



# 广西华侨学校

## 计算机动漫与游戏制作专业 2021 级 人才培养方案

2021 年 6 月 30 日

主编：信息技术专业科

起草人：李德清

校内参编人员：闭东东 李森丽

校外参编人员：

吴 剑 广西卡斯特动漫有限公司

韦日茂 广西南宁弘睿文化传播有限公司

刘江媛 广西爱电竞教育发展有限公司

审核人：梁华

审核发布：教务科

# 目 录

一、专业名称 .....	1
二、招生对象和学制 .....	1
三、培养目标 .....	1
四、职业（岗位）面向、职业资格证书 .....	2
五、人才培养规格 .....	2
六、主要接续专业 .....	7
七、课程设置及进度安排 .....	7
八、教学进程总体安排 .....	19
九、教学实施 .....	26
十、教学评价 .....	27
十一、实训实习环境 .....	29
十二、专业师资 .....	32
十三、教材使用情况 .....	34
十四、毕业要求 .....	35

# 计算机动漫与游戏制作专业

## 2021 级人才培养方案

### 一、专业名称

#### (一) 专业名称

计算机动漫与游戏制作专业

#### (二) 专业化方向

1. 动画片制作方向
2. 影视与游戏制作方向
3. 电子竞技方向

#### (三) 专业代码

760204

### 二、招生对象和学制

初中毕业生或同等及以上学历者。学制三年。

### 三、培养目标

主要面向初中毕业生或具有同等学历者，培养社会主义现代化建设需要的适应文化创意产业的专业技能型从业人员，通过培养使其具有基本的科学文化素养，掌握入职需要的基础文化水平，具备良好职业道德，德智体美全面发展的中级高素质劳动者和技能型人才。我校计算机动漫与游戏制作专业人才培养分为三大方向

1. 动画片制作方向主要开设：动漫美术基础、图形图像处理、分镜设计与绘制、动漫绘画、动画、分镜、场景设计、通过学习具备动漫漫画创作、二维动画片制作、三维动画制作的职业能力；

2. 影视及游戏制作方向主要开设：三维动画制作相关课程、影视后期制作相关课程，使学生掌握影视动画制作相关专业基础知识，具备从业动漫二维、三维、影视后期软件运用能力；及掌握影视后期合成技术，培养游戏美术制作基础三维建模技能的初级工作岗位从业人才；

3. 电竞方向相关课程：电子竞技概论、电竞解说与主播、电竞文案写作、图形图像处理、视音频后期处理等掌握电竞方向的应用型技能人才。

#### 四、职业（岗位）面向、职业资格证书

表 1 职业（岗位）面向和职业资格证书

序号	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	动漫概念设计师	1+X 动画制作（初级）	动画制作方向 影视与游戏制作方向 电子竞技方向
2	动漫分镜设计师	1+X 动画制作（初级）	
3	二维动画制作师	1+X 动画制作（初级）	
4	三维动画制作师	1+X 动画制作（初级）	
5	影视后期制作师	1+X 动画制作（初级）	

#### 五、人才培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

## **（一）基本素质及职业素养目标**

1.具有热爱社会主义祖国，将实现自身价值与服务祖国人民相结合，树立社会主义民主观念和遵纪守法意识，遵守职业岗位规范；树立劳动观点，养成良好的劳动习惯，增强实践能力；树立尊重自然、顺应自然、保护自然的生态文明理念；树立正确的职业理想，形成正确的就业观、创业观，做好适应社会、融入社会、就业创业准备。

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。

3.具有健全的人格、良好的心理品质和健康的身体，培养诚实守信、爱岗敬业、团结互助、勤俭节约、艰苦奋斗的优良品质，提高应对挫折、合作与竞争、适应社会的能力。

4.具有基本的欣赏美和创造美的能力的动漫专业初级技能型人才。

5.具有扎实的专业知识和专业基本素质，熟悉计算机动漫与游戏动画制作相关操作理论与制作实务。

6.具有健康向上的心态和团队合作精神，能够从事游戏动画制作等工作。

## **（二）专业知识和技能目标**

### **1.动画片制作方向**

（1）掌握手绘设计动漫角色、场景、道具的设计及绘制能力

(2) 掌握手绘草稿及电脑 PS 处理线稿、线稿上色计算机制作能力、

(3) 电脑设计场景绘制卡通背景能力、

(4) 掌握动漫分镜头设计专业技能、

(5) 掌握动漫漫画分镜绘制及故事创作能力、

(6) 掌握运用二维动画制作制作软件 Flash/Moho 软件制作二维动画短片制作能力、

(7) 通过学习了解三维动画制作基本流程，掌握运用三维动画制作制作软件 3Dmax 制作三维动漫角色、场景、绘制贴图、绑定角色、制作角色动画、灯光材质、渲染序列帧三维短片，通过团队实训完成三维动画短片的制作。

(8) 掌握影视剪辑及培养制作基本流程，通过学习能使用计算机软件完成视音频剪辑配音合成动画片的工作。

## 2. 影视与游戏制作方向

主要学习摄影机剪辑基础、二维动画制作、影视后期特效、三维动画 MAYA、三维动画 C4D，通过学习掌握电竞专业相关的活动策划，短视频制作，专业技能，了解三维动画影视制作技术、通过学习综合提升各项技能

(1) 掌握动漫美术角色设计及绘制、场景设计及绘制、道具设计及绘制基础美术能力；

(2) 掌握图形图像处理，使用电脑软件进行动漫角色线稿处理、勾画线条、设计色彩能力；

(3) 掌握动漫分镜头制作设计分镜画面技能;

(4) 了解摄影摄像器材使用,了解基本摄影构图,设备设置及安装使用,了解拍摄镜头、景别摄影基础知识,了解剪辑软件编辑及处理素材的基础技能;

