



珠海市理工职业技术学校
Zhuhai Vocational School of Polytechnic

动漫与游戏制作专业 人才培养方案（2026 级）

2026 年 4 月

目录

一、专业名称及代码	- 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	- 2 -
(一) 培养目标	- 2 -
(二) 培养规格	- 2 -
六、课程设置及要求	- 2 -
(一) 公共基础课程	- 4 -
(二) 专业(技能)课程	- 9 -
七、教学进程总体安排	- 16 -
八、实施保障	- 18 -
(一) 师资队伍	- 18 -
(二) 教学设施	- 19 -
(三) 教学资源	- 20 -
(四) 教学方法	- 21 -
(五) 学习评价	- 21 -
(六) 质量管理	- 22 -
九、毕业要求	- 24 -
十、附录	- 24 -

动漫与游戏制作专业人才培养方案

适用对象：2026 级动漫与游戏制作专业学生（斗门校区）

制定者：赵耀威

参与者：张希、吴丽丽、王敏

核准者：张敬辉、丛桂林

审核者：方芳

一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

学制 3 年，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类类（7602）
对应行业（代码）	文化艺术业（88）、软件和信息技术服务业（65）
主要职业类别（代码）	动画绘制员（4-12-03-01）、游戏美术设计师（4-12-04-04）、数字媒体艺术设计员（4-12-04-08）
主要岗位（群）或技术领域	从事动漫角色设计、场景绘制、分镜脚本设计、二维/三维动画制作、游戏角色建模、游戏场景搭建、

	动画后期剪辑、特效制作、数字媒体宣传等工作... ..
职业类证书	美术基础证书、1+X 数字创意建模、计算机等级证书... ..

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，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才。

（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、职业素养

（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) 具有社会公德、职业道德意识和文明行为习惯，自觉践行社会主义核心价值观，自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

(3) 具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。

(4) 具有一定的美学艺术修养。

(5) 具有获取前沿技术信息、学习新知识的能力。

(6) 具有一定的创新精神和服务意识。

2、专业知识和技能

(1) 具有一定的审美素养、较好的绘画基本功。

(2) 熟悉动画制作原理，掌握动画制作方法和实现途径。

(3) 掌握角色设计、场景设计、分镜头绘制、剧本写作等综合技能。

(4) 掌握动画制作中所涉及的创意设计、风格定位、整体色彩方案等技能，能完成动画短片、网页动画、广告动画等制作。

(5) 掌握照相机、摄像机、视频编辑软件、特效制作软件和三维软件的操作基础技能。

(6) 掌握影视剪辑中的镜头语言、剪辑原理、常用专业术语等基础理论知识。

(7) 了解数字影视后期制作方向相关行业规范和要求，能完成短片的前期拍摄、后期剪辑特效制作合成等专业技能。

六、课程设置及要求



(一) 公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	思想政治 (中国特色社会主义)	本课程旨在帮助学生学习中国特色社会主义理论体系，掌握马克思主义基本原理，了解中国共产党执政经验和社会主义建设成就，培养社会主义核心价值观和爱国情怀。通过教学案例、讨论和实践活动，学生将深入了解中国特色社会主义社会发展的历史进程和现状，提高思想政治素质和社会责任感。	36
2	思想政治 (心理健康与职业生涯)	本课程旨在帮助学生学习心理健康常识、压力管理技巧和职业规划与发展知识，以促进个人心理健康和职场适应能力的提升。通过教学案例、角色扮演和心理辅导方式，学生将培养自我认知和情绪管理能力，以及制定明确的职业目标和规划。	36
3	思想政治 (哲学与人生)	本课程旨在培养学生独立思考和分析问题的能力，探索人生意义和价值观，形成积极向上的人生态度，更好地面对人生挑战。通过学习哲学思想、社会现象分析和案例研究，学生将发展批判性思维和创造性思维，提高问题解决能力和人际交往技巧。	36
4	思想政治 (职业道德与法治)	本课程旨在让学生学习职业道德规范、劳动法律法规等，树立正确的职业道德意识和法律意识，维护良好的职场秩序和个人权益。通过案例分析、角色扮演和	36



