



# 晋江安海职业中专学校

## 专业建设—人才培养方案

### 工艺美术专业（动漫与游戏设计）人才培养方案 (2026 修订稿)



## 编制说明

### 一、编制依据

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）（职教二十条）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6号）、《专业教学标准（2025年修订）》《教育部等九部门关于印发〈职业教育提质培优行动计划〉（2020—2023年）的通知》（教职成〔2020〕7号）、《教育部关于印发职业教育专业目录（2021年）》（教职成〔2021〕2号）、《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》（教职成〔2019〕6号）、《职业教育专业简介（2022年修订）》《中等职业学校专业教学标准》《中等职业学校公共基础课程标准》《职业院校专业实训教学条件建设标准（职业学校专业仪器设备装备规范）》《职业院校教材管理办法》等文件精神，根据《福建省人民政府办公厅关于深化产教融合推动职业教育高质量发展若干措施的通知》（闽政办〔2020〕51号）、《福建省教育厅等七部门关于印发福建省职业教育改革工作方案的通知》（闽教职成〔2019〕22号）、《福建省高水平职业院校和专业建设计划实施方案》（省级“双高计划”）和《泉州市人民政府办公室关于印发泉州市“十四五”战略性新兴产业发展专项规划的通知》，结合福建省职业技术教育中心《关于开展2026年全省职业院校专业人才培养方案制订与实施情况检查评价工作的通知》要求，立足新发展阶段、贯彻新发展理念、服务和融入新发展格局，构建人才自主培养体系，加强拔尖创新人才培养要求，制定我校2026级动漫与游戏设计专业人才培养方案。



## 二、办学特色

本专业紧密对接晋江及泉州区域数字创意、游戏动漫产业优势与行业岗位需求，动态调整人才培养方案、优化培养规格与课程体系，聚焦原创 IP 设计、影视后期编辑、动漫游戏设计等核心方向，构建“基础+技能+项目+岗位”递进式课程模块，将 AI 辅助设计、三维建模、交互引擎应用等行业前沿技术融入教学全过程。依托安海地域文化资源，将闽南民俗、古镇非遗元素融入原创设计项目，强化校本特色与专业辨识度；推行“校企双导师制”，与本地数字创意企业共建项目化教学工作室，以真实商业项目驱动教学改革，实现教学内容与岗位标准、实训过程与生产流程、评价体系与行业规范的深度对接。专业坚持“以赛促教、以赛促学”，通过技能竞赛、IP 孵化项目提升学生创意表达与技术落地能力，培养兼具艺术素养、数字技能与职业素养的复合型设计人才，着力打造具有闽南地域特色与区域影响力的动漫游戏设计专业品牌，为区域数字文化产业发展输送高素质技术技能人才。



## 目录

一、专业名称：（专业代码） .....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
（一）培养目标.....	1
（二）培养规格.....	2
六、课程设置及要求.....	3
（一）公共基础课.....	3
（二）专业课程.....	8
七、教学进程总体安排.....	13
（一）基本要求.....	13
（二）教学进度计划表.....	13
八、实施保障.....	15
（一）师资队伍.....	15
（二）教学设施.....	17
（三）教学资源.....	19
（四）教学方法.....	20
（五）学习评价.....	21
（六）质量管理.....	21
九、毕业要求.....	22



## 工艺美术专业（动漫与游戏设计）人才培养方案(修订稿)

### 一、专业名称：（专业代码）

专业名称：工艺美术专业（动漫与游戏设计）

专业代码：750109

### 二、入学要求

初中等学校毕业或具备同等学力

### 三、修业年限

三年

### 四、职业面向

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（75）
所属专业类（代码）	艺术设计类（7501）
对应的行业（代码）	文学艺术、体育专业人员 2-09（GBM20900） 软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和录音制作（87）
主要职业类别（代码）	广播、电视、电影和影视录音制作人 （4-13-02）
主要岗位类别（或技术领域）	原画设计、动画设计、模型设计、影视后期编辑、游戏界面设计
职业资格证书或技能等级证书	职业资格证书 1：游戏美术设计 1+X 职业技能等级认证 职业资格证书 2：数字创意建模 1+X 职业技能等级认证 技能证书 3：技能证书名称：Photoshop 图形图像处理（专项能力证书）技能证书等级：中级技能证书颁证单位：人力资源和社会保障部

### 五、培养目标与培养规格

#### （一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面



发展，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，扎实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作业等行业的动画制作员、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型设计、原画设计、动画设计、影视后期编辑、游戏界面设计等工作的技能人才。