(5) 掌握影视特效制作软件的使用,了解片头的包装,素材的合成、光效,跟踪、ROTO 抠像、遮罩、特效添加、色彩调整基础技能;

(6) 了解二维动画制作软件制作二维动画基本流程;

(7) 掌握三维动画 MAYA 软件建模、贴图、拆分 UV、角色骨骼绑定、动作制作、导出模型基础三维动画制作技能,了解 MAYA 道具、场景、角色建模与游戏美术设计技能;

(8) 掌握三维动画 C4D 软件基础操作,模型建模,影视广告包装、灯光设置、材质添加、渲染设置及输出三维制作技能;

### 3.电子竞技方向

(1) 掌握电竞内容策划基础知识,能独立完成电竞项目策划,撰写相关的策划文案。

(2) 掌握图形图像处理,使用电脑软件进行动漫角色线稿处理、勾画线条、设计色彩能力;

(3) 了解动漫游戏场景设计基础知识;

(4) 了解影视剪辑 PR 软件基本操作,掌握影视剪辑及培养制作基本流程,通过学习能使用计算机软件完成视音频



剪辑合成的工作；

(5)掌握影视特效制作软件的使用，了解片头的包装，素材的合成、光效，跟踪、ROTO 抠像、遮罩、特效添加、色彩调整基础技能；

(6)了解摄影摄像器材使用，了解基本摄影构图，设备设置及安装使用，了解拍摄镜头、景别摄影基础知识，了解剪辑软件编辑及处理素材的基础技能；

(7)掌握电竞基础理论知识，电竞解说与主播相关知识，了解导电竞转播技术；

(8)掌握电子竞技战术分析，通过学习了解电竞比赛竞技战术，学会评判竞技过程中战术的优缺点，进行相关的分析及赛事战术布置。了解赛事策划相关知识，掌握电竞基础文案写作；

(9)掌握电竞新媒体策划活动及方案的组织与实施，新媒体运营，电竞穿戴设备，掌握赛事的组织与实施综合实训技能；

电竞赛事选手、电竞从业服务人员、电竞赛事活动策划、电竞赛事主播、电竞内容输出、电竞赛事执行、电竞新媒体运营与管理。

#### **(四) 证书要求**

根据教育部对职业院校学生掌握职业技能，获取与专业证书相关技能认证，实施课程与证书对接，在课程设置中安

排第三学期对接 1+X 动画制作学习相关技能及模块，实施考证，根据证书的了解我们动漫专业对接 1+X 动画制作实施考证，确保专业学习优秀的同学能参与到技能认证中，考取相关证书。

#### 1.动画片制作方向

1+X 动画制作（概念设计模块、分镜设计模块、二维动画制作模块考证、三维动画建模模块）

#### 2.影视与游戏制作方向

1+X 动画制作（二维动画制作模块考证、三维动画建模模块、影视后期特效模块）

#### 3.电子竞技方向

1+X 动画制作（摄影摄像采集模块、影视后期特效模块）

### 六、主要接续专业

高职：动漫设计与制作专业、影视动画。

本科：动画专业。

### 七、课程设置及进度安排

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课，文化课，体育与健康，艺术，信息技术，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（技能）基础课、专业（技能）核心课和专业（技能）方向课。实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、跟岗实习、顶岗实习等多种形式。如下表：

## （一）公共基础课

公共基础课主要内容和要求，如表 2。

表 2 公共基础课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020 版开设，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，引导学生树立对马克思主义的信仰、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。	36
2	心理健康与职业生涯	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，《中等职业学校思想政治课程标准》2020 版开设，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规划指导，为职业生涯发展奠定基础。	36
3	职业道德与法制	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020 版开设，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。	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
4	哲学与人生	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，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。	36
5	语文(基础模块)	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校语文课程标准》2020版开设，学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社会发展需要提供支撑。	144
6	语文(职业模块)	依据《中等职业学校语文课程标准》2020版开设，满足学生继续学习与个性发展需要，并与专业实际和行业发展密切结合。	54
7	数学(基础模块)	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校数学课程标准》2020版开设。通过数学课程学习，提高学生学习数学的兴趣，增强学好数学的主动性和自信心，养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，加深对数学的科学价值、应用价值、文化价值和审美价值的认识。	108

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
8	数学（拓展模块）	依据《中等职业学校数学课程标准》2020版开设，根据地方资源、学校特色、专业需要和学生实际情况选择拓展模块教学内容教学。	36
9	英语（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校英语课程标准》2020版开设，旨在进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握基础语言知识，能以口头或书面形式进行基本的沟通；能在职场中综合运用语言知识和技能进行交流，发展英语学科核心素养。	108
10	英语（职业模块）	依据《中等职业学校英语课程标准》2020版开设，满足学生继续学习与个性发展需要，并与专业实际和行业发展密切结合。	36
11	信息技术（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校信息技术课程标准》2020版开设，引导学生通过对信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力。	108
12	体育与健康	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校体育与健康课程标准》2020版开设，以身体练习为主要手段，以体育与健康的知识、技能和方法的传授为主要内容，培养学生学科核心素养和促进学生身心健康发展。	144
13	公共艺术（基础模块）	依据《中等职业学校艺术课程标准》2020版开设，含音乐鉴赏与实践、美术鉴赏与实践两部分，使学生通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
14	历史（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校历史课程标准》2020版开设，旨在以唯物史观为指导，促进中等职业学生进一步通过掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养，增强学生历史使命感和社会责任感，进一步弘扬爱国主义民族精神和改革创新时代精神，培育和践行社会主义核心价值观，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。包括“中国历史”和“世界历史”两个部分。	72
15	安全教育	依据《中小学公共安全教育指导纲要》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	16
16	心理健康教育	依据《中等职业学校学生心理健康教育指导纲要》开设，旨在帮助学生树立心理健康意识，培养学生乐观向上的心理品质，增强心理调适能力，促进学生人格的健全发展；帮助学生正确认识自我，增强自信心，学会合作与竞争，培养学生的职业兴趣和敬业乐群的心理品质，提高应对挫折、匹配职业、适应社会的能力。	40
17	劳动教育	根据《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》开设，旨在引导学生理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念；体会劳动创造美好生活，体认劳动不分贵贱，热爱劳动，尊重普通劳动者，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；具备满足生存发展需要的基本劳动能力，形成良好的劳动习惯。	40
18	普通话	培养学生热爱祖国语言文字的思想感情，引导学生重视语言的积累和感悟，使学生进一步提高正确理解与运用祖国	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		语言文字的能力，提高学生语言口头表达能力、交流沟通能力、思维应变能力。	

