

郑州电子科技学校

动漫与游戏设计专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码） 动漫与游戏设计（750109）

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、基本学制 3 年

四、培养目标

本专业坚持立德树人，面向文化创意行业企事业单位，培养从事动漫设计 制作、游戏设计制作、游戏后期编辑合成等工作， 德智体美全面发展的高素质 劳动者和技能型人才。

五、职业范围

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 对应职业（岗位） | 职业资格证书举例 | 专业（技能）方向 |
| 1 | 原画绘制 | 动画绘制员多媒体作品制作员网络课件设计师（四级）计算机操作员 | 动漫设计制作 |
| 2 | 动画制作 |
| 3 | 影视动画编辑与合成 |
| 4 | 平面插图绘制 | 游戏设计制作 |
| 5 | 游戏角色制作 |
| 6 | 游戏场景制作 |
| 7 | 广告动画制作 |
| 8 | 特效合成 | 游戏后期编辑合成 |
| 9 | 游戏后期编辑 |
| 10 | 音效合成 |
| 11 | 影片输出 |

说明： 可根据区域实际情况和专业（技能）方向取得 1 或 2 个证书。

六、人才规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：



（一）职业素养

1. 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

2. 热爱生活和自然， 热爱动漫游戏专业， 树立与社会需求相适应的职业理想。

3. 具有刻苦钻研、与时俱进、团结协作的精神和继续学习的能力。

4. 养成善于观察、勤于思考、乐于探索、勇于创新的习惯和品质。

5. 掌握必需的现代信息技术， 具有较好的人文素养， 具备一定的就业和创 业能力。

6. 树立正确的文艺观和审美观，自觉坚持为人民服务，为社会主义服务。

（二）专业知识和技能

1. 掌握绘画艺术基础理论知识。

2. 掌握色彩理论知识和色彩搭配技法。

3. 掌握基本的人体解剖知识和运动规律。

4. 掌握基本的构图原理，具有初步的构图创作能力。

5. 掌握动画、游戏、影视艺术基础理论知识。

6. 了解我国及世界动漫游戏行业动态。

7. 具备收集、选取艺术创作素材的能力。

8. 具有初步的艺术审美和美术鉴赏能力。

9. 具备 1~2 个工种的初、中级职业资格证书要求具备的职业能力。 专业（技能） 方向动漫设计制作

1. 掌握动漫设计及制作的基本技能， 具有初步的动画创作和实际岗位工作 能力。

2. 了解影视动画创作的发展概况和基础理论。

3. 了解有关动画、影视的政策法规。 专业（技能） 方向游戏设计制作

1. 掌握游戏设计及制作的基本技能， 具有初步的游戏创作和实际岗位工作 能力。

2. 了解游戏创作的发展概况与基础理论。

3. 了解国家有关游戏、动画的政策法规。 专业（技能） 方向游戏后期编辑合成

1. 掌握游戏特效制作的基本技能， 具有初步的游戏特效创作和实际岗位工 作能力。



2. 了解游戏特效创作的发展概况与基础理论。

3. 了解有关游戏、动画的政策法规。

七、主要接续专业

高职： 动漫设计与制作、多媒体设计与制作、电脑艺术设计、影视广告、影 视动画、影视多媒体技术

本科： 数字媒体艺术、动画设计

八、课程结构

专业技能课

顶岗实习

综合实训

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业︵技能︶方向课专业核心课 | 游戏后期编辑合成 方向动漫设计制作 方向游戏设计制作 方向

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. 原画绘制2. 动画制作3. 影视动画编辑 与合成 | 1. 平面插图绘制2. 游戏角色制作3. 游戏场景制作4. 广告动画制作 | 1. 游戏特效合成2. 游戏后期编辑3. 音效合成4. 影片输出 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 美术基础 | 构成基础 | 平面设计基础 | 网页动画设计 | 动画基本运动规律 | 视听语言 | 插画 |

 | 专业选修课1. 艺术欣赏2. 综合绘画3. 电脑图形软 件4. 多媒体创意5. 人体结构素 描6. 国画线描7. 服装画创意 效果图8. 其他 |

公共

基础课

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 职业生涯规划 | 职业道德与法律 | 中国特色社会主义 | 哲学与人生 | 语文 | 数学 | 英语 | 计算机应用基础 | 体育与健康 | 公共艺术 | 历史 |

公共选修课

1. 心理健康

2. 地理

3. 其他

九、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、公共艺术、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、专业（技能） 方向课和专业选修课。实习实 训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

