福建经贸学校

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫与游戏制作（代码：760204）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

1. 修业年限

3 年

1. 职业面向

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **所属专业大类** | **序号** | **对应职业/行业**  **（岗位）** | **职业资格**  **证书举例** | **专业（技能）**  **方向** |
| 信息技术类 | 1 | 动画绘制员 | 多媒体作品制作员  劳动与社会保部 | 动画制作 |
| 2 | 后期特效制作师 | 多媒体作品制作员  劳动与社会保部 | 数字影音后期制作 |
| 3 | 视频剪辑师 | 多媒体作品制作员 劳动与社会保障部 | 视频编辑 |
| 4 | 平面设计  美工 | 图形图像处理  人力资源社会保障部职业技能鉴定中心 | Photoshop  CorelDRAW  Illustrator |

五、培养目标与培养规格

**（一）培养目标**

本专业坚持立德树人，主要面向计算机平面设计领域，培养在生产、服务第一线能从事计算机图形图像处理、广告设计与制作、VI设计、包装设计、网页美工、商业美工、数字影像处理等职业岗位群工作，具有良好的职业素质和较强的实践能力的高素质劳动者和技能型人才。

**（二）培养规格**

1、职业素养

（1）具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

（2）具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。

（3）具备相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。

（4）具有获取动漫及游戏制作领域前沿技术信息、学习新知识的能力。

（5）具有一定的美学艺术修养。

（6）具有熟练的信息技术应用能力。

2、专业知识和技能

（1）具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力。

（2）具有与动漫及游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的素养。

（3）掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能。

（4）掌握动漫手绘与上色的技能。

（5）具有使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意的能力。

（6）掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。

（7）熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能。

（8）掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。

（9）熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。

**专业（技能）方向—一动画片制作**

（1）熟悉动画的基本原理和基础理论，具有在实践中融会贯通的能力。

（2）具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。

（3）掌握二维动画、三维动画的各种表现语言和表现技巧，具有一定的动画设计和创意能力。

（4）掌握常用动画制作软件的功能、特点，具有动画片的制作能力。

**专业（技能)方向一电脑游戏制作与运营**

（1）熟悉手机游戏开发与制作流程，具有简单手机游戏的策划、制作和测试能力。

（2）熟悉主流电脑游戏制作平台和常用软件工具，具有一定的电脑游戏素材制作和编辑能力。

（3）熟悉网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法，具有一定的网络游戏运营的能力。

**专业（技能）方向一电脑游戏程序设计**

（1）掌握游戏设计的基础规律和基本的游戏制作技能，具有简单的游戏程序开发能力。

（2）具有使用数据库和软件编程工具完成游戏程序设计的能力。

（3）熟悉游戏程序关卡设计的基础知识和相关技能，具有进行简单的游戏程序关卡设计的能力。

六、课程设置及要求

说明：主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

**（一）公共基础课程**

1. 必修课程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
| 习近平新时代中国特色社会  主义思想学生读本 | 引导学生认识、理解、掌握中国特色社会主义新时代新在哪里；中华民族伟大复兴中国梦的内涵有哪些；中华民族伟大复兴有着怎样的“路线图”；为什么要坚持以人民为中心为什么要坚持和加强党的全面领导；如何理解  “五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局实现中华民族伟大复兴的坚强保障有哪些；新时代中国特色大国外交有哪些重要内容；这些基本问题。进一步深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，掌握这一思想的科学体系、精神实质、理论品格、重大意义，感受习近平总书记坚定的政治信仰、朴素的人民情怀、丰富的文化积淀、长期的艰苦磨砺、高超的政治智慧，在知识学习中形成正确世界观人生观价值观，在理论思考中坚持正确政治方向，在阅读践行中坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。 | 包括第1讲 指导思想：习近平新时代中国特色社会主义思想（2 课时），第 2 讲 目标任务：实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴（2 课时），第 3 讲 领导力量：坚持和加强党的全面领导（2 课时），第 4 讲 根本立场：坚持以人民为中心（2 课时），第 5 讲 总体布局：统筹推进“五位一体”（2 课时），第 6 讲 战略布局：协调推进“四个全面”（2 课时），第 7 讲 安邦定国：民族复兴的坚强保障（2 课时），第 8 讲 和平发展：新时代中国特色大国外交（2 课时）。  学业要求：通过本部分内容的学习，旨在让学生不断深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的系统认识，坚定方向、涵养力量、锻造本领，逐步形成对拥护党的领导和社会主义制度、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉，引导学生为国家和人民、为社会主义和  共产主义事业而不懈奋斗。 | 18 |
| 中国特色社会主义 | 以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体” 总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信  把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。 | 包括 1.中国特色社会主义的创立、发展和完善（6 学时），2.中国特色社会主义经济（8 学时），3.中国特色社会主义政治（8 学时），4.中国特色社会主义文化（6 学时）。5.中国特色社会主义社会建设与生态文明建设（6 学时），6.踏上新征程 共圆中国梦（2 学时）学业要求：通过本部分内容的学习，学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当， 以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新  征程中健康成长、成才报国。 | 36 |
| 心理健康与职业生涯 | 基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心  理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。 | 1.时代导航 生涯筑梦（4 学时），2.认识自我 健康成长（8 学时），3.立足专业 谋划发展（4 学时），4.和谐交往 快乐生活（8 学时），5.学会学习 终身受益（6 学时），6.规划生涯 放飞理想（6 学时）。  学业要求：通过本部分内容的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展观，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态， 提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利  就业创业创造条件 | 36 |
| 哲学与人生 | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。 | 1.立足客观实际，树立人生理想（8 学时），2.辩证看问题，走好人生路（10 学时），3.实践出真知，创新增才干（8 学时）4.坚持唯物史观，在奉献中实现人生价值（10 学时）。  学业要求：通过本部分内容的学习，学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题， 分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。 | 36 |
