郑州新华中等专业学校

计

算

机

动

漫

与

游

戏

制

作

专

业

人

才

培

养

方

案

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

**一、专业名称及代码**

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：090400

**二、入学要求**

初中毕业生或具有同等学力者

**三、修业年限**

3年

**四、职业面向**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **对应职业（岗位）** | **主要工作内容** | **职业资格证书** |
| 1 | 原画设计 | 1.设计人物的表演  2.确定动作的时间和节奏 | 职业资格证  动漫影视设计工程师  工信部 专业技能认证  Unity3d电竞游戏开发专家  三维动画制作专家  后期处理专家  网页动画设计专家  MAYA影视特效设计专家  数码影像制作专家  平面/后期应用技术认证 |
| 2 | 动画制作 | 参照原画制定的时间增加中间帧 |
| 3 | 后期合成 | 利用后期软件把前期完成的序列帧合成一个影片并加上特殊效果 |
| 4 | 背景制作 | 1.绘制动画片中的场景  2.绘制游戏和漫画中的场景 |
| 5 | 二维动画制作 | 1.运用二维动画软件设计制作动画  2.制作简单特效 |
| 6 | 3DMAX 模型制作、MAYA角色动画制作 | 1.能够运用软件制作基础模型  2.运用软件给所建模型进行材质贴图  3.掌握一定的动画运动规律 |

**五、培养目标与培养规格**

1、培养目标

本专业以培养具有动漫、游戏专业的职业岗位能力为培养目标，以动漫、游戏行业对毕业生的满意度和学生可持续发展为重要检验标准，培养数字游戏领域和数字动画领域发展需要的、能胜任相关职业岗位群工作的、技术型应用性人才。

2、培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养（职业道德和产业文化素养）、专业知识和技能：

（1）职业素养

1）要求掌握职业道德和职业素养基础知识；热爱社会主义祖国，具有爱国主义、集体主义、社会主义思想和良好的道德素养；遵纪守法、艰苦奋斗、热爱劳动。

2）具备本专业所必需的文化基础知识和专业知识，掌握本行业劳动技能和专业技能；具有一定的分析问题和解决问题的能力；具有一定的自学和获取信息的能力；具有计算机和外语的应用能力；具有实事求是、勇于创新、善于创业的精神；具有良好的职业道德。

3）具有一定的体育运动和卫生保健知识，养成锻炼身体的习惯，掌握一定的运动技能，达到《国家体育锻炼标准》有关要求，身体健康，具有良好的心理素质。

4）具有健康的审美意识和环保意识，对大自然、社会生活、文化艺术等有一定的审美鉴赏能力，善于协作办事。

（2）专业知识和技能

1）具有初步计算机操作技能，能够进行常用软件的安装与使用。

2）具有一定的艺术修养，初步掌握美术绘画基本知识和技能。

3）具备一定的动漫画造型能力和一般的动态设计能力。

4）熟悉二维、三维动画设计与制作的流程，掌握相关的计算机应用软件和操作技术。

5）较好地掌握定格动画绘制作技能，以及着色技法。

6）有一定的音效设计能力。

7）完成片头动画制作（含网站宣传片头）、二维MV动画制作、电视动画短片制作（如电视剧、小品、相声等）案例设计与制作等项目运作等。

**六、课程设置及要求**

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括德育课，文化课，体育与健康，艺术（或音乐、美术）、历史以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课和专业（技能）方向课，专业核心课针对职业岗位（群）共同具有的工作任务和职业能力，具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能，能运用所学知识分析和解决实际问题的能力；具有本专业所必需动漫制作基础知识、动漫创作的理论基础知识；掌握计算机动画设计与

