



晋江安海职业中专学校

专业建设—人才培养方案

动漫与游戏设计专业人才培养方案 (2026 修订稿)



编制说明

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。



目录

一、基本信息与职业面向.....	1
1. 基本信息.....	1
2. 职业面向.....	1
二、培养目标与规格.....	1
1. 培养目标.....	1
2. 培养规格.....	2
三、课程体系.....	3
1. 公共基础课基本要求.....	3
2. 专业课基本要求.....	8
3. 课程描述.....	14
四、教学进程.....	14
1. 基本要求.....	14
2. 进程安排.....	14
五、师资保障.....	16
1. 基本要求.....	16
2. 工作机制.....	16
3. 专业带头人.....	16
4. 队伍结构.....	16
六、教学条件.....	18
1. 教学设施.....	18
2. 教学资源.....	21
3. 教学方法.....	23
七、质量保障和毕业要求.....	23
1. 质量保障.....	23
2. 毕业要求.....	24
八、办学特色.....	24



动漫与游戏设计专业人才培养方案（修订稿）

一、基本信息与职业面向

1. 基本信息

- (1) 专业名称：动漫与游戏设计
- (2) 专业代码：750109
- (3) 入学要求：初级中等学校毕业或具备同等学力
- (4) 修业年限：三年

2. 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）	数字内容服务（657），互联网游戏服务（642）
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） 工艺美术与创意设计专业人员（2-09-06）
主要岗位类别（或技术领域）	漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作
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

二、培养目标与规格

1. 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，面向动漫与游戏数字内容服务、互联网游戏服务行业的动画制作员，数字媒体艺术专业人员等职业，能够从事漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模



型制作、游戏动画制作等工作的技能人才。

2. 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 and 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、构成基础、游戏动漫概论、图形图像处理等方面的专业基础理论知识；

（6）掌握动漫剧本写作、游戏剧本写作等技术技能，具有前期策划能力或实践能力；

（7）掌握漫画绘制、角色绘制等技术技能，具有数字绘画能力或实践能力；

（8）掌握二维动画制作、视频剪辑等技术技能，具有二维动画制作能力或实践能力；

（9）掌握游戏模型制作、游戏动画制作等技术技能，具有游戏美术制作的实践能力；

（10）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；

（11）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；

（12）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；

（13）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；

（14）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。

三、课程体系

本课程分为公共基础课和专业课等。课程结构如下：



1. 公共基础课基本要求

公共基础课：思想政治 240 学时（中国特色社会主义 40 学时、习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 20 学时、心理健康与职业生涯 60 学时、哲学与人生 60 学时、职业道德与法治 60 学时）、语文 200 学时、数学 240 学时、英语 240 学时、信息技术 120 学时、体育与健康 200 学时、历史 80 学时、艺术 40 学时、人工智能通识 40 学时、劳动教育 20 学时、中华优秀传统文化 20 学时、职业发展与就业指导 20 学时、创新创业教育 40 学时等公共必修课程。

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。	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。	20
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规划指导，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	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。	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。	240
8	英语	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。	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。	240
9	信息技术	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	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。	120



		奠定基础。		
10	体育与健康	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。	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。	200
11	历史	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。	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。	80
12	艺术	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。	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。	40
13	人工智能通识	对标《中小学人工智能通识教育指南（2025 年版）》，搭建分层递进 AI 通识体系。让学生掌握 AI 基础实操技能，培养创新、批判性思维与人机协作能力，树立 AI 伦理、数据安全与社会责任意识，能结合专业运用智能工具解决岗位实际问题。	1. AI 基础认知：发展历程、主流技术与行业应用，客观看待 AI 利弊； 2. AI 工具实操：通用生成式 AI、专业轻量化智能软件操作，完成专业辅助任务； 3. 数据与算法基础：基础数据处理、数据真伪辨别、信息安全规范； 4. 人机协同实践：结合专业开展 AI 应用小项目，学会校验 AI 输出内容； 5. AI 伦理法规：隐私保护、算法公平、版权与职业使用规范； 6. 综合实训：依托岗位场景完成 AI 实操并提交实践报告。	40