		讨论，学生将培养诚信、责任和合作精神，提高法律素养和法治意识。	
5	语文	本课程旨在培养学生正确运用现代语言文字的能力，包括一定的阅读能力、写作能力、口头表达能力以及对文学作品的鉴赏能力。探索如何使学生养成自学和运用语文的良好习惯，更好地为学生的就业和职业生涯发展提供必要的语言文字基础准备。通过学习本课程所涵盖的各类知识与技能，培养学生自主学习和语言运用的良好习惯，提高阅读、写作、口头表达以及文学鉴赏等多方面能力。	180
6	数学	本课程旨在培养学生基本运算、基本计算工具使用、逻辑思维和简单实际应用等方面的能力，探索集合与逻辑用语、不等式、函数、指数函数与对数函数、任意角的三角函数、数列与数列极限、立体几何、排列与组合、概率与统计初步等数学知识的奥秘，更好地为学习专业课打下坚实的基础。通过学习这些丰富且重要的数学知识，提升学生对数学的深入理解和运用能力，提高数学素养以及解决实际问题的能力。	180
7	英语	本课程旨在培养学生听、说、读、写的基本技能以及运用英语进行交际的能力，探索让学生能更好融入英语语言环境和跨文化交流的途径。通过学习英语基础知识和日常交流技巧，学生能在不同场景下运用	180



		英语表达自我和理解他人的能力，提高自主学习和继续学习的能力，为学习专门用途英语打下坚实基础。 使学生能听懂简单对话，围绕日常话题进行初步交际，读懂简单应用文，从而更好地适应未来多样化的英语学习和使用需求。	
8	信息技术	本课程旨在培养学生扎实掌握计算机基础知识、熟练运用计算机操作系统基本功能的能力，探索 windows 系统的高效使用方法以及文字录入、文本编辑与排版、表格构造与数据计算、幻灯片制作等操作的技巧，更好地适应数字化信息时代的需求。通过学习计算机网络及互联网的初步知识和熟练掌握一种汉字输入方法，培养学生综合运用计算机技术解决实际问题的能力，提高信息处理和办公操作能力。	126
9	体育与健康	本课程旨在培养学生自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的能力，探索科学锻炼和娱乐休闲的基本方法，更好地养成自觉锻炼的习惯。通过学习体育与卫生保健的基础知识和运动技能，学生将提升身心素质，提高社会适应能力，为终身锻炼、继续学习与创业立业奠定坚实基础。	144
10	艺术(音乐)	本课程旨在培养学生基本的音乐审美能力，探索音乐与美术设计素质相互促进的关系，更好地提升学生	18



		的综合素养。通过学习本课程，学生将发展对音乐的感知和理解能力，提高音乐鉴赏与审美能力，同时让音乐素养与美术设计素质相得益彰，共同助力学生情操的提升。	
11	历史	本课程旨在培养学生了解人类社会特别是中国社会基本脉络的能力，探索人与人、人与社会、人与自然关系背后的历史逻辑，更好地增强历史使命感和社会责任感。通过学习以唯物史观为指导展现的人类历史发展进程，尤其是以中国历史为主的课程内容，学生将发展对优秀传统文化的认知，提高从历史角度思考问题的能力。学生还能在学习过程中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，培育社会主义核心价值观，发展家国情怀，提高国家认同感和民族认同感。通过强化中国传统文化以及工艺技术传承的教学，培养学生对工匠精神和劳动光荣思想的理解，提高将历史学习与职业发展相融合的能力，以便在未来的生活学习和职业发展中掌握必备的历史知识，形成基本的核心素养。	36
12	劳动教育	本课程旨在培养学生的劳动素养、职业精神以及动手实践能力，探索如何结合计算机专业特点，将安全规范、团队协作和工匠精神融入教学过程，更好地为	18



		计算机行业培养高素质的专业人才。通过学习，学生将在综合布线实训室完成网络设备安装、线缆敷设等实践任务，提高对计算机专业劳动技能的掌握和运用能力，提升对计算机行业基本劳动安全规范与操作流程的熟悉程度，进而提升自身在计算机领域的综合实践能力。	
13	心理健康	本课程旨在培养学生了解心理发展机制、特点及规律的能力，学习形成良好心理素质和健全人格的理论与方法等相关知识点，更好地运用心理学原理解决实际问题。通过学习本课程所涵盖的心理学知识体系，培养学生关注自身及他人心理状态的意识，提高学生应用心理学原理解决实际问题的能力。	18
14	人工智能基础	本课程旨在培养学生洞察 AI 多领域应用与解决问题的能力，学习计算机视觉、自然语言处理、生成式 AI 等相关知识点，更好地理解 AI 在医疗、金融、艺术等领域所带来的渗透与革新。通过学习 AI 在各领域应用过程中产生的算法偏见、就业冲击、责任归属等争议案例，培养学生关注新兴技术问题的意识，提高学生分析和应对复杂 AI 挑战的能力。	18
15	书法	本课程旨在引导学生系统学习楷书的笔法、结构与章法，并拓展小楷书写技巧。同时，课程涵盖钢笔楷	18



