

梅州农业学校动漫与游戏制作专业

人才培养方案

(2024 级)

专业代码	760204
适用年级	2024 级
专业负责人	姚燕妮
编制小组成员	姚燕妮、陈建兴、李禄权
编制时间	2024 年 4 月 10 日
学院审批人	陈建兴、李禄权
学院审批时间	2024 年 5 月 22 日
学校审批人	罗海兵、张亮仪
学校审批时间	2024 年 8 月 20 日

梅州农业学校

目 录

一、专业名称及代码

二、入学要求

三、修业年限

四、职业面向

五、培养目标与培养规格

六、课程设置及要求

七、教学进程总体安排

八、实施保障

九、毕业要求

十、附表

附表 1 动漫与游戏制作专业课程设置与教学安排表

附表 2 动漫与游戏制作专业各类课程学时学分比例表

附表 3 梅州农业学校教学计划调整审批表

附表 4 梅州农业学校人才培养方案变更审批表

梅州农业学校动漫与游戏制作专业 2024 级人才培养方案

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：动漫与游戏制作

(二) 专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本学制为三年。

四、职业面向

(一) 职业岗位群

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)	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业(人才)标准或证书举例
电子信息大类 (61)	动漫与游戏制作 (760204)	软件和信息 技术服务业 (65)	动漫设计人员 (2-09-06-03)	插画设计 动画设计 模型设计	Adobe 认证证书 全国计算机等级考试 (NCRE)

(二) 专业面向岗位(群)能力分析

职业岗位类别	能力	
	通用能力	专门技术能力
插画设计 动画设计 模型设计	具有运用色彩去表现设计者的设计构想,恰当地运用色彩去体现动画角色的形象特征,合理地配置场景的能力	具有运用软件对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工,并最终生成电影文件的能力

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应的德、智、体、美、劳等方面全面发展的与我国动漫产业发展要求相适应、具有专业知识和比较熟练的职业技能，掌握二维、三维动漫游戏设计与制作等技能，掌握动画及影视中后期制作及合成技术，具有较好的艺术素养并运用计算机动画技术进行动漫游戏创作的、能够胜任动漫中期制作相应岗位要求的中级应用型技术人才。

(二) 培养规格

1.素质

- (1) 具备较强的爱国主义精神和社会责任感，有良好的思想品德、社会公德，遵纪守法；
- (2) 具有爱岗敬业、忠于职守、遵守职业道德、团结、诚信、礼让、协作的品质；
- (3) 具有坚持原则、严谨求实、一丝不苟的工作作风；
- (4) 具有较强的实践能力、解决实际问题的专业素质；胜任专业工作岗位；
- (5) 了解祖国的历史文化，具有一定的文化修养，有健康的人文科学素质和审美情趣；
- (6) 具有能适应工作生活环境、开拓进取、自学提高、实践创新、迎接竞争的身心素质；
- (7) 了解体育的基本常识，养成科学锻炼身体的好习惯，达到国家中职生体育达标标准。

2.知识

- (1) 熟悉国际及我国有关行业动态；
- (2) 具有科学的世界观、人生观；
- (3) 熟练掌握美术基础知识、美学基础和造型艺术理论知识；

- (4) 掌握动画、游戏、影视艺术的基础理论;
- (5) 掌握色彩理论和配色技法;
- (6) 掌握线条在速写中的重要作用与审美法则;
- (7) 掌握构图的一般规律, 平面设计的形态构合与组织形态之间的比例、平衡、对比、节奏、律动等理论知识;
- (8) 掌握立体思维的基本概念, 形式美的原理与法则;
- (9) 掌握动漫游戏艺术的基本元素和基本理论;
- (10) 掌握动画片和游戏设计制作的工艺流程, 掌握动画片和游戏设计制作的基本知识及动画的学习方法。

3.能力

- (1) 掌握素描规律和方法, 具有较强的造型能力和审美水平;
- (2) 把握动画掌握素描规律和方法, 具有较强的造型能力和审美水平;
- (3) 具有运用色彩去表现设计者的设计构想, 恰当地运用色彩去体现动画角色的形象特征, 合理地配置场景的能力;
- (4) 具有对人体的迅速捕捉造型能力;
- (5) 掌握用笔方法并具有一定的线描能力, 掌握墨与色的关系及运用能力, 具有艺术鉴赏能力和艺术修养及基本创作能力;
- (6) 具有分析色彩的相貌、明度、纯度等的面积对比状态的能力;
- (7) 具备相应的平面设计能力;

