

# 佛山市南海区九江职业技术学校

2024 级 动漫与游戏制作专业

(专业代码: 760204)

## 人才培养方案

执 笔 人 : 区 平 安

学 校 审 核 人

专 业 部 : 陈 旻 旋

教 务 处 : 彭 燕 娟

教 学 副 校 长 : 黎 国 玉

企 业 审 核 人 : 黎 少 媚

审 定 : 校 党 总 支

二 0 二 四 年 六 月 修 订



# 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 .....	1
(一) 培养目标 .....	1
(二) 培养规格 .....	1
六、继续学习专业 .....	2
七、课程结构 .....	3
八、课程设置及要求 .....	3
(一) 公共基础课程 .....	4
(二) 专业技能课 .....	4
(三) 选修课 .....	8
九、教学进程总体安排 .....	8
(一) 基本要求 .....	10
(二) 学时比例表 .....	10
(三) 教学活动周数分配表 .....	10
(四) 教学安排表 .....	11
十、实施保障 .....	13
(一) 师资队伍 .....	13
(二) 教学设施 .....	14
(三) 教学资源 .....	14
(四) 教学方法 .....	14
(五) 学习评价 .....	15
(六) 质量管理 .....	16
十一、毕业要求 .....	17
(一) 操行 .....	17
(二) 学分 .....	17

## 一、专业名称及代码

动漫与游戏设计（750109）。

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

3年。

## 四、职业面向

序号	专业（技能）方向	对应职业（岗位）	职业资格证书
1	二维动画片制作	从事动画、游戏设计与制作，CG动画、网络动画等各类动画角色造型、动画场景等；也可在广告设计、出版社等相关行业从图形图像制作工作。	动画制作职业技能等级证书（初级）
			计算机基础一级 Ms office 处理员

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向动画、漫画、游戏、移动媒体及其他相关企事业单位，培养从事二维动画师、原画绘制、后期视频剪辑师和后期特效制作师等工作，具有良好的职业道德素质和职业素养，掌握计算机动漫与游戏制作专业必备的专业基础理论知识，具备原画绘制、二维动画制作、视频剪辑制作能力，德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

### （二）培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

#### 1. 职业素养

- （1）具有良好的政治素质，热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则；
- （2）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；
- （3）身心健康，能够胜任工作要求；

- (4) 具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识;
- (5) 具备较强的语言表达能力、沟通能力、组织实施能力;
- (6) 具有相关信息安全、知识产权保护和质量规范意识;
- (7) 具有较强的安全与环保意识;
- (8) 具有较强的自学能力和创新的能力;
- (9) 初步具有国际视野、了解包容多元文化;
- (10) 具有较强的社会责任心。

## **2. 专业知识和技能**

- (1) 具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力;
- (2) 掌握素描和色彩的基础知识及绘制技能, 具有艺术鉴赏能力和艺术修养及基本创作能力;
- (3) 掌握动画设计与制作中涉及的比例、透视、构图等美术基本专业知识;
- (4) 掌握角色造型设计及动画场景制作的基本知识;
- (5) 掌握动画运动规律和卡通漫画线描的基本专业知识;
- (6) 掌握二维动画软件材质贴图绘制、图形图像处理等方面的知识;
- (7) 掌握后期动画软件合成、特效、音频处理等方面的知识;
- (8) 掌握动画制作流程、分镜头、时间、原理等方面的知识;
- (9) 掌握动画设计与制作相关设备、常用工具的操作知识;
- (10) 了解游戏制作、摄影摄像等相关职业知识;
- (11) 了解动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等相关知识。
- (12) 掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。

## **3. 专业(技能)方向: 二维动画制作**

- (1) 熟悉动画的基本原理和基础理论, 具有在实践中融会贯通的能力。
- (2) 掌握二维动画的各种表现语言和表现技巧, 具有一定的动画设计和创意能力。
- (3) 掌握常用动画制作软件的功能、特点, 具有动画片的制作能力。