| 职业道德与法治 | 着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。 | 1.感悟道德力量（6 学时）  2.践行职业道德基本规范（8 学时），3. 提升职业道德境界（4 学时），4.坚持全面依法治国（4 学时），5.维护宪法尊严（4 学时），6.遵循法律规范（10 学时）。  学业要求：通过本部分内容的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重  要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。 | 36 |
| 语文 | 学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，在语言认知与积累、语言表达与交流、发展思维能力、提升思维品质审美发现与体验、审美鉴赏与评价、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，提高语文学科核心素养，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神， 为适应个人终身发展和社会发展需要提供支撑。 | 语感与语言习得（9 学时） 中外文学作品选读（18 学时），实用性阅读与交流（18 学时），古代诗文选读（36 学时），中国革命传统作品选读（18 学时），社会主义先进文化作品选读（18 学时），整本书阅读与研讨（18 学时），跨媒介阅读与交流（9 学时），劳模精神工匠精神作品研读（27 学时），职场应用写作与交流（18 学时），微写作（9 学时），科普作品选读（9 学时）。  学业要求：通过本部分的学习，学生能够运用口头与书面语言进行表达交流，能够提高语言文化鉴别能力，提升人文素养，能够提高实用性阅读与交流的水平，能够提升对中华优秀传统文化的认同感、自豪感，增强文化自信，传承和弘扬中华优秀传统文化，能够拓展视野，积累语言材料。增强对中华优秀传统文化，革命文化，社会主义先进文化、劳模精神、工匠精神的理解，能够提高市场调查和策划、洽谈协商、求职应聘等能力能够有敏捷的思维能力和快速组织语言的能力，提高人际沟通和交往的水平。能够理解科学与人文的关系，有求真务实的科学态度。 | 198 |
| 数学 | 在完成义务教育的基础上，通过中等职业学校数学课程的学习，使学生获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。通过中等职业学校数学课程的学习，提高学生学习数学的兴趣，增强学好数学的主动性和自信心，养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，加深对数学的科学价值、应用价值、文化价值和审美价值的认识。在数学知识学习和数学能力培养的过程中，使学生逐步提高数学运算、直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养，初步学会用数学眼光观察世界、用数学思维分析世界用数学语言表达世界。 | 根据《中等职业学校数学课程标  准》，结合《福建省中等职业学校学业水平考试公共基础知识（德育、语文、数学、英语）考试大纲》中的要求，教学内容为基础模块及拓展模块一部分章节。  学业要求：中等职业学校数学学科学业水平考试命题以基础模块的内容为主，达到基础模块学业质量要求水平一的要求；高职院校分类考试是中等职业学校学生进入高等学校学习的选拔性考试。考试命题以基础模块和拓展模块一的内容为主，达到基础模块学业质量要求水平二和拓展模  块学业质量要求拓展模块一水平二的要求。 | 180 |
| 英语 | 中等职业学校英语课程的目标是全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，在义务教育的基础上，进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握英语基础知识和英语运用的基本技能，发展英语学科核心素养（包含职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习），为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。 | 分为 3 个模块，分别为基础模块职业模块和拓展模块。其中，基础模块共 108 学时，6 学分；职业模块共 36 学时，2 学分；拓展模块学时不作统一规定。基础模块包括人与自 我、人与社会和人和自然三大主题范围，涵盖 8 个主题，包含若干内容，为课程内容的选择和组织提供依据。职业模块是为提高学生职业素养， 适应学生相关专业学习需要而安排的限定选修 内容。拓展模块式满足学生继续学习和个性发展需要而设置的任意选修内容，是对课程在深度和广度上进行的拓展。  学业要求：学业质量水平总体要求主要从职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解与自主学习四个方面，对学生提出水平一和水平二的要求， 水平一是学生在完成基础模块和职业模块后应达到的合格要求，是毕业合格性考试的命题依据；水平二是学生学习拓展模块后应达到的要求，是高等职业院校分类考试的命题依据。 | 144 |
| 信息技术 | 通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。通过多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用，理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题;在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。 | 认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用，理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题 | 144 |
| 体育与健康 | 体育与健康课程要落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过学习本课程，学生能够喜爱并积极参与体育运动， 享受体育运动的乐趣;学会锻炼身体的科学方法，掌握 1~2 项体育运动技能，提升体育运动能力，提高职业体能水平;树立健康观念，掌握健康知识和与职业相关的健康安全知识，形成健康文明的生活方式;遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神，塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识。帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。 | 中等职业学校体育与健康课程由基础模块和拓展模块两个部分构成。总学时不低于 144 学时，8 学分。1、基础模块是各专业学生必修的基础内容。基础模块包括体能和健康教育 2 个子模块；2、拓展模块是满足学生继续学习与个性化发展等方面需要的选修内容。结合学校场地资源、教师特长、专业需要以及学生实际情况等，主要教学内容为：球类运动、田径类运动、体操类运动、武术类运动、体能和健康教育等。和个性发展需要的任意选修内容。教学要求是落实课程目标，培养学生艺术学科核心素养的重要载体。应加强课程研究，按照本课程标准，结合专业和学生特点，选择教学内容，制定教学目标采取有效的教学策略，帮助学生培育艺术学科核心素养，以提高教学质量。 | 144 |
| 艺术 | 坚持落实立德树人根本任务，引导学生通过自主、合作、探究等方式参与艺术鉴赏与艺术实践活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解与传承。 | 以基础模块和拓展模块两部分构成，基础模块是各专业学生必修的基础性内容，包括音乐、美术鉴赏与实践，拓展模块是满足学生继续学习和个性发展需要的多元化内容。  落实课程目标，培养学生艺术学科核心素养。学业要求：“水平一”是学生通过基础模块内容学习，应达到的学业水平合格标准，“水平二”是优秀标准，“水平三”是学生通过拓展模块内容学习，应达到的自主学习和个性发展合格标准。 | 36 |
| 历史 | 让学生了解唯物史观的基本观点与方法，包括生产力和生产关系之间的辩证关系人民群众在社会发展中的重要作用等，初步形成正确的历史观，并将唯物史观作为认识和解决现实问题的指导思想。让学生知道特定史事是与特定空间时间相联系，在认识现实社会或职业问题时，能将认识的对象置于具体的时空条件下进行考察。让学生知道史料是通向历史认识的桥梁， 能够以实证精神对待现实问题。让学生能够依据史诗与史料对史事表达自己的看法，能够实事求是地认识和评判现实社会与职业发展中的问题。让学生能够树立正确的国家观，增强对祖国的认同感，形成对中华民族的认同和正确的民族观， 铸牢中华民族共同体意识，使学生了解并认同中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化引导学生传承民族气节，崇尚英雄气概，拥护中国共产党的领导、认同社会主义核心价值观，树 | 根据《中等职业学校历史课程标准（2020 年版）》，历史课程的主要内容为两个模块。第一模块是中国历史模块，占 45 个学时  15 个学习专题，涵盖了中国古代史、中国近代史及中国现代史三大内容。第二模块是世界历史， 占 27 个学时，11 个学习专题，涵盖有世界古代史、世界近代史和世界现代史。  学业要求：学业质量水平总体要求从五大学科核心素养出发，即唯物史观、时空观念、史料实证历史解释及家国情怀。从这五大方面对学生提出水平一和水平二的要求，水平一是学生在完成基础模块和职业模块后应达到的合格要求，是毕业合格性考试的命题依据；水平二是学生学习拓展模块后应达到的要求，是高等职业院校分类考试  的命题依据。 | 72 |

