

游戏设计专业

2019 级人才培养方案

一、专业名称及代码

游戏设计专业 650121

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。（高中艺考生优先）

三、修业年限

修业年限 3 年

四、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）	职业资格证书或技能等级证书举例
文化艺术大类（65）	艺术设计（6501）	游戏、影视、动漫	概念设计艺术家、美工	前期概念设计、插画师	Adobe 影视后期设计师认证 Maxon 认证设计师

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

游戏设计-游戏原画设计专业培养具有一定审美能力和艺术造型能力，能熟练掌握游戏 CG 绘画技能，影视、游戏动画创作技能，满足现代游戏原画设计、动画及各种广告设计与制作等岗位需求，适应生产、建设、管理一线工作的技能型人才。本专业学生毕业后可从事游戏、动画等方面的影视概念、美工、美术教学、广告设计、影视原画创作、建筑效果设计、景观设计等工作。

（二）培养规格

1. 素质

能在学习中主动请教，积极探索适合自己的学习方法。对场景设计表现出积极性和初步的自信心，能在学习中积极与他人合作，互相帮助。能初步运用认知策略掌握知识和技能；初步运用调控策略监控、调整自己的情绪和行。能初步运用资源策略，合理利用周围环境，制定简单的学习计划，实现自主管理，提高学习效率，初步运用交际策略，提游戏开发的能力。

2. 知识

具有相当于大专的文化基础知识。

掌握本专业所需基本理论和技术知识，具体包括：

计算机操作基础知识；

美术基础知识，掌握一定的计算机绘图知识；

CG 绘画能力、动画制作、三维图像处理技术的基本知识；

多媒体技术基础知识，掌握分镜设计、广告设计、多媒体交互作品编辑制作的知識；

3. 能力

本专业的培养目标和学生在完成本专业的学习后具备的业务能力应包括：

软件工具与平台的操作使用能力；

游戏原画设计相关项目的制作能力；

CG 绘画能力；

游戏前期概念图制作、三维图像处理的能力；

摄影摄像、广告制作能力；

多媒体产品包装能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课

《军事理论》 《军事技能》

教学目标：通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

主要内容：

《军事理论》 主要包含：国防概述、 国防概述、国防建设、武装力量、国防动员；国家安全形势、国际战略形势；中国古代军事思想、当代中国军事思想；新军事革命、信息化战争；信息化作战平台等内容。

《军事技能》 主要包含：共同条令教育、分队的队列动作；轻武器射击、战术；格斗基础、战场医疗救护、核生化防护；战备规定、紧急集合、行军拉练等内容。

教学要求：军事理论教学进入正常授课课堂，军事技能训练应坚持按纲施训、依法治训原则，坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，重视信息技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程在教学中的应用和管理。

《大学生安全教育》

教学目标：通过安全教育，大学生应当树立起安全第一的意识，树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，为构筑平安人生主动付出积极

的努力。

主要内容：大学生安全教育概述、生活安全教育、防火知识，消防安全、物品保管，财产安全、防诈骗、防传销、珍惜生命，人身安全、饮食卫生，食品安全、出行平安，交通安全、心理健康、交往及就业安全、保密知识与国家安全、预防犯罪、应急知识、公共安全等内容。

教学要求：通过入学教育、安全讲座、安全分析、课程教育等多种形式，利用各类网络课程及资源开展教育。注意结合学生不同阶段的特点，利用身边的事例，开展有针对性的教育。

《思想道德修养与法律基础》

教学目标：本课程以中国特色社会主义新时代背景下青年大学生肩负的历史使命为切入点，以培养担当民族复兴大任的时代新人为主线，以思想引导、道德涵化、法治教育为主体内容，引导学生在学习和思索中探求真理，在体验和行动中感悟人生，从而提高自身的思想道德素质和法律素养。

主要内容：课程包括三大知识模块：一是思想政治教育。包括“绪论”、“人生的青春之问”、“坚定理想信念”“弘扬中国精神”“践行社会主义核心价值观”等内容。二是道德教育。包括“明大德守公德严私德”等内容。三是法治教育。包括“尊法学法守法用法”等内容。

