

# 鹤壁工业中专 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

1. 专业名称: 计算机动漫与游戏制作
2. 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

全日制三年

## 四、职业面向

所属专业 大类(代)	所属专业类 (代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别(或 技术领域)	职业资格证书或技 能等级证书举例
信息技术 类(62)	计算机动漫与 游戏制作 (090400)	动画、游戏 行业	游戏制作 产品设计 影视剪辑	影视动画制作师 影视动画设计师 动画绘制员 游戏美工员	动画绘制员 图形图像处理 3dmax

## 五、培养目标与规格

### (一) 培养目标

本专业培养与我国现代化建设要求相适应,德、智、体、美等全面发展的,具有与本专业相适应的文化水平、良好的职业素质,掌握本专业的基础知识和基本技能,能够从事计算机及相关设备的使用、维护、管理、销售的高素质劳动者和技能型人才。具体就是培养“中职毕业文凭+中级工职业资格证书”的双证书学生。

### (二) 培养规格

本专业毕业生应具有以下职业综合素养、职业能力及专业知识和技能。

#### (一) 综合素质

### 1、思想道德素质:

(1) 热爱祖国, 拥护党的基本路线, 具有爱国主义、集体主义精神和良好的思想品德。

(2) 有正确的人生观、价值观, 有较高的道德修养, 文明礼貌、遵纪守法、诚实守信。

(3) 有高度的责任感, 有严谨、认真、细致的工作作风, 具有团队精神和合作意识, 具有一定的协调工作的能力和组织管理能力。

### 2、科学文化素质:

(1) 理解国家有关的法律、法规, 具有社会活动需要的科学文化基本理论知识和基本技能。

(2) 具有必备的文化基础知识, 有一定的文学艺术修养和健康的人文、科学素养及审美情趣, 具有终生学习理念, 能够不断学习新知识、新技能。

### 3、专业素质:

(1) 具有扎实的美术基础, 能熟练地使用二维、三维动画软件进行动漫设计与制作。

(2) 能进行影视后期制作, 能进行商业插画创作。

4、身心素质: 有健康的体魄, 良好的心理素质, 有吃苦耐劳、甘于奉献的精神, 具有健康向上的生活态度。

### (二) 职业能力

工作岗位	工作任务	需具备的主要能力
动画绘制员 角色动画师 场景设计师 道具设计师	角色设计 场景设计 道具设计 分镜设计	(1) 掌握动画的相关基础知识, 了解动画的制作流程; (2) 具有扎实的美术功底及造型能力, 能熟练使用手绘板设计、绘制角色及场景, 并具有独立完成动画设计和制作的工作能力; (3) 能熟练应用与动画相关的制作软件
角色模型师 场景灯光师 场景建模师 动画特效师	三维模型制作 材质灯光制作 三维动画制作 游戏动画制作 特技效果制作	(1) 掌握动画的相关基础知识, 了解动画的制作流程; (2) 具有扎实的美术功底及造型能力, 能独立设计、制作角色及场景; (3) 能够熟练操作三维制作软件, 掌握建模、贴图、灯光、动画技术; (4) 能够熟练操作平面制作软件

漫画师 CG 插画师	绘制漫画 绘制插画	(1) 了解漫画、插画的相关基础知识; (2) 具有扎实的手绘功底及造型能力, 能独立设计、绘制角色及场景; (3) 能够使用手绘板及图像处理软件绘制插画、漫画
游戏美工	游戏原画设计 游戏场景设计 游戏角色设计	(1) 了解游戏的相关知识, 了解游戏制作流程; (2) 具有扎实的美术功底及造型能力, 能独立设计、绘制游戏角色及场景; (3) 能够熟练操作三维制作软件, 设计并制作游戏角色及场景; (4) 能够熟练操作图像处理软件
影视后期制作师 动画后期处理师	影视剪辑合成 特效制作合成	(1) 掌握影视广告、网络传媒、新闻综艺的相关知识; (2) 具有良好的镜头感, 对新闻、网络、影视表现手法有一定的了解, (3) 能够熟练操作影视特效及后期编辑软件

### (三) 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能力。
- 6、掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画伤口的制作技能。
- 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。