- (8) 掌握 WINDOWS 操作系统的使用，具有使用常见工具软件的能力；
- (9) 熟练掌握设计软件的核心内容和使用技巧，具有实际操作能力；
- (10) 具有综合文本、图像、声音、视频等生成简单的多媒体动画的能力；
- (11) 掌握各种动画技法，具有动漫游戏角色设计的能力；
- (12) 具有运用软件对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，并最终生成电影文件的能力。

六、课程设置及要求

课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程两类。

（一）公共基础课

本专业开设的公共基础必修课，见表 1。

表 1 动漫与游戏制作专业开设的公共基础必修课

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要内容	备注
1	军事技能 (合理 论)	3	48	掌握军事基础知识，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，激发爱国热情，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。	国防法规、国防建设、武装力量、国防动员；国家安全形势、国际战略形势；外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想。	
2	思想政治 (中国特色 社会主义)	2	32	本课程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，引导学生树立对马克思主义的信仰、	社会主义在中国的确立与探索；中国特色社会主义的开创和发展；中国特色社会主义进入新时代；社会主义基本经济制度；推动高质量发展；推动形成全面对外开放新局面；党是最高政治领导力量；用制度体系保证人民当家作主；发展社会主义民主政治；文化自信与文明交流互鉴；以社会主义核心价值观引领文化建设；增强民生福祉；社会	

				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。	治理与总体国家安全观；推进绿色发展；建设美丽中国。	
3	思想政治 (心理健康与职业生涯)	2	36	本课程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，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。	立足时代，志存高远；生涯规划，筑梦未来；发现自我，完善自我；直面挫折，积极应对；认识情绪，管理情绪；呵护花季，激扬青春；珍视亲情，学会感恩；良师相伴，亦师亦友；友好相处，学会合作；和谐校园，共同维护；主动学习，高效学习；终身学习，持续发展；立足专业，谋划发展；执行规划，夯实基础；完善规划，奋发有为。	
4	思想政治 (哲学与人生)	2	36	本课程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；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	时代精神的精华；树立科学的世界观；追求人生理想；用联系的观点看问题；用发展的观点看问题；用对立统一观点看问题；实践出真知；在实践中提高认识能力；创新增才干；人类社会及其发展规律；社会历史的主体；实现人生价值。	
5	思想政治 (职业道德与法治)	2	36	本课程着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生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，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。	追求向上向善的道德；让美德照亮幸福人生；增强职业道德意识；在工作中做合格建设者；弘扬劳动精神、劳模精神、工匠精神；提升职业道德境界；中国特色社会主义法治道路；建设法治中国；坚持依宪治国；养成遵纪守法的好习惯；依法从事民事活动；自觉抵制犯罪；学会依法维权。	
6	语文(基	2	32	本课程旨在培养学生的文言	中职语文(基础模块I)共六单元，第	