教学要求：本课程实践教学以学生主体，教师主导，旨在强化提高学生理论认识和分析能力。实践教学活动内容和形式根据理论教学的需要来设计。实践教学既可在课堂内也

可在课堂外进行，主要包括课堂内实践教学、课堂后实践教学和社会实践教学三种类型。

《心理健康》

教学目标：通过本课程的教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。

主要内容：了解心理健康的基础知识、了解自我，发展自我、提高自我心理调适能力等。

教学要求：课程教学以充分发挥师生在教学中的主动性和创造性为原则，尊重学生的主体性，充分调动学生参与的积极性，开展课堂互动活动，避免单向的理论灌输和知识传授。教学中除课堂讲授外，还有机结合案例教学、心理影片、成长性作业、心理情景剧、心理拓展训练、网络辅导等 6 种辅助教学方法。同时充分运用各种资源，如利用图书资料、影视资料和心理测评工具等丰富教学手段，也可调动社会资源，聘请有关专家，举办专题讲座等各类活动补充教学形式。

《大学体育》

教学目标：通过本课程的教学，使学生积极参与各种体育活动并基本形成自觉锻炼的习惯，基本形成终身体育的意识，能够编制可行的个人锻炼计划，具有一定的体育文化欣赏能力。掌握有效提高身体素质、全面发展体能的知识与方法；能合理选择人体需要的健康营养食品；养成良好的行为习惯，形成健康的生活方式；具有健康的体魄。

主要内容：田径、太极拳、篮球、排球、足球、健美操、乒乓球、羽毛球、网球等。

教学要求：教学指导思想正确，能依据体育学科性质、体育教学的基本规律，从实际出发，正确地贯彻《体育（与健康）课程标准》的精神，促进体育课程教学改革健康的发展。

《大学英语》

教学目标：通过大学英语课程的教学，培养学生的英语应用能力，增强跨文化交际意识和交际能力，同时发展自主学习能力，提高综合文化素养，使他们在学习、生活、社会交往和未来工作中能够有效地使用英语，满足国家、社会、学校和个人发展的需要。

主要内容：大学英语课程包含自我介绍、谈论过去经历、表达好恶、谈论交通、谈论天气、谈论环境、谈论爱好、表达身体不适、就医用语、抱怨、谈论中国传统等内容。

教学要求：采用混合式教学法，线上线下相结合。线上教学选取优质慕课，为学生提供充足的学习资源，满足不同层次学生的学习需求。线下课堂教师充分利用多模态教学法，将互动教学，情景教学、任务型、案例分析、角色扮演、讨论和展示等方式有机融合，充分发挥以学生为中心的课堂优势，提升学生的课堂参与度，从而达到提升课堂效率，助力学生的全面发展。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》

教学目标：通过理论与实践教学，让学生了解和掌握毛

泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基础知识，提升学生政治理论水平、政治鉴别能力和判断能力，增强拥护党的路线、方针、政策的自觉性，提高投身中华民族伟大复兴大业的使命感和责任感。

主要内容：毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果；邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观；习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、坚持和发展中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、全面推进国防和军队现代化、中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等内容。

教学要求：坚持课堂教学和实践教学相结合，课堂教学中，重视信息技术和慕课、微课、翻转课堂、网络课程等在线课程在教学中的应用和管理。实践教学中，以校内中国化马克思主义实训室为依托，充分利用设置情景、分组讨论等形式开展有针对性的教育。

《大学生职业发展与就业指导》

教学目标：大学生职业发展与就业指导课现阶段作为公共课，既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面发展和终身发展。通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

主要内容：《大学生职业发展与就业指导》课程分为两

部分内容:

《职业生涯规划与管理》主要包含:校史校情与课程绪论、生涯意识唤醒、兴趣与职业兴趣探索、能力与职业能力探索、外部职业环境探索、生涯发展决策和计划与行动管理等模块内容。