## **六、继续学习专业**

高职专科: 计算机应用技术专业、计算机多媒体技术专业、数字媒体技术专业、

动漫设计与制作专业、游戏软件专业

应用本科：计算机科学与技术、数字媒体技术、数字媒体艺术专业、视觉传达设计

## 七、课程结构

顶岗实习												
综合项目实训												
专业技能课	专业（技能）方向课	1.CG插画 2.视频特效 3.二维动画项目实训									专业选修课 1.三维动画 2.游戏引擎 3.四格漫画 4.AIGC数字艺术	
	专业核心课	素描基础	动画软件基础	动画概论	动画角色绘制	二维动画制作	色彩	动画场景设计	影视后期制作	运动规律	剧本分镜头	
公共基础课	中国特色社会主义	心理健康与职业生涯	哲学与人生	职业道德与法治	语文	数学	英语	信息技术	体育与健康	艺术	历史	公共选修课 1.中华优秀传统文化 2.劳动教育 3.职业素养 4.心理教育 5.动漫赏析 6.书法

## 八、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。

公共基础课包括思想政治、语文、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术、历史等基础必修课程，并将中华优秀传统文化等课程列为选修课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课和实训实习课，以及专业

选修课。

### (一) 公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时	学分
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	36	2
	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	36	2
	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	36	2
	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	36	2
2	语文	依据《中等职业学校语文课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	198	11
3	数学	依据《中等职业学校数学课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	144	8
4	英语	依据《中等职业学校英语课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	144	8
5	历史	依据《中等职业学校历史课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	72	4
6	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	180	10
7	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	36	2
8	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准-(2020年版)》开设,并与专业实际和行业发展密切结合。	144	8

### (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	学分
1	素描基础	<p>教学内容:</p> <p>(1) 素描概述; (2) 素描的意义和形式;            (3) 鉴赏与分析; (4) 形态结构的观察、分析;            (5) 静态物品描绘; (6) 线条表现技巧;            (7) 透视与空间感的表现, 体量的表达;            (8) 石膏几何体、静物等基本结构构造。</p> <p>要求:</p> <p>(1) 具备基础造型能力;            (2) 掌握艺术设计造型语言, 具备较好的艺术观察能力;            (3) 掌握素描的表现规律、形式、特点;            (4) 掌握常见的各种构图表现技法。</p>	72	4

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	学分
2	动画软件基础	<p>教学内容：</p> <p>(1) 初识动画软件；</p> <p>(2) 绘图；</p> <p>(3) 如何在动画中使用文字；</p> <p>(4) 动画入门导读；</p> <p>(5) 初级动画制作；</p> <p>(6) 引导层和遮罩层在动画中的应用；</p> <p>(7) ActionScript 动画；</p> <p>(8) 高级音频制作；</p> <p>(9) 综合小动画的制作；</p>	72	4
3	动画概论	<p>动画概论是属于动画专业的必修前导课，它涵盖了所有动画相关的基础知识，跟随授课教师学习完这一课程，学生将会建立起一套最基本的动画理论框架。该课程将介绍有关动画的基础概念和学术性的理念，并且准备了大量视频资料帮助学习者理解它们。</p>	36	2
4	动画角色绘制	<p>教学内容：</p> <p>学生掌握角色绘画的各项技法，能够独立完成简单项目的角色绘画，通过本课程各环节的教学学习，逐个解决学生在角色造型中的难点，由浅入深，由常用技法到特殊技法逐步过渡，并最终完成角色绘制技法的学习。</p>	72	4
5	二维动画制作	<p>以各种任务项目为驱动，学习和运用制作软件的工具和命令完成各个二维动画任务，从而达到了解二维动画原理，熟练使用软件创作的目的。</p>	72	4
6	色彩	<p>教学内容：</p> <p>(1) 色彩的产生与基本属性；(2) 应用色彩的分类及混合原理；(3) 色调构成的基本方法；(4) 色彩的功能及表现方法；(5) 色彩的组织与重构的方法；(6) 动漫色彩。</p> <p>要求：</p> <p>(1) 能明白色彩的基本属性和分类；</p> <p>(2) 明白色彩的心理印象和功能表现；</p> <p>(3) 掌握色彩的搭配的基本方法和原则；</p> <p>(4) 动漫上色。</p>	36	2
7	动漫场景设计	<p>教学内容：</p> <p>以动漫场景绘制所包含的工作任务为引领，包括动漫场景造型绘制、动漫场景透视图绘制、动漫场景色彩处理、动漫场景计算机绘制等学习项目</p>	72	4
8	动画运动规律	<p>教学内容：</p> <p>着重让学生掌握一些运动规律，包括人物的走、跑、跳、鸟的飞翔、鱼的游动以及自然现象的循环运动规律等。本课中还包括表演、动画剧作创作、动画表现技法、视听语言、动画人物设计、动画原画设计、动画背景设计等内容。</p>	72	4