制作的方法，具有二维动画设计与制作的能力、计算机应用能力、动漫设计与创作能力、二维动漫创作能力、计算机动画设计制作能力、原画绘制能力、影视录制和编辑能力。

1、公共基础课

| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容和要求** | **学时数** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 职业生涯规划 | 依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并注重引导学生树立正确的职业观念和职业理想，学会根据社会需要和自身特点进行职业生涯规划，并以此规范和调整自己的行为，为顺利就业、创业创造条件。 | 32 |
| 2 | 职业道德与法律 | 依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并注重提高学生的职业道德素质和法律素质，引导学生树立社会主义荣辱观，增强社会主义法治意识。 | 32 |
| 3 | 经济政治与社会 | 依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，并注重引导学生认同我国的经济、政治制度，了解所处的文化和社会环境，树立中国特色社会主义共同理想，积极投身我国经济、政治、文化、社会建设。 | 32 |
| 4 | 哲学与人生 | 依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并注重引导学生学习运用辩证唯物主义和历史唯物主义的观点和方法，树立和追求崇高理想，逐步形成正确的世界观、人生观和价值观。 | 32 |
| 5 | 语文 | 依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重培养学生语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与创新等语文核心素养在本专业中的应用能力。 | 216 |
| 6 | 数学 | 依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。 | 216 |
| 7 | 英语 | 依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重培养听、说、读、写等语言技能和学生学习英语的兴趣，初步形成职场英语的应用能力，引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。 | 180 |
| 8 | 计算机  应用基础 | 依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并注重培养学生应用计算机解决工作与生活中实际问题的能力、提升学生的信息素养和信息道德及信息安全准则意识，为其成为信息社会的合格公民、职业生涯发展和终身学习奠定基础。 | 72 |
| 9 | 体育与健康 | 体育与健康课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。本课程以身体练习为主要手段，有机整合体育与健康教育两门学科中相关的知识、技能和方法，使学生在运动能力、健康行为和体育品德等核心素养方面获得全面发展。 | 180 |
| 10 | 公共艺术 | 公共艺术课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。本课程融合音乐、美术等多种艺术门类，衔接九年义务教育阶段的相关艺术课程，具有基础性、综合性、审美性、人文性和实践性的特点，是中等职业学校实施美育的主要途径和内容。 | 36 |
| 11 | 历史 | 历史课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。在九年义务教育的基础上，促进中等职业学校学生进一步了解人类社会发展的基本脉络和优秀文化传统；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；培育社会主义核心价值观，进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神；培养健全的人格，树立正确的历史观、人生观和价值观，为中等职业学校学生未来的学习、工作和生活打下基础。 | 36 |