### (四) 本专业的专业(技能)方向——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。

## 六、课程设置

### (一) 公共基础课程

#### 1. 职业生涯规划 (36 学时/2 学分)

通过本门课程的学习,使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。使学生掌握职业生涯规划的基础知识和常用方法,树立正确的职业理想和职业观、择业观、创业观以及成才观,形成职业生涯规划的能力,增强提高职业素质和职业能力的自觉性,做好适应社会、融入社会和就业、创业的准备。

#### 2. 经济政治与社会 (36 学时/2 学分)

经济政治与社会是中等职业学校学生必修的一门德育课程,旨在对学生进行马克思主义相关基本观点教育和我国社会主义经济、政治、文化与社会建设常识教育,引导学生掌握马克思主义的相关基本观点和我国社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设等有关知识;提高思想政治素质,坚定走中国特色社会主义道路的信念;提高辨析社会现象、主动参与社会生活的能力。

#### 3. 哲学与人生 (36 学时/2 学分)

该课程以马克思主义中国化为主线,以坚持和发展中国特色社会主义为主题,以习近平新时代中国特色社会主义思想为重点。着重讲授中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历程,充分反映马克思主义中国化的理论成果。要让学生清楚认识到毛泽东思想是使中国站起来的理论体系,邓小平理论是使中国富起来的理论体系,习近平新思想是使中国强起来的理论体系。突出中国站起来、富起来、强起来的历史逻辑。在该课程的教学中应凸显问题意识,注重解决学生的现实思想问题,强化实践教学,通过线上线下混合式教学方法激发学生自主学习的积极性,真正提高学生的政治思想道德素质。

#### 4. 职业道德与法律 (36 学时/2 学分)

职业道德与法律是中等职业学校学生必修的一门德育课程,旨在对学生进

行道德教育和法制教育,帮助学生了解职业道德的作用和基本规范,陶冶道德情操,增强职业道德意识,养成职业道德行为习惯;指导学生掌握与日常生活和职业活动密切相关的法律常识,树立法治观念,增强法律意识,成为懂法、守法,用法的公民。

#### 5. 语文 (216 学时/12 学分)

本课程分 5 个学期开设,是以提高学生的语文应用能力和人文素养为宗旨,是提升学生学习能力、人文素质、学会人际交往、完善职业素养的基础课程。对培养学生审美情趣,提高学生思想道德素质、科学文化素质和良好的职业素养具有重要作用。全套书共分三册,每册均由必学与选学两部分构成,均按模块组织学习内容,同时设附录(增加课外阅读篇目,介绍文学史、文学名著以及语言文字方面的知识),力图为学生开辟一条课内外衔接的阅读通道。要求在九年义务教育的基础上,培养学生热爱祖国语言文字的思想感情;正确理解与运用祖国语言文字的能力;掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力,具有初步的文学作品欣赏和浅易文言文阅读能力;掌握基本的语文学习方法,养成自学和运用语文的良好习惯;重视语言的积累和感悟;接受优秀文化的熏陶,提高思想品德修养和审美情趣,形成良好的个性、健全的人格。

#### 6. 英语 (216 学时/12 学分)

帮助学生进一步学习英语基础知识,培养听、说、读、写等语言技能,初步形成职场英语的应用能力;激发和培养学生学习英语的兴趣,提高学生学习的自信心,帮助学生掌握学习策略,养成良好的学习习惯,提高自主学习能力;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。

#### 7. 数学 (216 学时/12 学分)

数学课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。在九年制义务教育基础上,使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的数学基础知识,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。为学习专业知识、掌握职业技能、继续学习和终身发展奠定基础。

#### 8. 信息技术 (36 学时/2 学分)

通过该课程的教学,让学生了解信息技术的基本理论,较系统地掌握计算机办公软件的基本操作方法和技巧,培养学生具有良好的计算机实际应用能力和相

应的计算机文化素养。《计算机应用基础》课程主要围绕认识计算机系统、Windows 7 操作系统、Office2010、计算机互联网等教学模块来组织课程内容,通过实例引入,理论解析,情景模拟等教学环节,实现教、学、做一体化,使学生在理解学科理论的基础上,能够举一反三,服务日常生活与工作,在校期间要求取得全国计算机等级考试一级证书,课程的学习和考证的督促将计算机应用基础理论知识的掌握、技能训练和关键能力培养转化为课程目标的实现,为今后能够迅速地适应和从事其他工作打下坚实基础。