		书与钢笔行书的书写规范，使学生掌握硬笔书法的实用技巧；通过临摹与创作相结合的教学方式，培养学生规范、美观的书写能力，提升艺术审美与文化素养，为日后从事实用书写或书法教学等打下良好基础。	
--	--	--	--

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫美术基础(素描)	了解动漫美术基础知识；掌握造型的基本能力；能运用所学的知识绘制美术作品；为学生在学习动画之前，打下了坚实的造型基础。	72
2	造型基础（角色设计）	了解动漫专业的专业造型基础；掌握动画片创作中角色设计工作流程和技法；掌握角色设计中的透视、三视图、运动形态等基本的造型基础知识。能通过剧本的要求设计卡通角色；会独立创作卡通人物角色，绘制多种类型的人物插画。	72
3	美术基础	培养学生掌握静物素描构图、光影、结	72



	考证	构及色彩静物色调、质感、空间处理等核心技能，把握考证评分与考核要点，强化观察、造型与色彩感知力，提升绘画基本功与审美素养。	
4	动画色彩基础	了解绘制卡通人物的流程和方法；掌握一定卡通上色知识；能通过色彩理论讲解和临摹，会运用各种技法绘制卡通人物。	54
5	动画设计软件应用	了解“计算机动画设计与制作”方面相关理论和基础知识；掌握一定的计算机动画设计与制作方法，尤其是二维平面动画 AN 的制作方法和流程；能从整体上把握二维动画的创意和创作过程，并在实际的创作过程中锻炼创意能力和艺术鉴赏力；从动画不同领域的应用的角度扩展视野，充分理解动画创作的实践意义，达到独立设计制作二维动画作品的 ability。	144
6	图形图像处理 (PS)	了解其应用范围，掌握主要功能与操作技巧，为电脑绘画、动漫修图等工作打基础；能运用调色、抠图等工具处理图像、优化画面效果，完成简单图形图像处理作品。	72



7	数字影音处理 (Pr)	了解 premiere 软件基本操作技能和影视后期处理方法；掌握对素材进行采集和处理的方法；能为影片添加转场、特技、字幕和音乐；会举一反三制作各种视频作品的编辑制作。	72
8	三维设计软件应用 (3DMAX)	了解 3DMAX 软件的应用范围，掌握该软件的主要功能和操作技巧，为将来从事影视制作、广告与多媒体制作等工作领域打下基础；能运用修改器工具制作三维变形造型，并运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机等方法创建一个完整的场景；会完成完整的简单的动画作品。	144

2. 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫作品制作 (AI 插画)	了解其应用范围，掌握主要功能与操作技巧，为动漫设计、游戏 UI 等工作打基础；能运用路径、填充等工具绘制动漫造型、创建插画场景，完成简单动漫插画作品。	72



2	数字媒体 创意（AE）	了解 AE 软件的基本操作技能，掌握影视后期制作中的一些基本概念和合成技术；能独立运用软件制作各种片头、动画片、电视栏目、宣传片等。	72
3	游戏原画 制作（PS）	通过课程教学，实现学生职业技能与动漫制作技术岗位群的对接，促进本专业学生全面职业素质的养成。使学生拥有扎实的专业基础，为后续课程服务，同时，启发学生的兴趣爱好，在岗位应聘中能求职于任出版物插画设计、游戏美术原画设计、动画原画设计、商品包装设计、商业宣传设计等众多技术岗位工作。	72
4	影视特效 制作	理解影视广告制作中，创意是广告的思想内涵与灵魂；掌握电视广告创意的基本思维方法、技法与基本要求；掌握影视广告制作中的技巧和电视摄像与编辑的基本方法。	72
5	电脑游戏 制作	理解动画与游戏制作的基本概念和基本原理；掌握二维动画和三维动画的基本制作方法；了解若干高级的动画与游戏	72