2．专业技能课

| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容和要求** | **学时数** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 平面构成/色彩构成/立体构成 | 本课程包括平面构成、立体构成和色彩构成。通过点、线、面、体的构成练习，使学生树立造型和色彩构成原理，掌握形态构成的方法，培养和开发学生设计思维的能力。 | 108 |
| 2 | 素描 | 学习素描基础理论和技法，培养学生正确的观察方法和对形态的敏锐感受力，能理解和表现对象的结构、色调和气氛，加强速写、默写练习和多种技法练习，为学生打下较坚实的造型基础。 | 90 |
| 3 | OFFICE 2010 | 学习Office 办公自动化知识，具有文字处理能力，数据处理能力，信息获取、整理、加工能力，方案和数据展示能力等。 | 72 |
| 4 | 计算机组装与维护 | 学习主机（主板、中央处理器、内存条、电源与机箱）、存储设备、输入/输出设备等主要配件的识别、安装和日常维护；重点介绍如何安装、调试硬件以及如何安装操作系统等基本操作；同时还介绍常用工具软件的使用方法和微型计算机常见故障维修。 | 72 |
| 5 | 水粉静物 | 通过学习使学生掌握绘画色彩的基本原理，能够运用色彩进行写实与装饰的表现，并使画面色彩统一协调、鲜亮明快，层次丰富，并注重培养色彩感知能力和色彩表现能力。 | 90 |
| 6 | Photoshop图像处理 | 通过对本课程的学习，使学生掌握对位图图象的处理方法，并能综合使用各种工具进行图形创意。本课程学习目的：使学生能够结合专业知识利用该软件进行各种平面设计：如平面广告、包装、书籍装帧等。 | 108 |
| 7 | 二维场景设定 | 本课程主要学习场景概念设计的宏观认识，场景中的视角选择，造型风格，设计场景的几种方式，场景原画的创意，山、石、树、建筑的绘制方法，场景原画的创意与绘制，场景原画的色彩设定。气氛图在场景概念中的作用，气氛的控制。 | 72 |
| 8 | 二维角色设定 | 本课程主要学习登场角色的造型、衣装的叫“人物设定”，包括角色的脸部特征、眼神、表情等，主要学习由数个不同角度观看同一位角色的脸。机械人、车辆、武器等设计。 | 72 |
| 9 | 动画运动和运动规律 | 本课程主要学习动画运动的基本表现技巧和基本运动规律，使初学者通过学习动画运动的基本原理和基础技巧，逐步培养创造运动、表现运动的思维，从而使设计构思到艺术实现的途径更加通畅。 | 72 |
| 10 | 动画脚本、镜头语言知识 | 本课程主要学习动画脚本和镜头语言相关知识，学习极远景、大全景、全景、中景、近景等技巧，学习摄影机运动技巧和拍摄方法等。让学生在制作动画和游戏时能够熟练制作动画脚本和应用镜头语言。 | 72 |
| 11 | Painter图形设计 | 本课程主要学习各种风格的CG绘画技法。把学生培养成为一名合格的CG插画创作师、进行CG创作前的准备工作、儿童书籍类插画设计——纯手绘技法在PT中的运用、商业广告类插画设计、萌系少女绘制方法、霹雳布袋戏插画设计、游戏中的角色设计、游戏宣传类插画设计、游戏道具的设计、游戏类场景设计等。 | 72 |
| 12 | Flash动画设计与制作 | 本课程主要学习Flash Flash的基础知识、绘图工具和文本工具的使用、动画的制作、动作脚本的编写、动画角色的设计、动画作品的设计和商业作品的制作实例等内容让学习在不断的实际操作中更加牢固地掌握Flash动画设计与制作的技巧。 | 108 |
| 13 | Maya三维设计与制作基础 | 本课程主要学习Maya的基本命令以及几个操作工具的基本使用方法，包括Maya基础操作、建模、材质、灯光、动画、粒子特效和Cloth布料。使学生掌握数字艺术、影视、动画制作流程和技巧 | 72 |
| 14 | After Effects数码影视合成与特效 | 本课程主要学习ftereffectscs的概况、操作界面、项目与合成、调用文件、图层操作、关键帧动画、时间控制、三维合成、遮罩操作、文字动画、内置滤镜、追踪和稳定、表达式、渲染输出等知识，使生掌握在影视合成制作方面的流程和技巧。 | 72 |
| 15 | Combustion高级影视后期合成 | 本课程主要学习combustion相关知识，包括矢量绘画、粒子、视频效果处理、轨迹动画以及3D效果合成等五大工具模块。学习绘画工具与3ds max软件中的交互操作功能；可以通过cleaner编码记录软件使其与flint、flame、inferno、fire和smoke同时工作。 | 72 |
| 16 | Premiere视频剪辑 | 通过该课程的学习，使同学生能熟练掌握摄影技术和镜头语言，能结合Premiere视频剪辑软件完成广告宣传的拍摄、制作和剪辑工作； | 72 |

3、综合实训

综合实训课程是专业技能课程教学的重要内容，是培养学生良好职业道德，强化学生实践能力和职业技能，提高学生综合职业能力的重要环节。通过校内实验室、实习基地、校外实训场和顶岗实习以及岗前培训等形式，使学生具备本职业岗位（岗位群）所要求的能力。