#### 9. 体育与健康 (180 学时/10 学分)

体育与健康课程是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内容、方法、原理,以促进学生体质与健康发展为目标的综合类课程。依据学校体育教学原理,结合高职高专院校人才培养目标,全面推进素质教育,培养学生“终身体育”的意识和科学健身的能力,是实施素质教育和培养德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才的重要途径。本课程的任务是:树立“健康第一”的指导思想,传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法,通过科学指导和安排体育锻炼过程,培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力,养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯,提高生活质量,为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。

#### 10. 就业指导 (36 学时/2 学分)

就业指导课是各专业人才培养方案中的一门职业能力必修课,通过就业指导课教学,为学生提供就业政策、求职技巧、就业信息等方面的指导,帮助各专业学生了解我国、当地的就业形势和就业政策,根据自身的条件、特点、职业目标、职业方向、社会需求等情况,选择适当的职业;对学生进行职业适应、就业权益、劳动法规等方面的教育,帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观,充分发挥自己的才能,实现自己的人生价值和社会价值,促使学生顺利实现就业。

#### 11. 历史 (36 学时/2 学分)

本课程旨在提高学生对历史基本常识和基础知识的学习和掌握,把握人类文明发展的重要史实与基本线索,理解人类经济文明、政治文明、文化生活、社会文明的主要脉络与趋势。分为经济篇、政治篇、文化篇三部分,反映人类社会经济、政治、文化领域的重要历史内容,包括重大历史事件、人物、现象等,展现了人类发展进程中丰富的历史文化遗产。坚持“教学做合一”的教学方法,以学

生为主体,采用“读史心得分享”、“文化遗迹考察报告”、“主题演讲”、“小组辩论”等形式,创设多种学习情境,使学生在情境中体验历史,观察历史、思考历史,初步掌握接受与探究、自主与合作、阅读与思考等基本的学习方法。在此过程中,培育学生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,提高学生的道德情操和历史人文素养,使学生坚定中国特色社会主义文化自信,树立人类文明多元共生,互学互鉴、开放包容的价值理念。

## 12. 公共艺术 (72 学时/4 学分)

通过艺术作品赏析和艺术实践活动,使学生了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和原理,引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观,增强文化自信与文化自信,丰富学生人文素养与精神世界,培养学生艺术欣赏能力,提高学生文化品位和审美素质,培育学生职业素养、创新能力与合作意识。

### (二) 专业课程

#### 1. Office 办公软件 (36 学时/2 学分)

主要讲解 Word、Excel、Internet 基础知识等内容,并通过大量实例制作使学生掌握以下技能:具备计算机科学的基本理论和基本常识,具有微型计算机的基本常识;熟练使用 Windows xp 操作平台;基本掌握 Office 2007 的主要软件 Word 2007、Excel 2007 和 PowerPoint 2007 的使用方法。

同时,本课程使学生熟练掌握英文键盘打字技能;使学生了解汉字编码方法,熟练掌握一种或一种以上中文录入技能,且具有一定文字录入速度。

#### 2. 文字录入 (36 学时/2 学分)

英文录入:能够使用正确的击键操作姿势和指法,根据指定文稿在 10 分钟内输入 1600 个英文字母与字符,错误率不超过 2%。

汉字录入:能够使用一种拼音输入法及五笔字型输入法输入汉字,在 10 分钟内能够通过键盘输入 500~800 个汉字与字符,错误率不超过 5%。

#### 3. Photoshop (108 学时/6 学分)

主要内容:主要介绍 PhotoShop CS 版工作界面、设计基础、工作范围的选取、图像描绘的方法和技巧、文字特效的制作、图像编辑技巧、路径的应用、图层的应用、通道的功能与使用、滤镜的使用方法与技巧。