	基础模块 I)			文阅读能力、文学作品欣赏能力，提高现代文阅读和写作能力，通过对语文知识、能力、学习方法和情感、态度、价值观等方面要素的融会整合，切实提高学生的语文素养。	一、二单元的现代文，第三单元的中外小说，第四单元的记叙文，第五单元的诗歌，第六单元的文言文，通过系统地学习，掌握中职阶段应该掌握的语文知识。
7	语文（基础模块 II）	2	36	本课程旨在引导学生巩固和扩展语文基础知识，引导学生正确理解与运用中文语言文字，注重基本技能的训练和思维发展，加强语文实践，培养语文的应用能力，全面提高文学素养、综合职业能力，为适应职业变化奠定基础。	中职语文（基础模式II）共八单位，第一单元现代文阅读，第二单元文言文学习，第三单元古今中外小说，第四单元阅读《乡土中国》，第五单元记叙文，第六单元社会主义先进文化作品，第七单元跨媒体阅读与交流，通过学习全面掌握中职阶段的语文知识。
8	语文（职业模块）	2	36	本课程旨在增强学生职业意识，培育和弘扬劳模精神和工匠精神，提高职场应用写作与交流能力，培养严谨求实的职业素养。	中职语文职业模块共七单元，第一、二单元现代文学习，第三、四单元议论文学习，第五单元走近大国工匠，第六单元微写作，第七单元小说部分，具体的内容着眼于学生从校园走向职场并尽快适应职场生活的基本需求，通过学习使学生能够在就业前有足够多的知识储备。
9	历史（中国历史）	2	32	本课程旨在引导学生通过人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化传统，让学生从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感，培育社会主义核心价值观，进一步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。	本课程主要讲述中国古代史、中国近代史和中国现代史。中国古代史开始于我国境内人类产生，结束于1840年鸦片战争爆发前夕，历经原始社会、奴隶社会和封建社会三个阶段。中国近代史始于1840年鸦片战争爆发，止于1949年中华人民共和国成立前夕，是中国半殖民地半封建社会逐渐形成和瓦解的历史。中国现代史开始于1949年中华人民共和国的成立，是中国共产党领导全国人民进行社会主义革命、建设和改革的历史。
10	历史（世界历史）	2	36	本课程旨在引导学生通过课程了解世界历史发展的多样性，理解和尊重世界各国、各民族的文化传统，形成开阔的国际视野，确立积极进取的人生态度塑造健全的人格，树立正确的世界观、人生观和价值观。	本课程主要讲述世界古代史、世界近代史和世界现代史。世界古代史始于早期人类的出现，止于15世纪末期，其间不同地区和国家以不同形式，经历了原始社会、奴隶社会和封建社会的发展过程。世界近代史始于16世纪初，终于19世纪末，是资本主义产生、确立和发展的历史。世界现代史始于20世纪

					初，是社会主义制度诞生、发展，并与资本主义制度相互竞争、并存的历史。
1 1	数学	2	36	本课程旨在促进学生全面发展，培养学生的数学素养和实际运用能力，提高学生的数学素养和实际运用能力，为学生未来的职业发展和社会生活做好准备。	本课程主要包括现代社会工作中生活必备的数学常识，通过教学使学生掌握基础计算工具使用能力，空间想象、数形结合、逻辑思维能力和简单应用能力。
1 2	体育与健康	9	140	本课程旨在引导学生学习体育与运动保健的基础知识和运动技能，掌握科学锻炼和娱乐休闲的基本方法，培养学生从事未来职业所必需的体能和自觉锻炼的习惯；培养自主锻炼、自我保健和自我调控的意识，全面提高身心素质和社会适应能力，为终身锻炼、继续学习与创业、立业奠定基础。	本课程主要包括体育理论、田径、球类、运动保健等内容，使学生掌握各专项运动的基本知识、技术和技能，加强身体全面训练，改善身体形态、机能；提高学生的身体素质和运动能力，增进健康；掌握科学锻炼身体方法和保健养生及运动损伤预防常识。

(二) 专业课

1. 专业基础课

本专业开设的专业基础课，见表 3。

表 3 动漫与游戏制作专业开设的专业基础课

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要内容	备注
1	平面构成	4	64	使学生了解平面构成的基本概念和原理，掌握平面构成的常见方法和技巧。 加深学生对点、线、面等平面构成基本要素的理解和应用。	讲解平面构成在海报设计、画册设计、广告设计、包装设计等领域的应用实例。引导学生通过案例分析，了解平面构成在实际设计项目中的具体运用和效果评估。	
2	素描	8.5	136	使学生掌握素描的基本知识和技能，包括线条运用、构图、明暗处理、质感表现等。 培养学生的观察力和表现力，使学生能够准确捕捉对象的形	本课程主要包括素描基础知识、线条运用、构图与透视、明暗处理、质感表现、静物素描、风景素描、人物素描。	

				态特征和空间关系。	
3	色彩	4	72	使学生掌握常见颜色的基本知识, 包括颜色的分类、色轮、色谱等基本概念。了解色彩配合的原理, 掌握色调、明度和纯度的概念及其在画面表现中的作用。	本课程主要包括色彩基础理论学习、色彩运用技巧学习、色彩创作实践, 色彩作品欣赏与评价。
4	图案	4	72	使学生掌握图案设计的基本知识和技能, 包括图案的构成原理、设计方法、色彩搭配等。引导学生学习图案的绘制技法, 如线条运用、形状塑造、空间布局等。培养学生通过图案表达情感和思想的能力, 理解图案在视觉传达中的重要作用。	介绍图案的概念、分类和发展历程, 了解图案在视觉传达中的重要性。教授线条绘制的基本技法, 介绍色彩的基本知识, 讲解色彩搭配的原理和技巧, 如对比色、类似色、互补色等的运用。