综合实训教学的实践安排在第五学期，对应“综合实训”课程，实训项目方向见下表，依据专业实际情况，可任选其一。

| **综合实训项目** | **实训时间** | **实训内容** | **实训地点** |
| --- | --- | --- | --- |
| 二维动漫设计方向 | 540学时 | 通过设计制作原创动画短片，通过四个阶段的实训，指导学生编写剧本，通过人物设计，色彩设计，背景设计，使学生熟练掌握中期动画和分镜创作技法等方面的内容，最终以制作完成动画短片的质量指标数据为标准考核学生。 | 校内 |
| 三维动漫设计方向 | 540学时 | 通过设计制作原创动画短片，通过五个阶段的实训，指导学生编写剧本，通过三维动画基本原理与生产流程、动画的基本技法、小球动画训练（无生命物体动画）、人物动画训练、人物表情动画等方面内容的实训学习，最终完成动画短片的设计制作，以动画短片的质量指标数据为标准考核学生。 | 校内 |
| 影视后期处理方向 | 540学时 | 通过宣传片或微电影等的制做，提升学生的视频处理能力，宣传片可由教师指定或由学生自己设定故事情节，并进行阶段性的拍摄制作，学生自己的手机即可拍摄，也可用基本三脚架进行稳定拍摄，指导学生从影片策划脚本创意到实际拍摄，再到后期包装制作，并加入配音，进行完整的流程化实践，掌握微电影等真实商业案例的流程，并以企业的标准来考核学习。 | 校内或校外 |

4、顶岗实习

学生通过在校3年的学习和实训，初步具备了一定的技术知识和能力。为了把学生培养成为企业生产服务一线迫切需要的高素质技能型劳动者，实现“毕业即就业、上岗即能用”的教学目的，培养计划安排了18周左右的时间将学生送到校外实习点的项目上进行顶岗实践，使学生在实践中学习和掌握有关技术、管理岗位所必需的岗位能力和综合技能，实地掌握施工工地所需要的识图、相关构造、施工技术、测量放线、建筑材料的应用和检测、施工组织设计、工程造价、质量评定、施工安全、内业资料、招投标与合同、图纸会审和技术交底等训练，以及适应现场的工作环境、工作对象和与合作伙伴共同协作的训练。通过这些实践教学环节的实施，达到毕业生“零距离”培养目的，以便尽快适应社会和用人单位需要，在激烈的竞争中尽快找到合适的工作岗位。

**七、教学进程总体安排**

1．基本要求

（1）每学年为52周，其中教学时间40周（含复习考试），累计假期12周。1周一般为28学时。顶岗实习一般按每周30小时（1小时折1学时）安排。3年总学时数约为3000学时。1-6学期教学周数分别为：17周、17周、16周、16周、16周、18周。第1～6学期周学时分别为28、28、26、26、26、30学时。

（2）公共基础课程学时一般占总学时的1/3，累计总学时约为1学年。不同专业技能方向可根据产业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，上下浮动，但必须保证学生修完公共基础课程的必修内容和学时。

（3）专业技能课程学时一般占总学时的2/3，其中学生在实习单位的实习时间根据专业人才培养方案确定，顶岗实习一般为6个月，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，集中或分阶段安排实习时间。