## (二) 专业（技能）基础课

专业（技能）基础课主要内容和要求，如表 3。

表 3 专业（技能）基础课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	图形图像处理	了解图形图像处理及相关的美学基础知识，在动漫绘制的运用、插图插画绘制，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能，图像处理、动漫上色创意制作	72
2	动漫数字绘画	了解动漫电脑绘画基本知识，掌握数位板的使用，学会调整画面，绘制角色、绘制场景、漫画绘制、动漫封面设计、二分法上色、厚涂法上色技巧。	90
3	影视后期特效	了解 AE 为影视素材、添加特效，字幕特效、光效、抠像、遮罩、熟悉电脑色彩调节、校对颜色，熟悉配音，音频特效，熟悉输出影片的设置技巧	72
4	动漫综合实训	通过实训制作动画短，在实训过程中掌握专业知识的综合运用，使学生熟悉掌握：PS、Flash、3Dmax、AE、Pr、Au、Moho、MAYA、C4D 以及结合运用知识。了解电竞视频制作、解说与主播、电竞短视频制作、字幕、特效、配音制作综合技能知识，通过实训实践综合运用所掌	90

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		握知识提升实际工作技能，通开展动漫制作综合实训，使学生掌握动漫制作相关技能，制作毕业设计。	

### (三) 专业（技能）核心课

专业（技能）核心课主要内容和要求，动画片制作方向及影视与游戏制作方向，如表 4。

表 4 专业（技能）核心课主要内容和要求

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	了解动漫制作需要的角色设计、动态速写、分镜基础绘制、场景设计、美术透视知识、色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能。	108
2	动漫场景设计	了解动漫创作中场景设计及背景绘制基础步骤、透视基础知识、学会运用电脑绘制设计动漫场景，等制作知识相关技能、设计场景草图、绘制不同动漫背景。	90
3	动漫分镜头设计	了解动漫分镜头的绘制方法，步骤设计特点，镜头设计，文字剧本转换为分镜画面，并学会设计画面内容，了解分镜设计相关知识，熟悉动漫故事分镜的设计及绘制。	90
4	职业技能考证	与 1+X 动画制作证书融通，了解职业技能考证 1+X 动画制作相关模块，并进行技能学习及考证。	90



序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
5	三维动画制作	解及应用 3dsmax 软件进行静态基础模型制作及软件熟悉使用，学会运用进行一般卡通角色模型及场景模型的制作，常见贴图与材质的绘制与制作，游戏场景、武器道具、材质灯光设计和制作，了解模型以及角色绑定、角色动画，物体动画，掌握三维动画基本制作流程。	90

### (三) 专业 (技能) 方向课

1.动画片制作方向专业(技能)方向课主要内容和要求，如表 5。

表 5 动画片制作方向专业 (技能) 核心课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫技法	了解动漫人体结构，动漫角色不同风格的设计，掌握拟人化的角色设计，动漫角色三视图设计，学会夸张的表现手法设计角色、漫画绘制，掌握动画、原画基础、补间画绘制、运动规律、了解角色不同的设计特点，了解色彩设计。	72
2	二维动画制作	了解二维动画设计软件 MOHO 熟悉软件编辑绘制矢量角色、熟悉原画设计、熟悉分层、熟悉骨骼的绑定及动作的调整、熟悉镜头的设计、二维场景和角色制作、合成场景和角色制作、动画配音动画生成、动画输出及传输等动画制作技能。	90
3	动画项目实训	通过企业项目案例，学习企业动画制作生产流程制作的规范，了解项目策划，	90

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		设计，项目实施，管理，制作流程软件及技术使用情况，学习参与动画片项目实训制作。	

2.影视与游戏制作方向专业（技能）方向课主要内容和要求，如表 6。

表 6 影视与游戏制作方向专业（技能）核心课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	色彩设计基础	了解色彩搭配，色彩调色，设计色彩，色彩运用，色彩搭配、调色校色相关专业知识。	90
2	二维动画制作	习 AN 二维动画制作，了解二维矢量绘制、角色创建、电子分镜制作、动画镜头设计、二维原画、补间动画、二维动画短片制作。	90
3	摄影摄像基础	了解摄影器材、了解拍照基础知识、构图基础、了解摄像基本设备、了解镜头语言基础，了解对焦、摄影景深、焦距、拍摄人物、拍摄人物动态稳定设备、了解无人机操控拍摄基础。	90
4	三维动画 Maya	学会运用 MAYA 进行一般卡通角色模型及场景模型的制作，常见贴图与材质的绘制与制作，游戏场景、武器道具、材质灯光设计和制作，了解模型以及角色绑定、角色动画，物体动画，掌握三维动画基本制作流程。	90

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
5	三维动画 C4D	学习运用 C4D 软件进行一般卡通角色模型及场景模型的制作，常见贴图与材质的绘制与制作，游戏场景、武器道具、材质灯光设计和制作，了解模型以及角色绑定、角色动画，物体动画，掌握三维动画基本制作流程，学习渲染基础知识。	90