序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	学分
9	剧本分镜头	学习分析分镜头台本的作用并分析和掌握影片的风格；学习掌握角色场景造型的风格设定方法；学习空镜的运用；学习理解画面空间的构图方法和理解分镜头的画面透视；学习景别的运用和作用；学习机位的运用和轴线；学习运用镜头之间的连接技巧。	72	4
10	影视后期制作	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解 Premiere 基本理论和基本常识，认识 Premiere 操作界面和功能；</li> <li>2. 掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等相关操作；</li> <li>3. 掌握影视合成的基本方法与技巧；</li> <li>4. 理解计算机中影视格式的表达方法；</li> </ol> <p>要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟练运用 Premiere 制作影音视频；</li> <li>2. 培养学生对影视的艺术构思和鉴赏能力。</li> </ol>	72	4

## 2. 专业（技能）方向课

### 平面广告设计与制作方向

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	学分
1	二维动画项目实训	<p>巩固和加深已学过的基础和专业基础知识，使学生能够熟练掌握二维动画的整个制作流程，掌握二维动画当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往各个类别的知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，结合以往学习过程中的动画知识进行二维动画短片的独立创作。</p>	108	6

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	学分
2	视频特效	掌握非线性编辑的基本原理、流程、特点;熟悉 AfterEffects 界面及窗口操作;掌握 After Effects 的工作流程并能用 AE 软件进行成品制作:掌握 AE 软件基本动画制作以及设置的技巧;掌握文字编辑、文字动画制作以及特效动画的制作:能够利用已有素材进行组合,并能利用内置特效以及外挂插件进行画面的美化修饰,培养具备专业的技术能力,开拓的创新思维,勤劳诚信、善于协作配合、善于沟通交流等职业素养。	216	12
3	CG 插画	了解 CG 在现代市场的需求及基本概念与制作过程,激发学生兴趣;熟练操作电脑绘图软件与手绘板的配合运用;运用相关基础知识绘制原创 CG 角色,掌握电脑绘图软件上色技巧;培养色彩搭配意识及技巧,善于处理光影;灌输设计理念,扩展学生设计思路:基本掌握各种类型的 CG 角色及场景;培养学生善于创新、善于理论与操作结合,锻炼学生的认知能力及耐心。	216	12

### 3. 实践课

#### (1) 专业(综合)实训

本专业的专业技能课程的教学内容,大部分是源于企业真实的设计项目,通过改造、提炼,形成典型的、完整的“学习项目”。按照工作过程划分为信息采集、创意构思、设计创作和后期制作四个工作任务,注重设计能力提升的同时,更加强调综合应用能力及职业素质的养成。

#### (2) 专业(毕业)实习

顶岗实习是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,本专业严格按教育部的《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求,让学生以“准职业人”的身份参与企业的工作。学生在实际工作岗位上通过企业设计人员的帮助,完成岗位任务,培养学生的职业意识和强化其岗位技能,完成从“学生”到“员工”的转变。

### （三）选修课

本专业根据专业需要和学生兴趣、爱好，确定公共选修课、专业选修课及主要教学学时和要求。确定的公共选修课和专业选修课如下表所示：

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	学分
1	中华优秀传统文化	本课程传授中国传统文化，传承中华民族精神，弘扬优秀传统文化传统，增强学生的文化涵养，丰富校园文化，发挥文化传承作用，全面提高学生的人文素质。	90	5
2	劳动教育	本课程让学生获得劳动体验，养成良好的劳动素养，使学生获得终身进行技术劳动和学习的能力，增益学生的劳动观念、磨练意志品质、树立不怕困难的精神，正确认识劳动价值，养成正确的劳动观。	36	2
3	职业素养	本课程针对中等职业院校学生的特点，培养学生的社会适应性，教育学生树立终身学习理念，提高学习能力，学会交流沟通和团队协作，提高学生的实践能力、创造能力、就业能力和创业能力，使学生拥有良好的职业素养和持久的职业热情。	18	1
4	心理健康	本课程结合生活实际，通过生命学、社会学知识的讲解，解决学生的心理问题，使同学们拥有健康的人生观、社会观，积极向上的生活态度。	36	2
5	动漫赏析	结合当前动画的发展状况，选取了典型的动画作品进行赏析，具体的每一部影片都是经过精挑细选的经典之作，将这些动画作品从专业角度进行剖析和讲解，使学生们在了解动画创作的基本常识的同时，也得到了动画作品鉴赏能力的提高。	18	1
6	书法	本课程一方面可陶冶学生情操，培养审美能力，增强对祖国语言文字的热爱和传统文化的理解，另一方面利于学生书写技能的提高，增进学识修养。培养学生正确书写和运用汉字进行交流，形成终身学习能力的基础。	18	1
7	三维动画	（1）掌握计算机绘图的基本概念和基本知识； （2）掌握 3DSMAX 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识； （3）能熟练根据图纸或原画设计图制作相应的角色、场景、道具模型；	6	6

