

# 游戏艺术设计专业 人才培养方案

专业代码：550109

专业负责人：王铭林

数媒动画系

2025 年 7 月

# 目录

一、概述 .....	1
二、专业名称及代码 .....	1
三、入学要求 .....	1
四、修业年限 .....	1
五、教育类型与学历层次 .....	1
六、职业面向 .....	1
七、培养目标及培养规格 .....	2
八、职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置 .....	4
九、课程设置及要求 .....	9
十、教学实施保障 .....	17
十一、毕业要求 .....	23

# 游戏艺术设计专业人才培养方案

## 一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应动漫游戏行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下游戏美术设计、动画设计与制作、游戏特效制作、游戏引擎应用等岗位（群）的新要求，不断满足动漫游戏领域高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。

## 二、专业名称及代码

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：550109

## 三、入学要求

普通高中毕业生、中职毕业生或具有同等学力。

## 四、修业年限

修业年限一般为 3 年，实行弹性修业年限，为 3~5 年。

## 五、教育类型与学历层次

高等职业教育。专科。

## 六、职业面向

表一 职业面向

所属专业 大类 (代码)	所属 专业类 (代码)	对应 行业 (代码)	主要职业 类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领 域) 举例	职业资格或 职业技能等 级证书举例
文化艺术 大类 75	艺术设计 类 7501	游戏数字内 容服(6572) 互联网游戏 服务(6422)	数字媒体艺 术专业人员 S (2-09-06-0 7) 动画设计制 作人员 (2-09-06-0 3)	游戏美术设 计、数字建模、 游戏动画设计 与制作、游戏 特效	游戏美术设 计、数字创 意建模、全 媒体运营 师、动画制 作者

## 七、培养目标及培养规格

### (一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向游戏内容服务、互联网游戏服务等行业，能够从事游戏美术设计、数字建模、游戏动画设计与制作、游戏特效等工作的“四度并进”的高技能人才。

### (二) 培养规格

素质、知识、能力结构分解表：

表二 知识能力素质结构分解表

素质目标	1. 政治态度上，坚定拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，深刻领悟“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，做立场坚定的传媒人；
	2. 践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感，做根植人民的传媒人；
	3. 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；
	4. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；
	5. 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；
	6. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；
	7. 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；
知识目标	1. 了解人工智能 AI 技术在游戏设计中的应用；
	2. 具备一定的 AI 辅助美术设计基础知识；
	3. 掌握游戏造型设计与制作的要求和工作步骤；
	4. 熟悉游戏及动画资产制作的技术规格等级；
	5. 掌握三维游戏制作软件、游戏引擎软件、后期合成软件的使用知识；
	6. 系统掌握人工智能 AI 技术在三维游戏动画制作的生产流程要求和一般技术标准。
能力目标	1. 具有掌握人工智能软件应用的技能，，做匠心独运的传媒人；
	2. 具有时代热度，立足新时代、学习新思想、记录新成就，做建功新时代的传媒人；
	3. 具有较强的分析问题解决问题的能力。具有较强的自学能力和开拓创新能力，具备较好的创作思维。具有一定的 AI 数字化应用能力；
	4. 能根据游戏策划方案设计与绘制游戏原画的能力；
	5. 能独立完成二维和三维游戏及动画角色和场景的制作；
	6. 能够独立完成游戏角色的动作调制和测试；
	7. 能根据游戏方案要求完成游戏特效的设计与制作；
	8. 具有利用 AI 技术制作动画短片的能力；

## 八、职业岗位核心能力及专业核心课程配置

游戏艺术设计专业的职业岗位核心能力及专业核心课程配置设置以专业与行业匹配度调研报告、人才需求调研报告和行业和企业的需求分析为指导，结合人才培养目标和现有的专业实训条件。通过岗位群和典型工作任务分析，确定完成工作任务所必须具备的职业素质和职业能力、认知及职业成长规律、工作岗位的工作任务进行分析，得出专业岗位核心能力分析和专业核心课程对接。如表三、表四所示。