14	劳动教育	作为中职技能人才培养核心载体，依托劳模讲座、实训劳动、岗位见习等载体，树立正确劳动观，掌握基础劳动与岗位安全技能，涵养爱岗敬业、精益求精的工匠精神，养成踏实肯干、乐于奉献的劳动品质	1. 劳动精神学习：劳模、工匠精神内涵解读，破除职业偏见； 2. 工匠专题分享：行业工匠经验交流，撰写学习心得； 3. 校内实训劳动：场地、工具标准化整理维护； 4. 企业岗位见习：观摩岗位标准作业流程、安全操作要点； 5. 公益志愿服务劳动，锻炼协作与责任意识； 6. 过程考核：完成劳动手册、岗位实操评定。	20
15	中华优秀传统文化	以“习字知礼，文心筑梦”为主线，通过七大板块教学，使学生掌握传统文化核心内涵，建立中国特色审美，厚植民族自信与家国情怀，将传统礼仪、匠人精神融入职业日常，传承弘扬中华人文精神。	共 7 章节，分三条主线教学： 核心精神主线：汉字书法、传统职场礼仪、民族精神，能规范践行礼仪； 文化载体支线：古代艺术赏析、民俗节日、基础茶酒待客礼仪； 思想根基支线：传统哲学修身立业思想；开展文化展示、手工实践，结合专业分享文化融合思路。	20
16	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
17	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. 专业课基本要求

专业课程包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课和综合实践课程（含选修、必修）

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。	220
2	游戏动漫概论	了解行业岗位与发展趋势，夯实专业认知，为后续设计、原画等专业课打好基础。	讲解动漫基础概念、中外动漫发展历程、画风分类、角色与剧情创作、动画制作流程及 IP 产业知识；同时介绍游戏发展史、游戏类型划分、世界观搭建、美术风格、研发岗位分工与制作流程，梳理动漫与游戏 IP 联动融合的行业现状。 学习需熟记基础理论常识，主动赏析经典作品，培养审美认知；做好课堂笔记，按时完成赏析作业。	40
3	构成基础	掌握构成基础基础理论与造型、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，为动漫与游戏设计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。	80
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。	200



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
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。	120

(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
1	剧本写作基础	引导学生建立动画与游戏剧本创作思维, 明晰剧本创作逻辑特点, 掌握故事构架、情节编排与文稿撰写思路, 学会素材改编与完整创作步骤。锻炼故事创编、文字叙事能力, 具备基础剧本独立创作能力, 夯实故事创作功底, 适配动漫与游戏设计专业后续创作学习需求。本土文化作为剧本题材赋能创作, 提升学生的本土文化认同感, 满足地域文化传播需求。	讲解动画剧本和游戏剧本的基本格式要求; 剧本的构成要素; 剧本写作基本方法; 剧本写作流程。闽南本土地域文化题材与剧本创作的融合方式。 要求掌握剧本的构成要素, 分清文学剧本和动画的区别; 掌握基本的剧本改编方法; 对于动画和游戏剧本的认知能力和写作能力, 学会不同主题的剧本基本写作方式; 掌握动画、游戏剧本的写作流程。	40
2	漫画设计	依托 SAI 绘图软件开展数位绘画教学, 引导学生熟练掌握数位板实操技能, 掌握漫画勾线、上色、笔触运用与画面光影表现技巧, 熟悉图层设置、滤镜及画面特效实操方法。提升数字绘画基本功, 锻炼画面配色与画面表现力, 最终具备自主构思、独立完成不同风格的闽南地域文化元素的漫画绘制的实操能力。	学习漫画绘制软件 (PanitTool SAI) 的操作技法; 数位板使用技法; 线稿和上色的绘制方法; 混合模式的使用方法; 笔刷和滤镜的使用技法; 特效的综合运用技法等。 要求掌握数位板的使用技法; 初步掌握漫画的线稿绘制方法、色彩搭配和不同笔触的使用方法; 学会特效的综合运用技法; 培养数字绘画能力, 初步具备根据文案要求进行独立绘制	80