		<p>(4) 能合理的绘制模型的布线图；</p> <p>(5) 能对错误的模型快速进行修改。</p>		
8	动画与游戏角色造型设计	<p>通过系列的课题训练、理论讲授、作品赏析、创作辅导、师生互动、作业指导、讲评交流等多种教学方式的灵活运用培养学生思维和绘画能力包括：</p> <p>(1) 对物体造型结构的观察、分析和理解,加以提高自己的造型能力；</p> <p>(2) 徒手绘画实际动手能力；</p> <p>(3) 想象力的开发,创意思维能力的练习。</p> <p>使学生在概念知识、方法体验、能力培养三个阶段教学过程中获取动画造型设计所给予的设计营养，为以后的动画制作打下坚实的基础。</p>	108	6
9	四格漫画	<p>本课程的工作任务本着由简单到复杂的原则，让学生能够掌握 Photoshop 的使用方法和数字动漫画绘制技法，掌握手绘板的使用方法，培养学生的创作性思维，使学生能够将自身的创作思想和传统的动画表现形式有机结合起来。通过本课程的学习，培养学生的综合能力，帮助学生加强基础知识，为将来从事动画及相关行业的工作建立一定的认识和基本技能。</p>	72	4
10	AIGC 数字艺术	<p>一、基础理论课程</p> <p>AIGC 导论：介绍 AIGC 的基本概念、发展历程、技术原理和应用领域，为学生建立全面的知识框架。</p> <p>人工智能基础：涵盖人工智能的基本概念、机器学习基础等，为后续深入学习 AIGC 技术打下基础。</p> <p>二、技术工具与平台课程</p> <p>主流 AIGC 工具概览：介绍国内外主流的 AIGC 创作平台和工具，如 ChatGPT、Midjourney、Stable Diffusion 等，展示它们的基本功能和特点。</p> <p>工具实操与案例分析：通过具体案例，引导学员使用 AIGC 工具进行内容创作实践，包括文本生成、图像生成、视频生成等，掌握工具的使用技巧和应用方法。</p> <p>三、应用实践课程：文本生成实践：教授如何利用 AIGC 技术进行智能文案生成、新闻摘要、故事创作等，通过项目实战提升学生的文本生成能力。</p> <p>图像与视频生成实践：介绍图像和视频生成的基本原理和技术方法，引导学员使用 AIGC 工具进行图像和视频内容的创作实践。</p>	72	4

## 九、 教学进程总体安排

### (一) 基本要求

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（按每天安排 6 节课计），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 3120。课程开设顺序和周学时安排，可根据实际情况调整。

实行学分制管理，一般 16—18 学时为 1 学分，3 年制总学分不少于 170 分。军训、入学教育、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分。

本专业公共基础课程学时占总学时 34.2%，专业技能课程学时占总学时的 54.2%，选修课占总学时的比例为 11.6%，实践学时占总学时的 67.2%。

### (二) 学时比例表

课程类型	公共基础课	专业技能课			选修课	
		专业核心课	专业（技能）方向课	实践课（实训实习课）	公共选修课	专业选修课
课程	公共基础课	专业核心课	专业（技能）方向课	实践课（实训实习课）	公共选修课	专业选修课
学时	1062	684	288	708	198	162
比例(%)	32.9	23.4	10.3	21.9	11.5	