3.电子竞技方向专业(技能)方向课主要内容和要求,如表 7。

表 7 电子竞技方向专业(技能)核心课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	电子竞技概论	通过课堂学习使学生了解格斗游戏、RTS 游戏、休闲游戏的定义，格斗游戏、休闲游戏的类型，明白各种游戏的发展过程及在电竞比赛的层次，使学生掌握基本的格斗游戏、RTS 游戏操作，培养学生正确的战略思想，提高学生的接受能力及学生对非主流电竞游戏的兴趣。	72
2	电竞解说与主播	使学生了解普通话语音规范，正确使用气息及如何发声；信息传播的相关内容；电竞解说员应具备能力要求以及赛事解说员的相关发展等内容。掌握正确的普通话发声技巧、电子竞技赛事解说员应具备能力、电子竞技解说的基本流程、如何在电子竞技解说中建立镜头感、对象感等知识。	108

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
3	电子竞技战术与分析	通过课堂学习使学生了解格斗游戏、RTS 游戏、休闲游戏的定义，格斗游戏、休闲游戏的类型，明白各种游戏的发展过程及在电竞比赛的层次，使学生掌握基本的格斗游戏、RTS 游戏操作，培养学生正确的战略思想，提高学生的接受能力及学生对非主流电竞游戏的兴趣。	90
4	电竞基础文案写作	学生了解国内外电竞赛事的发展史，介绍具体赛事的运营要素，分析典型赛事运营的案例等，使学生掌握基本的电竞赛事运营策划、开展与宣传，进行电竞赛事活动策划文案的写作。	72
5	电竞导转播技术	明白各种游戏的发展过程及在电竞比赛的层次，使学生掌握基本的电竞赛事导转播技术。	90
6	电竞新媒体运营	使学生了解新媒体运营的概念、框架、关键点以及用户运营、产品运营、内容运营、活动运营的细节与技巧。让学生明白新媒体运营者应该具备哪些素质；需要运用哪些工具；如何在微博、微信及其他新媒体平台上少走弯路；如何变现自媒体的价值；如何做好电竞网络市场定位与内容规划；如何赢得大量粉丝等。使学生掌握知识新媒体运营的概念、用户运营、产品运营、内容运营、活动运营的细节与技巧并掌握微信、微博、抖音、快手等平台的注册和	54

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		经营的技巧，把握好自媒体与新媒体的联系，重视电竞与新媒体的关系，运用这些网络工具实现自身的价值。	
7	电竞穿戴	了解电竞穿戴设备，掌握电竞赛事的运营是围绕赛事展开的横向支撑，是结合众多周边部门在管理部门协调下，对赛事所涉及的穿戴设备资源进行整合，合理分配，完成竞技赛事。	72
8	视音频编辑	了解整个视频剪辑制作流程，并掌握视频剪辑的基本方法和制作手段；培养学生的观察和分析力，掌握对产品的综合分析能力；培养学生对数字媒体语言的艺术分析力。运用软件熟练地进行视频剪辑制作。在实践中激发学生的创造力和想象力，使学生能把握影片的节奏，安排镜头的顺序，使学生能胜任影视后期制作中的节目、栏目包装设计、片头制作制作的工作。	72
9	摄影摄像基础	了解摄影、摄像的基本知识，理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点，熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法，掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能。	72

### (三) 综合实训

1.劳动教育实践：学生在校内或校外的实训基地、企业、社区等场所参与劳动实践活动，培养学生劳动精神面貌、劳动价值取向和劳动技能水平。

2.技能综合实训：学生在校内或校外实训基地，完成累计 10 周的综合实训，其中第 2 到第 4 学期每学期 2 周，第五学期 6 周。训练专业技能，加强对所学专业知识的理解，培养学生的实际操作能力。

#### **（四）跟岗实习、顶岗实习**

实习时间：跟岗实习、顶岗实习累计总学时原则上为 6 个月至一年。在确保学生实习总量的前提下，原则上在第三学年（第五、第六学期），学生在企业完成学习任务。但也鼓励专业根据市场用人规律和需求实际，探索实行工学交替、多学期、分段式形式安排学生实习。

实习要求：认真落实教育部关于《职业学校学生顶岗实习管理规定（试行）》的有关要求，应保证学生跟岗实习、顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。

实习管理：学生在跟岗实习、顶岗实习中，采用“双导师制”的学校与企业共同管理，由学校指导老师进行实习期间专业理论方面的指导，企业能工巧匠、技师作为实践技能方面的指导，使学生的专业理论知识和企业的实践技能同步并进。

实习评定：由学校与企业根据学生在工作岗位的表现和工作业绩评定学生的实习成绩。

### **八、教学进程总体安排**

#### **（一）基本要求**

1. 本专业基本学制为三年，总学时数约为 3166-3328 学

时。每学年为 40~44 周，其中教学时间 36~38 周（含复习考试）。周学时为 28~30 学时。划算为学分制，一般以 16~18 学时为 1 个学分，三年制合计约 198 学分。其中应包括军训、社会实践、入学教育、毕业教育、顶岗实习等活动。

2.各专业方向课程学时比例表。动画片制作方向和影视与游戏制作方向课程和电子竞技方向课程学时比例不相同。见表：8.1、8.2、8.3

**表 8.1 动画片制作方向课程学时比例表 3228**

序号	课程类型	课时数	占总课时比%
1	公共基础课	1122	34%
2	专业（技能）基础课	306	9%
3	专业（技能）核心课	468	14%
4	专业（技能）方向课	252	8%
5	综合实训	180	5%
6	跟岗实习、顶岗实习	1000	30%

**表 8.2 影视与游戏制作方向课程学时比例表 3220**

序号	课程类型	课时数	占总课时比%
1	公共基础课	1122	35%
2	专业（技能）基础课	306	10%
3	专业（技能）核心课	342	11%
4	专业（技能）方向课	270	8%
5	综合实训	180	5%
6	跟岗实习、顶岗实习	1000	31%