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
			不同风格漫画的能力。	
3	动画运动规律	引导学生理解动画运动核心原理，掌握风雨水火等自然物象、各类鸟兽动物的动态变化逻辑，熟悉人物行走、奔跑、跳跃等基础体态运动规律。学会观察现实动态并转化为动画画面，具备动态拆解、逐帧绘制的实操能力，能将运动规律灵活运用于动画短片制作，夯实动画创作基础。	学习风、雪、水、火、爆炸等自然现象的动画运动规律；常见道具的动画运动规律；鸟类、鱼类、爬行类、昆虫类等动物的运动规律；人物基本走、跑、跳以及日常动作的运动规律。 要求了解动画运动规律的基础知识；在动画制作中具备动画运动规律的基本应用能力。	80
4	分镜头绘制	引导学生理解镜头语言基础原理，熟悉分镜完整创作流程，学习画面构图规律、镜头运动表达手法，掌握具有闽南本土文化元素的角色与场景草图绘制、光影画面塑造技巧。培养画面叙事思维与镜头把控能力，能够运用镜头语言拆解故事画面，独立完成简易动画分镜草图绘制，夯实动画画面叙事基础。	学习分镜头中具有闽南本土文化元素的角色和场景线稿的绘制技法；画面的光影效果；分镜头常用的构图方法；镜头运动表现。 要求掌握基本的镜头运动原理；了解分镜头绘制的流程；初步掌握分镜头构图和镜头运动的表现技法，具备基本的分镜头绘制能力。	80
5	二维动画设计与制作	熟悉二维动画完整创作流程，掌握具有闽南本土文化元素的角色、场景造型设计与分镜脚本绘制方法，理解镜头语言运用逻辑，学习动画原画制作、画面剪辑、音字幕搭配及成片导出实操。构建动画全流程创作思维，兼顾理论认知与动手实操，具备独立完成简易二维短片整套制作的基础实践能力。	学习二维动画制作的基本流程；动画分镜头脚本绘制；角色和场景设计；动画设计与制作；后期合成、剪辑与输出。 要求初步掌握具有闽南本土文化元素的二维角色、场景的设计与制作；分镜头绘制；具备基本镜头语言运用的能力；掌握基础动画设计与制作；能进行音频、字幕的添加；掌握二维动画制作各环节的具体要求；具备二维动画设计与制作的理论认知和实践能力。	60
6	视频剪辑	熟练掌握 Premiere 基础操作流程；能独立完成镜头剪辑、转场特效制作、音频配乐修剪、字幕排版与画面调色，规范完成视频导出与格式转	视频格式类型；剪辑软件（Adobe Premiere Pro）基本操作方法；制作转场特效；音频编辑；字幕编辑与制作；常用的视频剪辑思路。	60



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
		换；树立基础剪辑逻辑思维，结合动漫与游戏设计专业素材开展实操练习，具备基础短片剪辑实操与后期应用能力。	掌握视频剪辑常用技法；掌握音效和背景音乐的添加和剪辑；学会镜头转场、色彩调整、字幕编辑、视频输出、格式转换等软件操作方法；培养学生对于视频剪辑的理解和应用能力。	
7	游戏模型制作	熟知次世代游戏道具与场景的标准化制作流程，学会对原画稿件进行结构拆解与造型转化；依托 3ds Max 完成不同精度模型搭建，掌握 UV 展开、纹理绘制、材质调试及光影渲染实操，可独立完成具有闽南本土文化的多款风格化游戏物件、简易场景建模任务，养成规范建模习惯，具备基础三维模型创作实操能力。	讲授具有闽南本土文化次世代场景和道具模型的制作流程和规范。 要求掌握游戏原画的前期分析方法和重构技法；掌握低、中、高级别游戏模型的制作方法；掌握模型的 UV 拆分、贴图绘制、材质制作方法；灯光设置与渲染；能够使用三维软件 3ds Max 进行不同风格和形态的场景和道具模型的制。	120
8	游戏动画制作	认识三维角色动作底层原理，掌握角色骨骼搭建、绑定调试与权重优化实操；理解物体运动基本规律并灵活运用于动作设计，熟练运用 3ds Max 完成关键帧编排与动作调试，可独立完成行走、待机基础游戏动作创作，逐步建立规范的三维动作设计思维与实操功底。	讲解骨骼搭建、绑定、蒙皮和权重分配的基础知识；动画原理；游戏动画中的运动规律应用；不同游戏动画的制作方法。 要求掌握动画运动规律在游戏动画中的基础应用；掌握动画编辑器的使用方法；具备制作常见游戏动画的能力；培养学生在游戏动画中运动规律的应用能力，掌握游戏动画软件 3ds Max 的操作技法。	120