表三 职业岗位核心能力及专业核心课程配置表

就业岗位(群)	典型工作任务	职业能力	核心课程	职业资格 (名称、 颁证单位)
1. VR 虚拟现实设计师	1. 搭建虚拟仿真场景 2. 元宇宙数字人制作 3. VR 交互效果制作	1. 具备一定的美术表现力 2. 掌握一定的游戏引擎技术实现能力 3. 良好的交互设计体验能力 4. 对于 3D 类软件有一定的建模、灯光、动画制作水平	3D 虚拟现实制作 3D 虚拟现实创作	数字艺术创作、动画制作员

2. 游戏原画设计	1. 能够结合概念设计方案，细化为二维设计方案 2. 能制订设计和绘制标准，并指导实施 3. 能依据出品标准完成游戏美术宣传品绘制	1. 具备丰富的想象力； 2. 具备较高的文化修养； 3. 具备较深厚的绘画功底； 4. 对于人体结构和各种生物体结构有较全面的认识； 5. 对于服饰、发型、器皿有一定的研究； 6. 对于流行文化有了解； 7. 对于各种游戏绘画风格有了解； 8. 能够看懂故事脚本； 9. 能够充分理解导演的意图； 10. 具有较好的团队合作意识。	游戏场景原画 游戏角色原画	数字艺术创作职业技能等级证书、动画制作员
-----------	---	---	------------------	----------------------

3. 游戏动作制作师、影视动画师	游戏角色动作制作	1 精通 3d 游戏动作制作; 2. 热爱游戏行业, 对游戏制作充满热情; 3. 美术相关专业或动作感优秀; 4. 熟练掌握 3DMAX 动画系统。 5. 良好的动画感觉, 对于人物、动物的肢体、表情语言、节奏感有敏感的理解能力, 能够表现流畅、自然的动画效果; 6. 熟练手动调整游戏中常见的动作类型, 熟练掌握人体结构和各种类型的动物形体动作; 7. 具有良好的团队合作精神及沟通能力, 勤奋务实的工作作风, 认真负责的工作态度	3D 角色动画 游戏动作创作	数字艺术创作职业技能等级证书、动画制作员
4. 3D 模型师	1. 3D 游戏角色制作 2. 3D 游戏场景制作	1. 根据原画需求负责场景模型和角色模型制作, 贴图制作; 2. 能时刻关注游戏内模型不足的地方, 并提出改进的方案职位要求; 3. 擅长角色模型和场景模型制作, 贴图绘制 (角色模型和场景模型必须精通其中一种); 4. 具有扎实的美术功底, 良好的色彩搭配感; 5. 有较强的手绘能力; 6. 能够精益求精, 不停迭代, 追求更佳的效果。	3D 游戏场景模型制作 3D 游戏角色模型制作	数字艺术创作职业技能等级证书、动画制作员



5. 视频后期制作人员	1. 影视后期编辑合成制作 2. 短视频的制作	1. 能够承担独立广告设计及影视片头制作工作; 2. 熟悉影视后期编辑合成及特效制作,能够承担影片的采样、剪辑及后期特效的合成; 3. 掌握多媒体制作技能,能够承担多媒体产品制作工作; 4. 了解栏目包装技能,能够承担栏目包装工作。	视觉设计、后期合成	数字艺术创作职业技能等级证书
-------------	----------------------------	---	-----------	----------------

表四 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	虚拟现实内容设计与制作	① 完成三维可视化实时交互设计。 ② 完成三维模型及场景的制作。 ③ 完成全景拍摄	<p>教学内容:</p> <p>虚拟现实内容设计与制作的工作流程,软件的使用,软件动画制作,三维可视化实时交互设计。</p> <p>教学要求:</p> <p>采用线上线下、案例式和项目驱动式教学,在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式,实训教学环节采用项目驱动教学;要求学生熟练掌握三维可视化的交互设计、交互内容的制作以及全景拍摄等。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。</p>