1. 限定选修课程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容和教学要求 |
| 劳动教育  （18） | 通过劳动教育课程，使学生正确理解马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最美丽的劳动观念；促进学生体会劳动创造美好生活，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；为学生具备基本劳动能力和形成良好劳动习惯奠定基础，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。 | 劳动教育涵盖生活技能、手工劳动、科技劳动、创意劳动、拓展劳动、职业规划、劳动素养等内容。主要包括日常生活劳动教育、生产劳动教育和服务性劳动教育三个方面。其中，日常生活劳动教育让学生立足个人生活事务处理，培养良好生活习惯和卫生习惯，强化自立自强意识； 生产劳动教育让学生体验工农业生产创造物质 财富的过程，增强产品质量意识，体会平凡劳动中的伟大；服务性劳动教育注重让学生利用所学知识技能，服务他人和社会，强化社会责任感。课程评价注重评价的整体性、多元化、过程性和激励性，评价结果纳入学生综合素质评价。 |
| 中华优秀传统文化  （18） | 帮助学生深入了解中华民族文化的主要精神，理解和认识中国传统文化的优秀要素和优秀思维方式，引导学生自觉传承传统文化，增强学生民族自信心、自尊心和自豪感，加深学生对祖国和民族文化的热爱情怀。 | 以增强学生对中华优秀传统文化的理性认识为重点，引导学生感悟中华优秀传统文化的精神内涵，增强学生对中华优秀传统文化的自信心。阅读篇幅较长的传统文化经典作品，提高古典文学和传统艺术鉴赏能力;认识中华文明形成的悠久历史进程，感悟中华文明在世界历史中的重要地位;认识人民群众创造历史的决定作用和杰出人物的贡献，吸取前人经验和智慧，培养豁达乐观的人生态度和抵抗困难挫折的能力;感悟传统美德与时俱进的品质，自觉以中华传统美德律己修身;了解传统艺术的丰富表现形式和特点，感受不同时代、地域、民族特色的艺术风格接触和体验祖国各地的风土人情、民俗风尚，了解中华民族丰富的文化遗产。引导学生深入理解中华民族最深沉的精神追求，更加全面客观地认识当代中国，看待外部世界，认识国家前途命运与个人价值实现的统一关系，自觉维护国家的尊严、安全和利益 |
| 职业素养  （含工匠精神）  （18） | 引导学生提高对职业和职业素养的认知，树立职业生涯发展的自觉意识，培养学生较强的职业素养、形成良好的职业道德行为和职业道德作风。 | 通过本课程的教学，使学生树立起职业生涯发展的自觉意识，树立积极正确职业态度和就业观念，使学生了解职业的有关概念、职业生涯设计以及发展、求职就业、劳动合同等有关知识； 了解职业道德以及职业道德行为养成，了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场相关信息及就业创业的基本知识。 |
| 安全教育  （10） | 增强学生安全意识，提高学生自我防范能力和自助自救能力。引导学生树立正确积极的生命观、人生观，培养珍爱生命、提升价值的情感。 | 培养学生了解生命本体生存的一些基本常识，掌握一些适合于他们年龄特征的、维护生存和发展必需的基本技能和方法，体会生命的珍贵，尊重生命的存在，认识生命的责任，形成积极向上的生命观，从而在生活实践中激发生命的潜能，提升生命的价值，提高生命的质量。 |
| 生态文明教育  （6） | 引导学生正确认识个人、社会和自然之间的关系，帮助学生获得人与环境和谐相处所需的知识和技能，养成有益于生态文明的情感、态度和价值观。 | 把生态文明教育作为素质教育的重要内容，在学生中广泛开展以基本国情、能源资源形势、节能低碳、绿色文明、节粮节水节电等为重点内容的教学教育和社会实践活动，引导广大青少年积极参与节能创意创作，牢固树立和培养勤俭节约、反对浪费的节能低碳理念和行为习惯，营造节约型绿色校园的良好氛围。 |