**表 8.3 电子竞技方向课程学时比例表 3166**

序号	课程类型	课时数	占总课时比%
1	公共基础课	1122	35%
2	专业（技能）基础课	306	9%
3	专业（技能）核心课	0	0
4	专业（技能）方向课	558	18%
5	综合实训	180	6%

6	跟岗实习、顶岗实习	1000	32%
---	-----------	------	-----

3. 本专业的基本学制按照《职业教育专业目录(2021年)》设置为三年制时,增加职业技能训练时间,以高技能人才培养为目标,提高职业技能考核等级,在参照本标准的课程设置基础上,拓展专业群中可迁移岗位的职业能力培养。

4. 按照专业(技能)方向的特点,并结合区域经济发展和企业初次就业的实际需要,自主确定选修课程、开设顺序和周课时安排。

## (二) 教学时间安排表

表9 计算机动漫与游戏制作专业教学时间安排 (单位:周)

学期	一	二	三	四	五	六	小计
入学教育	1						1
军训	1						1
课堂教学	17	13	13	11			76
复习考试	1	1	1	1			4
考证培训			2				2
教学综合(生产)实训		4	2	6			12
跟岗实习、顶岗生产实习					19	18	37
毕业教育						1	



学期	一	二	三	四	五	六	小计
综合素质训练	1	1	1	1			4
机动	1	1	1	1	1	1	6
合计	22	20	20	20	20	20	122

### (三) 教学安排建议

计算机动漫与游戏制作专业课程设置和教学时间安排表。如表 10、表 11、表 12

表 10 动画片制作方向课程设置与教学时间安排表

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配									
							1	2	3	4	5	6				
							18	18	18	18	18	20				
公共基础课 (标注*号为限定选修课)	1	中国特色社会主义	2	36	36	0	2									
	2	心理健康与职业生涯	2	36	36	0		2								
	3	职业道德与法制	2	36	36	0			2							
	4	哲学与人生	2	36	36	0				2						
	5	语文(基础模块)	8	144	144	0	2	2	2	2						
	6	语文(职业模块)*	3	54	54	0				3						
	7	数学(基础模块)	6	108	108	0	3	3								
	8	数学(拓展模块)*	2	36	36	0			2							
	9	英语(基础模块)	6	108	108	0	2	2	2							
	10	英语(职业模块)*	2	36	36	0				2						
	11	信息技术(基础模块)	6	108	32	76	4	2								
	12	体育与健康	8	144	24	120	2	2	2	2						
	13	公共艺术(基础模块)	2	36	36	0			2							
	14	历史(基础模块)	4	72	72	0			2	2						
	15	安全教育*	1	16	16	0	每学期 4 节									
	16	劳动教育*	2	40	40	0	每学期 10 节									
	17	心理健康教育*	2	40	40	0	每学期 10 节									

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配						
							1	2	3	4	5	6	
							18	18	18	18	18	20	
	18	普通话*	2	36	18	18			2				
必修小计			42	756	636	120	15	13	12	8			
必修+限定选修小计			62	1122	908	214	15	13	16	13			
专业技能课	专业基础课	1	图形图像处理	4	72	2	70	4					
		2	动漫数字绘画	5	90	0	90		5				
		3	影视后期特效	4	72	0	72			4			
		4	动漫综合实训	4	72	0	72				4		
	专业核心课	1	动漫美术基础	6	108	0	108	6					
		2	动漫场景设计	5	90	0	90			5			
		3	动漫分镜头设计	5	90	0	90		5				
		4	职业技能考证	5	90	0	90			5			
		5	三维动画制作	5	90	0	90				5		
	专业方向课	1	动漫技法	4	72	0	72	4					
		2	二维动画制作	5	90	0	90		5				
		3	动画项目实训	5	90	0	90				5		
	专业技能课小计			57	1026	2	1024	14	15	14	14		
实训实习	综合实训	1	劳动教育实践	8	120			每个学期30节					
		2	技能综合实训	9	180							6周	
	跟岗顶岗	1	跟岗实习	18	360							12周	
		2	顶岗实习	30	600								20周
综合实训和实习小计			65	1260							540	600	
合计			184	3408	910	1238	29	28	30	27	540	600	

表 11 影视与游戏制作方向课程设置与教学时间安排表

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							18	18	18	18	18	20
公共基础课（标注*）	1	中国特色社会主义	2	36	36	0	2					
	2	心理健康与职业生涯	2	36	36	0		2				

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配							
							1	2	3	4	5	6		
							18	18	18	18	18	20		
号为限定选修课)	3	职业道德与法制	2	36	36	0			2					
	4	哲学与人生	2	36	36	0				2				
	5	语文(基础模块)	8	144	144	0	2	2	2	2				
	6	语文(职业模块)*	3	54	54	0				3				
	7	数学(基础模块)	6	108	108	0	3	3						
	8	数学(拓展模块)*	2	36	36	0			2					
	9	英语(基础模块)	6	108	108	0	2	2	2					
	10	英语(职业模块)*	2	36	36	0				2				
	11	信息技术(基础模块)	6	108	32	76	4	2						
	12	体育与健康	8	144	24	120	2	2	2	2				
	13	公共艺术(基础模块)	2	36	36	0			2					
	14	历史(基础模块)	4	72	72	0			2	2				
	15	安全教育*	1	16	16	0	每学期4节							
	16	劳动教育*	2	40	40	0	每学期10节							
	17	心理健康教育*	2	40	40	0	每学期10节							
	18	普通话*	2	36	18	18			2					
	必修小计			42	756	636	120	15	13	12	8			
	必修+限定选修小计			62	1122	908	214	15	13	16	13			
专业技能课	专业基础课	1	图形图像处理	4	72	2	70	4						
		2	动漫数字绘画	5	90	0	90		5					
		3	影视后期特效	4	72	0	72			4				
		4	动漫综合实训	4	72	0	72				4			
	专业核心课	1	动漫美术基础	5	90	0	90	5						
		2	二维动画制作	5	90	0	90		5					
		3	职业技能考证	5	90	0	90			5				
		4	动漫分镜头制作	4	72	0	72				4			
		5	视音频编辑	5	90	0	90		5					
	专业方向课	1	色彩设计基础	5	90	0	90	5						
		2	三维动画 MAYA	5	90	0	90			5				
		3	三维动画 C4D	5	90	0	90				5			