《求职就业与职业发展》主要包含:理性认识就业环境、积极提升求职技能、掌握就业维权知识、关注毕业流程、完成实习任务和做好职业规划等模块内容。

教学要求:《大学生职业发展与就业指导》课程作为公共必修课教学进入正常授课课堂。按照教育部相关文件要求,结合我院教学实际认真落实教学计划,科学安排教学内容。坚持理论教学和实践指导相结合、解决共性问题与关注个性问题相结合、规划未来与管理当下相结合等原则,注意结合学生不同阶段不同层次的发展需求,开展有针对性的培养指导,重视信息技术和线上资源在教学中的应用和管理,借助多种教学方法不断提高学生的学习积极性和实效性。

《形势与政策》

教学目标:帮助学生全面正确地认识党和国家面临的形势和任务、复杂的世界局势,让学生更加拥护党的路线、方针和政策,增强实现改革开放和社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感;使学生正确分析现实生活中的一些问题,把理论渗透到实践中,指导自己的行为。

主要内容:紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想,把坚定“四个自信”贯穿教学全过程,重点讲

授党的理论创新最新成果、新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识时代责任和历史使命。

教学要求：坚定正确的政治方向，始终与党中央保持一致。严格按照教育部的要求开设课程，分为课堂和实践两部分。课堂教学关注学生应该认识并能够理解的社会热点问题，以专题化形式开展，同时引导学生课外自主思考体会，分析当下热点问题，培养学生分析解决问题的思维习惯。

《大学生创新与创业教育》

教学目标：创新创业教育教学内容以教授创新创业知识为基础，以锻炼创新创业能力为关键，以培养创新创业精神为核心，通过创新创业教育教学，使学生掌握创新创业的基础知识和基本理论，熟悉创新创业的基本流程和基本方法，了解创新创业的法律法规和相关政策，激发学生的创新创业意识，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力，促进学生创新创业素质的全面发展。

主要内容：《大学生创新创业教育》课程主要包含：创新创业精神与人生发展、创新思维与创意开发、创新方法训练、创业者与创业团队、创业机会与风险、创业资源的整合与管理、创业模式选择、互联网与创新创业、创业计划的设计与编写等模块内容。

教学要求：《大学生创新创业教育》课程作为公共必修课教学进入正常授课课堂。该课程是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程，要遵循教育教学规律，坚持理

论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、课堂教学与课外实践相结合，把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来，重视信息技术和线上资源在教学中的应用和管理，调动学生学习的积极性、主动性和创造性，不断提高教学质量和水平。

《计算机应用基础》

教学目标：通过计算机应用基础课程教学，让学生基本掌握计算机基础知识，理解计算机的常用术语和基本概念，熟练掌握 OFFICE 的主要软件，掌握网络的入门知识；培养学生获取计算机新知识、新技术的能力，培养学生使用计算机工具进行文字处理、数据处理、信息获取的能力；培养学生自学能力、发现问题、解决问题的能力，培养学生动手动脑的能力。

主要内容：计算机应用基础课程主要包含：计算机基础知识、计算机键盘操作与汉字录入、Windows 使用、Word 的使用、Excel 的使用、PowerPoint 的使用、Internet 的使用等内容。

教学要求：通过项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合、学生讨论等多种教学方法，利用各类网络课程及资源开展课上课下教学，注意结合学生不同层次的特点，有针对性的开展教学，帮助学生理清思路，提高学生自主学习的能力、动手能力和分析问题解决问题的能力，为以后课程的学习打下良好的基础。

（二）专业（技能）课程

《人体结构解剖》

教学目标：人体结构解剖是一门研究形态结构的课程，是为了让学生理解是什么创造了人体形态，又是什么对其产生影响。而对那些参与到人体表面形态构成的部分，则予以详尽透彻的描述。

主要内容：通过对本课程的学习，学生能够对局部的研究和对整体具有一定的把握。局部是指身体的组成部分——骨骼、骨连结、肌肉、皮肤、脂肪、血管等等。整体则是一个完整的人体造型，即无数个解剖学结构如何组合融汇，形成一个单独的立体形状，或称基本造型。