(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	视听语音	理解视听叙事核心原理，明晰镜	讲解景别、机位、镜头运动等镜头	120



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
		头、光影、色彩、音效的画面表达逻辑，掌握镜头语言搭配规律；衔接分镜创作与动画成片流程，学会拆解影片视听设计思路，能运用构图、景别、声画配合知识优化镜头脚本构思，提升画面审美与叙事编排素养，为分镜绘制、二维动画短片创作、后期剪辑筑牢理论根基。	基础；画面构图、光影色调的情绪塑造技巧；镜头切换衔接规律；声画同步、声画对位搭配方式；经典动画、影视片段视听语言赏析与镜头拆解实训。 要求熟知各类镜头表现形式与画面表现手法，能辨别不同视听手法的表达作用；可独立拆解短片镜头编排逻辑，能结合剧本完成简易视听镜头构思，具备运用视听知识优化分镜画面的基础能力。	
2	原画设计	掌握人体结构透视与形体塑造要点，熟知原画关键帧创作逻辑，熟练绘制具有闽南本土文化地域特点的角色站姿、跑跳、发力等关键动态造型；区分原画、动画帧创作差异，依托形体结构表现动作张力，提升动态速写与造型概括能力，为动画动作绘制、角色动态创作筑牢造型功底。	学习人体骨骼肌肉简易结构、动态透视画法；角色常规动作关键原画绘制；动作张力线条表现；站姿、走跑跳等动态草图创作。 要求掌握形体透视基础，能独立绘制角色各类动作关键原画稿，明晰原画绘制规范，具备基础角色动态原画创作实操能力。	60
3	数字雕刻	认识数字雕刻造型逻辑，掌握模型细节塑造手法，学会运用雕刻工具刻画物体肌理、结构起伏与质感细节；区分基础建模与雕刻创作差异，能对模型进行精细化细节雕琢，完善次世代模型制作环节，提升三维造型细化与质感塑造能力。	学习雕刻软件基础操作、形体起伏塑造、纹理肌理雕刻、硬表面与软质物件细节刻画；掌握高低模雕刻转化基础方法。要求熟练运用雕刻工具完成模型细节雕琢，具备模型精细化雕刻实操能力。	120
4	贴图绘制	衔接三维模型成品制作流程，理解 PBR 贴图基础原理，掌握色彩固有	学习贴图基础分类、UV 对应上色、材质纹理绘制、简易烘焙技法；练习道	100



序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
		色、明暗层次、磨损肌理的绘制技巧；熟悉贴图烘焙、纹理叠加操作，能依据模型结构绘制适配贴图，完善建模后期上色环节，具备游戏模型贴图绘制与质感表现实操能力。	具、场景模型贴图绘制。要求看懂 UV 布局，独立完成模型贴图绘制，掌握基础贴图制作规范。	