### (三) 教学活动周数分配表

学期	内容	校内课堂教学	入学教育及军训	认知实习	毕业设计实训	毕业实习	毕业教育	核考	动机	寒暑假	合计
一		17	1					1	1	4	24
二		18						1	1	8	28
三		18						1	1	4	24
四		18						1	1	8	28
五		18						1	1	4	24
六		0				18	1		1	8	28
合计		89	1	0		18	1	5	6	36	156

(四) 教学安排表

课程类别	课程名称	课程代码	学分	总学时	实践学时	各学期教学周数与周学时分配						
						1	2	3	4	5	6	
						17+1周	18周	18周	18周	18周	20周	
必修 课	公共基础课	中国特色社会主义	JCX01	2	36	0	2					
	心理健康与职业生涯	JCX02	2	36	0		2					
	哲学与人生	JCX03	2	36	0			2				
	职业道德与法治	JCX04	2	36	0				2			
	语文	JCX05	11	198	0	2	2	3	2	2		
	数学	JCX06	8	144	0	2	2	2	2			
	英语	JCX07	8	144	0	2	2	2	2			
	信息技术	JCX08	8	144	132	4	4					
	体育与健康	JCX09	10	180	160	2	2	2	2	2		
	艺术	JCX10	2	36	0				2			
	历史	JCX11	4	72	0	2	2					
	小计: 32.9%			59	1062	292	16	16	11	12	4	
	专业课	素描基础	090400XB01	4	72	72	4					
	动画软件基础	090400XC06	6	108	108	4						
	动画概论	090400XB99	2	36	0	2						
	动画角色绘制	090400XC05	4	72	72		4					
	二维动画设计制作	090400XC10	4	72	72		4					
	色彩	090400XB09	4	72	60		2					
	运动规律	090400XB12	4	72	72			4				
	音视频处理	090400XC11	6	108	108			4				
	动画场景绘制	090400XC04	4	72	72			4				
剧本分镜头	090400XC027	4	72	48			4					
小计: 23.4%			42	756	684	10	10	16	0	0		



## 说明

- 1.课程编程要求：专业代码+课程性质+课程类型+专业课程流水号；课程性质标记 X 类/Y 类，X 类-必修课，Y 类-选修课，课程类型标记 A 类/B 类/C 类，A 类-纯理论课，B 类-（理论+实践）课，C 类-纯实践课。
- 2.因军训延误的课时，采用课外时间上回教学内容。
- 3.原则上，课堂教学一般以 16-18 学时计 1 学分，若每学期教学周数为 16 周及以上的课，按周学时数等于学分数计算；若每学期教学周数小于 16 周的课，则按平均 17 学时计 1 学分；计算学分取小数点一位， $x \geq 0.5$  取 1 分， $x < 0.5$  取 0.5 分。
- 4.入学教育（军训）、校外实习、毕业教育按一周计 30 学时，每周计 1 学分；校内实训按实际学时计算学分。
- 5.若整学期全部安排到校外实习(含毕业教育),按一周计 30 学时,每学期按总学分的 1/6 计 28 学分。
- 7.取得中级职业资格证书、技能等级证计 4 学分，参加国际性、全国性、省部级、地市级、行业内的职业技能竞赛以及各种知识、文艺、体育等竞赛中获得奖励,应予折合成学分。

## 十、实施保障

### （一）师资队伍

1. 现有专任主职教师 4 人，高级职称老师 1 人，其中;获得与本专业相关的高级工以上职业资格占 80%。兼职教师 1 人，具有高级工职业资格。
2. 专任专业教师均具有计算机动漫设计类专业本科以上学历；三年以上专任专业教师，符合“省教育厅办公室关于公布《广东省中等职业学校“双师型”教师非教师系列专业技术证书目录(试行)》的通知”文件规定的职业资格或专业技术职称要求。
3. 专业教师具有良好的师德修养、专业能力，能够开展理实一体化教学，具有信息化教学能力。专任专业教师积极参加教研工作、教学改革课题研究、教学竞赛、技能竞赛等活动。平均每两年到企业实践不少于 2 个月。兼职教师经过教学能力专项培训，并取得合格证书，每学期承担不少于 30 学时的教学任务。