教学要求：理解不同体型的人物特点，掌握人体的比例和肌肉的分布与穿插，了解人体的正确透视关系，能够熟练的绘制不同体态的人体结构图。

《图形图像处理》

教学目标：本课程是一门专业基础课，也是游戏设计专业的必修课。通过该课程的学习，使学生熟练掌握平面图形图像的编辑、处理及设计等方面的操作技能。它兼具基础性和应用性特征。

主要内容：掌握 photoshop 基本工具的使用；掌握图层的运用方法；掌握蒙版、通道的概念及使用技巧；掌握文字的应用及特效制作；掌握滤镜的功能，并运用滤镜制作各种合成特效；掌握图像色彩原理及色彩调整技法；掌握抠图技法；制作海报、广告的技法。

教学与要求：学生通过对基本工具、图层、文字、蒙版、

通道、滤镜等知识点的学习，为后继的角色设计、CG 等专业课程做好铺垫。课程围绕着“抠图、修图、调色、合成、特效”五大核心进行授课。学生能够综合运用所学知识，进行平面图形图像的实际应用设计。为从事多媒体技术及广告创意、设计等工作准备好必要的技能。

《游戏场景设计》

教学目标：本课程是游戏设计专业学生的专业必修课。理实一体的形式，逐步掌握基本的游戏开发知识和技能，在学习的过程中让学生磨砺意志、发展思维、陶冶情操、拓展视野、丰富生活经历、发展个性、提高人文素养。

主要内容：总体目标是培养学生的游戏场景设计能力，场景空间掌控能力和黄金比例场景构图表现力，为学生的终身学习和身心健康发展奠定基础。DAZ、KT 场景设计能力的形成建立在学生对游戏风格或影视表现风格的不跳镜头和画风统一的设计上、文化素养以及情感态度和学习策略等方面综合发展的基础之上。

教学要求：在学习中主动请教，积极探索适合自己的学习方法。对场景设计表现出积极性和初步的自信心，能在学习中积极与他人合作，互相帮助。能初步运用认知策略掌握知识和技能；初步运用调控策略监控、调整自己的情绪和行为。能初步运用资源策略，合理利用周围环境，制定简单的学习计划，实现自我管理，提高学习效率，初步运用交际策略，提游戏开发的能力。

《影视概念》

教学目标：影视概念设计是动画、电影、电视、广告等影视作品前期创作中至关重要的环节，它将电影、动画中的故事、人物、场景等内容进行视觉化的呈现，是影视作品创作的前期创意蓝图，并为影片的投资估算及中、后期制作提供重要参考依据。随着国内外原创动画、电影的迅猛发展，国内外影视行业对专业概念设计人才需求日益剧增！本课程专门针对概念设计研发。学生将深入学习道具设计、角色设计、场景设计等课程内容，即使是零基础学生也能迅速了解概念设计所需的创意思维和创作绘画技巧，适应影视概念设计师职位的能力要求。

主要内容：总体目标是培养学生的游戏场景设计能力，场景空间掌控能力和黄金比例场景构图表现力，为学生的终身学习和身心健康发展奠定基础。DAZ, KT 场景设计能力的形成建立在学生对游戏风格或影视表现风格的不跳镜头和画风统一的设计上、文化素养以及情感态度和学习策略等方面综合发展的基础之上。

教学要求：了解概念设计的概念、理解概念设计的步骤、掌握素材分析与创作的方法、认识概念设计的工作职能。会进行概念自命题练习、能根据不同的需求进行人物和场景的设计、学会概念设计的制作方法。养成积累概念设计素材的习惯、形成学习概念设计的兴趣、具有良好的沟通协调能力、获得创造性思维的提升。

《CG 绘画创作》

教学目标：本门课程是游戏设计专业的专业必修课，除

了对学生的专业技能有较高的要求外，还要求学生要有一定的学习能力和创性能力。从概念、发展现状、分类到设计流程等，所以学生要有扎实的基础艺术能力，同时也要有自己特长的专业技能。

主要内容：通过本课程的学习，使学生了解和掌握动画场景基本概念和表现方法，强调动画场景表现手法，优秀的构图，敏捷的色彩搭配，让人惊叹的造型设计，意想不到的图画故事表现，这些能力为后续专业课程打下良好基础。