## （二）培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语言、计算机图形图像处理等方面的专业基础理论知识，具有良好地结合实践运用理论知识的能力；

（6）掌握二维动画设计、三维动画设计、三维模型设计、原画设计、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能；

（7）具有动漫游戏设计、影视后期编辑的实践能力；

（8）掌握动漫游戏设计相关的数字绘画、数字建模、贴图设计、动画设计、后期合成等领域基本数字化技能；

（9）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；

（10）具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题的能力；



(11) 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

(12) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(13) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

## 六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课程和专业课程。

### (一) 公共基础课程

#### 1. 公共必修课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	教育引导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。	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。	40
2	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	落实立德树人根本任务，引导学生理解习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义与精神实质；增强四个意识、坚定四个自信、做到两个维护；厚植爱国情怀、树立远大理想，将个人发展融入民族复兴伟业，培养担当民族复兴大任的时代新人。	引导学生了解习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义，系统阐述关于新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向、发展方式、发展动力、战略步骤、外部条件、政治保证等基本观点，全面介绍习近平总书记对经济、政治、法治、科技、文化、教育、民生、民族、宗教、社会、生态文明、国家安全、国防和军队、“一国两制”和祖国统一、统一战线、外交、党的建设等方面作出的理	20



			论概括和战略指引。引导学生树立中国特色社会主义共同理想，深刻认识习近平新时代中国特色社会主义思想是实现中华民族伟大复兴的行动指南。	
3	心理健康与 职业生涯	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。	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。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。	60
4	哲学与人生	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，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	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。	60
5	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，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。	对学生进行职业道德和法治教育，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，	60
6	语文	引导学生掌握语言基础知识，规范读写说，具备日常与职场语言应用能力。提升学生逻辑思维、思辨能力，学会分析、归纳与表达观点。引导赏析中外文学作品，提高审美情趣与人文修养。传承优秀文化，厚植家国情怀、劳动精神与工匠精神，适配职业发展。	侧重学生的读写听说、文学赏析与综合实践；聚焦职场文书、口语沟通及专业相关语文应用；兼顾文化研读、升学与创意表达，全面提升学生语文能力与职业素养。	200



7	数学	<p>掌握必备数学基础知识与技能，形成理性思维与科学精神；提升运算、数据处理、空间想象与逻辑推理能力；能用数学知识解决生活与专业相关实际问题，增强应用意识；为专业学习、就业创业、升学深造及终身发展奠定数学基础。</p>	<p>课程侧重培养数学核心素养，提升运算、推理与实操应用能力，助力学生升学与就业，主要讲授数式、函数、几何、统计概率等内容，结合专业开展数学应用教学。</p>	240
8	英语	<p>聚焦语言能力、文化意识、思维品质、学习能力四大核心素养。掌握基础英语知识与听说读写技能，培养日常交际与职场英语应用能力；了解中外文化，养成良好学习习惯，服务专业学习、岗位就业与可持续发展。</p>	<p>学习词汇、语法及日常听说读写；侧重职场会话、单据读写与行业用语。课程着力培养英语综合应用能力、跨文化意识与学习能力，支撑学生就业与长远发展。</p>	240
9	信息技术基础	<p>落实立德树人根本任务，培养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。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。</p>	<p>由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块包含信息技术应用基础、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能初步 8 个部分内容。拓展模块包括计算机与移动终端维护、小型网络系统搭建、实用图册制作、三维数字模型绘制、数据报表编制、数字媒体创意、演示文稿制作、个人网店开设、信息安全保护、机器人操作 10 个专题，可根据专业选择其中一个专题进行拓展。</p>	120



10	体育与健康	<p>落实立德树人,发展素质教育,聚焦学生核心素养发展。传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法,培养学生适应未来发展的正确价值观、必备品质和关键能力,养成终身体育锻炼的意识、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。成长为全面发展的建设者和接班人。</p>	<p>本课程包含基础与拓展模块,讲授健康保健知识、体能、球类、田径、武术等内容。课程传授运动技能,增强学生体魄,培养锻炼习惯、规则意识与协作精神,结合岗位开展职业体能训练,守护身心健康,适配学习与职场发展需要。</p>	200
11	历史	<p>围绕唯物史观、时空观念、史料实证、历史解释、家国情怀五大核心素养开展教学。掌握中外历史基础脉络与重要史实,认清历史发展规律;传承中华优秀传统文化、革命文化,厚植家国情怀,拓宽国际视野,树立正确历史观、民族观、国家观,提升综合人文素养。</p>	<p>本课程分为基础与拓展两大模块,基础模块系统学习中国古代、近代、现代史和世界通史,梳理历史脉络、识记重大史实;拓展模块围绕历史专题、地方史、文化交流等内容开展探究学习,丰富知识储备,拓宽历史视野。</p>	80
12	艺术	<p>使学生在艺术感知、审美鉴赏、创意表达和文化理解与传承等艺术核心素养方面获得发展,成为具有高尚道德情操和健康审美情趣的高素质技术技能人才。</p>	<p>使学生掌握书法的学习方法和能力,了解书法艺术的性质和特点,了解主要书法艺术的特点,提高学生的审美水平。学习书法的基本概念、楷书的基本笔法、隶书的基本笔法、行书的基本笔法。让学生一个学期初步掌握书法的基础结构、书写的节奏、完整的章法。</p>	40