（一）公共基础课

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 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， 并与专业实际和行业发展密切结合 | 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， 并与专业实际和行业发展密切结合 | 32 |
| 3 | 中国特色社会主义 | 依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》开设， 并与专业实际和行业发展密切结合 | 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 与专业实际和行业发展密切结合 | 32 |
| 5 | 语文 | 依据《中等职业学校语文教学大纲》开设， 并注重在 职业模块的教学内容中体现专业特色 | 204 |
| 6 | 数学 | 依据《中等职业学校数学教学大纲》开设， 并注重在 职业模块的教学内容中体现专业特色 | 170 |
| 7 | 英语 | 依据《中等职业学校英语教学大纲》开设， 并注重在 职业模块的教学内容中体现专业特色 | 187 |
| 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， 并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色 | 136 |
| 9 | 体育与健康 | 依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设， 并与专业实际和行业发展密切结合 | 170 |
| 10 | 公共艺术 | 依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设， 并与 专业实际和行业发展密切结合 | 36 |
| 11 | 历史 | 依据《中等职业学校历史教学大纲》开设， 并与专业 实际和行业发展密切结合 | 36 |

（二）专业技能课

1. 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 | 美术基础 | 掌握素描、色彩静物和风景、绘画透视基础、艺用解剖、 速写等美术基础知识，具备良好的造型和色彩表现能力 | 272 |
| 2 | 构成基础 | 掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基础知识， 初步 掌握形式美的基本规律、法则和原理 | 102 |
| 3 | 平面设计基础 | 掌握平面设计的版式、字体、图形、色彩等基础知识， 初步具备报纸、杂志、招贴海报、视觉形象（Ⅵ） 等方面 的设计能力 | 68 |



续表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 4 | 网页动画设计 | 了解网页设计的特点、常用的动画形式及设计的方法和 流程， 能运用软件将文字、图形、图像、色彩和声音等媒 体信息进行合成， 初步具备网页界面、动画等设计能力， 能独立进行简单的网页动画设计 | 68 |
| 5 | 动画基本运动 规律 | 了解运动力学原理及动画中常见的各种自然现象的运动 规律， 了解动画中特殊运动技巧等方面的知识， 掌握常见 人物、动物和各种自然现象的运动规律，并能进行简单的 动画动作设计 | 68 |
| 6 | 视听语言 | 了解视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点 及创作技巧、手段与表现方法，并与动漫设计、游戏设 计、游戏后期编辑合成专业方向的实际和行业发展密切 结合，初步掌握基础性声音、画面的语言、语法应用与 剪辑方法 | 68 |
| 7 | 插画 | 掌握二维绘画软件运用方法，具备运用数位板技术进 行插图、漫画绘制的能力， 能熟练运用画笔、滤镜、特效、 蒙版、色调等技能，初步具备电脑绘画与创意能力，具 有一般难度插画作品的创作能力，初步达到行业插画技 术要求 | 68 |

2. 专业（技能）方向课

（1）动漫设计制作

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 1 | 原画绘制 | 掌握角色造型概念设计基础知识， 了解游戏原画概念的 特点， 初步具备根据游戏策划文本， 设计出相应角色、道 具或场景的能力 | 240 |
| 2 | 动画制作 | 了解动画的起源与发展、动画的分类、动画制作的工艺 流程； 掌握动画制作的时间、空间、帧数、速度的概念及 相互关系，了解动画制作的基本原理，为专业学习奠定理 论基础 | 240 |
| 3 | 影视动画编 辑与合成 | 掌 握 非 线 性 剪 辑 制 作 原 理， 掌 握 PREMIERE、 AFTEREFCTER 等后期剪辑软件使用技巧， 了解动画视 频剪辑技法， 初步具备动画、影视等视频的特效制作和编 辑合成能力 | 200 |



（2）游戏设计制作

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 1 | 平面插图绘制 | 掌握游戏角色造型概念设计、人物套装设计、道具设 计和游戏场景单体设计等基本知识， 以及各种风格设计 的特点与方法， 了解游戏原画概念， 初步具备设计出相 应的游戏角色、道具或场景的能力 | 224 |
| 2 | 游戏角色制作 | 掌握 3DMAX、MAYA 等主流三维软件的使用技巧以 及游戏角色的建模方法， 初步具备根据原画素材制作简 单人物模型的创建能力 | 116 |
| 3 | 游戏场景制作 | 掌握 3DMAX、MAYA 等主流三维软件的使用技巧以 及游戏场景和道具的建模方法， 初步具备根据原画素材 制作简单道具和场景的建模能力 | 116 |
| 4 | 广告动画制作 | 了解动画创作原理、观众心理、动画影片构成、创作 法则等； 掌握动画创作方法： 动画片工艺流程、动画创作 分工职责、不同形式动画的制作工艺等； 掌握动画片的 欣赏与解读： 欣赏的定义、欣赏的目的、欣赏与解读方 法等 | 224 |