#### 4. Coreldraw (72 学时/4 学分)

主要内容:培养学生掌握图形绘制、平面设计、网页制作、图像处理等基

础技能外, 还进一步提升平面设计能力, 从而使学生能创作企业 VI 设计、工业造型设计、产品包装设计和插画绘制等。

#### 5. 影视后期制作 (AE 与 Premiere) (144 学时/8 学分)

学习并掌握影视处理软件会声会影、After effects、premiere, 结合数码摄像、采集、合成等技术, 能独立编辑视频、音频和熟练运用软件中的特技效果, 掌握各种数据压缩方法和输出方法。在当前的数是时代的到来, 对电影, 电视, 动画片, 还有电视栏目包装的合成的了解掌握。

#### 6. 3D max 制作 (108 学时/6 学分)

从室内装修设计的需要出发, 使学生通过本课程的学习能够掌握 3d 计算机辅助工具, 利用 3dmax 里的各模块模拟各类三维造型、空间效果; 掌握 3dmax 各模块应用的基本技能, 可以使用常用 3d 数字工具进行模型创建、灯光设置、材质贴图以及简单的渲染输入图片; 认识三维全息模拟辅助软件的多样性和针对性; 掌握 3DMAX 这个辅助软件的基本架构及功能。

#### 7. 网页设计与制作 (72 学时/4 学分)

本课程的目的是通过对 HTML、VBScript 编程技术、Dreamweaver 8、ASP 动态页面设计的学习, 掌握综合应用网页设计的各种技能, 培养学生的自我学习和动手能力, 真正能使用所学的知识进行网站建设。

#### 8. 计算机应用基础 (36 学时/2 学分)

本课程主要讲授计算机的基础知识, 操作系统的基本应用, 办公软件的操作以及计算机网络的基础知识和基本操作。让学生能够全面掌握计算机的基础知识和操作技巧, 为其专业课程的学习打下坚实基础。

#### 9. 色彩构成 (36 学时/2 学分)

本课程为工业设计专业基础课程, 也是通向专业设计创作实践的重要桥梁。课程设置的目的是通过学习色彩理论和色彩基本概念, 了解色彩的三要素特性及其构成规律, 使学生正确理解, 认识色彩构成原理。掌握色彩构成的规律与法则, 提高思维想象能力, 启迪设计灵感, 并形成现代设计观念和审美意识, 通过大量的、系统的色彩训练, 培养提升学生对色彩的感觉和敏锐度。课程通过理论结合实践的形式, 加强设计训练, 并多欣赏设计领域中运用构成手法的精彩实例, 学习中培养学生用心感悟体会, 学会举一反三地综合应用, 为以后的专业设计打下坚实的形式美学基础。



#### 10. 动漫线描 (36 学时/2 学分)

本课程是本专业必修基础课,目的是为了培养学生的审美能力和用线造型的能力。内容包括线描理论、线描人物临摹、线描人物写生、线描风景写生、漫画线描。采用理论与实践相结合、在教学中以临摹、写生、创作为主,集中讲授、个别辅导、作品欣赏、作业讲评等教学方法,使学生了解线条的表现方法,不同类型的卡通漫画造型的特征和漫画构图原理的基础,使学生熟练地运用漫画线条塑造卡通动漫形象。。

#### 11. 素描 (36 学时/2 学分)

素描是本专业必修的基础课。本课程使学生掌握素描的基础知识、基础理论和基本技能,具有正确的观察方法和坚实的造型能力,从而正确、生动、深刻地表现对象,为学习专业课打好基础。

教学内容安排分为结构素描教具写生、石膏几何模型写生、静物写生、石膏像写生、人物头像写生、人物手足部写生、人体写生、着衣人物半身像写生、着衣人物全身像写生共九个单元。除课堂教学的时数外,教师还按单元学习的任务和学生具体的学习情况,定期布置一定量的速写、盲画、记忆画等课外作业,以补充和巩固学生的专业知识,和提高学生的绘画能力。