	制作方法和算法。	
--	----------	--

3. 专业拓展课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
	短视频制作	了解以短视频拍摄理论为主,实践为辅;掌握拍摄的基本理论与技巧,掌握剧本策划、视频拍摄、视频剪辑等基本技能;能独立或团队合作完成剧本创作、视频拍摄、后期剪辑,通过对具体的项目实践来提升所学的知识。	72

主要实训内容和要求:该课程是动漫设计与游戏制作专业的一门专业技能综合实训课程,本课程的任务是:是对数字影视后期制作方向所学的前期拍摄和后期处理知识的综合训练,通过对数字影视后期制作工作岗位典型工作任务的学习和实践,使学生熟练掌握该工作岗位的核心职业技能,为顶岗实习打下坚实的基础。

(2) 专业选修课

根据专业需要和学生兴趣、爱好,确定公共选修课和专业选修课及主要教学内容和要求。

序号	专业选修课	课程目标、主要教学内容和要求	学时
----	-------	----------------	----



	课程名称		
1	速写（选修）	学习和掌握速写表现的基础知识和基本技能，具备正确表现对象的速写造型能力，掌握扎实的基本造型规律、法则和技巧，提高美术修养和鉴赏能力，培养艺术的感知能力，为后续设计课程的学习打下良好基础。	36
2	计算机一级考证辅导（选修）	通过本课程的学习，熟练掌握操作系统的操作方法，熟练掌握文字处理软件（word）、电子表格软件（excel）、演示文稿软件（ppt）的使用，熟练掌握计算机网络基础及 Internet 的应用。培养学生良好的动手能力、分析和解决问题能，并具有良好的办公自动化应用能力，以有效的通过全国计算机一级等级考试。	18
3	摄影（选修）	通过学习摄影的器材和配件、摄影曝光、聚焦、构图、摄像机的操作、数码影像处理、视频剪辑等方面，让学生能运用摄影摄像的理论和实际操作相结	36



		合，提高学生的摄影摄像技术能力及思考创作能力，让学生理解真正的摄影摄像，提高审美，开拓视野。	
4	手绘POP字体 (选修)	通过各种字体的知识应用学习，使学生掌握基本的黑体、宋体和POP字体的写法，学会把这些字体运用到实际生活中去。让学生掌握基础字体的写法，培养学生艺术欣赏的能力，提高学生审美素养和实际运用能力。	18

4、岗位实习（含毕业设计）

第6学期安排学生岗位实习（含毕业设计），按29学时计算，由学校组织学生到实习单位的相应岗位，在专业人员指导下部分参与实际辅助工作的活动，通过企业跟岗实习，学生能更深入地了解企业相关岗位的工作任务与职责权限。同时学校组织开展线上教学，以党史、历史、职业道德、艺术鉴赏、体育理论学习、创新创业等通识类课程为主，学生完成毕业设计。

岗位实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生岗位实习的岗位与其所学专业面向的岗位



群基本一致。在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替、多学期、分阶段安排学生学习。

七、教学进程总体安排

教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	课程类型	学分	计划学时			各学期教学周数与周学时安排						考核评价方式
						总学时	理论学时	实践学时	1	2	3	4	5	6	
									18周	18周	18周	18周	18周	18周	
公共基础课	必修课		思想政治	理论	10	180	180	0	2	2	2	2	2		考试
			语文	理论	12	216	216	0	2	3	2	3	2		考试
			数学	理论	12	216	216	0	2	3	2	3	2		考试
			英语	理论	12	216	216	0	2	3	2	3	2		考试
			信息技术	理论+实践	7	126	84	42	4	3					考试
			人工智能基础	理论+实践	1	18	0	18		1					考试
			体育与健康	理论+实践	10	180	54	126	2	2	2	2	2		考查
			艺术（音乐鉴赏与实践）	理论+实践	1	18	0	18	1						考查
			书法	理论+实践	4	72	0	72		2			2		考查
			历史	理论	2	36	36	0	1	1	0	0	0		考查
		小计（占总学时 27.6%）				71	1278	1002	276	16	20	10	13	12	
	限定选修课		心理健康	理论	1	18	18	0		1					考查
		小计（占总学时 0.6%）				1	18	18	0	0	1	0	0	0	
	公共选修课														
		小计（占总学时 0%）				0	0	0	0	0	0	0	0		
合计（占总学时 28.16%）					72	1296	1020	276	16	21	10	13	12		