2	游戏角色动作设计与制作	① 完成游戏角色动画制作。 ② 完成 3D 角色建模。 ③ 完成 3D 模型贴图渲染。 ④ 完成 3D 角色绑定	<p>教学内容：            三维动画软件的基本操作、道具模型制作、人体模型制作、三维材质、渲染技术、分层渲染及多通道合成技术、生物绑定及表情控制技术、人物动画制作、生物动画制作等。</p> <p>教学要求：采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握从模型设计到动画的全流程制作。</p> <p>考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成角色动作的设计与制作</p>
3	游戏作品设计制作	① 完成游戏作品策划。 ② 完成 2D、3D 游戏美术资源内容制作。 ③ 掌握在游戏引擎中搭建场景及交互的知识点。 ④ 完成游戏作品各平台的发布。	<p>教学内容：讲授游戏设计基础理论、游戏策划设计要点、游戏美术制作、引擎程序交互制作、游戏的发布于测试等知识点。</p> <p>教学要求：采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握从模型设计到动画的全流程制作。</p> <p>考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成角色动作的设计与制作</p>
4	游戏原画设计制作	① 完成游戏角色原画设计。 ② 完成游戏场景原画设计。 ③ 完成游戏道具原画设计工作。	<p>教学内容：            基础绘画软件工具与理论认知，学习核心原画设计</p>

		④ 完成 UI 界面原画设计	<p>模块（游戏角色、游戏场景、游戏道具、游戏 UI 界面），模拟制作商业项目全流程等知识点。</p> <p>教学要求：采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握从道具设定到角色的全流程制作。</p> <p>考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成游戏原画的设计与制作</p>
--	--	----------------	--

## 九、课程设置及要求

### （一）平台课程

#### 1. 公共必修课（32 学分）

公共必修课包括：军事技能、军事理论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、四史、大学体育、大学生职业生涯规划、创业基础与实训、大学生就业指导、大学生心理健康教育等课程。具体开设学期、学分及学时安排如下：

《军事技能》：总计 2 周，112 课时，2 学分，在第 1 学期开设。

《军事理论》：总计 36 课时，2 学分，在第 2 学期开设。

《入学教育》：计 0.5 学分，在第 1 学期军训期间进行，包括专业教育、学院规章制度学习等多项内容，采用专题讲座、校园参观相结合的授课方式。

《思想道德与法治》：总计 48 课时，3 学分，在第 1 学期开设。

《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》：总计 48 课时，3 学分，在第 2 学期开设。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》：总计 36 课时，2 学分，在第 1 学期开设。

《大学体育》：总计 108 课时，6 学分，第 1~3 学期开设。

《创业基础与实训》：总计 36 课时，2 学分，第 2 学期开设。

《形势与政策》：总计 40 课时，1 学分，每学期 8 课时，在第 1~5 学期开设。

《大学生职业生涯规划》：总计 16 课时，1 学分，第 1 学期开设。

《大学生就业指导》：总计 16 课时，1 学分，第 4 学期开设。

《劳动教育》：总计 56 课时，3 学分。第一学年 24 课时，其中理论 8 课时，第 2 学期开设；第二学年 16 课时，其中理论 8 课时，第 3 学期开设；实践课时为专业劳动实践，每个专业集中 1 天，各教学系自己安排。第三学年 16 课时，全部为实践课时，含在岗位实习过程。

《大学生心理健康教育》：总计 32 课时，2 学分，在第 1 或第 2 学期开设，每周 2 课时。

《四史》：总计 18 课时，1 学分，在第 2 学期开设。

《毕业教育》：共 0.5 周，计 0.5 学分，在第 6 学期开设。

《安全教育》：总计 32 课时，2 学分，在第 1、第 3 学期开设。

## 2. 专业基础课（6 门课程）

表五 专业基础课程列表

专业基础课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
美术基础概念设计	第 1 学期	无	游戏概念设计	72/4
游戏概论	第 1 学期	无	综合项目实训	72/4
数字雕刻	第 2 学期	美术基础概念设计	游戏角色设计	72/4
游戏概念设计	第 2 学期	美术基础概念设计	游戏原画设计	72/4
游戏场景设计	第 2 学期	美术基础概念设计	综合项目实训	72/4
数字图形图像处理	第 2 学期	美术基础概念设计	游戏界面设计	72/4