1. 任意选修课

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容和教学要求 |
|  |  |  |

**（二）专业（技能）课程**

1.专业核心课

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 1 | 动漫美术基础 | 了解色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同动漫风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能 | 36 |
| 2 | 造型基础 | 了解素描、速写和色彩的基础知识及绘制技法，熟悉透视、人体结构、色彩构成等专业知识，掌握造型、动态速写等相应技能 | 72 |
| 3 | 动漫手绘与上色技术 | 了解素描、色彩、构图等动漫插画创作的基础知识熟悉相关的手绘艺术技法，掌握使用手绘技术和手绘板绘制动漫原画、插画及插画作品上色的基本技能 | 108 |
| 4 | 图形图像处理 | 了解图形图像处理及相关的美学基础知识，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能，能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意 | 144 |
| 5 | 动画设计应用 | 了解动画设计的基础知识，理解动画的形成原理及调整方法，掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能 | 72 |
| 6 | 三维设计软件应用 | 了解主流三维动画制作软件操作方法，熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行三维模型、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧 | 144 |
| 7 | 三维角色动画制作 | 掌握基础动画、编辑器动画、角色动画以及综合动画的基本知识和操作技能。 | 108 |
| 8 | 三维材质与灯光渲染 | 用photoshop进行贴图绘制、质感表现，灯光类型及属性，角色灯光的应用原理（三点照明）质感表现正确，灯光设置合理且富有艺术性表现力。 | 102 |
| 9 | 动画特效制作基础 | 熟练掌握Aftere Effects软件制作动画，抠像合成，校色以及特效制作的技巧 | 108 |
| 10 | 数字影音处理 | 了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识，理解动漫和影视制作流程和业务规范，熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件，掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能 | 108 |
| 11 | 游戏制作与运营 | 了解游戏开发、游戏策划和游戏运营的基础知识，理解游戏设计规则与制作规范，熟悉主流游戏制作平台和常用工具软件，掌握简单游戏的制作流程和操作技能，了解网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法 | 108 |

2.专业技能方向课

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 1 | 动画原画制作 | 了解二位手绘动画的相关业务知识，熟悉剧本与角色、动画导演、分镜头等相关内容，理解动画运动原理及规律，掌握动画造型原画和动画场景原画设计与制作的相关技能 | 72 |
| 2 | 动漫作品制作 | 了解商业动漫作品的创作流程和规范，熟悉其艺术表现形式，掌握二维或者三维动画作品的创作技法，包括脚本创作、角色设计、场景绘制、动画制作、分镜头素材整合等相关技能 | 72 |
| 3 | 手机游戏制作与运营 | 了解使用常用手机程序开发平台进行游戏开发、测试、运营的相关知识，熟悉手机游戏开发的规范和制作流程，掌握手机游戏的制作、部署、维护和运营方法 | 72 |
| 4 | 网络游戏运营 | 了解网络游戏开发、网络游戏策划和网络游戏运营的基础知识，理解网络游戏设计规则与制作规范，熟悉主流网络游戏制作平台、常用软件工具和制作流程，掌握网络游戏的操作、部署、维护和管理运营技能 | 72 |