2.专业核心课

本专业开设的专业核心课, 见表 4。

表 4 动漫与游戏制作专业开设的专业核心课

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要内容	备注
1	图形图像处理	13	208	本课程培养学生熟练掌握 Photoshop 软件的操作技能, 能够独立进行图像编辑、处理、创作和设计, 同时提升他们的审美能力和创意思维。	Photoshop 软件基础、图像编辑与处理、图层、文字处理与排版、图像合成与创意设计, 学习如何根据设计需求进行创意设计, 包括海报设计、广告设计、UI 设计等。	
2	Flash	4	72	本课程让学生掌握 Flash 动画制作的基本技能, 包括动画原理的理解、Flash 软件的操作、动画的设计与制作等。通过这门课程的学习, 学生将能够制作出具有创意和吸引力的 Flash 动画作品。	熟悉并掌握软件的基本操作, 图形绘制与编辑、动画设计与制作、交互设计、作品展示与分享。Flash 课程还会涵盖一些高级主题, 如动画的优化和发布、音频和视频的处理等, 掌握 Flash 动画制作的技术和技巧。	

3	游戏制作	9	144	本课程让学生掌握游戏设计的基本原理和技巧,包括游戏玩法、关卡设计、角色设计等。培养学生熟练掌握游戏开发所需的技术和工具。提升学生的团队协作和项目管理能力,共同完成游戏制作。	游戏设计基础、游戏美术设计、游戏编程技术、游戏音效与配乐、团队协作与项目管理。包括一些前沿技术和市场趋势的介绍,以及游戏行业的职业发展规划等内容,更好地了解游戏行业并为未来的职业发展做好准备。
4	网页动画	9	144	本课程让学生能够理解和运用网页动画的基本原理和技巧,熟练掌握常用网页动画制作工具。让学生了解网页动画在用户体验优化、信息传递、品牌推广等方面的作用和价值。	网页动画基础、动画制作工具、动画设计技巧、交互设计、动画优化与发布、案例分析与实践。网页动画课程还可能涉及一些前沿技术和趋势的介绍,如3D动画、响应式动画、数据可视化动画等。
5	摄影技术	2	36	本课程培养学生掌握摄影的基本知识和技能,以及培养他们对摄影艺术的审美能力和创作能力。	摄影器材基础知识、摄影技术基础、光线与构图、题材与内容、后期处理,将所学知识和技能应用到实际拍摄中,提高拍摄技巧和创作能力。

3.专业综合技能(含实践)课

本专业开设的专业综合技能(实践)课,见表5。

表5 动漫与游戏制作专业开设的专业综合技能(实践)课

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要内容	备注
1	顶岗实习	16	448	顶岗实习是将学生在校内获得的理论知识与实践能力运用到现实的动漫与游戏制作岗位上,在特定的实际工作中培养学生的专业岗位胜任力,为就业做好充分准备。	在校内指导教师和企业指导教师的共同指导下,学生按照顶岗实习目标、实习计划完成岗位所需要的工作任务。	