## 3. 专业核心课（8 门课程）

表六 专业核心课程列表

专业核心课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
游戏模型绑定和动画	第 2 学期	美术基础概念设计	游戏角色动作制作	72/4
游戏角色设计	第 3 学期	游戏概念设计	综合项目实训	72/4
游戏原画设计	第 3 学期	游戏概念设计	综合项目实训	72/4
游戏界面设计	第 3 学期	数字图形图像处理	综合项目实训	72/4

游戏引擎	第 3 学期	游戏概论	游戏特效	72/4
游戏特效	第 4 学期	游戏引擎	综合项目实训	72/4
综合项目实训	第 4 学期	游戏概论	毕业设计	72/4
游戏角色动作制作	第 4 学期	游戏模型绑定和动画	毕业设计	72/4

## (二) 模块课程

### 1. 公共选修课程 (14 学分)

表七 公共选修课程列表

公共选修课模块一 (不少于 2 学分)			
课程资源见附件 3			
公共选修课模块二 (不少于 6 学分)			
课程代码	课程名称	学分	开设学期
0111001	高职实用英语 (1)	2	1
0111002	高职实用英语 (2)	2	2
0115001	信息技术 (1)	2	1
0111137	应用文体写作	4	
0111142	大学语文	2	
公共选修课模块三 (不少于 6 学分)			
课程资源见附件 4			

### 2. 专业拓展课程 (10 学分)

表八 专业拓展课程列表

序号	模块名称	课程名称	学分	上课方式
1	后期模块	后期合成	4	线下授课
2	动画模块	动作捕捉项目实训	4	线下授课
3	项目实训	文创产品开发	2	线下授课

### (三) 课程设置与教学计划安排

表九 课程设置与教学计划表

课程类别	课程性质	序号	课程代码	课程名称	学分	总课时数	课内课时		各学期计划周课时安排						考核方式
							理论教学	实践或技能	一	二	三	四	五	六	
									周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/20周	周课时/18周	
公共基础课程平台	公共必修课	1	0131002	军事技能	2	112	0	112	2周						考查
		2	0118010	军事理论	2	36	36	0		2/18					考试
		3	0111027	入学教育	0.5	15	0	15	0.5周						考查
		4	0118001	思想道德与法治	3	48	32	16	4/12						考试
		5	0118016	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	36	24	12	4/9						考试
		6	0118018	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16		3/16					考试
		7	0111004	大学体育(1)	2	32	4	28	2						考查
		8	0111005	大学体育(2)	2	36	4	32		2					考查
		9	0111006	大学体育(3)	2	36	4	32			2				考试
		10	0121002	创业基础与实训	2	36	18	18		2					考查
		11	0118003	形势与政策(1)	0.2	8	5	3	4/2						考查
		12	0118004	形势与政策(2)	0.2	8	5	3		2/4					考查
		13	0118005	形势与政策(3)	0.2	8	5	3			2/4				考查
		14	0118006	形势与政策(4)	0.2	8	5	3				2/4			考查
		15	0118007	形势与政策(5)	0.2	8	5	3					4/2		考查
		16	0121001	大学生职业生涯规划	1	16	16	0	4/4						考查
		17	0121003	大学生就业指导	1	16	16	0				4/4			考查
		18	0118026	劳动教育(1)	1	24	8	16		2/4理论+16实践					考查
		19	0118027	劳动教育(2)	1	16	8	8			2/4理论+8实践				考查
		20	0118028	劳动教育(3)	1	16	0	16					16		考查
		21	0111170	大学生心理健	2	32	16	16		2					考查