1. 教学进程总体安排

**（一）课程结构**

专业技能课

动画片制作方向

1.动画原画制作

## 2.动漫作品制作

专业选修课

1.摄影摄像技术

2.网页动画制作

3.三维CG造型技术

## 4.数字媒体创意

## 5.其他

专业（技能）方向课

综合实训

专业核心课

常用工具软件

动漫美术基础

造型基础

三大构成

图形图像处理

动漫手绘与上色技术

动画设计软件应用

三维设计软件应用

数字影音处理

游戏制作与运营

公共

基础课

职业生涯规划

职业道德与法律

经济政治与社会

哲学与人生

语文

数学

英语

计算机应用基础

体育与健康

公共艺术

历史

公共选修课

1、心理健康

2、其他

顶岗实习

电脑游戏制作与运营方向

1.手机游戏制作与运营

## 2.网络游戏运营

**（二）课程安排表**

**动漫与游戏制作专业教学进程总体安排表**

| **课程类型** | | | 序号 | 课程名称 | 学分 | 百分比 | **学时分配** | | | 理论教学周数.周课时数 | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学时 | 理论 | 实践 | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | |
| 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 20周 |
| **公共基础课** | 思想政治课 | 必修 | 1 | 中国特色社会主义（含读本） | 2 | 4.4 | 36 | 36 | 0 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 心理健康与职业生涯规划 | 2 | 36 | 36 | 0 |  | 2 |  |  |  |  |
| 3 | 哲学与人生 | 2 | 36 | 36 | 0 |  |  | 2 |  |  |  |
| 4 | 职业道德与法治 | 2 | 36 | 36 | 0 |  |  |  | 2 |  |  |
|  | 小计 | 8 | 144 | 144 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| 文化基础课 | 必修 | 1 | 语文 | 10 | 22.2 | 198 | 198 | 0 | 2 | 2 | 2 | 4 |  |  |
| 2 | 数学 | 10 | 180 | 180 | 0 | 2 | 2 | 2 | 4 |  |  |
| 3 | 外语 | 8 | 144 | 144 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 4 | 历史 | 4 | 72 | 72 | 0 | 2 | 2 |  |  |  |  |
| 5 | 信息技术 | 8 | 144 | 60 | 84 | 4 | 4 |  |  |  |  |
|  | 小计 | 40 | 738 | 654 | 84 | 12 | 12 | 6 | 10 | 0 | 0 |
| 其他 | 必修 | 1 | 体育与健康 | 8 | 7.2 | 144 | 12 | 132 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 2 | 艺术音乐欣赏与实践 | 2 | 36 | 10 | 26 | 2 |  |  |  |  |  |
| 3 | 入学教育与军训 | 2 | 60 | 0 | 60 | 2周 |  |  |  |  |  |
| 4 | 劳动教育 | 1 | 16 | 0 | 16 | 4学时 | 4学时 | 4学时 | 4学时 |  |  |
|  | 小计 | 13 | 256 | 22 | 234 | 4 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| 通识教育课 | 限定选修课 | 1 | 中华优秀传统文化 | 1 | 2.2 | 14 | 14 | 0 | 0 | 4学时 | 6学时 | 2学时 | 2学时 |  |
| 2 | 职业素养（含工匠精神、劳模精神） | 2 | 34 | 30 | 4 |  | 4学时 | 6学时 | 12学时 | 12学时 |  |
| 3 | 生态文明教育 | 1 | 6 | 6 | 0 |  | 4学时 | 2学时 |  |  |  |
| 4 | 生命教育（安全教育） | 10 | 10 | 0 |  | 4学时 | 2学时 | 2学时 | 2学时 |  |
|  | 小计 | 4 | 64 | 60 | 4 | 0 | 16学时 | 16学时 | 16学时 | 16学时 |  |
| **合计** | | | | **65** | **36.1** | **1202** | **880** | **322** | **18** | **16** | **10** | **14** | **0** | **0** |
| **专业技能课** | **专业核心课** | 必修 | 1 | 动漫美术基础 | 2 | 30 | 36 | 18 | 18 | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 造型基础 | 4 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |  |  |  |
| 3 | 动漫手绘与上色技术 | 6 | 108 | 36 | 72 |  |  |  |  | 6 |  |
| 4 | Flash动画设计 | 4 | 72 | 24 | 48 | 4 |  |  |  |  |  |
| 5 | Photoshop图形图像处理 | 4 | 72 | 24 | 48 |  | 4 |  |  |  |  |
| 6 | 色彩构成 | 4 | 72 | 24 | 48 | 4 |  |  |  |  |  |
| 7 | 3Dmax三维设计 | 8 | 144 | 48 | 96 |  |  | 4 | 4 |  |  |
| 8 | 数字影音处理 | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  |  | 4 |  |  |
| 9 | Maya三维角色动画制作 | 6 | 108 | 54 | 54 |  |  | 6 |  |  |  |
| 10 | premiere影视后期处理 | 6 | 108 | 54 | 54 |  |  |  |  | 6 |  |
| 11 | 游戏制作与运营 | 6 | 108 | 54 | 54 |  |  |  |  | 6 |  |
|  | 小计 | 54 | 972 | 408 | 564 | 10 | 8 | 10 | 8 | 18 | 0 |
| 专业技能方向课 | 必修 | 1 | 动画原画制作 | 4 | 6.7 | 72 | 24 | 48 |  | 4 |  |  |  |  |
| 2 | 动漫作品制作 | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  | 4 |  |  |  |
| 3 | 手机游戏制作与运营 | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  |  | 4 |  |  |
|  | 小计 | 12 | 216 | 96 | 120 | 0 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 |
| **选修** | 1 | 1+X数字创意建模 | 6 | 8.9 | 108 | 36 | 72 |  |  |  |  | 6 |  |
| 2 | 网页动画制作 | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |
| 3 | 摄影摄像 | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  |  | 2 |  |  |
| 4 | Photoshop图形图像处理技能鉴定 | 4 | 72 | 24 | 48 |  |  | 4 |  |  |  |
|  | 小计 | 16 | 288 | 114 | 174 | 0 | 0 | 4 | 2 | 10 | 0 |
| **合计** | | | | **82** | **45.6** | **1476** | **618** | **858** | **10** | **12** | **18** | **14** | **28** | **0** |
|  | **实习** | | 1 | 跟岗实习 | 0 | 18.3 | 0 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 顶岗实习 | 33 | 600 | 0 | 600 |  |  |  |  |  | 30 |
|  | 小计 | 33 | 18.3 | 600 | 0 | 600 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 |
| **总计** | | | | | **180** | **100** | **3278** | **1498** | **1780** | **28** | **28** | **28** | **28** | **28** | **30** |
| 选修课（公共选修课+专业选修课）所占比例 | | | | |
| 统计数 | | | 学期课程门数 | |  |  |  |  |  | 11 | 10 | 9 | 9 | 5 |  |
| 学期考试门数 | |  |  |  |  |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 学期周学时数 | |  |  |  |  |  | 29 | 28 | 28 | 28 | 18 | 0 |
| 学期总分/总学时/总周数 | | 180 | 100.0 | 3278 | 1498 | 1780 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 20周 |

八、实施保障

说明：主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

**（一）师资队伍**

本专业共有专业教师21人，全部具备大学本科学历，其中2人具有硕士研究生学历，１名专业带头人、2人为骨干教师，双师素质比例60%以上。教师队伍实施专职与兼职结合、学校教师与企业教师结合、老中青教师结合。能够熟知和把握行业现状及发展趋势，能根据专业需求科学、有效实施专业课教学。

教师总体情况表：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 公共基础课 | | | 专业基础技能课 | | |
| 总人数 | 8 | | | 21 | | |
| 高级职称人数 | 2 | 占比 | 25 | 7 | 占比 | 33 |
| 中级职称人数 | 2 | 占比 | 25 | 4 | 占比 | 19 |
| 双师型人数 | 62.5 | 占比 |  | 21 | 占比 | 100 |
| 兼职教师 |  | 占比 |  |  | 占比 |  |

公共基础课

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 姓名 | 性别 | 学历/学位 | 职称 | 拟担任课程 | 备注 |
| 1 | 郭淑美 | 女 | 本科 | 高讲 | 语文 |  |
| 2 | 杜尚恩 | 男 | 本科 | 助讲 | 数学 |  |
| 3 | 陈令贵 | 男 | 本科 | 高讲 | 英语 |  |
| 4 | 杨家飘 | 男 | 本科 | 讲师 | 德育 |  |
| 5 | 林楠 | 女 | 本科 | 教员 | 信息技术 |  |
| 6 | 李尚铭 | 男 | 本科 | 助讲 | 历史 |  |
| 7 | 康存杰 | 男 | 本科 | 讲师 | 艺术 |  |
| 8 | 谢跃进 | 男 | 本科 | 助讲 | 体育 |  |