13	职业发展与就业指导	树立正确的职业观、就业观、创业观与劳动观。认识自我与职业环境，掌握职业规划、求职就业、职场适应、创新创业相关知识和技能。提升职业素养、择业能力与风险防范意识，实现高质量就业与可持续职业发展。	讲授职业认知、生涯规划、求职面试、职场适应及劳动法律知识；内容涵盖创新创业、升学与权益保护等。帮助学生掌握就业实用技能，提升职业素养，拓宽发展渠道。	20
14	创新创业教育	培育创新精神、创业意识和创造能力，树立正确创业观。掌握创新思维方法、创业基础知识与实操技能，了解创业政策、流程与风险。提升团队协作、问题解决能力，鼓励立足专业开展微创新、小微创业，拓宽职业发展路径。	学习创新思维、创业常识、政策法规与职业素养；开展项目选择、市场调研、商业计划书撰写及模拟运营等实训。引导学生活用专业知识，完成创意设计与创业实践，强化综合应用能力。	40

## 2. 公共选修课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考学时
1	人工智能通识	本课程旨在帮助学生掌握人工智能的基础概念、了解核心算法与技术原理，了解机器学习、深度学习等关键领域的基本框架。通过理论讲解与实践操作结合，培养学生运用人工智能技术分析和解决实际问题的能力，为后续深入学习及创新应用奠定坚实基础。	讲解人工智能的基本概念，如机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等；介绍人工智能的发展历程和主要应用领域；教授机器学习的基本算法，如线性回归、逻辑回归、决策树等；介绍深度学习的基础知识，包括神经网络结构、反向传播算法等；引导学生使用简单的人工智能工具和框架。包含人工智能基础知识、人工智能关键技术、人工智能技术应用等内容。	40
2	劳动教育	树立正确劳动观，崇尚劳	开展生活劳动、生产劳动	



		动、尊重劳动者。掌握基本劳动知识与技能,养成良好劳动习惯与品质。增强职业劳动能力、责任意识与奉献精神,弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神,全面提升综合素养。	与服务性劳动,培养基本劳动能力。结合专业开展岗位实训、创意制作与社会实践,引导学生掌握劳动技能,严守操作规范,养成良好劳动习惯与职业素养。	20
3	中华优秀传统	引导学生认知中华优秀传统文化精髓,增强文化自信与民族自豪感。涵养道德情操、人文素养与传统美德,传承民族精神。将传统文化与职业素养相结合,做到知行合一,成长为德技并修的技能人才。	主要包括哲学思想、文学艺术、历史文化、道德伦理、民俗风情等内容,主要目的是要增强学生对中华优秀传统文化的认识,培养民族自豪感和文化自信,提高学生的文化素养,促进全面发展,培养学生的人文精神,增强社会责任感和历史使命感。	20

## (二) 专业课程

专业课程包括专业基础课、专业核心课和专业拓展课(含选修、必修)

### 1. 专业基础课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
1	素描	掌握素描基础理论与造型技法,培养观察能力、形体塑造能力与审美素养。熟练运用明暗、透视、构图等知识进行绘画表现,养成严谨细致的作画习惯,为专业设计、美术创作及岗位应用筑牢基础。	学习透视、构图、明暗等理论,完成几何形体与静物写生;练习石膏五官、人像及创意素描。课程循序渐进开展绘画实训,夯实造型功底,全面提升学生绘画技法、观察能力与艺术表现力。	320
2	动漫基础	本课程旨在帮助中职学生掌握动漫创作基础能力。通过学习,学生将掌握线条运用、人体比例、透视原理等绘画基础,能绘制常见动态与表情;了解角色造型、服饰风格,具备动漫角色设计能	绘画基础:学习线条运用、人体比例、透视原理,掌握常见动态和表情绘制。角色设计:了解角色造型、服饰风格、特征元素,能设计不同类型动漫角色。场景绘制:掌握场景构图、空间	100