			康教育											
	22	0118008	四史	1	18	10	8		2/9				考查	
	23	0111028	毕业教育	0.5	15	0	15					0.5 周	考查	
	24	0118032	安全教育	1	16	16	0	1					考查	
	25	0118033	国家安全教育	1	16	12	4			4/4			考查	
	小计( 占总课时比例:20.65%)			32	660	281	379	12	10	5	2	2	1	
	说明：该模块设置 4 个免费学分，纳入毕业学分。													
公共选修课模块一 （美育）	课程资源见附件 3												考查	
	小计( 占总课时比例: 1.13%)			2	36	36	0				2			
	选修说明：美育课程第 1-4 学期开设，至少修满 2 学分。													
公共选修课模块二	1	0111001	高职实用英语（1）	2	32	32	0	2					考试	
	2	0111002	高职实用英语（2）	2	36	36	0		2				考试	
	3	0115001	信息技术（1）	2	32	16	16	2					考试	
	4	0111137	应用文体写作	4	64	32	32						考试/考查	
	5	0111142	大学语文	2	32	16	16						考试/考查	
	小计( 占总课时比例: 3.13%)			6	100	84	16	4	2					
选修说明：第 1～2 学期开设，至少修满 6 学分。														
公共选修课模块三	课程资源见附件 4												考试/考查	
	小计( 占总课时比例: 3.38%)			6	108	108	0			2	4			
	选修说明：第 1～4 学期开设，至少修满 6 学分，每学分 16～18 课时。若专业总学分超过 140 学分，该部分需要选修 6 学分以上，以满足基础课不少于总课时 1/4 的要求。													
合计（ 占总课时比例: 28.29%）				46	904	509	395	16	12	7	8	2	1	
专业基础课程平台	1	0604090	美术基础概念设计	4	72	36	36	4					考试	
	2	0604020	游戏概论	4	72	36	36	4					考试	
	3	0604097	游戏场景设计	4	72	36	36	4					考试	
	4	0604051	数字雕刻	4	72	36	36		4				考试	



(必选)	5	0604096	游戏概念设计	4	72	36	36		4					考试
	6	0604015	数字图形图像处理	4	72	36	36		4					考试
小计(占总课时比例:13.52%)				24	432	216	216	12	12					
专业核心课程	1	0604098	游戏模型绑定和动画	4	72	36	36		4					考试
	2	0604099	游戏角色设计	4	72	36	36			4				考试
	3	0604095	游戏原画设计	4	72	36	36			4				考试
	4	0604094	游戏界面设计	4	72	36	36			4				考试
	5	0604093	游戏引擎	4	72	36	36			4				考试
	6	0604092	游戏特效	4	72	36	36				4			考试
	7	0604100	综合项目实训	4	72	36	36				4			考试
	8	0604055	游戏角色动作制作	4	72	36	36				4			考试
小计(占总课时比例:18.02%)				32	576	288	288		4	16	12			
专业实践课程	1	0604080	毕业设计/设计(认识实习)	14	420	0	420					14周		考试
	2	0604031	岗位实习1	6	180	0	180					6周		考试
	3	0604032	岗位实习2	18	540	0	540						18周	考试
小计(占总课时比例:35.67%)				38	1140		1140							
专业拓展模块(选修)	1	0604101	动作捕捉项目实训	4	72	36	36			4				考试
	2	0604085	后期合成	4	72	36	36				4			考试
	3	0604102	文创产品开发	2	36	18	18				2			考试
小计(占总课时比例:4.51%)				10	180	90	90			4	6			
选修说明:本专业至少修满10学分。其中6学分为免费学分,不收取学分学费。														
合计(占总课时比例:71.71%)				104	2328	594	1734	12	16	20	18	20	18	
总计				150	3232	1103	2129	28	28	27	26	22	19	

备注:注明每门课的考核方式。

表十 独立设置的实践教学环节统计表

项目名称	学期	课时数	主要内容	地点	形式
毕业设计/设计(认识实习)	五	420	完成游戏艺术设计专业所学专业课程的毕业作品设计	校外	集中创作
岗位实习1	五	180	在游戏设计、动画、视频制作相关行业单位进行跟岗实习,在专业老师的指	实习单位	跟岗/参观