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							18	18	18	18	18	20
专业技能课小计			56	1008	2	1006	14	15	14	13		
实训 实习	综合 实训	1	劳动教育实践	8	120			每个学期 30 节				
		2	技能综合实训	9	180						6 周	
	跟岗 顶岗 实习	1	跟岗实习	18	360						12 周	
		2	顶岗实习	30	600						20 周	
综合实训和实习小计			65	1260							540	600
合计			183	3390	910	1220	29	28	30	26	540	600

表 12 电子竞技方向课程设置与教学时间安排表

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							18	18	18	18	18	20
公共基础 课（标注* 号为限定 选修课）	1	中国特色社会主义	2	36	36	0	2					
	2	心理健康与职业生涯	2	36	36	0		2				
	3	职业道德与法制	2	36	36	0			2			
	4	哲学与人生	2	36	36	0				2		
	5	语文（基础模块）	8	144	144	0	2	2	2	2		
	6	语文（职业模块）*	3	54	54	0				3		
	7	数学（基础模块）	6	108	108	0	3	3				
	8	数学（拓展模块）*	2	36	36	0			2			
	9	英语（基础模块）	6	108	108	0	2	2	2			
	10	英语（职业模块）*	2	36	36	0				2		
	11	信息技术（基础模块）	6	108	32	76	4	2				
	12	体育与健康	8	144	24	120	2	2	2	2		
	13	公共艺术（基础模块）	2	36	36	0			2			
	14	历史（基础模块）	4	72	72	0			2	2		
	15	安全教育*	1	16	16	0	每学期 4 节					

课程类别	课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周数、学时分配					
							1	2	3	4	5	6
							18	18	18	18	18	20
	16	劳动教育*	2	40	40	0	每学期 10 节					
	17	心理健康教育*	2	40	40	0	每学期 10 节					
	18	普通话*	2	36	18	18			2			
必修小计			42	756	636	120	15	13	12	8		
必修+限定选修小计			62	1122	908	214	15	13	16	13		
专业技能课	专业基础课	1	图形图像处理	4	72	2	70	4				
		2	动漫数字绘画	5	90	0	90		5			
		3	影视后期特效	4	72	0	72			4		
		4	动漫综合实训	4	72	0	72				4	
	专业方向课	1	电子竞技概论	4	72	0	72	4				
		2	电竞解说与主播	6	108	0	108	6				
		3	摄影摄像基础	4	72	0	72		4			
		4	电子竞技战术与分析	5	90	0	90		5			
		5	电竞基础文案写作	4	72	0	72			4		
		6	电竞导转播技术	5	90	0	90			5		
		7	电竞新媒体运营	3	54	0	54				3	
		8	视音频编辑	4	72	0	72			4		
		9	电竞穿戴	3	54	0	54				3	
专业技能课小计			55	990	2	988	14	14	17	10		
实训实习	综合实训	1	劳动教育实践	8	120			每个学期 30 节				
		2	技能综合实训	9	180						6周	
	跟岗顶岗	1	跟岗实习	18	360						12周	
		2	顶岗实习	30	600							20周
综合实训和实习小计			65	1260						540	600	
合计			182	3372	910	1202	29	27	33	28	540	600

## 九、教学实施

### (一) 教学要求

公共基础课培养学生思想政治素质、职业道德水平和科

学文化素养,为学生专业知识的学习和技能的培养奠定基础,满足学生职业生涯发展的需要。

专业技能课按照相应职业岗位(群)的能力要求,强调理论实践一体化,突出“做中学、做中教”的职教特色,建议采用项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法,创新课堂教学。

## **(二) 教学管理**

建立教学管理组织协调机制,教务科和专业科紧密配合,对常规教学各个环节进行全程管理和监控;建立教务科、专业科两级督学机制,实现督教、督学、督管;建立校内教师互评机制,在校内开展公开课、示范课,校内老师对主讲教师教学效果进行评价工作;建立学生教学效果反馈机制,对所有上课教师的教学效果进行反馈。

## **十、教学评价**

教学评价是促进中职教育管理、推动改革的重要手段。通过校内评价与社会评价相结合,建立完善的信息反馈系统,为教学改革、人才培养提供重要依据。依据项目教学的进程,将平时成绩与期终考试评定相结合,综合利用形成性、诊断性和终结性评价来调整教学策略。对学生素质进行横向和纵向比较,确定学生文化基础优劣及其潜能所在。根据专业技能标准,制定考核的多元评价机制,使评价真正能够反映学生的知识、能力与素质。

表 13 教学评价比例分布表

课程分类	评分项目	分值比例	评分说明（评价内容）
公共基础课程	平时成绩	40%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	段考成绩	20%	取由两次测验成绩平均。
	期考成绩	40%	期末统一考试。
专业课程	平时成绩	20%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	理论成绩	10%	期末统一考试或有关职业资格证书考试的成绩替代。
	实训成绩	50%	参照学生参与工作的热情、工作的态度、与人沟通、独立思考、勇于发言，综合分析问题和解决问题的能力，安全意识、卫生状态、出勤率等。学生的实训项目学习最终完成的结果，根据作业文件提交的齐全与规范程度、完成产品性能是否达标与质量好坏、项目答辩思路、语言表达等给出终结性考核成绩。
	见习成绩	20%	根据学生见习期间的综合表现进行评定。
拓展课程	学生自评	50%	由学生根据自己参加拓展课程的综合表现进行评定。
	综合考评	50%	由教师根据学生参加拓展课程的综合表现进行评定。
跟岗实习、顶岗实习	学生自评	20%	由学生根据自己在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评