（4）选修课为公共基础选修课和专业选修课，第3、4、5学期分别任选4学时、8学时、8学时。选修课程320学时，其教学时数占总学时的11%。

（5）课程开设顺序和周课时时数，本专业可根据教学规律、专业方向和实际情况自行确定。

2．教学进度计划安排表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | | **课程名称** | **课程**  **性质** | **总学时** | **各学期周数与学时分配** | | | | | | **考核** | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **考试** | **考查** |
| 公共  基础课 | | 职业生涯规划 | 必修 | 32 | 2 |  |  |  |  |  | √ |  |
| 职业道德与法律 | 必修 | 32 |  | 2 |  |  |  |  | √ |  |
| 经济政治与社会 | 必修 | 32 |  |  | 2 |  |  |  | √ |  |
| 哲学与人生 | 必修 | 32 |  |  |  | 2 |  |  | √ |  |
| 语文 | 必修 | 216 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |  | √ |  |
| 数学 | 必修 | 216 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |  | √ |  |
| 英语 | 必修 | 180 | 3 | 3 | 2 | 2 |  |  | √ |  |
| 计算机应用与网络基础教程 | 必修 | 72 | 4 |  |  |  |  |  | √ |  |
| 体育与健康 | 选修 | 180 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  | √ |
| 艺术（或音乐、美术） | 选修 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  | √ |
| 历史 | 选修 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  | √ |
| 小计： |  | 1064 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专  业  技  能  课 | 专业核心课 | OFFICE 2010 | 必修 | 72 | 4 |  |  |  |  |  | √ |  |
| 计算机组装与维护 | 选修 | 72 | 4 |  |  |  |  |  | √ |  |
| 素描 | 选修 | 90 | 2 | 3 |  |  |  |  | √ |  |
| 水粉静物 | 选修 | 90 |  | 2 | 3 |  |  |  | √ |  |
| Flash动画设计与制作 | 必修 | 108 |  |  | 6 |  |  |  | √ |  |
| 平面构成/色彩构成/立体构成 | 必修 | 108 |  | 6 |  |  |  |  | √ |  |
| Photoshop 图像处理 | 必修 | 108 |  | 6 |  |  |  |  | √ |  |
| 小计： |  | 648 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 二维动画  方向 | 二维场景设定 | 必修 | 72 |  |  |  | 4 |  |  | √ |  |
| 二维角色设定 | 必修 | 72 |  |  |  | 4 |  |  | √ |  |
| Combustion高级影视后期合成 | 必修 | 72 |  |  |  |  | 4 |  | √ |  |
| 小计： |  | 216 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 三维动画  方向 | 动画运动和运动规律 | 必修 | 72 |  |  |  |  | 4 |  | √ |  |
| 动画脚本、镜头语言知识 | 必修 | 72 | 4 |  |  |  |  |  | √ |  |
| Maya三维设计与制作基础 | 必修 | 72 |  |  |  | 4 |  |  | √ |  |
| 小计： |  | 216 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 影视后期处理方向 | After Effects数码影视合成特效 | 必修 | 72 |  |  |  |  |  |  | √ |  |
| Painter图形设计 | 必修 | 72 |  | 4 |  |  |  |  | √ |  |
| Premiere视频剪辑 | 必修 | 72 |  |  | 4 |  |  |  | √ |  |
| 小计： |  | 216 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 综合实训  实训  综合实训 | | 必修 | 540 |  |  |  |  | 30 |  | √ |  |
| 顶岗实习 | | 必修 | 540 |  |  |  |  |  | 30 |  | √ |
| 合计： | | |  | 3008 |  |  |  |  |  |  |  |  |

3．教学学时分配及比例表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程类别** | | **学时数** | **占总学时比例** |
| 1 | 必修课 | 公共课程 | 812 | 26.99% |
| 2 | 专业课程 | 1692 | 56.25% |
| 3 | 选修课 | 公共课程 | 252 | 8.38% |
| 4 | 专业课程 | 252 | 8.38% |
| 合计: | | | 3008 | 100% |
| 理论教学比重 | | | 1316 | 43.75% |
| 实践教学比重 | | | 1692 | 56.25% |

**八、实施保障**

1、师资队伍

计算机动漫与游戏制作专业现有专任专业课教师8人，其中高级讲师3人，讲师4人，助讲1人，专业组的教师全部是教学第一线的教师，课程组教师成员平均年龄为31岁，双师率为100%。本专业设置企业兼职教师5人，其中艺术总监2人，技术总监3人，均为企业一线技师，有丰富的工作经验。

1.首席教师的基本要求

具有较高的职业教育认识能力、专业发展方向把握能力、课程开发能力、教研教改能力、学术研究，尤其是专业制作研发能力、组织协调能力；能带领专业建设团队构建动画专业“层次化、模块化”课程体系。

2.专任教师、兼职教师的配置与要求

以工作过程为导向的课程体系要求教师不再是简单的知识与技能的传授者，还必须懂得管理与劳动组织，熟悉生产现场对整套制作流程。同时还必须具备实际项目的制作能力和设计能力。