			导下进行毕业设计		
岗位实习 2	六	540	到游戏设计、动画、视频制作相关岗位进行顶岗实习，锻炼学生独立工作的能力	实习单位	顶岗

表十一 学分与课时统计表

类型	课程门数	学分	占总学分比例 (%)	课时				占总课时比例 (%)
				总课时	理论课时	实践课时	实践课时占总课时比例 (%)	
公共必修课程	25	32	21.33%	660	281	379	57.42%	20.42%
公共选修课程 模块一	2	2	1.33%	36	36	0	0%	1.11%
公共选修课程 模块二	5	6	4%	100	84	16	16%	3.09%
公共选修课程 模块三	3	6	4%	108	108	0	0%	3.34%
专业基础课程	6	24	16%	432	216	216	50%	13.37%
专业核心课程	8	32	21.33%	576	288	288	50%	17.82%
专业实践课程	3	38	25.33%	1140	0	1140	100%	35.27%
专业拓展选修课程	3	10	6.67%	180	90	90	50%	5.57%
总计	55	150	100%	3232	1103	2129	65.87%	100%

备注：选修课课时占总课时不低于 10%，公共课课时占总课时不低于 25%，实践课时占总课时不低于 50%。

表十二 分学期教学情况统计表

学期	课内教学周				集中实践教学周			其他		考试	机动	总计	
	周数	理论课时	实践课时	周课时	校内实习实训	毕业论文/设计(认识实习)	岗 位 实 习	军训/入学教育	毕业教育			周数	学分
一	16	253	310	28				2		1	0	19	28
二	18	309	253	28						1	1	20	31
三	18	245	227	27						1	1	20	26
四	18	291	165	26						1	1	20	25

五	20	5	619			14	6			0	0	20	21
六	18	0	555				18		0.5	0.5	1	20	19
总计	108	1103	2129			14	24	2	0.5	4.5	4	119	150

## 十、教学实施保障

### （一）师资队伍

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个标准。

#### 1. 队伍结构

原则上学生数与本专业专任教师数比例大约在 20：1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

能够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。

#### 2. 专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字创意、动漫游戏行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领

作用。

### **3. 专任教师**

具有高校教师资格；原则上具有动画、数字媒体艺术设计等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

### **4. 兼职教师**

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办。

## **（二）实践教学条件**

### **1. 校内实训教学条件**

专业教室基本要求。具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（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。

校内外实验、实训场所基本要求。实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准，实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保顺利开展动画特效、游戏原画设计、游戏引擎、动作捕捉项目实训等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

#### (1) 校内实训教学条件

表十三 校内实训一览表

序号	实践基地名称	基本配置	批准时间	实训项目	备注
1	计算机机房	台式机 6700、显卡 P2000	2009	图形图像处理、数字雕刻、3D 游戏场景制作、3D 游戏角色制作	
2	动作捕捉实验室	光学动捕相机 12 台、动作捕捉服装 2 套、高性能工作站 1 台、动作捕捉校准设备	2019	3D 角色动画	
3	3D 打印实训室	台式机 6700、显卡 P2000、工业级 3D 打印机一台	2019	模型 3D 打印	
4	虚拟仿真实训室	3D LED 交互大屏、学生协作组实训工作台、桌面虚拟现实设备、VR 头盔设备 14 台等	2023	3D 虚拟现实创作、游戏作品创作	

## (2) 校外实训教学条件

表十四 校外实训一览表

序号	实践基地名称	依托单位	批准时间	实训项目
1	灵山湾影视文化产教融合基地	青岛海发文化科技有限公司	2020	实践学习, 实习
		青岛金东数字科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛河外星系文化传媒有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛中之云网络科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛西发智造数字科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛华彩盛世文化传媒有限公司	2020	实践学习, 实习
2	济南麒麟笔实训基地	山东麒麟笔动画有限公司	2016	二维动画, 三维动画
3	济南向左向右传媒有限公司	向左向右	2017	动漫
4	济南猎星时代动画公司	济南猎星时代动画公司	2019	三维动画

### 2. 实习场所基本要求

参考符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求, 经实地考察, 确定合法经营、管理规范, 实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求, 与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地, 并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求, 实习基地应能提供动画师、3D 模型师等与专业对口的相关实习岗位,