#### 12. 平面构成 (36 学时/2 学分)

本课程是本专业学生进入专业设计前必须具备的重要专业设计能力之一,在本专业课程中具有非常重要的地位。其目的在于培养学生从理性的角度和美学、心理学的高度去研究在二维里的平面、空间的组合和构成方式,形式美的构成法则,培养学生的创造力、基础造型能力、形象思维能力、设计表现能力。提高学生的审美能力、创造能力、判断力,开阔学生的设计视野,加强创意思维的训练。教学中结合实际和专业应用方向,强调手绘为主计算机辅助的平面构成练习与教学。

#### 13. FLASH (108 学时/6 学分)

: 通过对 FLASH 课程的学习,学生能独立制作动画和图片,为网站、网页设计提供相应的素材,为其它相应课程的学习服务。另外,学生能够利用 FLASH 制作广告宣传动画、制作各种类型的小游戏,为进入相应的领域打下基础。

#### 14. Premiere 视频编辑 (72 学时/4 学分)

Premiere 视频编辑课程是本专业开设的一门专业必修课。课程按照“软件

功能解析—课堂案例—课堂练习—课后实践”这一思路进行教学。通过本课程的学习,使学生掌握视频编辑的基本知识,掌握 Premiere 软件影视制作的全过程,学到更多影视制作的方法、技巧,使学生可以快速具备一门专业技能,拓展自己今后的工作方向,以便将来更好的适应社会,具有更强的竞争力。

#### 15. 音频制作 (36 学时/2 学分)

本课程是为拓展学生的计算机应用能力而设置的技能应用性课程,其主要目的是让学生掌握计算机音频制作技术,以满足涉及该项计算机技术的动漫与游戏制作的需要。

#### 16. 动漫作品制作 (144 学时/8 学分)

本课程主要是让学生了解动画短片的完整制作过程;掌握具体的二维或三维动画短片的制作方法,综合性地培养学生的卡通基础造型能力、动画创意设计能力、影视特效处理能力、动画后期处理能力。这是一门实践性较强的教学模块,宜采用理实一体化或项目教学法,以案例教学为主。

### 七、教学进度安排及学时分配

#### 1. 计算机动漫与游戏制作专业教学进程表

建议修读时间	课程编号	课程名称	核心课程	课程性质	学分	学时	学时分配		周学时	课程类别	考核方式
							理论	实践			
第 一 学 期  (18 周)	GJ1001	语文			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ2001	数学			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ3001	英语			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ5001	体育与健康			2	36		36	2	公共基础课	考查
	GJ4001	职业生涯规划			2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ8001	艺术			1	18	18		1	公共基础课	考查
	JD0001	色彩构成			2	36	18	18	2	专业基础课	考试
	JD0002	动漫线描			4	72	18	54	4	专业基础课	考试
	JD0003	文字录入			2	36		36	2	专业基础课	考试
	JD0004	计算机应用基础			2	36		36	2	专业基础课	考试
	JD0005	素描			2	36		36	2	专业基础课	考试

	JD0017	普通话		选	4	72	18	54	4	专业选修课	考查
	JD0018	常用应用软件		修	4	72	18	54	4	专业选修课	考查
	合计				30	540	270	270	30		
第 二 学 期  (18周)	GJ1002	语文		必 修	3	54	54		3	公共基础课	考试
	GT2002	数学			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ3002	英语			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ5002	体育与健康			2	36		36	2	公共基础课	考查
	GJ4002	职业道德与法律			2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ8002	艺术			1	18	18		1	公共基础课	考查
	JD0006	平面构成			4	72	18	54	4	专业基础课	考试
	JD0007	Office 办公软件			2	36		36	2	专业基础课	考试
	JD0008	Photoshop	√		2	36		36	2	专业技能课	考试
	JD0009	FLASH 二维动画设计	√		4	72	18	54	4	专业技能课	考试
	JD0010	礼仪		选	4	72	36	36	4	专业选修课	考查
	JD0020	分镜头脚本		修	4	72	36	36	4	专业选修课	考查
	合计				30	540	288	252	30		
第 三 学 期  (18周)	GJ1003	语文		必 修	3	54	54		3	公共基础课	考试
	GT2003	数学			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ3003	英语			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ5003	体育与健康			2	36		36	2	公共基础课	考查
	GJ4003	经济政治与社会			2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ8003	艺术			1	18	18		1	公共基础课	考查
	JD0011	FLASH 二维动画设计	√		2	36		36	2	专业技能课	考试
	JD0009	Premiere	√		4	72	18	54	4	专业技能课	考试
	JD0010	3D MAX 制作	√		2	36		36	2	专业技能课	考试
	JD0008	Photoshop	√		4	72	18	54	4	专业技能课	考试
	JD0021	应用文写作		选	4	72	36	36	4	专业选修课	考查
	JD0022	视听语言		修	4	72	36	36	4	专业选修课	考查
	合计				30	540	288	252	30		