本专业核心课程的师资配置与要求见下表。

| **序号** | **课程** | **课程核心要求** | **专任教师要求** | **兼职教师要求** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 运动规律 | 1.具有较好的美术功底。  2.掌握基本的人体结构。  3.了解人体、动物的基本运动规律。  4.了解自然现象的基本运动规律。  5.掌握物体运动中的Timing概念。  6.掌握基本的表演知识。 | 具备独立制作实际项目的能力或相关专业本科以上学历及3年以上教学经验。 | 有丰富的实际  项目制作经验  和教学经验的  高级技师 |
| 2 | MAYA | 1.具有较好的美术功底。  2.掌握基本的人体结构。  3.掌握作画的透视原理。  4.熟练掌握 3DMAX、MAYA软件技能。  5.熟练掌握原动画运动规律。  6.掌握相关摄影灯光方面的知识。 | 具备独立制作实际项目的能力或动画相关专业本科以上学历及3年以上教学经验。 | 有丰富的实际  项目制作经验  和教学经验的  高级技师。 |
| 3 | Photoshop图像处理 | 1.具备一定的美术功底。  2.熟练使用 Photoshop 软件。 | 具有较强的专业知识和驾驭课堂的能力,有2年以上的实际工作经验或本科毕业、2年以上的教学经验。 | 具有一定项目的制作经验和教学经验. |
| 4 | 二维动画  制作 | 1.具备一定的动画美术基础。  2.具备一定的动画制作经验。  3.了解原画的运动规律。  4.熟知相关的软件。  5.能熟练运用手写板。 | 具有一定的动画制作能力或本科毕业、2年以上的教学经验 | 具有项目的实际操作能力和教学经验。 |
| 5 | 影视后期  制作 | 1.具有一定的动画基础知识。  2.熟知后期制作中的软件操作。 | 具有后期软件操作能力或本科毕业、2年以上的教学经验。 | 具有单独操作后期方面的工作能力和相关点教学经验。 |

2、教学设施

| **序号** | **名称** | **具体要求说明** |
| --- | --- | --- |
| 1 | 教学云平台 | 教学平台是一套教育教学管理综合性平台。主要功能包括课程组建，通过电脑、平板、白板等多媒体设备进行授课，学生的管理，学习成绩的统计分析，课程资源的组建和维护等多种功能，配合互动课程以及海量的资源，力求打造一个全新的、多功能的教学平台。 |
| 2 | 智能手绘板 | 提供教学软件系统的在线培训平台，可支持电脑、pad、手机等多种终端使用，除教学软件系统的课程，平台内还具有ppt、Flash、微课等教学工具的培训课程，支持微信公众号定期推送及观看在线直播，方便老师碎片化时间学习。 |
| 3 | 慕课 | 由多位本校专业课教师，录制的微课课程，方便学生课前预习与课后复习，支持反复观看，与云学习平台同步更新。 |
| 4 | 在线考试系统 | 为方便学生进行统考和证书考核，制作的电子考试复习系统，学生通过扫描二维码，进入考核状态，可以无限次考试复习，便于学生课下自学与复习。 |

3、教学资源

1）教材选用严格按照国家有关规定，德育课和文化基础课选用国家规划教材，专业课程教材的选用在国家规划教材和省编教材优先的前提下，既要符合教学大纲的规定，又要符合专业的培养方向，同时兼顾本校学生的实际知识水平和接受能力，鼓励开发和选用校本教材。