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
		力；掌握场景构图、光影色彩，能营造画面氛围；熟悉动画关键帧与运动规律，理解制作流程；并能熟练运用 PS、SAI 等绘图软件，为后续专业学习奠定坚实基础。	表现,通过色彩和光影营造氛围。动画原理：熟悉关键帧、运动规律（如弹性、惯性），理解动画基本制作流程。软件工具：学会使用 PS、SAI 等绘图软件，掌握基础。	
3	美术基础	掌握美术基础理论与造型、色彩、构图等核心技法，培养观察能力、审美素养与艺术表现力。夯实绘画基本功，启发艺术思维与创新意识，养成规范严谨的创作习惯，为艺术设计相关专业学习与岗位应用筑牢根基。	学习线条、透视、造型、色彩与构图。学习图案、装饰绘画及美术作品赏析，夯实学生绘画理论基础，全面提升学生造型、色彩艺术审美素养。	200
4	色彩	掌握色彩基础理论、配色规律与绘画技法，培养色彩感知、判断与运用能力。学会运用色彩塑造形体、营造氛围，提升审美与艺术创作能力，为专业设计和岗位应用打下基础。	讲解色彩原理、冷暖、对比调和等知识，进行静物色彩写生实训。学习风景、人物、装饰色彩及创意创作，帮助学生熟练掌握调色与上色技巧，提升色彩把控、艺术表现与创意设计能力。	280
5	Photoshop (图形图像)	掌握 Photoshop 软件操作技能与图形图像设计知识，具备图片处理、特效制作、版面设计能力。培养审美意识与创意思维，能独立完成常规设计任务，满足专业学习与岗位实操需求。	学习软件操作、选区、图层、图像编辑与调色；练习滤镜、通道、图像合成、校色、调色及特效制作部分。结合案例实操训练，让学生熟练掌握各项功能，提升图片处理实操能力。	160

## 2. 专业核心课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
----	------	------	---------	------



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
1	三维建模设计	本课程旨在帮助中职动漫专业学生掌握三维建模核心基础，初步掌握具备基础造型能力，能够完成基础三维模型的设计制作。培养学生在知识的学习中实现二维原画到三维模型的转化，为后续三维动漫制作筑牢技术根基。	学习三维建模设计的基础理论与常用软件操作，三维空间中物体的几何结构、光影关系和材质表现、三维建模软件和相关常用插件的使用方法、游戏美术方案的表现方法。能运用多边形建模、曲面建模等技术，将二维设计稿或创意概念转化为精确、富有表现力的三维模型。	100
2	影视后期编辑	旨在让中职动漫专业学生能够使学生具备基础剪辑能力、后期包装能力、独立成片能力，为后期动漫作品呈现提供技术支持。	学习数字音视频技术的基础知识。了解剪辑原理、非线性编辑的工作原理以及工作流程与业务规范，熟悉影视后期编辑常用软件的基本操作和使用技巧。能够完成镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配等工作。	80
3	原画设计	具备独立完成动漫角色、场景原画设计的能力，能输出符合项目要求的高质量视觉参考；能运用线稿、色彩、光影等元素，准确呈现原画的造型特点与画面氛围，为后续动画制作提供规范支撑。	<p>角色设计：学习人体比例、基础动态（站坐走）和表情画法，能设计不同风格的角色形象（如动漫、古风），用简笔线条表现服饰与身份特征（如战士铠甲、法师长袍）。</p> <p>场景设计：学习透视原理，绘制基础场景（教室、街道）的布局与结构，通过色彩和光影区分昼夜、季节等氛围，简化地形与建筑轮廓。</p> <p>道具设计：用几何图形组合武器、工具等道具，标注尺寸和功能，添加简单纹样（条纹、图腾）提升辨识度，贴合动漫或游戏风格。</p> <p>基础规范：了解原画在影视/游戏制作中的应用逻辑，能输出</p>	40



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
			带比例标注的设计图，侧重实用性与行业基础技能。	
4	动画设计	具备基础的镜头语言使用与表现能力，夯实动画创作专业基础，能够设计制作基础二维影视动画。培养动画思维与审美素养，胜任基础动画设计相关工作。	学习二维动画软件的基本操作和动画设计规律的基础知识，以及动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、动画生成与输出的方法。	60