课程分类	评分项目	分值比例	评分说明（评价内容）
			定。
	企业考核	40%	由企业根据学生在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评定。
	实习报告	20%	根据学生总结能力予以评定。实习报告中应包括实习计划的执行情况、质量分析与评估、存在问题与解决措施、经验体会与建议等。
	实习带队教师考评	20%	由带队教师根据学生在企业的工作态度、遵守纪律和掌握的专业技能进行综合评定。

## 十一、实训实习环境

本专业应配备校内实训实习室和校外实训基地。实训实习室的环境要具有真实性，并能应用仿真技术，具备工作、教研、实训及展示等多项功能。

### （一）校内实训室

表 14 校内实训室、实训基地情况表

序号	实训室、实训基地名称	地点	实训室主要设备	可实施实训项目
1	华侨学校影视动漫实现基地	影视动漫实现基地 (动漫 1	动漫 1 室 电脑 51 台套	影视后期
			动漫 1 室 数位板 26 台套	数字绘画
			动漫 2 室 电脑 51 台套	二维动漫制



		室、动漫 2室)	动漫基地动漫事业部绘画数位 屏2台套	作、视频剪辑 电脑绘画、学 生技能强化
2	摄影摄像实 训基	影视实训 工作室	单反相机及器材 20台/套	影视摄影
			摄像机及摄影器材 20台/套	影视摄影
			摄影灯光、反光板、背景板 8 台/套	影视拍摄
3	新实训楼	新实训楼 306、 307、308	306 机房 101 虚拟现实 VR 实 训室 8 台电脑 2/套 101 编辑 器	技能比赛选手 训练
			307 电脑 51 台套大内存，高显 存，高性能电脑	专业课程教 学、职业能 考证
			308 电脑 51 台套大内存，高显 存，高性能电脑	专业课程教 学、职业能 考证
4	新实训楼爱 电竞机房	新实训楼 506、 507、 508、509	506 手游实训室	手游实训
			507 手游实训室	电竞方向课程 实训
			508 端游实训室电脑 51 台套	电竞方向课程 实训
			509 端游实训室电脑 51 台套	电竞方向课程 实训

## (二) 校外实习基地

根据专业特点和发展方向，通过加强与企业合作，校企共建校外实习、实训基地？个，如下所示：

表 15 校外实习实训基地情况表

序号	企业名称	地址	实习实训项目 (工种)	可容纳实习 量(人)
1	广西卡斯特动漫有限公司	广西南宁市高新区科园东五路南宁软件园2楼	动漫专业实习实训岗位、集中实习、师资培训、企业培训、学生实习、讲座活动、专业实训基地共建	50人
2	广西爱电竞教育发展有限公司	南宁市高新区高科路8号南宁高新区高科路电子产业园2号楼5层508号房	动漫专业电竞方向实习实训岗位、集中实习、师资培训、企业培训、学生实习、讲座活动、专业实训基地共建	50人
3	广西南宁四叶草文化传播有限公司	广西南宁市青秀区佛子岭路33号凤岭佳园24栋1楼整层	动漫专业三维方向实习实训岗位、集中实习、师资培训、企业培训、学生实习、讲座活动、专业实训基地共建	30人
4	桂林坤鹤动漫有限公司	桂林国家高新区创意产业园	动漫专业动漫制作二维方向实习实训岗位、集中实习、师资培训、学生实习、讲座活动、专业实训基地共建	30人
5	广西智众伟业	广西南宁高新区创新路23号(南宁中关村)四号楼B座3楼	动漫专业动漫制作方向实习实训岗位、师资培训、企业培训、讲座活动、专业实训基地共建	30人
6	广西临届数字科技有限公司	桂林市七星区七里店路70号创意产业园1-2#-304房	动漫专业动漫三维制作方向实习实训岗位、师资培训、企业培训、讲座活动、专业课程建设	30人

## 十二、专业师资

师资队伍整体结构合理，专兼结合，符合专业目标定位要求，适应学科、专业长远发展需要和教学需要。

专业带头人和骨干教师占教师总数 2/5 以上，专业带头人由具有副高级职称及以上(含中级职称)的“双师型”教师担任，能够站在专业领域发展前沿，掌握本专业行业发展最新动态；骨干教师能积极参与课程的建设与课题的研究。

### (一) 专职教师队伍

本专业专任教师应具有专任教师 6 人：李德清、闭东东、李想、林翠云、金庆杰、李森丽，动漫专业也建立了属于自己的教学师资团队，团队教师有李德清、闭东东有企业工作经验；教师团队专业经验丰富，专业带头人李德清、专业教师 5 人职称情况：2 人高级讲师李想、林翠云，3 人中级讲师李德清、闭东东、金庆杰、1 人助理讲师李森丽；大学本科以上学历 6 人；教师通过参加国培、挂职锻炼及企业、行业职业技能培训等不断加强专业教学能力；负责专业教学教学有多年教学经验丰富，具有 10 年以上动漫专业教龄教师 5 人李德清、闭东东、李想、林翠云、金庆杰；教学中核心课程由中级以上职称双师型教师担任为主，师资队伍 6 名教师被认定为自治区级“双师型”教师，李德清、闭东东、李想、林翠云、金庆杰、李森丽 6 位老师均具有“双师”资格，占专业专任教师比例 100%。

## （二）企业兼课教师队伍

动画片制作方向建立企业兼职教师队伍进行专业建设技术指导，罗奇奇、吴剑、李尚波、何关、莫文松、刘红娇、石远鹏、韦日茂共 8 名企业教师参与我校动漫专业订单班相关课程授课教学，保持紧密协作关系；