(4) 综合实践

序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	参考学时
1	校内技能实训	通过校内综合技能实训，巩固学生漫画绘制、分镜创作、动画运动规律、三维建模雕刻、贴图绘制、视频剪辑等专业技能，强化 SAI、3ds Max、PR 软件实操与项目制作能力。培养学生规范的动漫设计流程思维，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。	结合课堂所学知识点，围绕动漫与游戏设计岗位基础技能开展小型完整动漫作品专项综合实训。内容涵盖漫画手绘、原画动态绘制、分镜头脚本创作、二维动画简易制作、三维道具建模、数字雕刻、材质贴图、影视剪辑调色实训。 要求独立完成小型动漫美术成品，熟练掌握软件操作与作品制作规范。	180
2	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。	到动漫与游戏设计相关企业进行认识实习，了解动漫与游戏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

3. 课程描述

本专业课程设置坚持立德树人，强化应用与实践导向。公共基础课夯实思政、文化、身



心素养与通用职业能力根基；专业基础课依托素描、色彩、构成、图像软件课程筑牢美术造型与数字化入门功底；专业核心课聚焦分镜绘制、动画制作、游戏建模、漫画设计等核心岗位技能，强化实操创作能力；专业拓展课增设原画、数字雕刻等前沿内容，拓宽职业发展维度；综合实践依托校内实训与岗位实习打磨实战本领。课程层层衔接、循序渐进，以实训实操为主线，兼顾审美素养培育与岗位技艺训练，适配动漫游戏行业岗位用工需求。

四、教学进程

1. 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 1660，约占总学时的 44%，实践教学学时 2140，约占总学时的 56%；拓展课（含公选课和专业选修课）学时为 440，约占总学时的 11%。

2. 进程安排(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		总课时		建议教学安排（周课时）					
				A 理论									
				B 理论+实践	课程	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年	
				C 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		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	11	40	180	3	3	3	2		
	2	游戏动漫概论		A	2	40		2					
	3	构成基础		B	4	40	40	2	2				
	4	色彩		B	10	30	170	3	3	2	2		
	5	Photoshop（图形图像）		B	6	20	100			4	2		
	小计			33	170	490	10	8	9	6			
专业核心课	1	剧本写作基础	必修	A	2	40		2					
	2	漫画设计		B	4	20	60		4				
	3	动画运动规律		B	4	20	60			4			
	4	分镜头绘制		B	4	20	60			4			
	5	二维动画设计与制作		B	3	10	50				3		
	6	视频剪辑		B	3	10	50				3		
	7	游戏模型制作		B	6	30	90					6	
	8	游戏动画制作		B	6	30	90					6	
	小计			32	180	460	2	4	8	6	12		
专业拓展	1	视听语言	选修	B	6	30	90				6		
	2	原画设计		B	3	20	40				3		
	3	数字雕刻		B	6	30	90					6	
	4	贴图绘制		B	5	30	70				2	3	
	小计			20	110	290				5	15		
综合实践	1	校内技能实训		C	9		180					30（9周）	
	2	岗位实习		C	21		420					30(11周）	
	小计			30		600						30	
总学时数				190	1660	2140	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		1660		44%	
	实践		2140		56%	
	必修课		3360		89%	



	选修课	440	11%
--	-----	-----	-----

五、师资保障

1. 基本要求

具备动漫与游戏设计专业专任教师 22 人，其中：动漫与游戏设计专业高级讲师 8 人，中级讲师 7 人，中级专业技术职务以上“双师型”专任教师 13 人。

2. 工作机制

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。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。围绕动漫与游戏设计专业打造教学团队，以良好的制度环境和评价机制推进师资队伍建设。

整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员厦门大拇指动漫股份有限公司蔡建省（游戏美术设计三级）、泉州市三堂动漫文化有限公司吴金山（动画制作员三级）、熊仔动漫有限公司苏秀琼（游戏美术设计三级）担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，校内教师与校外兼职导师定期开展专业（学科）教研机制，就专业发展、社会对本专业人才的需求等开展深度研讨。专任教师具有较强的动漫与游戏设计实践经历，了解行业发展需求，熟悉企业情况，对本专业课程有全面了解，熟练掌握系统的动漫与游戏设计的相关知识，具备良好的语言表达能力和知识传授能力，具有一定的实践经验，能较好地为学生示范创意设计。要求每周开展专业（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。