### 3. 专业拓展课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
1	入学教育与军训（含国家安全教育讲座）	增强学生国防观念，培养学生合作意识，使学生学会感恩、学会生存，学会服从，提高学生思想政治觉悟，激发学生爱国热情，增强学生组织纪律观念，培养学生艰苦奋斗的作风，树立良好的精神风貌，提高学生的综合素质。	开展队列、体能、内务整理等军训项目，学习校规校纪，安全教育、文明礼仪、专业认知及职业启蒙，帮助学生遵守纪律、融入集体，明确学习与发展方向。	56
2	漫画与插画	使学生掌握漫画与插画的绘画技巧，了解不同风格的漫画与插画。在进行自主创作中，培养学生的自主学习能力和创新能力，审美能力，沟通能力，团队合作意识。	本课程的主要任务是让学生学习漫画与插画艺术的一般规律、各种漫画与插画艺术的风格和表现技巧；学习漫画与插画艺术领域中的构图、色彩、空间与各种素料之间的关系。 学生根据不同风格的漫画与插画的特点和绘画技巧，进行绘画创作。	120
3	动画衍生品设计与开发	培养学生对动画衍生品设计与开发的能力，培养学生的实践能力、自主创作能力、创新思	讲授动画衍生品设计与开发的流程、操作方法等使学生掌握动画衍生品设计与开发的基本流程，	120



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
		维能力和职业素养能力。	并将理论知识运用于实际工作中，能设计出不同的动画衍生产品。	
4	游戏界面设计	具备根据要求制作图标的的能力，能够根据参考，改进、设计制作游戏界面。	学习游戏界面设计原理、色彩搭配、字体排版及图标绘制技巧，能够依据游戏类型和风格，独立完成界面元素的创意设计与视觉优化。学习图形软件基本操作，掌握使用图形软件按要求制作按钮、框架、线条、图标的方法，初步了解界面设计的基本流程。	120
5	校内技能实训	通过校内综合技能实训，巩固学生原画绘制、动画运动规律、三维建模、后期剪辑等专业知识，强化软件实操与项目制作能力。培养学生规范的动漫制作流程思维，提升画面造型、动态设计与作品完整输出能力，养成严谨的职业素养与团队协作意识，具备独立完成基础动漫作品的岗位实操能力。	围绕动漫岗位基础技能开展综合实训，内容涵盖动漫角色与场景原画临摹与创作、基础动态动作关键帧绘制、简单三维模型制作与渲染、动画素材整理、短片剪辑、特效调色及成片输出。结合课堂所学知识点，开展小型完整动漫作品专项实操训练。	180
6	岗位实习	使学生了解本专业的特点，巩固和加深所学的理论知识，培养学生对专业技能的初步认识，加深学生对专业的理解和热爱。 全面贯彻党的教育方针，实施素质教育，坚持教育与生产劳动相结合，遵循职业教育规律，培养学生职业道德和职业素养，促进学生全面发展和就业，提高教育质量。	到室内设计相关企业进行认识实习，了解动漫设计行业企业的发展趋势、人才需求及生产流程。由学校安排学生到专业合作企业跟岗实习或由学生自行选择实习企业，完成岗位实习任务。	420

## 七、教学进程总体安排

### (一) 基本要求

三年总学时数为 3800。其中公共基础课学时 1500，占总学时的 39%；专业（技能）课（含实习）学时 2340，占总学时的 61%；理论教学学时 1820，约占总学时



的 48%，实践教学学时 1980，约占总学时的 52%；拓展课（含公选课和专业选修课）学时为 440，约占总学时的 11%。

## （二）教学进度计划表

课程类型	序号	课程名称	课程属性必修	课程类别	课程	总课时		建议教学安排（周课时）									
				A 理论		理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年					
				B 理论+实践		学分	第 1 学期	第 2 学期	第 3 学期	第 4 学期	第 5 学期	第 6 学期					
公共基础课	1	中国特色社会主义	必修	A	2	40		2									
	2	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本		A	1	20		1									
	3	心理健康与职业生涯		A	3	60			3								
	4	哲学与人生		A	3	60				3							
	5	职业道德与法治		A	3	60					3						
	6	语文		A	10	200		2	2	3	3						
	7	数学		A	12	240		3	3	3	3						
	8	英语		A	12	240		3	3	3	3						
	9	信息技术基础		B	6	60	60	3	3								
	10	体育与健康		C	10		200	2	2	2	2	2					
	11	历史		A	4	80		2	2								
	12	艺术		B	2	20	20			1	1						
	13	人工智能通识	选修	B	2	20	20	1	1								
	14	劳动教育	选修	A	1	20		1									
	15	中华优秀传统文化	选修	A	1	20			1								
	16	职业发展与就业指导	必修		1	20								1			
	17	创新创业教育			2	40								2			
小计					75	1200	300	20	20	15	15	5					
专业基础课	1	素描	必修	B	16	100	220	4	4	4	4						
	2	动漫基础		B	5	40	60			5							
	3	美术基础		A	10	200		5	5								
	4	色彩		B	14	80	200	3	3	4	4						
	5	Photoshop（图形图像）		B	8	60	100			4	4						
专	1	三维建模设计	必	B	5	30	70					3	2				