专业技 能 课	专业 群 平 台 课	动漫作品制作 (AI 插画)	实践	4	72	0	72					4		考试
		数字媒体创意 (AE)	实践	4	72	0	72			4				考试
		游戏原画制作 (PS)	实践	4	72	0	72				4			考试
		影视特效制作	实践	4	72	0	72				4			考试
		短视频制作	实践	4	72	0	72				4			考试
		电脑游戏制作	实践	4	72	0	72					4		考试
		小计 (占总学时 13.8%)		24	432	0	432	0	0	4	12	8		
	专业 核 心 课	动漫美术基础 (素描)	实践	4	72	0	72	4						考试
		造型基础 (角色设计)	实践	4	72	0	72	4						考试
		美术基础考证	实践	4	72	0	72			4				考试
		动画色彩基础	实践	3	54	0	54	3						考试
		动画设计软件应用	实践	8	144	0	144		4			4		考试
		图形图像处理 (PS)	实践	4	72	0	72		4					
		数字音影处理 (Pr)	实践	4	72	0	72			4				考试
		三维设计软件应用 (3DMAX)	实践	8	144	0	144			4	4			考试
		小计 (占总学时 18.4%)		39	702	0	702	11	8	12	4	4		
	专 业 限 选 课													
		小计 (占总学时 0%)		0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	专 业 选 修 课	速写 (选修)	实践	4	72	0	72	2				2		考试
		计算机一级考证辅导 (选修)	实践	1	18	0	18			1				考试
		摄影 (选修)	实践	3	54	0	54			2		1		考试

	手绘POP字体（选修）	实践	2	36	0	36					2		考试
	小计（占总学时 6.3%）		10	180	0	180	2	0	3	0	5	29	
	岗位实习（含毕业设计）	实践	29	522	0	522						29	考查
	小计（占总学时 33.3%）		29	522	0	522							
	合计（占总学时 100%）		174	3132	1020	2112	29	29	29	29	29	29	

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业带头人

专业带头人赵耀威老师熟知动漫与游戏制作行业、产业的发展现状和最新的技术，高级双师型教师，参与省级课题《中职学校普法教育实践研究》，出版教材《素描静物》和《Photoshop 经典案例教程》，指导学生在省技能大赛获得短视频技术与应用项目一等奖。

2. 专任教师要求

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，配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 5 人，其中硕士学历教师占比 20%，其中专任教师本科以上学历占比 100%，双师型教师占比 80%。

3. 专任教师培养

专任教师有 5 位，学校通过委托高等院校、行业企业培训机构及企业等加强对动漫与游戏制作专业教师的培训和培养工作，进一步提升动漫与

游戏制作专业水平和教学能力，每学年持续开展企业专家进课堂等教学活动。

（二）教学设施

1. 校内实训室

实训实习环境要具有真实性或仿真性，具备实训、教学、教研等多项功能及理实一体化教学功能。校内实训基地包括基础实训室、专项实训室和综合实训室，要建设一批一体化实训室，满足专业教学要求。实训设备配置应不低于以下标准，主要设施设备数量按照标准班（40人/班）配置。学校应根据本专业学生人数和班级数量，合理增加设备数量和工位数量，以满足教学要求。

校内实训室配置主要设施设备名称及型号规格、数量见下表。

序号	实训室名称	主要工具和设备	
		名称	数量(生活台套)
1	计算机应用基础实训室	学生用台式电脑	50
		教师用台式电脑	1
		师生用电脑桌椅	51
		千兆交换机	2
		投影仪	1
		幕布	1
		办公软件及常用软件	51
2	动漫游戏实训室	学生用台式电脑	50
		教师用台式电脑	1
		师生用电脑桌椅	51
		千兆交换机	2
		投影仪	1
		幕布	1
		办公软件及常用软件	51
		打印机	1



序号	实训室名称	主要工具和设备	
		名称	数量(生活台套)
		扫描仪	1
		AN、AE、3DMAX、AI、PS 等	51
		手绘板	50
3	摄影实训室	多媒体平台	1
		数码相机	7
		镜头	7
		三脚架	7
		闪光灯	5
		柔光箱	3
		拍摄台	1
4	虚拟演播室	高清手持摄像机	4
		信号分配处理系统	1
		3 讯道高清虚拟系统(录播)	1
		切换台	1
		高清非编系统	1
		无线领夹话筒	3
		无线手持话筒	2
		播音员话筒	2
		监听音箱	1
		监听耳机	2