第 四 学 期  (18周)	GJ1004	语文		必 修	3	54	54		3	公共基础课	考试
	GT2004	数学			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ3004	英语			3	54	54		3	公共基础课	考试
	GJ5004	体育与健康			2	36		36	2	公共基础课	考查
	GJ4004	哲学与人生			2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ8004	艺术			1	18	18		1	公共基础课	考查
	JD0012	coreldrow	√		4	72		72	4	专业技能课	考试
	JD0013	音频制作			2	36	18	18	2	专业技能课	考试
	JD0014	动漫作品制作			2	36		36	2	专业技能课	考试
	JD0010	3D MAX 制作	√		4	72	18	54	4	专业技能课	考试
	JD0023	交际与沟通		选 修	4	72	36	36	4	专业选修课	考查
JD0024	剧本创作		4		72	36	36	4	专业选修课	考查	
合计					30	540	288	252	30		
第 五 学 期  (18周)	GJ4001	就业指导		必 修	2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ5005	体育与健康			2	36		36	2	公共基础课	考查
	GJ6001	历史			2	36	36		2	公共基础课	考试
	GJ7001	信息技术			2	36	18	18	2	公共基础课	考查
	JD0015	影视后期	√		8	144	18	126	8	专业技能课	考试
	JD0012	动漫作品制作			6	108	18	90	6	专业技能课	考试
	JD0016	网页设计与制作		4	72		72	4	专业技能课	考试	
	JD0025	国学经典诵读		选 修	4	72	18	54	4	专业选修课	考查
	JD0026	动画运动规律			4	72	18	54	4	专业选修课	考查
合计					30	540	144	396	30		
第 六 学 期  (26周)	BY0001	毕业实习			30	780		780	30	集中实习	26周
	合计					30	780		780	30	

## 2. 教学活动学时分配表

课程类别		学分	学时分配			学时比例
			总学时	理论学时	实践学时	
必修课	公共基础课	64	1152	954	198	33.1%
	专业基础课	18	324	54	270	9.3%
	专业技能课	48	864	126	738	24.8%
选修课	专业选修课	8	144	54	90	4.2%
	公共选修课	12	216	90	126	6.2%
集中实践环节		30	780		780	22.4%
合计		180	3480	1278	2202	
比例						100%

## 八、实施保障

## (一) 师资队伍

1. 专任教师须身心健康,具备良好的师德;并具有中等职业学校教师资格证书及专业资格证书。计算机、艺术设计类专业本科学历。
2. 计算机类或设计类专业教师承担专业核心课程。
3. 软件基础类课程可由计算机类专业教师承担。
4. 教师应具有终身学习能力,适应产业行业发展需求,熟悉企业情况。专任教师须有平均每年不低于 15 天的企业实践。
5. 聘请行业企业技术骨干担任兼职教师,兼职教师比例不低于 25%。
6. 综合实训课程须由专兼教师共同承担。

## (二) 教学设施

## 1. 教室基本条件

专业教室配备黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设计, WiFi 环境,具有较强的网络安全防护措施;每间教室配有应急照明装置及紧急疏散标志。