业 核 心 课	2	影视后期编辑	修	B	4	30	50				2	2		
	3	原画设计		B	2	20	20					2		
	4	动画设计		C	3		60						3	
	小计					67	560	780	12	12	17	17	9	
专 业 拓 展	1	入学教育与军训（含国家安全教育讲座）	必修	C	2			56	学时					
	2	动漫与插画	选修	C	6		120						6	
	3	动画衍生品设计与开发		C	6		120						6	
	4	游戏界面设计		B	6	60	60						6	
	小计					18	60	300					18	
实 习 实 训	5	校内技能实训	必修	C	9		180							30
	6	岗位实习		C	21		420							30
	小计					30		600						30
总学时数						192	1820	1980	32	32	32	32	32	30

统计	课型	课时	占总学时比例
	公共基础课	1500	39%
	专业(技能)课(含教学实习)	2340	61%
	理论	1820	48%
	实践	1980	52%
	必修课	3360	89%
	选修课	440	11%

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍的建设，合理配置教师资源。本专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。要求教师具有较强的室内设计实践经历，能较好地为学生示范创意设计，每周开展专业（学科）教研活动，并要求教师每五年需要有不少于六个月下企业实践经历。

### 师资组成：



本专业共有专业教师 24 人，其中本校专任教师 22 人，学生数与专任教师数比例为 15:1。专任教师中中级职称或技师以上资格的专任教师 4 人，副高及以上职称专业带头人 4 人，具有高级专业技术职务人数为 8 人，占 30%；“双师型”教师 15 人，占专业教师数比例 60%；行业企业专家兼职教师 2 人（均有 3 年以上动漫游戏设计经验，并在行业中有一定影响力，具有高级工及以上职业技能等级）。

序号	教师姓名	学历	职称	职业资格等级证书名称	是否双师	各级专业带头人或者骨干教师	专任/兼职教师
1	陈志勇	本科	高讲	陶瓷产品设计师三级	是	泉州市学科带头人	专任
2	郑金土	本科	高讲	CAD绘图三级	是	泉州市学科带头人培养对象	专任
3	程丽玲	本科	讲师	图形图像专项职业能力证书	是		专任
4	谢迪	本科	高讲	会展设计师三级	是	晋江市学科带头人培养对象	专任
5	傅贵祥	研究生	讲师	会展设计师三级	是	晋江市骨干教师	专任
6	王秋萍	本科	讲师	装饰美工三级	是		专任
7	高桂雅	研究生	无	无	否		专任
8	江宇琳	研究生	助讲	无	是		专任
9	黄好欣	本科	无	无	否		专任
10	吴德生	本科	高讲	陶瓷产品设计师二级	是	福建省名师培养对象/泉州市学科带头人培养对象	专任
12	张雪	研究生	无	无	否		专任



13	朱嘉琪	本科	助讲	会展设计师三级	是		专任
14	吴晓云	研究生	无	无	否		专任
15	陈琪	本科	助讲	高级平面设计师	是		专任
16	吴双涵	研究生	助讲	图形图像专项能力	是		专任
17	柯丹妮	本科	讲师	图形图像专项职业能力证书	是		专任
18	邱迎莹	本科	助讲	无	否		专任
19	刘明燕	本科	无	会展设计师三级	是		专任
20	林鑫莹	本科	助讲	无	是		专任
21	黄钰莹	本科	助讲	动漫游戏设计师	是		专任
22	林琳	本科	助讲	无	否		专任
23	蔡建省	本科	总经理				企业兼职教师
24	谢福金	本科	总经理				企业兼职教师

## (二) 教学设施

本专业遵循学生学习专业知识和掌握专业技能的规律，构建从基本技能训练到综合技能训练，从生产性实训到创新能力培养的实践教学平台，使实践教学条件在教学功能上形成体系化。

目前，本专业建有多专业实训室。按照顶岗实践和工学结合的要求开拓了多个校外实训基地，满足了学生顶岗实习、零距离就业及教师顶岗实践、专业技



能开发、教学案例收集的要求，有效地提高了学生的综合应用能力和实践操作能力，缩短了学生的岗位适应期。

### 1. 专业教室

专业教室共有 15 间，理实一体化教室 1 间，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件，配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。每间专业教室教学条件配置如下：

序号	教学环境及设施	配备数量	单位	设备状态
1	黑（白）板	2	块	良好
2	希沃一体机	1	套	良好
3	互联网接入网络环境	1	个	良好
4	无线网络环境	1	个	良好
5	应急照明装置	1	个	良好
6	应急逃生通道	2	个	畅通