2. 校外实训基地

本专业应建立 2-3 个稳定的校外实训基地和若干个顶岗实习点。大力推进与规范的大中型企业合作，共同将校外实训基地建成集学生生产实习、双师型教师培养培训和产教研的基地。

(三) 教学资源

1. 教材选用基本要求

根据《职业院校教材管理办法》和《珠海市理工职业技术学校教材建设与管理制度》的要求，在学校教选用委员会的指导下，选用了国家规划

教材《动画色彩》1本和数字媒体与艺术设计类新形态教材《Photoshop+SAI 数字插画设计》。专业课程教材体现了本行业新技术、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，校内自编教材《photoshop 经典案例教程》。

2. 图书文献配备基本要求

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。专业类图书文献主要包括：

电脑绘画技法指南、短视频制作实操手册、影视特效设计教程、动画设计软件应用手册等技术类和案例类图书，以及动漫设计、游戏制作、数字媒体技术等方面的专业学术期刊。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式下，与电脑绘画、短视频制作、影视特效、动画设计软件应用相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设了“短视频制作资源库”、在学习通教学平台建设了《短视频制作》、《动画设计软件应用》线上精品课，配备了与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

课程在教学过程中充分体现了工学结合、项目驱动的教学方法。在教学过程中考虑到学生的个体差异，要加强对差生的辅导以及对优生的指导。教师采用了灵活多样的教学方法，因材施教。采用过程和终结想结合



的考核方法。

具体包括：启发式教学法、讨论研究式教学法、多媒体教学法、现场教学法、实物教学法、案例教学法等。激发学生的学习兴趣 and 求知欲，以增进学习效果，提高学习质量。

结合信息化教学模式，尽可能采用混合式教学模式，鼓励学生展现个人个性，开发学生的创新能力，将知识转化为能力，支持学生自主开展实验创新制作。建立课内学习与课外学习紧密结合的教学方式，将课外学习项目，与实验室开放相结合，与学习任务相结合。以实验促进理论知识的消化吸收，以理论引导学生实践能力的提高。

（五）学习评价

1. 公共基础课

语文、数学、英语学科以校内笔试统考进行学习评价，其他公共基础课以考查为主，方式可以选择试卷及其他灵活的方式，以反应学生的实际应用能力。

2. 专业基础课、专业课程评价标准

教学评价体现了评价主体、评价方式、评价过程的多元化。校内校外评价结合，学业考核与职业技能鉴定结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。创新评价方式方法，既关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注运用知识在实践中解决实际问题的能力水平。

（1）专业基础课程评价标准

专业基础课程是专业课程的根基，万丈高楼平地起，只有基础扎实，



才能立专业学习于不败。专业基础课程主要偏向理论知识，因此其考核重点是考查学生对理论知识的掌握程度，并且在学生成绩评定中注重学生的学习过程，因此学生成绩评定原则为：过程考核占 40%，期中、期末终结性考核占 60%。

过程考核的方式：学生的出勤、作业、实验或实训、课堂小测试、课堂互动情况等。

终结性考核的方式：笔试、实操考核。

（2）专业课程评价标准

专业课程是学生学习专业知识和专门技能的课程。专业课的任务是使学生掌握必要的专业基础知识和专业技能，了解本专业的前沿科学技术和发展趋势，培养分析解决本专业范围内一般实际问题的能力。

由于本专业为偏技能型专业，要求学生掌握较扎实的专业理论知识和技能知识，为日后自学新知识、新技术奠定较好的基础，以及具有较强的职业发展后劲，理论笔试与技能实践并重，重点考查学生掌握专业技术的情况，以及对专业技能的掌握能力。学生成绩评定原则为：过程考核占 40%，期中、期末终结性考核占 60%。

过程评价的方式：学生的出勤、作业、实验或实训、课堂小测试、课堂互动情况等。

终结性评价的方式：多种考核方式的综合评价，如笔试、大型作业、作品制作、小论文、答辩等，充分反映了学生对专业基础知识的理解能力以及专业技能的掌握程度。

（六）质量管理



1. 学校建立了专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 学校完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡堂、听课、评教等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 专业教研组织建立了线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

4. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

九、毕业要求

学生通过规定三年的学习，须修满本专业人才培养方案所规定的学时学分，三年制毕业总学分为 175 学分（含军训 1 分），取得一个以上专业相关技能证书，操行评定合格者准予毕业。

十、附录



(一) 专业技能图谱

序号	工作岗位	岗位任务	核心技能点	对应课程名称
1	动画师	1. 前期设计与准备	根据剧本、分镜或导演要求, 拆解角色动作逻辑, 设计符合角色性格的动作规范, 并完成动作草图或动态分镜	美术基础(素描)、造型基础(角色设计)
2		2. 动态分镜优化	熟练运用动画软件的核心功能(如3Dmax的关键帧编辑、AN的骨骼绑定)	三维设计软件应用(3DMAX)、动画设计软件应用、
3			能高效解决制作中的技术问题(如动作卡顿)	
4		3. 角色动作设计	情绪与性格的动作转译能力: 能将角色情绪(如愤怒时的握拳跺脚、悲伤时的垂肩低头)和性格(如沉稳者的缓慢抬手、活泼者的蹦跳插兜)转化为具象动作, 让观众通过动态直观感知角色特质。	游戏原画制作(PS)、造型基础(角色设计)、动画色彩基础、动画设计软件应用
5			动作逻辑与细节把控能力: 确保动作符合生理结构(如膝关节不反向活动), 同时优化“次要运动”(如跑步时的头发飘动、衣服摆动), 避免动作僵硬, 提升真实感与生动性。	
6			节奏与张力的设计能力: 通过动作快慢、幅度差异制造画面张力, 例如紧张场景用“快速小幅度动作”, 高潮场景用“大幅度爆发力动作”, 让动态适配剧情节奏。	
7			镜头与风格的适配能力: 结合镜头角度调整动作幅度(近景聚焦手部小动作, 全景设计整体肢体运动), 并匹配动画风格(写实风动作贴近真人, 卡通风动作夸张), 确保动作在画面中清晰且协调。	



8		4. 关键帧动画制作	在软件中设置关键帧并调整运动曲线，细化肢体关节运动细节（如手臂摆动时的肘关节角度），保证动作流畅度。	三维设计软件应用 (3DMAX) 动画设计软件应用
9		5. 物理逻辑校验	能判断动画的色彩、光影是否协调，确保角色造型与场景风格统一，提升整体视觉质感。	三维设计软件应用 (3DMAX) 动画色彩基础、 游戏原画制作 (PS)
10				
11				
12		6. 音画同步匹配	能清晰向团队（如建模师、合成师）传递动画需求，准确理解反馈意见并落实到修改中。	数字音影处理 (Pr)
14				
13		7. 交付与迭代优化	让特效（如粒子、光效）与动画主体（如角色动作、镜头运动）在节奏、空间、光影上高度同步，避免出现“特效浮于动画之上”的割裂感。	数字音影处理 (Pr)、 数字媒体创意 (AE)、 影视特效制作
14			按要求输出分层文件（如角色层、特效层、背景层），防止因分层或格式错误导致合成失效。	
15			能熟练调整特效软件 AE 的参数（如亮度曲线、粒子发射率），而非重新创建特效，提升迭代效率。	
16	剪辑师	1. 素材接收与整理归档:	能完成各类存储设备的素材导入，队素材进行校验：检查素材格式兼容性、完整性、清晰度	数字音影处理 (Pr)
17			能完成素材分类归档：按“项目 - 场景 - 镜头类型 - 序号”建立文件夹体系，快速定位素材，区分同步不同机位素材	
18		2. 素材筛选与粗剪拼接	素材筛选：按“画面质量、情绪匹配、信息准确”筛选可用素材，标	数字音影处理 (Pr)