教学要求：掌握 CG 绘画创作的构思方法和构图原理、CG 绘画的设计规范。掌握游戏场景中的空间表现，熟练运用游戏造型的绘制方法、设计技巧和游戏场景设计的构思方法及构图原理。

《影视后期制作 1》

教学目标：通过该课程的学习，使学生全面掌握影视后期制作的专业知识与技能，培养学生独立进行影视创作的专业能力，从而拓展影视动画设计思维，为学生毕业后从事影视后期制作奠定坚实的基础。

主要内容：掌握 Mask 遮罩工具的运用、矢量图形绘制的方法及图钉工具的使用、文字的应用及特效制作、掌握三维合成场景搭建、掌握摄像机动画的设置方法、掌握调色、抠图技法、掌握特效及插件的运用方法、掌握影片制作流程等。

教学要求：理论与实践紧密结合，多看多练，多临摹优秀作品。该课程内容较多，需要同学们充分利用课余时间加

强练习，保证教学进度。

《影视后期制作 2》

教学目标：通过该课程的学习，可以使学生全面掌握影视后期制作的专业知识与技能，培养学生独立进行影视创作的专业能力，从而拓展影视动画设计思维，为学生毕业后从事影视后期制作奠定坚实的基础。

主要内容：各种特效工具的运用、光斑制作技法、跟踪与稳定的设置技法、水墨制作技法、简单表达式运用方法等。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对知识的认识和掌握。

《Maya1》

教学目标：通过该课程的学习，学生能够熟练运用 MAYA 软件将二维手绘图转换为布线合理的三维模型，通过打灯光渲染出不同的氛围效果，通过加材质体现模型不同的质感，并通过分层渲染为后期的合成操作做准备。

主要内容：MAYA 软件的建模、材质、灯光、渲染等内容。

教学要求：通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对软件应用的基本技能。

《数字绘景》

教学目标：数字绘景（matte painting）是在电脑上绘景，通过后期软件进行处理，以符合镜头运动，复杂一些的 Matte Painting 则和 3D 技术结合，即把画好的场景画，按

景别贴到相应的 3D 模型上，在虚拟相机中实现和显示相机的运动匹配，达到几乎和实拍一样的效果。第一部使用数码接景的影片是《虎胆龙威 2》。通过项目化教学，学生能利用该门课程完成对现代数字绘景技术的基本了解与应用。

主要内容：数字绘景是动漫、数媒、游戏专业的重要课程，在我国各级各类院校相继开展，并取得了很好的教学效果，本课程系统地介绍了数字绘景（matte painting）的制作流程。通过案例分析做到学术性和实用性相结合。

教学要求：项目导向、任务驱动、案例分析、现场教学、多媒体演示、讲练结合等方法，通过将知识点与练习有序结合，针对性、实用性、实践性地培养学生对数字绘景技巧的认识和掌握。

《摄影摄像》

教学目标：本门课程是技能性很强的课程，它全面、系统地阐述了摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、图片后期处理技术和电影视频处理技术。它是拍摄技术和计算机处理技术相结合的课程，既可以使使学生掌握摄影摄像的基本知识，又可以使使学生掌握摄影摄像的实践操作技能。

主要内容：通过本课程的学习使学生掌握摄影与摄像的基本操作知识。熟练掌握专业照相机的摄影技巧、专业摄像机的拍摄技巧、摄影的用光。掌握利用计算机对照片进行后期处理、对视频进行编辑的基本方法，运用摄影摄像的理论和实际操作相结合，在实际操作上加强锻炼，提高学生的摄

影摄像技术能力及思考创作能力，让学生理解真正的摄影摄像，提高审美，开拓了视野。

教学要求：使学生掌握“适度、够用”的数码摄影摄像与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。

《游戏角色设计》

教学目标：开设本课程目的就是要使学生在已经学习和掌握相关课程的基础上，将自己的专业知识综合运用。并将其运用于实践中，以努力提高学生在角色手绘的应用技能，为今后能适应相关工作打下扎实的项目制作基础。本课程在学生完成了基本的二维角色设计类课程之后，还将为后续的3d 绘画等课程奠定一定的基础。