南宁市鼎胜方文化传播有限公司总经理，罗奇奇，主要讲授角色设计、三维动漫制作项目实训项目；广西卡斯特动漫有限公司动漫制作部总监吴剑、漫画部总监李尚波、动画部总监何关，担任订单班课程项目实训导师，制定相关交流机制，讲授动漫技法、二维动画 MOHO 制作技术、专业项目实训课程，广西沃狐科技有限公司技术总监，石远鹏，参加三维动画、游戏开发项目开发，虚拟现实制作技术，讲座将企业资源运用于专业教学。

电子竞技方向广西爱电竞发展有限公司，电子竞技教练莫文松、后期制作刘红娇进行授课，企业也根据专业教学课程需要建立专任教学服务团队，团队教师有企业相关从业经验，了解企业用人需求，熟悉电竞行业及人才培养标准，担任电竞方向主要技能课程，培养动漫电竞方向人才。

影视与游戏制作方向企业师资，计算机动漫与游戏制作韦日茂主管组织弘睿教育企业教师参与企业授课订单班相关课程，企业教师专业教学，工作经验均 7 年以上专业特长，项目经验丰富：精通 AE、Pr、C4D、达芬奇，技术全面，能

独立完成剪辑，AE 包装，3 维制作，熟练掌握 C4D 简单建模，以及材质动画，对 RS、OC 等各种实时渲染器十分深入研究和运用。项目经验：完成《丛林影院》相关技术工作。包括：1.公司旗下运营的《丛林影院》的呼号、节目预告、广告导入导出、企业冠名版式等的整体包装 2.节目及预告片制作；3.运用 AE、PR、Edius、PS、AI、Cinema 4D 等，完成频道整体包装的创意及制作；4.节目、频道包装及客户广告片制作及上下播；5.完成广西广电网络公司数字导航频道的频道整体包装的创意及制作 6.完成广电电台私家车 930 和丛林影院全办的音乐类栏目《音乐公社》的剪辑、栏目整体包装 7.完成广西广电网络数字导航 0 频道的整体包装

授课课程：设计色彩、动漫数字绘画、摄像及剪辑、三维动画（Maya）、三维动画制作 C4D、影视后期特效、动漫项目实训。

### 十三、教材使用情况

在教材选用上，应尽可能优先选用与课程目标更为接近编写特色鲜明的教材；尽可能选用按任务式、项目式、模块化格式编写的教材；尽可能选用国家规划教材，确保教材选用的质量。

#### （一）公共课教材选用推荐

1.公共课教材选用推荐如表 16。

表 16 公共课选用教材

序号	课程名称	使用教材
----	------	------

		名称	出版社
1	中国特色社会主义	经济政治与社会	北京师范大学出版社
2	心理健康与职业生涯	专业生涯规划	高等教育出版社
3	职业道德与法制	职业道德与法律	人民教育出版社
4	哲学与人生	哲学与人生	高等教育出版社
5	语文(基础模块)	语文基础模块	高等教育出版社
6	语文(职业模块)*	语文职业模块	高等教育出版社
7	数学(基础模块)	数学基础模块	高等教育出版社
8	英语(基础模块)	英语基础模块	外研社/高等教育出版社
9	英语(职业模块)	英语职业模块	外研社/高等教育出版社
10	信息技术(基础模块)	信息技术基础模块	电子工业出版社
11	体育与健康	体育与健康	国家开发大学出版社
12	公共艺术(基础模块)	美术鉴赏与实践	华东师范大学出版社
13	公共艺术(基础模块)	音乐鉴赏与实践	华东师范大学出版社
14	历史(基础模块)	中国历史	现代教育出版社
15	历史(基础模块)	世界历史	高等教育出版社
16	普通话	普通话培训与测试	广西教育出版社

2. 专业课教材选用推荐如表 17。

**表 17 专业课选用教材**

序号	课程名称	使用教材	出版社
		名称	
1	图形图像处理	图形图像处理	高等教育出版社
2	动漫数字绘画	动漫数字绘画	人民教育出版社
3	影视后期特效	影视后期特效	高等教育出版社
4	动漫综合实训	动漫综合实训	人民邮电出版社
5	动漫美术基础	动漫美术基础	人民邮电出版社

6	动漫场景设计	动漫场景设计	人民邮电出版社
7	动漫分镜头设计	动漫分镜头设计	高等教育出版社
8	职业技能考证	职业技能考证	人民教育出版社
9	三维动画制作	三维动画制作	高等教育出版社
10	二维动画制作	二维动画制作	高等教育出版社
11	色彩设计基础	色彩设计基础	高等教育出版社
12	三维动画 MAYA	三维动画 MAYA	高等教育出版社
13	三维动画 C4D	三维动画 C4D	高等教育出版社
14	摄影摄像基础	摄影摄像基础	人民邮电出版社
15	视音频编辑	视音频编辑	人民邮电出版社
16	电子竞技概论	电子竞技概论	人民邮电出版社
17	电竞解说与主播	电竞解说与主播	人民邮电出版社
18	电子竞技战术分析	电子竞技战术分析	人民邮电出版社
19	电竞基础文案写作	电竞基础文案写作	人民邮电出版社
20	电竞导转播技术	电竞导转播技术	人民邮电出版社
21	电竞新媒体运营	电竞新媒体运营	高等教育出版社
22	电竞穿戴	电竞穿戴	高等教育出版社

#### 十四、毕业要求

本专业学生达到以下规定，准予毕业，发给中专毕业证书。

（一）达到人才培养所规定的德智体美等规格要求，修满教学计划规定的所有必修和选修的理论与实践课程，成绩合格。

（二）通过毕业技能考核，成绩合格。

（三）参加第三学年跟岗实习、顶岗实习，成绩合格。

（四）获得至少一项专业相关职业资格证书。

（五）操行评定合格。