| **序号** | **课程名称** | **教材名称** | **出版社** | **备注** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 计算机应用与网络基础教程 | 计算机操作基础 | 新华教育集团 | 自编 |
| 2 | OFFICE 2010（上、下册） | Office办公自动化 | 新华教育集团 | 自编 |
| 3 | 计算机组装与维护 | 计算机组装与维护 | 新华教育集团 | 自编 |
| 4 | 素描 | 新概念 -----石膏几何体 | 西泠印社出版社 |  |
| 5 | 水粉静物 | 色彩静物-----名家教你画 | 重庆出版社 |  |
| 6 | 平面构成/色彩构成/立体构成 | 平面构成/色彩构成/立体构成 | 辽宁美术出版社 |  |
| 7 | Photoshop图像处理 | 实用美术基础与Photoshop图像处理 | 新华教育集团 | 自编 |
| 8 | 语文 | 语文 | 语文出版社 |  |
| 9 | 数学 | 数学 | 语文出版社 |  |
| 10 | 外语 | 外语 | 语文出版社 |  |
| 11 | 体育 | 体育 | 人民教育出版社 |  |
| 12 | 职业生涯规划 | 职业生涯规划 | 西北工业大学 |  |
| 13 | 职业道德与法律 | 职业道德与法律 | 西北工业大学 |  |
| 14 | 经济政治与社会 | 经济政治与社会 | 西北工业大学 |  |
| 15 | 哲学与人生 | 哲学与人生 | 中国传媒大学 |  |
| 16 | 就业指导 | IT精英职业导航 | 新华教育集团 | 自编 |
| 17 | 二维场景设定 | 游戏场景设计 | 新华教育集团 | 自编 |
| 18 | 二维角色设定 | 游戏角色设计与动画制作 | 新华教育集团 | 自编 |
| 19 | 动画运动和运动规律 | 动画运动规律 | 大连理工大学出版社 |  |
| 20 | 动画脚本、镜头语言知识 | 动画设计与制作 | 新华教育集团 | 自编 |
| 21 | Painter图形设计 | Painter图形设计与动画造型高级技法 | 新华教育集团 | 自编 |
| 22 | Flash动画设计与制作 | Flash动画设计与制作 | 新华教育集团 | 自编 |
| 23 | 3ds max三维设计与制作 | 3ds max动画设计与影视制作 | 新华教育集团 | 自编 |
| 24 | Maya三维设计与制作基础 | Maya三维设计与制作基础 | 新华教育集团 | 自编 |
| 25 | After Effects数码影视合成与特效 | After Effect数码影视合成与特效 | 新华教育集团 | 自编 |
| 26 | Combustion高级影视后期合成 | 数码影视处理高级技法及应用 | 新华教育集团 | 自编 |
| 27 | 项目实战 | / |  |  |
| 28 | 毕业设计 | / |  |  |

2）学校有完整的具有符合上级主管部门颁布的本专业指导性人才培养方案精神的校内实施性教学计划和实施性教学大纲。结合建筑装饰行业发展状况，紧贴市场需求，以房屋建筑施工、工程监理、工程质量检测等职业能力培养为主线，直接引入行业领军企业，合作开发校企合作项目和实行“工学结合”特色实习实训的模块化课程体系。

3）通过细化专业职业技能要素，突出针对性、实用性和实践性；重新整合和优化课程结构，增强专业群内课程之间的关联度，重设专业群基础能力课程体系，重点持续更新专业核心技能课程，核心技能实训教学环节全部引入企业真实工作任务。

4）开设实战操作类课程及实训，调整专业实训时间，增设专业跟岗实训环节，在真实工作环境中开展企业全岗位实训，从而使参与师生能够更加深入地了解企业的运营管理等内部运作的模式，提升学生在计算机应用操作、计算机维修、平面设计等方面的专业技能。

5）在教材与教法改革中，组建由专兼教师组成的课程团队，校企合作开发建设实习实训教材；基于项目化教学，开发校本课程和配套信息化资源。进一步普及智慧课堂的应用，推进“教学练做创”一体化教学模式改革，响应国家对“互联网+”政策对教育的侧重和支持，探索中职生电子商务实践创业操作平台的建设和普及应用。

4、教学方法

本专业教学安排坚持学历教育与岗位培训相融合、职业能力与职业素养兼顾，结合各学校具体情况，有针对性地培养系统化设计人才培养方案。

(1)采用项目导向、任务驱动和顶岗实习的工学结合的教学模式，灵活运用案例分析、角色扮演、任务驱动、项目导向、课堂与实习地点一体化等教学方法，对本专业学生的专业技术能力、行业通用能力、核心竞争能力、团队合作能力进行培养。在专业技术能力方面，通过加入企业成功的实训项目与案例，使学生在每个阶段达到指定目标，训练学生实践操作的熟练程度和规范性，通过校企合作开发项目训练培养学生良好的职业素质。

(2)构建以职业能力考核为主导、有企业专家参与、与网络管理环境实际相一致、符合行业规范和专业技能标准的教学评价系统。在考核内容上，注重分析、解决问题的能力和实际应用的能力，特别要注重实效和学生职业能力考核。积极推行“双证书”制度，按照国家职业资格标准来确定专业教学标准，在能力考核上实施“以认证代考试”、“以竞赛代考试”等方式；在课程考核上采用“开卷+闭卷”、“笔试+口试”、“实际操作+答辩”等形式，以提高学生的综合能力。