4.专业拓展课

本专业开设的专业拓展课,见表6。

表 6 动漫与游戏制作专业开设的专业拓展) 课

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要内容	备注
1	3dmax 游戏设计	9	144	本课程培养学生掌握 3D MAX 软件在游戏设计中的应用技能, 具备创建高质量游戏场景、角色、道具等 3D 模型的能力, 以及了解游戏设计的基本原理和流程。	3D MAX 软件的基本操作和高级功能, 包括建模、材质贴图、灯光、摄像机、动画等模块的使用。了解游戏设计的基本原理和流程, 包括游戏策划、关卡设计、角色设计、界面设计等。	
2	AI 图形设计与制作	4	72	本课程培养学生掌握 AI 图像设计与制作的基本知识和技能, 能独立完成高质量的图像设计和制作工作, 提高学生的创意思维和实践能力。	矢量图形设计、图像处理、平面设计、广告设计、创意思维训练、团队协作与沟通协作精神和沟通能力。	
3	色彩构成	4	72	掌握色彩构成的基本概念、原理和规律, 理解色彩在艺术创作和设计中的重要性。学生应了解色彩科学体系, 包括色彩产生的物理、生理、心理基础, 以及色彩的对比与调和原理。熟悉色彩在现代设计中的应用常识, 包括平面设计、动画设计、服装设计、室内设计等领域的色彩运用。	讲解色彩产生的物理、视觉生理基础, 以及环境条件对色彩产生的影响。掌握色彩的基本概念, 如色相、明度、纯度等。介绍色彩的三属性、原色、色彩混合等基本概念。讲解色立体与色彩体系, 使学生明确色彩的基本属性, 理解色彩体系建立的原则与体系规则。分析色彩的形式美感规律。掌握色彩搭配的基本技巧, 积累色彩搭配经验。分析平面设计、动画设计、服装设计、室内设计、建筑设计等领域的色彩构成应用案例。	
4	图形广告创意	4	72	本课程培养学生具备广告图形设计的创新思维和实践能力, 使学生能够深入理解广告图形设计的原理、技巧和方法, 并能完成具有创意性和吸引力的广告图形设计。	广告图形设计基础、图形设计元素、图形创意方法、广告图形设计案例分析、实践项目, 提高实践能力和解决问题的能力, 为未来的广告图形设计工作打下坚实的基础。	

七、教学进程总体安排

本专业教育教学活动时间安排表，见表 8。

表 8 动漫与游戏制作专业教育教学活动时间安排表

序号	教育教学活动		各学期时间分配 (周)						合计
			1	2	3	4	5	6	
1	教学活动时间	理论教学、实践教学、职业技能等级资格考证培训	16	18	18	18	18	16	104
2	其他教育活动时间	考核	1	1	1	1	1		5
3		机动	2	1	1	1	1	3	9
4		入学教育、军事技能训练	1						1
5		毕业教育、毕业离校						1	1
合计			20	20	20	20	20	20	120

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有畜牧兽医等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高级以上职称，能够较好地把握畜牧兽医及其服务行业现状及发展趋势，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，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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教学任务。

(二) 教学设施

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，

并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训室基本要求

3.校外实训/实习基地基本要求

4.支持信息化教学方面的基本要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

(三) 教学资源

1.教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。

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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括动漫设计专业书籍、动漫游戏期刊等。

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、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

(四) 教学方法

构建以校企合作、工学结合为核心，教学做一体化为基本教学模式，激发学生学习的积极性和主动性，培养学生综合运用知识、解决实际问题的能力，结合教学大纲因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学，提高学生职业能力。

1.公共基础课程

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2.专业技能课程

在教学过程中，坚持“教、学、做”合一的原则，专业技术课程均由双师型专业教师担任。专业课程基本上采用现场示范教学、电化教学、讨论式教学、项目驱动式教学、任务式教学等方法，并根据动漫游戏制作过程灵活设计专业综合实训项目。

(五) 学习评价

教学评价主要包括教师教学评价和学生学业评价两部分。

1.教师教学评价

教师教学评价主要包括学生评、教学督导评、行业企业专家评等部分。教师教学评价指标主要包括教学能力评价（综合素养）、教学过程（行为）评价和教学目标评价三部分。

2. 学生学业评价

多元化评价方式引导学生形成个性化的学习方式。评价标准多元化：对学生考核评价兼顾认知、技能、情感等多个方面；评价主体多元化：采用学生自评与互评、教师点评、家长评、社会评等评价主体；评价形式多元化：采用观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价方式；评价方式的多元化，实行过程评价和结果评价相结合。

(1) 理论课程采用平时作业成绩（个人书面作业、平时实训项目作业、出勤及纪律）占 30%、理论考试占 70% 的形式进行考核，考试主要题型包括填空、选择、判断、简答、论述题等，全方位对学生学习情况进行评价和考核。

(2) 实训课程采用了平时成绩（平时实训作业、项目任务考核、出勤及纪律）占 30%，实训操作考核占 70%，以实操任务完成情况为标准进行考核。考核过程综合考虑原材料成本、操作工艺规范、成品质量和出品效率，全方位对学生实际操作能力进行评价和考核。