### （二）教学设施

#### 1. 校内实训条件

与招生规模相匹配，校内实训场所配备平面设计实训室 2 间，每间实训室有



工位 45 个，共有计算机 90 台及相关网络设备。另外，配备美术画室 1 间，配备智慧教室 1 间。同时，校内开办或引入与人才培养目标相对应的设计类公司，为有效实施工学结合提供良好的保障。主要设施设备及数量见下表所示。

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		名称	数量
1	动漫设计实训室	高配电脑	90
		投影仪	1
		手绘板	50
		教学平台	1
2	美术画室	画架、画板	各 50
		石膏静物等	一批

## 2. 校外实训基地

动漫设计专业现在暂时未有校外实训基地，学生实训的途径有校内制作视频，和跟随平面设计专业学生到平面设计专业的校外实训基地进行实训。

### （三）教学资源

1. 专业核心课程教材以国家规划教材为主，以学校和企业合编的活页式任务教材为辅助，让学习内容更有针对性，实效性和专业性。

2. 充分利用网络平台来进行最新学习资料的收集。充分发挥网络学习优势，提供专业的教学资源库链接，让学生自主学习，利于学生设计思维与技能的拓展。

3. 充分调动和利用相关人力资源，加强实训项目内容教学。依托学校现有的实训场室，以及校内的各种数字音视频制作任务和平面设计任务，培养学生完成工作的能力。

4. 利用数字化教学平台，校园网资源库等数字化学习资源，供学生自主学习。

### （四）教学方法

教师需以行动导向教学理念为指引，综合采用多种教学方法完成专业课教学。

1. 演示法：教师对重要的知识技能采用示范性的演示，直接、快速、精炼的让学生掌握操作技巧，学生在实践中能更游刃有余的应用。

2. 讨论法：在教师的指导下，学生以全班或小组为单位，围绕教材的中心问

题，各抒己见，通过讨论或辩论活动，获得知识或巩固知识的一种教学方法。

3. 案例教学法：教师以真实的案例情境或题材，引导学生进行互相讨论，激励学生主动参与学习活动的一种教学方式。教师于教学中扮演着设计者和激励者的角色，引导学生参与到教学活动中。

4. 项目教学法：通过以提高学生实践能力为目标的项目设计、实施，教师提供一定的引导及帮助，让学生以小组合作形式自主完成，以综合培养其专业能力、方法能力。

5. 任务驱动法：基于工作岗位的任务教学法，专业教师根据在主要岗位能力要求的基础上，进行实践教学任务设计，让学生在“学中做，做中学”，营造真实岗位情景。同时进行全面立体的评价，增强学生的学习能动性。

### （五）学习评价

各门专业课程考核以过程考核为主，评价主体多元，评价单元模块化，学习项目个性化，知行合一，鼓励创新。考核具体方式采取研讨发言、成果展示、实践成果报告与统一考试结合的方法进行，做到教学评价客观，多方面进行考察。如下表所示。

评价内容表 专业课程考察内容与方式

序号	考察内容	考察方式	考察目的	评价人	比例
1	设计理论	随堂记录打分	加强基础设计理论知识	专业教师	10%
2	任务制作	随堂记录打分	提升软件应用能力与设计能力	专业教师	10%
3	作品创作	教学平台上传及赋分	提升设计能力	教师学生共评	40%
4	课堂表现、考勤	在平台上记录	态度及职业素养测试	专业教师	10%
5	工单	纸质文档填写	自主学习与文字表述能力	专业教师	10%
6	期末考试	笔试	文字表述能力及应试能力	专业教师	20%

评价体系坚持以能力为核心、兼顾知识与素质的评价原则。有效利用教学实训平台引入企业参与教学评价；着力探索课程教学质量评价的新途径，新举措。

## （六）质量管理

教学过程中注重质量策划、高效的课程教学、课程质量监控、课程质量改进四个方面的探讨，形成系统完整的课程教学质量管理体系。落实检查：授课计划、实训计划、实训指导书、教案检查、作业检查、期中大检查、实训室使用登记情况、学生平时成绩管理考核评定表、题库建设、考试成绩录入、学分登记等，为教学管理提供质量保障。

## 十一、毕业要求

### （一）操行

学生无任何纪律处分，操行合格。

### （二）学分

本专业按学年学分制安排课程，学生通过规定年限的学习，完成规定的教学活动，达到计算机平面设计专业人才培养方案所规定的素质、知识和能力等方面要求，达到毕业最低的总学分要求为 170 学分。