### 2. 校内实训设施

本专业校内实训室均邀请企业主管以上人员参与规划，实训室环境布置、设施设备配备均参照企业实际工作场景和工位要求进行布置，各实训室具体配置如下：

#### (1) 工作室

功能：适用于原画设计、漫画与插画等课程。

说明：主要设备装备按 50 人的标准班配置

序号	设备名称	功能	单位	基本配置	适用范围
1	喷绘机	绘画辅助	套	1 套	室内设计、室内设计制图等课程的学习。
2	计算机	电脑课	台	8 台	
3	覆膜机	电脑课	台	1 台	
4	布条机	制作横幅	台	1 台	

#### (2) 画室

功能：适用于室内设计专业的《素描》《色彩》等课程。

说明：主要设备装备按 50 人的标准班配置

序号	设备名称	功能	单位	基本配置	适用范围
----	------	----	----	------	------



1	画架	专业基础课	个	50	素描、色彩等课程的学习。
2	静物台	专业基础课	张	6	
3	储物柜	专业基础课	个	18	
4	画凳	专业基础课	个	50	

注：另还配备绘图教室，作为开展艺术设计兴趣小组，为技能竞赛选拔人才之用。

### (3) VR/AR 实训室

功能：适用于动漫设计《三维建模设计》《影视后期编辑》等课程。

说明：主要设备装备按 50 人的标准班配置

序号	设备名称	功能	单位	基本配置	适用范围
1	手绘板	绘画辅助	套	50 套	1.《三维建模设计》《影视后期编辑》课程的学习。 2. 游戏虚拟现实场景体验。
2	电脑	电脑课	台	50 台	
3	电脑	电脑课	台	50 台	
4	VR 设备	虚拟现实体验	套	10 套	

## 3. 校外实训基地

根据实训和顶岗实习的需求，选择行业特点突出、具有行业引领作用、经济增长势头强劲、人才需求量大的企业作为校外实训基地，开展企业认知实习、工学结合、顶岗实习。

校外实训基地应具备的基本条件：具有一定规模的大中型企业；能接受学生认知实习，实训教学和顶岗实习；具备能结合企业设备指导学生完成顶岗实习任务的师傅或技师；能接受专业教师下企业实践锻炼。本专业建有 3 家较大规模、比较稳定的校外实训基地。

合作企业如下：

序号	企业名称	企业地址	提供实习岗位数量
1	福建文化创意产业公共实训基地(厦门大拇指动漫股份有限公司)	厦门市软件园望海路 10 号 101	30
2	泉州职业技术大学	泉州市晋江市内坑镇大学路	30
3	铂爵婚纱有限公司	厦门市思明区龙头路 8 号三友假日第三层	30



### (三) 教学资源

#### 1. 教材

(1) 依据教育部《中小学校教材管理办法》《职业院校教材管理办法》《学校选用境外教材管理办法》和福建省教育厅相关实施细则等文件要求，经过规范程序优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。部分参考教材如下：

图书名称	出版社	ISBN/ISSN
语文基础模块上册	高等教育出版社	9787040609141
数学基础模块	高等教育出版社	9787040607222
数学拓展模块一（上册）	高等教育出版社	9787040584783
数学拓展模块一（下册）	高等教育出版社	9787040584806
数学学习指导与练习拓展模块一（上册）	高等教育出版社	9787040586930
数学学习指导与练习拓展模块一（下册）	高等教育出版社	9787040587975
语文基础模块上册	高等教育出版社	9787040609158
习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	人民出版社	9787010235318
思想政治基础模块中国特色社会主义	高等教育出版社	9787040609073
思想政治基础模块心理健康与职业生涯	高等教育出版社	9787040609080
思想政治职业道德与法治	高等教育出版社	9787040609103
思想政治基础模块心理健康与职业生涯	高等教育出版社	9787040609080
人工智能通识	清华大学出版社	9787040544039
英语基础模块1 学生用书	外语教学与研究出版社	9787521324570

(2) 本专业在选择教材方面主要遵循以下原则：所选教材必须按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。部分参考教材如下：

图书名称	出版社	ISBN/ISSN
PremiereProCC 视频编辑（第2版）	北京理工大学出版社	9787576304800
素描	高等教育出版社	9787040570168
构成基础	高等教育出版社	9787040583977
色彩	高等教育出版社	9787040488951



## 2. 数字教学资源

本专业配备网络教学服务平台和教学项目实训平台，加强专业教学资源库建设和共享性专业教学资源库建设，拥有《Photoshop 图形图像》《3DMax 三维建模设计》《室内设计制图》《室内设计》等课程数字资源；配备软件实战训练平台 1 个、与企业合作开发完成的课程资源 1 门，所有课程对所有学生开放。