（3）游戏后期编辑合成

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
| 1 | 游戏特效合成 | 熟悉特效合成的方法， 能熟练运用主流合成软件及各 种特效插件； 掌握制作游戏特效贴图的方法技巧， 初步具 备根据游戏动画的动作要求， 选择恰当的特效制作技法， 合成出逼真的动作特效的能力 | 224 |
| 2 | 游戏后期编辑 | 了解主流游戏后期剪辑软件的使用技巧， 掌握视频特 技、特效、剪辑等制作技法， 初步具备在游戏后期、影 视动画等视频中进行一般的特效制作和编辑合成的能力 | 224 |
| 3 | 音效合成 | 熟悉主流影片剪辑软件， 清楚剪辑的原则和方法， 对 音乐及声音有较深的认识， 能初步运用主流合成软件合 成音效 | 116 |
| 4 | 影片输出 | 熟悉各种主流视频音频压缩解压技术， 并能将影片输 出到不同媒体所需的相关工具上 | 116 |

3. 专业选修课

（1）艺术欣赏。

（2）综合绘画。

（3）电脑图形软件。



（4）多媒体创意。

（5）人体结构素描。

（6）国画线描。

（7）服装画创意效果图。

（8）其他。

4. 综合实训

综合实训是在学完本专业所有专业技能方向课的基础上，以提升学生综合 职业能力为教学目标，通过与企业合作开发综合实训项目，强调实训的任务性、 结果性，以获得合乎企业要求的产品或符合职业要求的规范操作为目的，实训过程中尽量创设企业环境，按企业标准管理和考核学生。

5. 顶岗实习

顶岗实习指学生到动漫游戏相关企事业单位对应岗位跟班实习，是学生 就业前重要的实践性教学环节，由学校和实习单位共同组织实施。通过实习， 使学生了解动漫游戏行业一线生产、服务情况和人文环境，能运用所学知识 和专业技能完成岗位工作任务，初步具备动漫游戏设计制作和经营管理能力。 要注重培养学生解决实际问题和自学的能力，提高综合职业素质，增强就业 能力。

十、教学时间安排

（一）基本安排

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，周 学时一般为28 学时，顶岗实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排， 3 年总学时数为 3 000~3 300。课程开设顺序和周学时安排，根据实际教学情况调整。

公共基础课学时占总学时的 1/3， 根据行业人才培养的实际需要在规 定范围内调整，总体保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

专业技能课学时占总学时的 2/3， 在确保学生实习总量的前提下， 会 根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习安排在第一学年。

课程设置中设置选修课，其学时数占总学时的比例不少于 10%，根据实际

情况做具体落实安排



（二）教学安排建议

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 学期 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 公共基础课 | 职业生涯规划 | 2 | 32 | √ |  |  |  |  |  |
| 职业道德与法律 | 2 | 32 |  | √ |  |  |  |  |
| 中国特色社会主义 | 2 | 32 |  |  | √ |  |  |  |
| 哲学与人生 | 2 | 32 |  |  |  | √ |  |  |
| 语文 | 12 | 204 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 数学 | 10 | 170 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 公共基础课 | 英语 | 11 | 187 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 计算机应用基础 | 8 | 136 | √ | √ | √ | √ |  |  |
| 体育与健康 | 10 | 170 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 公共艺术 | 2 | 36 |  |  |  |  | √ |  |
| 历史 | 2 | 36 | √ | √ |  |  |  |  |
| 公共基础课小计 | 63 | 1 067 |  |  |  |  |  |  |
| 专业技能课 | 专业核心课 | 美术基础 | 16 | 272 | √ | √ |  |  |  |  |
| 构成基础 | 6 | 102 | √ |  |  |  |  |  |
| 平面设计基础 | 4 | 68 | √ |  |  |  |  |  |
| 网页动画设计 | 4 | 68 |  | √ |  |  |  |  |
| 动画基本运动规律 | 4 | 68 |  | √ |  |  |  |  |
| 视听语言 | 4 | 68 |  |  | √ |  |  |  |
| 插画 | 4 | 68 |  | √ |  |  |  |  |
| 小计 | 42 | 714 |  |  |  |  |  |  |
| 专业︵技能︶方向课 | 动画设计 | 原画绘制 | 12 | 240 |  |  | √ | √ |  |  |
| 动画制作 | 16 | 240 |  |  |  | √ | √ |  |
| 影视动画编辑与合成 | 12 | 200 |  |  |  |  | √ |  |
| 小计 | 40 | 680 |  |  |  |  |  |  |
| 游戏设 计制作 | 平面插图绘制 | 12 | 224 |  |  | √ | √ |  |  |
| 游戏角色制作 | 8 | 116 |  |  | √ |  |  |  |
| 游戏场景制作 | 8 | 116 |  |  |  | √ |  |  |
| 广告动画制作 | 12 | 224 |  |  |  | √ | √ |  |
| 小计 | 40 | 680 |  |  |  |  |  |  |