## 2. 校内实验实训条件

本专业配备校内实训实习室和校外实训基地。

校内有计算机仿真实训室、图文工作实训室、计算机基础应用实训室、平面设计与制作实训室、多媒体实训室、室内设计制图实训室、计算机影视动漫实训室、计算机组装实训室。

### 3. 校外实训实习基地基本要求

校外实训基地设施、设备配置到位、工位够用、环境安全、条件适合能满足专业学生进行对口实训。

校外实训基地满足学生亲自动手操作和亲自实践,系统掌握并接触某技能方向的主要业务环节,全面巩固技能方向知识及技能,能够培养学生的岗位职业能力。

校外实训基地均配置专门管理教师对实习学生进行管理,企业指定专门的技能指导教师指导实习学生的专业实践,定期考核,对学生进行品德、纪律等综合评价记录。

## (三) 教学资源

### 1. 教材选用基本要求

公共基础课程选用高教京版出版社出版的中等职业教育规划系列教材,专业核心课程选用近三年由高等教育出版社出版的中等职业教育规划系列教材。

### 2. 图书文献配备基本要求

学校图书馆配置图书和期刊杂志总数(包括与本专业相关的技术基础课图书资料)达到教育部有关规定。计算机行业政策法规、行业标准技术规范、手册及计算机专业学术期刊齐全,方便师生查询借阅。图书馆具有本专业信息资料查阅所需计算机网络系统或电子阅览服务,能满足教学需要。

### 3. 数字教学资源配置基本要求

以职业岗位需求为依据,定位计算机应用专业课程目标,建设优质课程资源库,内容主要有:项目案例、工学结合特色教材、电子教案、PPT 课件、试题库、虚拟动画、视频等。

建设以教学资源为核心的实训中心,并投入日常教学中,不断更新、完善,满足教学。

## (四) 教学方法

1. 坚持以服务为宗旨、以就业为导向,以能力为本位,以学生为主体,坚持“工学结合、校企合作、顶岗实习”人才培养模式,突出职教特色,高度重视实践和实训教学环节,注重学生实践操作能力和职业技能的培养。

2. 根据专业培养目标和 IT 行业岗位群的需求设置课程,学分制教学方案课程包括:公共基础必修课、专业技能专门化方向课程、选修课及综合实训课程。

3. 在学分制教学方案中任意选修课教学时数占总学时的比例不低于 10%。

### **(五) 学习评价**

1. 学生在校期间必须修满规定的学分，完成顶岗实习，鉴定合格，方可毕业。

2. 以多元化考核方式进行学习效果评价，采用“理论+技能”的考试考查方式，以过程考核为重点，形成过程考核与阶段性考核相结合的制度。围绕课程教学标准，在教学项目实施或实训过程中考核学生的知识、能力与素质，同时通过终端考核相关的知识内容，形成知识、能力与素质考核的综合评价体系。

3. 针对不同课程特点建立突出职业能力的多元（多种能力评价、多元评价方法、多元评价主体）考核评价体系，专业核心课程采用理论、技能考试相结合。定期举行护理专业技能大赛，达到以赛促学，以赛促教的目的。校外顶岗实习等实践教学环节，以企业一线专家评价为主，学校评价为辅，突出对学生实习过程中表现出的工作能力和态度的评价。采用学习过程记录、技能考核等多种评价方式，考察学生完成课业的情况。

4. 积极创新人才培养评价方式，探索学校、企业、用人单位共同参与评价的教学质量评价模式，吸纳更多行业企业和社会有关方面组织参与考核评价。

### **(六) 质量管理**

1. 根据不同生源特点，在专业教学组织上有所不同，结合学生实际，制定相应的专业人才培养方案、教学进程和考核要求。探索多学期阶段式教学组织模式，使学生的学习目标更加明确，专业教学更具有针对性。制定有对口升学人才培养方案，注重专业教学的中高职衔接，同时要注重加强专业理论知识的提升和专业实践综合能力的深化。围绕中等职业教育人才培养目标进行教学设计、统筹规划课程开发和教材建设，明确教学重点，制定课程标准，调整课程结构与内容。

2. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。各教研团队应充分利用评价分析结果组织集体备课、听课、评教、评学等制度，有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

## **九、毕业要求**

毕业生需要达到以下条件，方可毕业。

1. 完成规定的全部课程，考试或考核成绩及格或合格。

2. 三年内修满 200 学分。
3. 三年内无重大违纪行为，有违纪行为且在校期间已被撤除处分的。
4. 完成不少于 6 个月的企业实践活动，且企业鉴定为合格以上等次者。

**制定人：王海燕**

**审核人：牛新春、郭恒**