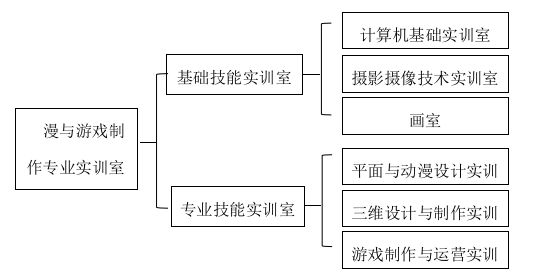
专业基础、技能课

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 姓名 | 性别 | 学历/学位 | 职称 | 拟担任课程 | 备注 |
| 1 | 李萍 | 女 | 本科 | 高讲 | 手机游戏制作与运营、动画原画制作 |  |
| 2 | 戴庆勇 | 男 | 本科 | 高讲 | 3Dmax三维设计 |  |
| 3 | 王小梅 | 女 | 本科 | 高讲 | CorelDRAW、Photoshop |  |
| 4 | 林玉妹 | 女 | 本科 | 高讲 | Photoshop图形图像处理 |  |
| 5 | 李祝英 | 女 | 本科 | 高讲 | Flash动画设计、Photoshop |  |
| 6 | 杨秋润 | 女 | 研究生 | 讲师 | Photoshop、影视后期处理 |  |
| 7 | 林慰娟 | 女 | 本科 | 讲师 | 动漫手绘与上色技术 |  |
| 8 | 郭智鸿 | 男 | 本科 | 高讲 | premiere影视后期处理 |  |
| 9 | 周丽娜 | 女 | 本科 | 助讲 | Premiere、Photoshop |  |
| 10 | 刘延姐 | 女 | 研究生 | 讲师 | 网页动画制作、Flash |  |
| 11 | 林雪娥 | 女 | 本科 | 助讲 | Photoshop、CorelDRAW |  |
| 12 | 陈梅莺 | 女 | 本科 | 讲师 | CorelDRAW、Photoshop |  |
| 13 | 潘艺虹 | 女 | 本科 | 助讲 | 1+x数字创意建模、动漫作品制作 |  |
| 14 | 邱斯奇 | 男 | 本科 | 助讲 | 造型基础、动漫作品制作 |  |
| 15 | 刘晓婷 | 女 | 本科 | 助讲 | CorelDRAW |  |
| 16 | 张林燕 | 女 | 本科 | 助讲 | Photoshop |  |
| 17 | 郑志航 | 男 | 本科 | 助讲 | 3Dmax、摄影摄像 |  |
| 18 | 郭宇辉 | 男 | 本科 | 助讲 | Maya、3Dmax |  |
| 19 | 岳晨莹 | 女 | 本科 | 助讲 | 3Dmax |  |
| 20 | 黄燕红 | 女 | 本科 | 助讲 | Premiere、CorelDRAW、Photoshop |  |
| 21 | 黄彬桓 | 男 | 研究生 | 高讲 | Flash、CorelDRAW |  |

**（二）教学设施**

**1、校内实训实习室**

本专业校内实训实习必须具备的实训室及主要工具、设施设备和数量见下表。



主要设施设备及熟练见下表：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室名称** | **主要实训内容** | **主要工具和设施设备** | | | |
| **名称与参数要求** | | | **数量（台/套）** |
| 1 | 计算机基础实训室 | 公共基础课：  计算机应用基础  专业核心课：  图形图像处理 | 学生用计算机 | | CPU:≧主流多核 | 50 |
| 内存：≧2GB |
| 集成显卡 |
| 显示器：分辨率≧1024\*768 |
| 网卡：≧1个 |
| 支持网络同传和硬盘保护 |
| 可选多媒体教学支持系统 |
| 耳机、麦克风 |
| 教师用计算机 | | 同上 | 1 |
| 软件 | | 桌面操作系统 | 适量 |
| Office办公软件 |
| 常用工具软件 |
| 图形图像处理软件 |
| 多媒体制作软件 |
| 网页设计与制作软件 |
| 网页动画软件 |
| 虚拟机及相关系统镜像文件 |
| 2 | 画室 | 专业核心课： | 画架 | |  | 50 |
| 画板 | |  | 50 |
| 透台 | |  | 50 |
| 美术灯 | |  | 50 |
| 石膏像组 | |  | 25 |
| 3 | 平面与动漫设计实训室 | 专业核心课：  1.图形图像处理  2.动画设计软件应用  3.数字影音处理  4.动漫手绘与上色技术  动画片制作专业方向课：  1.动画原画制作  2.动漫作品制作 | 学生用计算机 | | CPU:≧主流多核 | 50 |
| 内存：≧4GB |
| 硬盘：≧500GB |
| 独立显卡：显存≧1GB |
| 显示器：分辨率≧1920\*1080 |
| 网卡：≧1个 |
| 支持网络同传和硬盘保护 |
| 可选多媒体教学支持系统 |
| 耳机、麦克风 |
| 教师用计算机 | | 同上 | 1 |
| **4** | 三维设计与制作实训室 | 专业核心课程：三维设计软件应用 | 学生动漫制作终端设备 | | | 1 |
| 教师动漫制作终端设备 | | | 1 |
| WACOM影拓手绘板 | | | 51 |
| WACOM新帝手绘板显示器 | | | 1 |
| 实训室操作台 | | | 50 |
| 实训室操作椅 | | | 50 |
| 实训室控制台 | | | 1 |
| 课堂管理终端 | | | 1 |
| 实训应用软件 | | | 若干 |
| 专业音响 | | | 1 |
| 投影设备 | | | 1 |
| 电子白板 | | | 1 |
| **5** | 游戏制作与运营实训室 | **专业核心课：**  游戏制作与运营  **电脑游戏制作与运营专业方向课：**  1.手机游戏制作与运营  2.网络游戏运营 | 学生用计算机 | CPU:≧主流四核 | | 50 |
| 内存：≧4GB | |
| 硬盘：≧500GB | |
| 独立显卡：显存≧1GB | |
| 显示器：分辨率≧1920\*1080 | |
| 网卡：≧1个 | |
| 支持网络同传和硬盘保护 | |
| 可选多媒体教学支持系统 | |
| 耳机、麦克风 | |
| 教师用计算机 | 同上 | | 1 |
| 小型服务器 | CPU:≧主流四核×2 | | 1 |
| 内存：≧8GB | |
| 硬盘：≧1TB | |
| 软件 | 64位桌面操作系统 | |  |
| Office办公软件 | |  |
| 网页设计与制作软件 | |  |
| 网页动画制作软件 | |  |
| 二维动画制作软件 | |  |
| 平面设计制作软件 | |  |
| 影音编辑合成软件 | |  |
| 三维制作软件 | |  |
| 多媒体制作软件 | |  |
| 游戏开发平台 | |  |
| 智能终端开发工具及虚拟机 | |  |
| 网络游戏系统（含服务器端） | |  |
| 虚拟机及相关系统镜像文件 | |  |