(六) 质量管理

1. 更新教学管理理念，紧密围绕“先教做人，后教做事”的培养原则，坚持以人为本，把培养学生“学会做人”作为教学管理的出发点。把加强学生的职业道德和法制教育作为教学管理的重点，把培养做人作为主线贯穿整个教学管理的始终，努力营造一个相互渗透、齐抓共管的育人体系和教学氛围。

2. 完善各教学环节的规章制度，建立质量监控标准。职业院校要适应人才培养模式改革的需要，深化教学组织、教学评价等制度改革，使教学各环节有明确的规定和评价检查标准，为顺利实行教学改革和教学工作规范奠定基础。

3. 结合教学内容与教学方法改革，积极推动行动导向型教学模式的实施。在教学模式上主要是结合学生特点和动漫与游戏制作专业的课程特点，强化实践性教学环节，实施理论实践一体化、讲练结合、启发式教学法、案例教学法、情景教学法、项目教学法、模拟教学等多种教学方式。通过组织教师集体备课、说课、公开课、听评课等，加快教学资源的建设，支撑行动导向型教学的落实。

按照课程教育目标服从专业培养目标，课程教学内容符合岗位工作标准，课程教学方法满足课程教学内容，素质教育贯穿于整个教育教学过程的原则，将课程内容分成不同的知识及能力模块；加强实践教学，突出专业技能的项目训练，体现单项实践与综合实践相结合、理实一体教学不断线的特点，推广行动导向的教育教学模式，调整教学内容，课程开发与教学实施强调任务（岗位）导向，以工作任务为主线确定课程结构，以职业岗位最新标准和要求确定课程内容。

4. 更新教学基础设施，各类教学改革项目经费投入（即硬件建设）要服务于教学模式改革的实施。充分利用现代教学技术手段开展教学活动，强化现代信息技术与学科教学有效整合，激发学生的学习兴趣，提高教学效率与效果。

九、毕业要求

学生通过规定修业年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分，达到专业人才培养目标和培养规格的要求以及《国家学生体质健康标准》相关要求，准予毕业，颁发毕业证书。

(一) 学分要求

本专业按学年学分制安排课程，学生最低要求修满总学分 217.5 学分。(详细见附表 2)

必修课要求修满 196.5 学分，占总学分的 90%。其中，公共基础课要求修满 45 学分，占总学分的 21%，专业基础课要求修满 18.5 学分，占总学分的 8%，专业核心课要求修满 37 学分，占总学分的 17%，专业技能课要求修满 96 学分，占总学分的 44%；

选修课要求修满 21 学分，占总学分的 10%。其中，公共基础课（含公共艺术课）要求修满 0 学分，占总学分的 0%，专业拓展课要求修满 21 学分，占总学分的 10%。

允许学生通过创新实践、发表论文、获得专利、技能竞赛和自主创业等方面的成绩获得学分，具体认定和转换办法见《梅州农业学校学分认定和转换工作管理办法（试行）》。

(二) 体能测试要求

体能测试成绩达到《国家学生体质健康标准（2018 年修订）》要求。测试成绩按毕业当年学年总分的 50%与其他学年总分平均得分的 50%之和进行评定，成绩未达 50 分者按结业或肄业处理。

十、附表

附表 1 动漫与游戏制作专业课程设置与教学安排表

附表 2 动漫与游戏制作专业各类课程学时学分比例表

附表 3 梅州农业学校教学计划调整审批表

附表 4 梅州农业学校人才培养方案变更审批表

附表 1 动漫与游戏制作专业课程设置与教学安排表

课程分类	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学分	计划学时			开设学期 (教学周数)						考核评价方式	
						总学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6		
									16周	18周	18周	18周	18周	16周		
公共基础课	必修课	1		军事技能 (含理论)	3	48	16	32	1w							考查
		2		思想政治 (中国特色社会主义)	2	32	32	0	2							考试
		3		思想政治 (心理健康与职业生涯)	2	36	36	0		2						考试
		4		思想政治 (哲学与人生)	2	36	36	0			2					考试
		5		思想政治 (职业道德与法治)	2	36	36	0				2				考试
		6		语文 (基础模块 I)	2	32	32	0	2							考查
		7		语文 (基础模块 II)	2	36	36	0		2						考查
		8		语文 (职业模块)	2	36	36	0			2					考查
		9		历史 (中国历史)	2	32	32	0	2							考查
		10		历史 (世界历史)	2	36	36	0		2						考查
		11		数学	2	32	32	0	2							考查
		13		计算机应用基础	4	64	30	34	4							考查
		14		体育与健康	9	140	32	108	2	2	2	2				考试
		15		劳动实践	9	142	32	110	2	2	2	2				考查
				小计			45	738	454	284	16	10	8	6		
专业 (技能) 课	专业基础课	1		平面构成	4	64	32	32	4						考查	
		2		素描	8.5	136	68	68	4	4					考试	
		3		色彩	2	36	18	18		2					考查	
		4		图案	4	72	36	36		4					考查	