			记“废弃素材”，并最好归档	
19			粗剪拼接：按框架快速拼接镜头，确保“叙事逻辑连贯”，无需过度追求细节	
20		3. 节奏把控与精剪优化	视频节奏调整：根据场景情绪调整镜头切换速度，避免“节奏脱节”	数字音影处理（Pr）
21			镜头时长调整：通过缩短 / 延长镜头，优化节奏	
22			过渡效果选择：按场景需求选择，增强画面连贯性	
23		4. 声画配合与音频处理	保持音频同步：确保画面动作与音频完全匹配	数字音影处理（Pr）
24			音频优化：降噪、统一音量、添加 BGM / 音效，提升听觉体验	
25			调整声画协同：让音频强化画面情绪	
26		5. 字幕添加与信息补充	会添加台词字幕、说明字幕、引导字幕	数字音影处理（Pr）
27			会调整字幕样式，确保清晰易读	
28			会控制字幕时长：让字幕与音频同步	
29		6. 调色配合与画面统一性优化	灰片色彩还原	数字音影处理（Pr）
30			调整色调/对比度/亮度	
31			依据整体风格细调色彩，保持画面色彩一致性	
32		7. 成品输出与格式适配	能选择合适的输出格式完成编码输出	数字音影处理（Pr）
33	影视特效	1. 片头 / 片	动态图形（MG）设计：用 AE 添加关	数字媒体创



	包装师	尾动画制作 (LOGO 动画、 镜头剪辑、氛围 特效)	键帧，调整速度曲线	意 (AE)、 影视特效制 作
34			三维辅助设计: 用 C4D/Blender 制 作 3D 元素，渲染为动态素材	
35			镜头剪辑: 用 PR 粗剪实拍镜头， 与动画元素衔接	
36		2. 信息可视化 包装 (时间线、 数据图表、字 幕)	图表动画设计: 用 AE 制作动态图表	数字媒体创 意 (AE)、 影视特效制 作
37			文字动态化: 用 AE 文字动画器实现 逐字出现 / 滚动 / 变色	
38			蒙版与跟踪: 用 AE 蒙版制作信息弹 窗，跟踪工具让字幕贴合移动画面	
39		3. 特效合成 (实拍与虚拟 元素融合)	抠像与键控: 用 AE 抠像工具 处理 绿幕素材，去除背景	数字媒体创 意 (AE)、 影视特效制 作
40			跟踪匹配: 用 AE 跟踪器 让虚拟元 素 跟随实拍画面运动	
41			混合模式应用: 用 “柔光 / 叠加” 模式让特效 (融入背景)	
42		4. 细节调试与 质量检查	动画流畅度调试: 检查关键帧过渡是 否卡顿，调整速度曲线	数字音影处 理 (Pr)、 影视特效制 作
43			色彩校准: 用 PS/AE 调整画面色彩， 确保与前期提案一致	
44			瑕疵检查: 逐帧查看是否有黑边、字 幕错位、特效穿帮	
45		5. 归档交付 (对接剪辑师 / 音效师)	工程整理: 清理 AE 工程冗余素材， 保留图层命名与注释	数字音影处 理 (Pr)、 影视特效制 作
46			素材对接能力: 导出带透明通道的特 效文件，供剪辑师导入 PR	
47			声画同步: 在 AE 中导入音效，调整 动画关键帧匹配音效节奏	
48	短视频制 作者	1. 短视频内容 前期规划	选题差异化定位能力	短视频制作



49		2. 短视频剧本撰写	短视频剧本创作技能	短视频制作
50				
51		3. 短视频素材拍摄	短视频拍摄操作技能（含手机与摄像机）	短视频制作
52				
53		4. 经典镜头借鉴与创新拍摄	经典镜头模仿	短视频制作
54			经典镜头应用技能	
55		5. AI 辅助短视频创作	AI 辅助短视频剧本生成与优化技能	短视频制作
56		6. 短视频音频处理	短视频音频处理技能	短视频制作
57		7. 短视频字幕与特效制作	短视频字幕设计与制作技能	短视频制作
58		8. 后期制作	短视频素材整理与筛选技能	短视频制作



59		9. 短视频发布与优化	短视频平台适配	短视频制作
60	AIGC 视频制作员	1. 利用 AIGC 进行生图	能根据脚本确定关键帧图片的需求	人工智能基础
61			会提示词撰写范式（文生图）	
62			能利用 controlnet 进行图片生成的精细化控制	
63			能保证人物、场景一致性	
64		2. 利用图片生成视频	会提示词撰写范式	短视频制作
65			能选择合适的运镜方法	
66		3. 利用 AIGC 生成配音	能根据台词生成合适的 AI 语音种类和语气	
67		4. 利用 AIGC 生成配乐	能根据脚本生成合适的 AI 配乐	