能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

### （三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。参考并高于国家专业标准。

#### 1. 教材选用基本要求

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。专业课程教材应体现本行业新技术、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。

#### 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：有关游戏艺术设计专业开发的技术、标准、方法、操作规范，以及实务案例类图书等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

#### 3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备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

本专业教学综合运用多种教学方法，以项目教学法为核心，贯穿高度仿真的设计项目，涵盖游戏艺术设计全流程。在此基础上，采用工作过程导向教学法，严格依照游戏行业实际工作流程组织教学，模拟企业环境与角色分工。同时，强化案例教学法，深度剖析经典游戏作品设计案例。推行工作室/学徒制，建立企业化氛围的专业设计工作室，实行导师负责制，鼓励跨年级协作与自主学习。积极融入竞赛驱动教学法，引导学生参与权威专业技能竞赛，将竞赛主题与课程结合。有效实施混合式教学，利用在线教学平台进行预习复习与知识扩展，聚焦线下高价值活动并运用在线协作工具。此外，运用情境模拟与角色扮演法，模拟游戏设计提案、客户沟通、评审等场景，锻炼学生的应变与沟通能力。

#### （五）质量保障

（1）建立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、毕业设计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) 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，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，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) 专业教研组织应建立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) 学校应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。准。

## 十一、毕业要求

(一) 根据人才培养方案要求修满所需毕业学分和第二课堂 6 学分。

(二) 鼓励考取等级证书与职业资格证书，各专业根据专业特点，增减表十五内容。

表十五 等级证书与职业资格证书参考

序号	考核项目	考核发证部门	等级要求
1	计算机等级考试	教育部考试中心	三级或二级
2	普通话水平测试	山东省语言文字工作委员会	二级乙等以上
3	全国英语等级考试	教育部	四级、六级

## 附件 3

# 山东传媒职业学院

## 2025 级公共选修模块一开课信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数
1	0111801	时尚与品牌	2	36
2	0111802	服装流行分析与预测	2	36
3	0111803	钢琴艺术赏析	2	36
4	0111804	漫画艺术欣赏与创作	2	36
5	0111805	宋崇导演教你拍摄微电影	2	36
6	0111806	中国民间艺术的奇妙之旅	2	36
7	0111807	中国古建筑欣赏与设计	2	36
8	0111808	从草根到殿堂：流行音乐导论	2	36
9	0111809	艺术鉴赏	2	36
10	0111810	书法鉴赏	2	36
11	0111811	绘画里的中国：走进大师与经典	2	36
12	0111812	音乐鉴赏	2	36
13	0111813	舞蹈鉴赏	2	36
14	0111814	美术鉴赏	2	36
15	0111815	电影与幸福感	2	36
16	0111073	中华诗词之美	2	36
17	0111074	中国现代文学名家名作	2	36
18	0111075	红色经典影片与近现代中国发展	2	36
19	0111076	影响力从语言开始	2	36
20	0111077	影视鉴赏	2	36
21	0111078	戏剧鉴赏	2	36

## 附件 4

# 山东传媒职业学院

## 2025 级公共选修模块三开课

### 信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数	授课方式
1	0111501	男生穿搭技巧	2	36	线上
2	0111502	女生穿搭技巧	2	36	线上
3	0111503	形象管理	2	36	线上
4	0111505	职业压力管理	2	36	线上
5	0111506	创新创业实战	2	36	线上
6	0111507	走进创业	2	36	线上
7	0111508	创业法学	2	36	线上
8	0111509	毒品危害与防范	2	36	线上
9	0111510	生殖健康——“性”福学堂	2	36	线上
10	0111511	婚恋-职场-人格	2	36	线上
11	0111512	大国兵器	2	36	线上
12	0111513	新青年·习党史	2	36	线上
13	0111514	对话大国工匠 致敬劳动模范	2	36	线上
14	0111515	艺术哲学：美是如何诞生的	2	36	线上
15	0111516	光影中国	2	36	线上
16	0111517	宪法与法律	2	36	线上
17	0111518	创新中国	2	36	线上
18	0111520	红色经典影片与近现代中国发展	2	36	线上
19	0111521	现代城市生态与环境学	2	36	线上
20	0111522	家园的治理：环境科学概论	2	36	线上
21	0111523	垃圾分类	2	36	线上
22	0111524	生态文明——撑起美丽中国梦	2	36	线上
23	0111525	能源中国	2	36	线上