		小计		18.5	308	154	154	8	10	0	0			
	5		图形图像处理	13	208	104	104	4	4	4				考试
专业 核 心 课	6		Flash	4	72	36	36		4					考查
	7		游戏制作	9	144	72	72			4	4			考试
	8		网页动画	9	144	72	72			4	4			考试
	9		摄影技术	2	36	18	18				2			考查
			小计		37	604	302	302	4	8	12	10		
专业 综 合 技 能 (实 践) 课	11		入学教育	1	16	8	8	1w						
	12		职业资格证书考核	1	16	8	8				1w			
	13		顶岗实习	93	1536	0	1536							顶岗实习
	14		毕业教育	1	16	8	8				1w			
			小计		96	1584	24	1560						
专业 拓 展 课	1		3dmax 游戏设计	9	144	72	72			4	4			考查
	2		AI 图形设计与制作	4	72	36	36				4			考查
	3		色彩构成	4	72	36	36			2	2			考查
	4		图形广告创意	4	72	36	36			2	2			考查
			小计 (要求必选 20 学分)		21	360	180	180	0	0	8	12		
总学分、总学时、必修课周学时合计				217.5	3594	1114	2480	28	28	28	28	28	28	

注：每 16 个课时计 1 学分，实践为主课程（一周及以上的集中实践活动：大型实验课、实训课、实习、课程设计、毕业设计等）的学分：每周计 28 学时，每 28 学时 1 学分。

附录2 动漫与游戏制作专业各类课程学时学分比例表

课程类别	课程性质	小计		小计		备注
		学时	比例	学分	比例	
必修	公共基础课	738	21%	45	21%	
	专业核心课	604	13%	37	17%	
	专业群基础课	308	12%	18.5	8%	
	专业节综合技能（实践）课	1584	44%	96	44%	
选修	公共选修课	0	0%	0	0%	
	专业拓展课	360	10%	21	10%	
合计		3594	100%	217.5	100%	
理论实践比	理论教学	1140	31%			
	实践教学	2480	69%			
合计		3594	100%			

附表 3

梅州农业学校教学计划调整审批表

(20xx-20xx 学年第 x 学期)

二级学院 (部)		教研室		年 级	
专 业			调整类型		
调整前后信息对照					
调整前信息			调整后信息		
课程名称			课程名称		
开课学期			开课学期		
开课单位			开课单位		
课程类型			课程类型		
课程性质			课程性质		
学 分			学 分		
周课时			周课时		
实践周数			实践周数		
总课时			总课时		
考核方式			考核方式		
调整原因					

附表 4

梅州农业学校人才培养方案更改审批表

二级学院(部):

申请日期:

专业名称		变更年级	
变更要求	<input type="checkbox"/> 增加课程	<input type="checkbox"/> 取消课程	<input type="checkbox"/> 更换课程
	<input type="checkbox"/> 变更授课学期	<input type="checkbox"/> 变更课程性质	<input type="checkbox"/> 变更考核方式
	<input type="checkbox"/> 变更学时	<input type="checkbox"/> 变更学分	<input type="checkbox"/> 其他
变更前后信息对照			
	变更前	变更后	
课程名称			
开课学期			
课程性质			
学分			
学时	理论: ____ 实践: ____	理论: ____ 实践: ____	
考核方式			
申请原因	申请人签名: 时间:		

<p>教研室意见</p>	<p>签名:</p> <p>时间:</p>
<p>二级学院 (部) 意见</p>	<p>签名:</p> <p>时间:</p>
<p>教务处意见</p>	<p>签名:</p> <p>时间:</p>

本表应在人才培养方案修改前提交，一式三份，二级学院、教研室、教务处各一份。