3. 专业带头人

动漫与游戏设计专业带头人 4 人，分别是陈志勇、郑金土、谢迪、吴德生。4 人均为动漫与游戏设计专业，具有高级职称。4 人具有较强的动漫与游戏设计的实践能力，能广泛联系行业企业，了解国内外行业发展新趋势，准确把握行业企业用人需求，具有组织开展游戏与动漫设计的专业建设、教科研工作和企业服务的能力，在本专业改革发展中具有一定的引领作用。

4. 队伍结构

本专业共有专业教师 25 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 7 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 32%；“双师型”教师 13 人，占专业教师数比例 52%；行业企业专家兼职教师 3 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	所学专业	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	任教教龄	任教学科	专任/兼职教师
1	陈志勇	本科	动漫与游戏设计	高讲	陶瓷产品设计师三级	是	泉州市学科带头人	32	美术造型	专任
2	郑金土	本科	动漫制作	高讲	CAD绘图三级	是	泉州市学科带头人	28	三维游戏美术	专任
3	程丽玲	本科	视觉传达设计	高讲	图形图像专项职业能力证书	是		20	信息技术	专任
4	谢迪	本科	动漫与游戏设计	高讲	游戏美术设计三级	是	晋江市学科带头人	20	三维游戏美术	专任
5	傅贵祥	研究生	动漫与游戏设计	讲师	动画制作员三级	是		13	美术造型	专任
6	王秋萍	本科	视觉传达设计	高讲	装饰美工三级	是		23	二维动画	专任
7	高桂雅	研究生	动漫与游戏设计	无	无	否		10	信息技术	专任
8	江宇琳	研究生	动漫与游戏设计	讲师	无	否		11	三维游戏美术	专任
9	黄好欣	本科	数字媒体艺术	无	无	否		12	三维游戏美术	专任
10	吴德生	本科	视觉传达设计	高讲	陶瓷产品设计师三级	是	福建省名师/泉州市学科带头人	32	美术造型	专任
12	张雪	研究生	漫画	无	无	否		12	美术造型	专任
13	朱嘉琪	本科	动漫与游戏设计	高讲	动画制作员三级	是		10	三维游戏美术	专任
14	吴晓云	研究生	动漫与游戏设计	无	无	否		10	二维动画	专任
15	陈琪	本科	影视动画	讲师	图形图像专项能力三级	是		8	信息技术	专任
16	吴双涵	研究生	动漫制作	讲师	图形图像专项能力三级	是		5	信息技术	专任
17	柯丹妮	本科	动漫与游戏设计	高讲	动画制作员三级	是		10	三维游戏美术	专任



18	邱迎莹	本科	视觉传达设计	讲师	无	否		12	美术造型	专任
19	刘明燕	本科	动漫制作	讲师	游戏美术设计三级	是		12	三维游戏美术	专任
20	林鑫莹	本科	影视动画	助讲	无	否		8	二维动画	专任
21	黄钰莹	本科	艺术设计	讲师	游戏美术设计三级	是		8	三维游戏美术	专任
22	林琳	本科	影视动画	助讲	无	否		13	美术造型	专任
23	蔡建省	本科	动漫与游戏设计	外聘	游戏美术设计三级			28	三维游戏美术	动漫游戏企业兼职教师
24	吴金山	本科	动画	外聘	动画制作员三级			30	二维动画	动漫游戏企业兼职教师
25	苏秀琼	本科	游戏设计	外聘	游戏美术设计三级			25	三维游戏美术	动漫游戏企业兼职教师

六、教学条件

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，从实践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。教学设施均能达到《专业教学标准（2025 年修订）》所规定的教学设施配置要求，能满足正常课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实训实习基地，能有效支撑课程实施。