主要内容：角色设计是前期概念、游戏领域中处于灵魂级别的内容，作品是否受欢迎往往取决于角色是否有魅力是否吸引人。该课程的主要是让学生了解角色设计在游戏作品中的重要性，学会分析怎样的角色能够受欢迎，能设计有个性特征的游戏角色，并进一步学习各种不同类型角色的特点和绘画方法，从而能够独立创作出属于自己的游戏形象。

教学要求：掌握角色设计的各项技法，能够独立完成简单项目的角色设计，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，并最终完成角色设计技法的学习。

《游戏 UI 设计》

课程目标：UI 设计是一门新的学科，也称之为当代的新媒体，是在各门相关学科中提取相关的内容要素而综合起来的系统学科。游戏 UI 设计是游戏设计专业的专业必修课程之一，是在继专业基础课程上的延续和提高，全面的完善了游戏设计专业学生的专业素养。课程实践中注重对各专业基础课程的统合和整体应用。

主要内容：通过对本课程的学习，使学生从心理学、人机工程学、设计艺术出发，掌握硬件人机界面与软件人机界面方法、理论与设计实例，探索新的交互技术，熟悉 UI 设计的流程与特点，并运用 ADOBE PHOTOSHOP、indesign 等设计软件完成其视觉表现，独立完成 UI 设计的全过程。

教学要求：掌握页面表现设计的构思方法和构图原理、UI 的设计规范。掌握 UI 中的空间表现。熟练运用 UI 设计的绘制方法以及设计技巧和“按键”造型设计的构思方法及构图原理。掌握 UI 的简洁造型，通俗易懂等造型形态的综合能力和表现技巧。能根据游戏特点与需求来设计相应的 UI 界面。

七、教学进程总体安排（见附表）

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，双师素质教师占专业教师比例不低于 60%，专任教师队伍职称、年龄

结构合理。

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；具有计算机科学与技术、网络工程、动漫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及以上职称，能够较好地把握国内外网络行业、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，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

需具备动漫实训室、摄影实训室、画室、动画制作实验室、互动艺术实验室和 CG 实验室等。同时发展动漫专业需拥有先进的媒资管理系统、数字影视制作创作室、网络多媒

体创作室、游戏设计创作室、数字合成机房、无纸动画实验室、数字动画创作室、动画渲染农场和运动捕捉系统等教学、创作设施。

（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。建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

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：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

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，能满足教学需要。

（四）教学方法

教学方法上注重互动，遵循启发式原则，重点采用实践教学形式，重视培养学生扎实的动画创作能力、制作技术和动画产品营销的跨文化沟通能力。

（五）学习评价

建立针对学生课堂学习、实习实训、毕业设计以及专业竞赛等方面质量评价的准则。

（六）质量管理

建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析。

专业教研组织应充分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。

九、毕业要求

学生修满规定学分并达到学院相关毕业要求，由学院统一颁发大学专科毕业证书。

十、附录

（一）游戏设计专业教学进程安排表；

（二）教学计划变更申请表。

游戏设计专业教学进程安排表

游戏设计专业教学进程安排表																	
模块名称 及比例			序号	课程名称 及编码	学分	总学时	学时分配		学 期 及 周 学 时						考试安排		开课 部门
							理论	实践	一	二	三	四	五	六	考试	考察	
									20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周			
基本素质模块	必修	人文素质	1	思想道德修养与法律基础 200033 200038	3	68	48	20	2 (12周)	2 (12周)					1	2	思政部
			2	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 200039 200040	4	80	56	24			2 (14周)	2 (14周)			3	4	思政部
			3	大学生职业发展与就业指导 200005 200006	1	38	28	10	2(8周)			2(6周)				1、4	思政部
			4	形势与政策 200001 200002	1	64	28	36		2(8周)	2(6周)					2、3	思政部
			5	大学生创新创业教育 200047	2	32	20	12			1						思政部
			6	大学生安全教育 230284	1	12	6	6	2(1周)							1	保卫处
			7	军事理论 230283	2	36	4	32	2							1	保卫处
			8	心理健康 180113	1	18	12	6	1							1	基础部
			9	大学英语 140347	2	40	20	20	2						1		外语系
			10	计算机应用基础 230005	2	40	20	20	2							1	信工系
			11	体育 1234 170023 170024 170025 170026	8	160	24	136	2	2	2	2			1-4		艺体部
		专业基础	1	人体结构解剖 230289	4	80	35	45	4							1	信工系
			2	图形图像处理 230059	4	80	40	40	4						1		信工系