## 3. 图书文献配备

学校拥有纸质图书 10 万余册，电子图书 5 万册。本专业图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关动漫设计专业技术、方法、思维以及实务操作类图书，艺术、美术和文化类文献等。

### （四）教学方法

1. 依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达到预期的教学目标。

2. 公共基础课可以采用讲授式教学、启发式教学、问题探究式教学等方法，通过集体讲解、师生对话、小组讨论、案例分析、演讲竞赛等形式，调动学生学习积极性，为专业基础课和专业技能课的学习以及再教育奠定基础。

3. 专业核心课可以采用启发式教学、案例式教学、项目式教学等方法，利用集体讲解、师生对话、小组讨论、案例分析、模拟实验、企业参观等形式，配合实物教学设备、多媒体教学课件、数字化教学资源等手段，使学生更好地理解和掌握比较抽象的原理性知识，具备计算机动漫设计与制作的基础技能，为后续课程的学习奠定扎实的基础。

4. 技能方向课可以采用理实一体化教学、任务驱动式教学、项目式教学等方法组织教学，利用集体讲解、小组讨论、案例分析、分组训练、综合实践等形式，配合实物教学设备、多媒体教学课件、数字化教学资源等手段，把动漫设计与制作相关知识展现在学生面前，提高教学效果。

### （五）学习评价

1. 多元评价体系：健全教学质量监控，改进结果评价（聚焦原画设计、影视后期、三维建模、动画设计等作品的创意性与行业落地性）、强化过程评价（追踪从创意草图、分镜脚本到引擎实现的全创作周期）、探索增值评价（关注学生



从基础造型到动画衍生品设计的能力成长)、完善综合评价(融合美术理论、软件技能、交互思维与职业素养)。

2. 教研保障机制: 依托动漫游戏设计专业教研组, 通过线上线下集中备课、定期教学研讨, 统一作品评分细则, 结合 AI 辅助设计、实时渲染等行业新技术动态优化考核方案, 确保评价贴合专业特性与行业发展趋势。

3. 闭环反馈改进: 建立毕业生跟踪与游戏企业评价机制, 定期分析人才培养目标达成度, 结合游戏公司岗位需求反向优化评价指标, 实现“评价—反馈—改进”闭环管理。

## (六) 质量管理

学校秉承“产教融合, 优势互补, 资源共享, 互惠互利, 提高教育教学质量, 实现学校、企业、学生三方共赢”的校企合作原则。认真贯彻“合作办学、合作育人、合作就业、合作发展”的校企合作理念, 按照“依托行业、对接产业、定位职业、服务社会”的专业建设思路, 由专业建设指导委员会参与人才培养的全过程, 成立由教学主管校长为组长, 教务处、教研室、实训就业处、专业部、专业组等多部门成员组成的教学质量督导检查组, 形成教学常规检查、量化考核评比机制, 制定系列教学管理文件和教学管理制度。

本专业修订《专业人才培养方案》和《专业课程标准》, 规范制定本专业实施性教学计划, 加强对实施性教学计划执行的管理监督, 严格按教学计划开足开齐课程, 按相关规定实行学分制管理, 加强对教学过程的质量监控, 指导和管理本专业教学、保证教学质量和人才培养规格, 实现专业设置与岗位对接、课程教学内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接。

本专业教师管理严格执行上级部门和学校制定的管理制度, 从师德及工作态度、教学计划执行、教学能力、学生评教、考核评价等方面激励促进、监督管理教师的教学工作。

本专业积极推进学历证和职业资格证书“双证书”制度, 制定《学生岗位实习管理制度》《专业实训室管理规定》等, 加强实习监管, 为本专业实习实训的教学质量和工学结合人才培养模式的实行提供有力的保障。

本专业积极落实企业导师入校兼职制度, 开展校企联合招生、联合培养的现代学徒制试点, 推进校企协同育人。本专业健全教学质量监控管理, 改进结果评价, 强化过程评价, 探索增值评价, 健全综合评价。建设专业教研组织, 建立线上线下相结合的集中备课制度和定期召开教学研讨会议制度。建立毕业生跟踪反馈和社会评价机制, 定期分析人才培养目标的达成情况。



## 九、毕业要求

根据《福建省中等职业学校学生学籍管理实施细则（试行）》第八章“毕业与结业”第三十五条的规定，必须满足以下三个条件，方可毕业。

- (1) 全日制学历教育学生综合素质总评合格。
- (2) 修满专业人才培养方案规定的全部课程且成绩合格，或修满 180 学分；
- (3) 实习考核合格。