1. 教学设施

1.1 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

1.2 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）手绘造型实训室

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	专业绘图桌	满足学生手绘造型、分镜草图、原画创作实训	张	50	绘画基础、构成基础、剧本写作基础、分镜头绘制、动画运动规律、原画设计、漫画设计
2	绘图椅	配套绘图桌，保障手绘实训坐姿	张	50	绘画基础、构成基础、分镜头绘制、原画设计、漫画设计
3	LED 拷贝台	线稿透稿、原画对位描摹、分镜修稿	台	50	分镜头绘制、原画设计、二维动画设计与制作、漫画设计
4	画板画架套装	静物写生、人体动态速写造型训练	套	50	绘画基础、构成基础、原画设计、动画运动规律
5	写生射灯	静物写生布光，练习光影塑造	盏	10	素描、色彩、构成基础
6	学生设计电脑	开展数字绘画、角色上色、插画创作	台	50	漫画设计、原画设计、图形图像处理、贴图绘制
7	高色准显示器	精准色彩显示，满足美术色彩调校需求	台	50	漫画设计、原画设计、图形图像处理、贴图绘制
8	数位手绘板	数位线稿绘制、角色造型、插画上色实操	块	50	漫画设计、原画设计、图形图像处理
9	教师教学主机	课堂示范、作品点评、信息化教学管控	台	1	本实训室全部课程



10	多媒体教学一体机	数字资源展示、实训讲评、案例教学	套	1	本实训室全部课程
11	耗材储物柜	收纳画纸、画笔、实训作品等耗材	组	4	全系手绘课程

(2) 三维数字建模实训室

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	三维设计高配计算机	运行建模、雕刻、贴图软件，完成模型搭建、高模雕刻、UV 拆分与材质制作	台	50	游戏模型制作、数字雕刻、贴图绘制、游戏动画制作
2	色彩校准显示器	精准还原材质贴图色彩，符合游戏次世代美术制作标准	台	50	数字雕刻、贴图绘制、游戏模型制作
3	专业键鼠套装	模型布线、结构调整、软件参数操作	套	50	游戏模型制作、数字雕刻、贴图绘制、游戏动画制作
4	教师示范计算机	三维项目流程示范、重难点实操教学	台	1	本实训室全部课程
5	VR 交互查看设备	沉浸式立体查看模型结构、场景漫游，直观校验三维作品细节	套	10	游戏模型制作、数字雕刻、游戏动画制作

(3) 动画影视后期实训室

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	动画后期实训计算机	完成二维动画制作、骨骼绑定、关键帧调试、视频剪辑合成	台	50	二维动画设计与制作、游戏动画制作、视频剪辑、视听语言
2	专业监听耳机	声画对位、音频剪辑、音效调试实训	副	50	视频剪辑、视听语言、二维动画设计与制作
3	高清摄像机	分组开展机位、景别、镜头运动实景拍摄训练	台	4	视听语言、分镜头绘制
4	摄影三脚架	稳定拍摄机位，规范影视镜头实操	个	4	视听语言、分镜头绘制
5	补光灯	实景光影布光训练，匹配影视镜头光影标准	套	4	视听语言、视频剪辑



6	多媒体教学一体机	动画与后期作品展示、操作示范、实训讲评	套	1	本实训室全部课程
---	----------	---------------------	---	---	----------

1.3 校外实训基地

选择多家优质企业开展校企合作，建立有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）、校外实训基地，保障短期实践项目教学、岗位实习等教学活动的实施，提供教师企业挂职锻炼岗位，实现教师轮岗实践，提升教师“双师素质”。部分合作企业如下：

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	40
2	泉州市三堂动漫文化有限公司	池店镇江湾路溜石花园	20
3	熊仔动漫有限公司	晋江青阳洪山文创园（国际工业设计园）	20