**2、校外实习基地**

加强构建校外实训基地。校外实训基地应能够满足参观、现场教学、专项实习、毕业顶岗实习等教学需要，以解决校内实训基地存在的非生产性、耗材消耗大、企业参与性不足等问题。借助企业人才、技术和设备资源优势，缓解校内实训教学安排上的压力，实现实训条件的社会沟通，使学生置身于现实工作场景中，建立模拟就业系统，企业接收或帮助推荐受训学生就业，实行预就业制。

**（三）教学资源**

1.教材

公共基础课从国家统编的规划教材中，选用先进、适用教材；专业课使用引入1+X证书企业行业标准，与行业企业合作编写工学结合的工作手册和活页式教材。充分利用现有国家教学资源库、国家精品课程等先进教学资源，开展教学活动。按要求配备本专业所需的图书。

2.数字资源平台： 超星教学平台

3.网络教学平台地址：fjjmxx.fanya.chaoxing.com/portal

**（四）教学方法**

公共基础课采用讲授法、练习法、自主学习法相结合的形式，专业课和实训课采用行动导向教学法、案例教学法、现场教学法、任务驱动法相结合的形式。专业课和实训课的教学方法说明如下：

1.行动导向教学法

根据本专业所开设的课程特点，采取行动导向教学模式，采用项目教学法、案例教学、场景教学、模拟教学等创新性教学方法，立足于培养学生的综合职业能力，坚持“教学做”一体，使学生“做中学”，快乐学习。通过文字、图片、影片，场景等等来吸引学生主动参与 ，教学活动的主体是学生，让学生动起来，积极参与到教学过程中，这不仅有助于更好地理解知识，更主要的是激发学生的生命活力，促进学生成长的需要。

2.案例教学法

案例教学是在学生掌握了有关基本知识和分析技术的基础上,在教师的精心策划和指导下,根据教学目的和教学内容的要求,通过设置一个具体案例,引导学生参与分析、讨论、表达等活动,将学生带入特定事件的现场进行案例分析,让学生在具体的问题情境中积极思考、主动探索。通过学生的独立思考或集体协作,进一步提高其识别、分析和解决某一具体问题的能力,同时培养正确的工作作风、沟通能力和协作精神的教学方式。在计算机专业所开设的课程中运用案例教学,有助于提高学生分析问题、解决实际问题的能力;有助于激发学生的学习兴趣, 培养学生自主学习的能力;有助于培养学生的沟通、合作能力,提高人际交往能力;有助于培养学生良好的职业道德;有助于提高学生的分析问题和解决问题的能力。实施案例教学法一般采用课堂讲授方式和课堂讨论方式两种。通过实践证明，课堂讨论更能吸引学生的关注和兴趣、更能体现案例教学法的优势。

3.现场教学法（做中学，学中做）

在校企合作企业相应岗位开展现场教学。学校安排兼职实习指导教师负责指导学生进行现场教学及顶岗实习；合作企业协助校方负责学生在实习基地的思想政治教育、职业道德教育、安全生产教育及关心生活等方面管理；并公正合理地对学生顶岗实习作出鉴定意见、并进行成绩评定。

4.任务驱动法

教师给学生布置探究性的学习任务，学生查阅资料，对知识体系进行整理，再选出代表进行讲解，最后由教师进行总结。任务驱动教学法可以以小组为单位进行，也可以以个人为单位组织进行，它要求教师布置任务要具体，刻也学生要极积提问，以达到共同学习的目的。

专业指导教师及时把握学生顶岗实习与社会实践不同阶段的思想变化，加强学生思想疏导工作，及时与企业沟通学生想法，解决学生遇到的问题或困难，帮助学生实现从校园到职场的过渡。

专业指导教师应结合实习、实践企业的特点展开针对性指导，从企业的特色出发，引导学生认知岗位和适应岗位、行业工作，并全面展开实习、实训活动。对于部分培训体系不够健全的企业，指导教师应加强与企业的沟通，与企业指导老师积极合作，推动实习、实践方案的有效实施。

**（五）学习评价**

由校内任课教师与企业导师共同组成的考核小组。把学生综合评价分为校内教学评价和校外实习实训评价，其中校内教学评价占70%，校外实习实训评价占30%。校内教学评价包含技能实训模块考核、理论考试成绩考核、日常表现考核，各占40%、20%、40%。校内评价每学期分两次考核。校外顶岗实习考核包含企业评价和实习辅导老师评价，各占70%和30%。

利用学生成绩评价系统，对学生的成绩进行动态跟踪，比较学生成绩的变化轨迹，探索增值性评价。

1.文化及专业理论课程考核

在课程教学评价中，采用教师评价、学生自评、学生互评等评价方式，文化基础课程以专业理论课程考核成绩和平时表现考核为主，各占50%，专业课程以课题完成情况和学习态度考核为主。

以对知识的理解和运用实行过程考评与期末考评相结合的综合评定方法。过程考评50分（教师评价30分，学生自评10分，学生互评10分）；期末考评（卷面考评）50分。

2.实训教学考核

采用校外评价与校内评价相结合，校内教学评价包含技能实训模块考核、理论考试成绩考核、日常表现考核，各占40%、20%、40%。校内评价每学期分两次考核。校外评价包含企业评价和实习辅导老师评价，各占70%和30%。