(3)积极推行新型教学方法。积极进行教学改革，研究了解学生的心理特点和接受能力，使用学生喜闻乐见的教学方法，充分利用各种教学资源，注重实际工作任务情境的模拟，以行动导向为主的项目教学法、案例教学法和情景教学法等方法，提高课堂教学效率。

5、学习评价

转变评价观念。评价的目的要从注重甄别转变为注重激励、诊断与反馈。转变单一评价模式。注意使用多元评价方式，使终结性评价与过程性评价相结合；个体评价与小组评价相结合；理论学习评价与实践技能评价相结合。

建立多样化评价方式。除书面考试以外，还可采用观察、口试、现场操作、提交案例分析报告、工作制作等方式，进行整体性、过程性和情境性评价。有条件的课程，可与社会性评价相结合，如参加考级、资格认证等。加强评价结果的反馈。通过及时反馈，更好地改善学生的学习，有效地促进学生发展。在反馈中要充分尊重学生，以鼓励、肯定、表扬为主。

采用过程性考核和课程结业考核相结合的考核方式。课程总成绩为100分，其中过程性考核占总成绩的60%，课程结业考核占总成绩的40%；总成绩60分为及格。

1）过程性考核主要包括以下内容：

①学习态度（30%）：主要包括出勤率、听课情况、课堂讨论、发言、提问、作业等。

②岗位技能操作（40%）：主要包括施工准备、操作规范程度、熟练程度、成果等。

③单元测试（30%）：教师可采用单元测试题库组织进行，也可以根据单元项目内容结合实际案例由学生完成相应的成果等。

2）课程结业考核：可采用笔试、现场实操、答辩、论文等多种形式。

6、质量管理

1）计划编制按照专业培养目标的总体要求，本着由目标岗位定工作范围、由工作范围规范知识结构、能力结构的原则，设计教学过程，编制教学计划。

2）教学管理要更新观念，改变传统的教学管理方式。 教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；要加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

3）加强各项教学管理规章制度建设，教学管理文件规范。完善教学质量监控与保障体系；形成教学督导、教师、学生、社会教学评价体系以及完整的信息反馈系统；建立可行的激励机制和奖惩制度；加强对毕业生质量跟踪调查和收集企业对专业人才需求反馈的信息。

4）坚持德育为先，能力为重。把社会主义核心价值体系融入教育教学全过程，着力培养学生的职业道德、职业技能和就业创业能力。

5）坚持产教融合、校企合作。实现专业设置与职业岗位、专业课程内容与职业标准、教学过程与生产过程的深度对接。以职业资格标准为制订专业教学标准的重要依据，努力满足行业科技进步、劳动组织优化、经营管理方式转变和产业文化对技能型人才的新要求。

6）坚持工学结合、教学做合一的人才培养模式。注重“做中学、做中教”，重视理论实践一体化教学，强调实训和实习等教学环节，突出职教特色。

7）坚持整体规划、系统培养，促进学生的终身学习和全面发展。正确处理公共基础课程与专业技能课程之间的关系，合理确定学时比例，严格教学评价，注重中高职课程衔接。

8）坚持先进性和可行性，遵循专业建设规律。注重吸收职业教育专业建设、课程教学改革优秀成果，借鉴国外先进经验，兼顾行业发展实际和职业教育现状。

9）在实施时依据本计划结合不同入学年份的学生编制专业实施性教学计划，实施性教学计划相对于本计划有不超过10%的上下活动范围。

10）根据社会需求的变化及教育教学改革的深入进行，所开设的课程及实践教学环节可作适当调整。

11）为保证培养目标的实现，在教学计划的实施过程中，对学生开展形式多样、内容丰富的政治思想教育、心理健康教育、科技文化体育活动及社会实践活动。

**九、毕业要求**

1．学生毕业时取得学分不低于170学分。

2．学生毕业时要求取得毕业证和与本专业培养目标相匹配的计算机中级证、普通话证书等职业资格证。

3．本专业毕业生除完成专业教学计划中所有科目的学习并成绩合格外，必须获得我校专业技能等级证才能获得毕业资格。