2. 教学资源

2.1 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	是否国规
语文基础模块上册	高等教育出版社	9787040609141	“十四五”国家规划教材
数学基础模块	高等教育出版社	9787040607222	“十四五”国家规划教材
数学拓展模块一（上册）	高等教育出版社	9787040584783	“十四五”国家规划教材
数学拓展模块一（下册）	高等教育出版社	9787040584806	“十四五”国家规划教材
数学学习指导与练习拓展模块一（上册）	高等教育出版社	9787040586930	“十四五”国家规划教材
数学学习指导与练习拓展模块一（下册）	高等教育出版社	9787040587975	“十四五”国家规划教材
语文基础模块上册	高等教育出版社	9787040609158	“十四五”国家规划教材



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	“十四五” 国家规划教材
思想政治基础模块中国特色社会主义	高等教育出版社	9787040609073	“十四五” 国家规划教材
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	“十四五” 国家规划教材
思想政治职业道德与法治	高等教育出版社	9787040609103	“十四五” 国家规划教材
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	“十四五” 国家规划教材
英语基础模块1 学生用书	外语教学与研究出版社	9787521324570	“十四五” 国家规划教材

(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	是否国规
素描	高等教育出版社	9787040570168	“十四五” 国家规划教材
构成——平面·色彩·立体（第四版）	高等教育出版社	9787040597325	“十四五” 国家规划教材
Photoshop 图形图像处理项目教程	电子科技大学出版社	9787564781484	“十四五” 国家规划教材
动画剧本写作基础（第3版）	上海交通大学出版社	9787313301888	“十四五” 国家规划教材
动画运动规律（第2版）	高等教育出版社	9787040641370	“十四五” 国家规划教材
Premiere 影视剪辑案例教程（中职版）	重庆大学出版社	9787568918541	“十四五” 国家规划教材
动画分镜头设计	航空工业出版社	9787516533284	“十四五” 国家规划教材
3ds Max 三维动画制作（第2版）	重庆大学出版社	9787562495130	“十三五” 国家规划教材

2.2 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，拥有造型基础课程资源、动画创作课程资源、影视剪辑课程资源、三维游戏美术课程资源、视听镜头语言课程资源等课程数字资源；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。

2.3 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：有关动漫与游戏设计专业技术、方法、思维以及实务操作类图书，艺术、美术和文化类文献等。

3. 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。

七、质量保障和毕业要求

1. 质量保障

1.1 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。



1.2 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“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。

2. 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。

八、办学特色

本专业立足晋江文创、数字游戏产业区位优势，紧扣泉州市“十四五”战略性新兴产业



发展布局与闽东南动漫游戏数字内容产业用人需求，依据国家、省、市职教系列政策动态迭代完善 2026 版人才培养方案，实现培养目标、培养规格、课程体系、实训教学条件全要素动态优化、与时俱进。专业深度对接漫画设计、二维动画、游戏模型、游戏动画四大核心岗位，构建“公共基础夯素养、专业基础强造型、专业核心练实操、专业拓展拓赛道、综合实践促上岗”分层递进课程体系，同步推行游戏美术设计、数字创意建模 1+X 证书与 Photoshop 中级技能证书“多证融通”育人模式，贴合行业岗位技能新标准。依托校内手绘造型、三维数字建模、动画影视后期三大标准化理实一体化实训室，联动厦门大拇哥动漫、熊仔动漫、泉州三堂动漫等本地头部文创企业搭建稳定校外实训基地，组建由校内高级职称、高占比双师型专任教师与企业技术总监、美术总监构成的专兼结合教学团队，推行项目式、任务驱动、理实一体化教学，把企业真实动漫、游戏美术项目融入日常实训教学。立足安海职校校本育人根基，深耕闽南本土动漫 IP、数字文创创作特色教学，将地域文化元素融入剧本创作、原画绘制、三维建模课程，形成“区域产业深度绑定、岗课证赛融合育人、本土文创赋能创作、校企协同全程共育”的鲜明办学路径，专业辨识度突出，持续深耕适配闽南数字内容产业的技能人才供给链条，着力打造闽中南中职动漫游戏设计特色专业品牌。