			3	美术基础 230224	4	80	35	45	4						1		信工系
			小计1		39	828	376	452	23	4	5	4	0				信工系
12 职业核心能力模块	必修	职业知识与技能	1	游戏角色设计 230175	6	120	40	80		6					2		信工系
			2	游戏场景设计 230173	6	120	40	80			6				3		信工系
			3	MAYA1 230241	6	120	40	80			6				3		信工系
			4	CG 绘画创作 230230	6	120	40	80				6			4		信工系
			5	影视后期制作 1 230104	4	80	40	40		4					2		信工系
			6	影视后期制作 2(MG 动画) 230105	4	80	35	45			4				3		信工系
			7	CG 绘画综合实训 230216	8	160	60	100					8		5		信工系
			8	游戏 UI 设计 230290	6	120	40	80					6		5		信工系
			9	场景氛围表现 230291	4	80	30	50			4				3		信工系
			10	游戏数字绘景 230292	4	80	30	50				4			4		信工系
			11	摄影摄像 230168	4	80	30	50		4					2		信工系
			12	角色表现 230294	6	120	40	80		6					2		信工系
			13	CG 美宣 230295	4	80	30	50				4			4		信工系
			14	影视概念 1 230296	8	160	60	100				8			4		信工系
			15	影视概念 2 230297	8	160	60	100					8		5		信工系
			小计2		88	1680	615	1065	0	20	20	22	22				
职业素养	限选	专业拓展	1	影视鉴赏	4	80	40	40		4							信工系
			2	世界近代设计史	2	40	20	20	2								信工系
			3	影视传播学	2	40	20	20			2						信工系

拓展模块		人文拓展	1	设计艺术概论	2	40	20	20	2								信工系
			2														
			3														
		小 计 3				10	200	100	100	4	4	4	0	0			
实践教学模块	必修	实习实训	1	毕业论文（设计）	1	30	0	30									信工系
			2	顶岗实习	20	600	0	600									信工系
			3	军事技能	2	112	0	112	2 周								保卫处
		小计 4				23	742	0	742								
总 计					150	3250	991	2259	23	24	25	26	22				
专业负责人			翟文彬			执笔人			宋子健			审核人			潘宁		

郑州旅游职业学院教学计划变更申请表

系：

填表日期：

计划变更专业				计划适用年级			
计划变更形式		调整 <input type="checkbox"/> 取消 <input type="checkbox"/> 增加 <input type="checkbox"/>					
教 学 计 划 变 更 详 细 内 容							
教 学 计 划 调 整 内 容	调整前	原课程名称及代码		原开课学期			原开课周次
				20 -20 学年第 学期			第 周至第 周
		原学分	原总学时	原学时构成			原考核形式
				讲授	实践	其它	
	调整后	现课程名称及代码		现开课学期			现开课周次
				20 -20 学年第 学期			第 周至第 周
		现学分	现总学时	现学时构成			现考核形式
				讲授	实践	其它	
调整原因（可附页）							
教 学 计 划 增 加 、 取 消 内 容	课程名称及代码			开课学期		开课周次	
				20 -20 学年第 学期		第 周至第 周	
	课程类别	学分	总学时	学时构成			考核形式
				讲授	实验	其它	
	增加（取消）原因（可附页）：						
教 研 室 主 任 意 见	签字： 年 月 日		系 主 任 意 见	签字（盖章）： 年 月 日		教 务 处 意 见	签字（盖章）： 年 月 日

注：本表一式两份，一份交教务科，一份由系保存