续表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 学期 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 专业技能课 | 专业︵技能︶方向课 | 游戏后期编辑合成 | 游戏特效合成 | 12 | 224 |  |  | √ | √ |  |  |
| 游戏后期编辑 | 12 | 224 |  |  | √ | √ |  |  |
| 音效合成 | 8 | 116 |  |  |  | √ | √ |  |
| 影片输出 | 8 | 116 |  |  |  |  | √ | √ |
| 小计 | 40 | 680 |  |  |  |  |  |  |
| 综合实训 | 15 | 255 |  |  |  |  |  | √ |
| 顶岗实习 | 15 | 255 |  |  |  |  |  | √ |
| 专业技能课小计 | 112 | 1 904 |  |  |  |  |  |  |
| 合计 | 175 | 2 975 |  |  |  |  |  |  |

说明：

（1）“√”表示建议相应课程开设的学期。

（2） 本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育及选修课教学安排， 学校可根据实际情 况灵活设置。

十一、教学实施

（一）教学要求

1. 公共基础课

本专业公共基础课立足于提高学生文化素养，既为学生的专业学习服务，又为学 生的继续学习和终身发展打好基础。要从学生实际出发，结合专业特点， 努力 进行教学改革， 从以教师为中心转变为以学生为主体， 通过自主学习、合作学习、 探究学习和分层教学等方法，努力调动学生的学习积极性，提高公共基础课教 学的有效性，促进学生综合素质的提高和职业能力的形成。

2. 专业技能课

本专业技能课推行工学结合， 努力实现教学内容与职业标准、教学过程与生产过程的对接。要在加强专业基础教学的同时， 强化对职业岗位技能的训练， 根据动漫游戏专业的特点，加强教师的专业示范和个别指导， 通过理论实践一 体化的教学模式， 促进学生专业知识和技能的同步增长， 确保专业教学既满足 职业岗位的需求，同时为学生未来的职业发展打下坚实基础。

（二）教学管理

本专业努力加强专业教学的科学化、规范化、制度化管理。建立教材使用



审批制度，确保教材使用的合理性和规范化； 本专业根据动漫游戏专业的特点，建立加强教学过程管理的有效机制， 确保课堂技能训练的合理密度和强度，努力提高课堂教学的质量；从加强质量管理的要求出发，研究专业教学评价的改进方法， 努力增强评价的客观性，促进教学质量的全面提高。

十二、教学评价

根据上述本专业培养目标和人才规格要求，建立科学合理的教学评价标准， 制定适应动漫游戏专业特点的评价办法，实行评价主体、评价方式、评价过程的多元化：专业技能课的教学评价实行校内校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合； 公共基础课实行教师评价、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。不仅会关注学生对知识的理解和技能的掌握，更会关注学生运用知识以及在实践中解决实际问题的能力水平，重视学生职业素质的形成。

学生所修课程均考核， 考核分为考试和考查。公共基础课、专业技能课 为考试课程； 专业选修课为考试或考查课程。文化课、专业知识课推行教考分离，统一命题和阅卷； 专业技能课实行统一考试， 集体评分。英语、计算 机应用基础等课程采取学校与社会考核相结合的办法，课程结业，会组织学生参加社会认可的等级考核，取得相应的等级合格证书。

十三、实训实习环境

本专业配备校内实训室。

（一）校内实训实习室

校内实训室主要设施设备名称和数量要求见下表。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 实训室名称 | 主要工具和设施设备 |
| 名称 | 数量 |
| 1 | 美术基础训练室 | 画室 | 25 人 / 间 |
| 2 | 动画制作实训室 | 拷贝台 | 1 个 / 每人 |
| 扫描仪 | 1 台 /10 人 |
| 投影装置 | 1 套 / 间 |
| 电脑 | 40台 /间 |
| 3 | 游戏设计实训室 | 电脑 | 1 台 / 人 |
| 投影装置 | 1 套 / 间 |
| 电脑手绘板 | 1 套 / 人 |
| 4 | 游戏后期编辑与合成 实训室 | 电脑工作站 | 1 台 / 人 |
| 视频观摩室 | 1 间 |
| 投影装置 | 1 套 / 间 |

（二）校外实训基地

校外实训基地主要是长期与河南沁昭华文化传播有限公司合作， 满足学生校外实习，主要设施设备要求同校内实训室或根据需要配备。