24	0111526	现场生命急救知识与技能	2	36	线上
25	0111532	化妆品赏析与应用	2	36	线上
26	0111533	女子礼仪	2	36	线上
27	0111534	有效沟通技巧	2	36	线上
28	0111535	文化遗产与自然遗产	2	36	线上
29	0111536	中医养生学	2	36	线上
30	0111537	中国茶道	2	36	线上
31	0111538	突发事件及自救互救	2	36	线上
32	0111539	情绪管理	2	36	线上
33	0111540	舌尖上的植物学	2	36	线上
34	0111542	个人理财规划	2	36	线上
35	0111543	身边的基因科学	2	36	线上
36	0111544	生成式人工智能原理及其影响和应用	2	36	线上
37	0111545	人工智能与创新	2	36	线上
38	0111546	移动互联网时代的信息安全与防护	2	36	线上
39	0111547	从爱因斯坦到霍金的宇宙	2	36	线上
40	0111548	如何高效学习	2	36	线上
41	0117007	字体设计	2	32	线下
42	0117005	中国画临写鉴赏	2	32	线下
43	0117006	艺术概论	2	32	线下
44	0117008	中国结艺	2	32	线下
45	0116001	C4D 视觉艺术	2	32	线下
46	0116002	动画赏析	2	32	线下
47	0116003	漫画基础	2	32	线下
48	0115003	高等数学(1)	2	32	线下
49	0114903	普通话	2	32	线下
50	0114904	音乐欣赏	2	32	线下
51	0114905	普通话测试与辅导	2	32	线下
52	0114010	融合新闻概论	2	32	线下

53	0114011	社交礼仪	2	32	线下
54	0114012	艺术欣赏	2	32	线下
55	0114915	形体训练（1）	2	32	线下
56	0114919	形体训练（2）	2	32	线下
57	0111141	茶艺与茶文化	2	32	线下
58	0111150	体育欣赏与运动康养	2	32	线下
59	0111164	英文电影赏析	2	32	线下
60	0111180	国学经典导读	2	32	线下
61	0111182	中华陶瓷文化	2	32	线下
62	0113001	影视作品赏析	2	32	线下
63	0113002	人像摄影	2	32	线下
64	0121004	创办你的企业	2	32	线下
65	0141001	带你玩转虚拟现实	2	32	线下
66	0141002	演播室音频技术实践课	2	32	线下
67	0141003	演播室视频技术实践课	2	32	线下
68	0141004	演播室综合摄像实训课	2	32	线下
69	0141005	录音棚录音技术实践	2	32	线下
70	0141006	短视频拍摄与制作实训	2	32	线下
71	0141007	影视灯光技术与实训	2	32	线下
72	0141008	电视摄像实用技巧实训	2	32	线下
73	0141010	达·芬奇调色	2	32	线下
74	0120002	文明礼仪教育	2	32	线下
75	0120004	朗诵艺术赏析与实践	2	32	线下
76	0231125	艺术欣赏	2	32	线下
77	0118021	中国传统文化概论	2	32	线下
78	0118022	人生进阶的金钥匙—大学生项目管理通识教程	2	32	线下
79	0116004	水墨艺术技法与欣赏	2	32	线下
80	0116005	创意手作	2	32	线下
81	0131004	大学生入伍规划及军事技能提升	2	32	线下

82	0121005	创新思维训练	2	32	线下
83	0111162	会议摄影	2	32	线下
84	0111163	中外电影史	2	32	线下
85	0114917	有声书演播	2	32	线下
86	0114902	朗诵艺术	2	32	线下
87	0118023	红歌赏析	2	32	线下
88	0111185	高职实用日语 1	2	32	线下
89	0111186	高职实用日语 2	2	32	线下