3.顶岗实习考核

以企业评价（企业主管、企业指导教师）为主，结合学生自评、实习报告、实习带队教师考评。

（1）企业考核：占考核成绩40%，由企业根据学生在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评定。

（2）学生自评：占考核成绩20%，由学生根据自己在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评定。

（3）实习报告：占考核成绩20％，根据学生总结能力予以评定。实习报告中包括实习计划的执行情况、质量分析与评估、存在问题与解决措施、经验体会与建议等。

（4）实习带队教师考评：占考核成绩20%，由带队教师根据学生在企业的工作态度、遵守纪律和掌握的专业技能进行综合评定。

**（六）质量管理**

1.强化教学工作中心地位

校长为学校教学第一责任人，专业负责人为本专业教学第一责任人，专业负责人和专业带头人共同负责本专业教育教学工作。学校应加大对专业教学的投入和管理，确保专业教学有序运行。专业负责人和专业带头人要加强本专业建设总体设计，负责本专业教育教学与改革具体组织实施，确保专业人才培养质量。

2.教学管理组织机构与运行

学校要根据办学规模和实际需要，设立教务、实训实习、教研等教学管理和研究机构，配备与学校规模相适应的教学管理和研究人员；要完善各级管理机构的管理职责，完善管理人员、教师及教辅人员的岗位职责，完善包括教学文件、教学过程、教学质量、教学研究、教学设施设备、图书及教材等各项管理制度。

3.常规教学管理制度

学校应制订完善的常规教学管理制度。常规教学管理制度主要包括教学组织管理制度、课堂教学管理制度、实践教学管理制度、顶岗实习与社会实践管理制度、学生学业成绩考核管理制度、教师教学工作考核、学生评价反馈制度等。

4.实施性教学计划制订与执行

学校应根据本标准，在充分调研的基础上制订实施性教学计划，根据区域产业结构特点，进一步明确具体的教学内容，科学设计训练项目，即对岗位核心能力课程标准进行二次开发。

学校制订的实施性教学计划，应报教育行政部门审核备案，并严格依据制订的实施性教学计划组织教学与考核。

5.教学档案收集与整理

学校应做好教学档案的收集与整理，为教学教研工作提供重要的教学信息资源。教学档案主要包括教学文书档案、教学业务档案、教师业务档案和学生学籍档案等。学校应对教学档案的收集、保管和利用做出规定，由专人负责管理，使教学档案管理制度化、规范化、信息化，能更好地为教学教研服务。

6.教育教学研究与改革

学校应设立专门的教育教学研究机构，配备专职和兼职教研人员，统筹管理全校的教育教学研究与改革工作。

教育教学研究与改革要以促进学生形成职业能力、实现全面发展为目的，通过教研活动、教育教学课题研究、校企合作等途径，改革教学模式，创新教学环境、教学方式、教学手段，促进知识传授与生产实践的紧密衔接，增强教学的实践性、针对性和实效性，使人才培养对接用人需求、专业对接产业、课程对接岗位、教材对接技能，全面提高教育教学质量。

**九、毕业要求**

1.探索与职业技能鉴定1+X证书相结合的教学过程控制考试考核方法，即教学内容与职业技能鉴定内容相结合，考核方法与培训过程相结合。

2.加强学籍管理，严格考试（查）制度，根据考试（查）成绩的合格与否，作为是否准予毕业的依据。

3.通过学业水平考试成绩认定为合格：学生毕业时，必须通过教育厅所有科目学业水平合格性考试，才能准予验印毕业。

4.在正常修业年限内所修学分总计不得少于170学分，学生思想品德经鉴定符合要求，修完本专业人才培养方案规定的全部课程，完成各教育教学环节，考核成绩合格。

十、附录

说明：一般包括教学进程安排表、变更审批表等。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程分类及百分比 | | | 序号 | 课程名称 | 学时分配 | | | 学时 | 每学期周学时分配 | | | | | |
| 理论 教学 | 技能 训练 | 合计 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
|  |
| 公共基础必修课 | | | 1 | 中国特色社会主义 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 毕业实习 |
| 2 | 心理健康与职业生涯 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 哲学与人生 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 职业道德与法治 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | 语 文 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 数 学 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | 英 语 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | 信息技术 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | 体育与健康 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | 艺 术 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | 历 史 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小计 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 公共基础选修课 | 限定 | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 任意 | | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小计 | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业技能课 | 专业核心课（不少于6-8门） | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业 （技能方向）课（不超过核心课门数） | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小 计 | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业选 修课 | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小 计 | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 小计 | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 其 |  | 入学教育、军训、毕业教育 | | |  | 90 | 90 | 5 | 2周 |  |  |  | 1周 |  |
| 它 |  | 认知实习、值周 | | |  | 150 | 150 | 8 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 |  |
|  |  | 跟岗实习 | | |  | 300 | 300 | 16 |  |  |  |  | 10周 |  |
|  |  | 顶岗实习 | | |  | 600 | 600 | 32 |  |  |  |  |  | 20周 |
|  |  | 小 计 | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 总计 | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

XXX专业人才培养方案调整审批表

20 ——20 学年第 学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 申请部门 | |  | 适用年级/专业 |  | | |
| 申请时间 | |  | 申请执行时间 |  | | |
| 人才培养方案调整内容 | 原方案 | 课程名称 | 课程性质  （必修、选修） | 学时 | 学分 | 开课学期 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 调整方案 | 课程名称 | 课程性质  （必修、选修） | 学时 | 学分 | 开课学期 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 调整原因 | |  | | | | |
| 教研室意见 | | 系部主任（签章）：  年　　　月　　　日 | | | | |
| 教务科意见 | | 科长（签章 ）：  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 年　　　月　　　日 | | | | |
| 校领导意见 | | 校领导（盖章）：  　　　　　　　　　　　　　　 　 年　　　月　　　日 | | | | |

说明： 变更人才培养方案必须填写此表，一式两份（教务科一份、提出变更的系部存一份）。