

动漫与游戏制作专业 人才培养方案

（2025 级适用）



泉州市泉中职业中专学校

2025 年 6 月

编制说明

一、编制依据

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）（职教二十条）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6号）、《专业教学标准（2025年修订）》、《教育部等九部门关于印发〈职业教育提质培优行动计划〉（2020-2023年）的通知》（教职成〔2020〕7号）、《教育部关于印发职业教育专业目录（2021年）》（教职成〔2021〕2号）、《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》（教职成〔2019〕6号）、《职业教育专业简介（2022年修订）》《中等职业学校专业教学标准》《中等职业学校公共基础课程标准》《职业院校专业实训教学条件建设标准（职业学校专业仪器设备装备规范）》《职业院校教材管理办法》等文件精神，根据《福建省人民政府办公厅关于深化产教融合推动职业教育高质量发展若干措施的通知》（闽政办〔2020〕51号）、《福建省教育厅等七部门关于印发福建省职业教育改革工作方案的通知》（闽教职成〔2019〕22号）、《福建省高水平职业院校和专业建设计划实施方案》（省级“双高计划”）和《泉州市人民政府办公室关于印发泉州市“十四五”战略性新兴产业发展专项规划的通知》，结合福建省职业技术教育中心《关于开展2025年全省职业院校专业人才培养方案制订与实施情况检查评价工作的通知》要求，立足新发展阶段、贯彻新发展理念、服务和融入新发展格局，构建人才自主培养体系，加强拔尖创新人才的培养要求，制定我校2025级动漫与游戏制作专业人才培养方案。

二、设计思路与办学特色

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，服务于区域文化创意产业，以建设海丝泉州、传承闽南文化为宗旨的德智体美劳全面发展人才，需具备综合职业能力和艺术素养，面向动漫、游戏、数字媒体等领域的企事业单位，培养从事动漫设计、游戏制作、影视动画等工作的高素质技能人才。

本专业适应人工智能时代对动漫与游戏制作人才的需求，立足区域文化创意产业优势，聚焦动漫设计、游戏开发等特色产业集群，构建“产教融合、校地共生”人才培养体系。以产业需求动态调整课程，嵌入游戏引擎技术、动漫 IP 孵化等紧缺模块，形成“基础技能+岗位核心+综合实训”三阶课程链。突出“地域文化+数字技能”双融特色，依托本地动漫产业园、游戏研发基地等平台，融入“海丝”文化、非遗 IP 活化等校本内容，强化“懂产业、精技术、善创新”的高素质动漫与游戏制作技能人才培养，塑造“数字文创”专业品牌。

目录

一、专业名称（专业代码）	1
二、入学要求	错误!未定义书签。
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	2
六、课程设置及要求	3
（一）公共基础课	3
（二）专业技能课	8
1. 专业基础课	8
2. 专业核心课	9
3. 专业拓展课（含选修、必修）	11
（三）实践性教学环节	12
七、教学进程总体安排	13
（一）基本要求	13
（二）教学计划	13
八、实施保障	15
（一）师资队伍	15
（二）教学设施	15
1. 专业教室	16
2. 校内实训设施	17
3. 校外实训基地	17
（三）教学资源	18
1. 教材	18
2. 数字教学资源	19
3. 图书文献配备	19
（四）教学方法	20
1. 教学组织	20
2. 教学方法	20
（五）学习评价	21
（六）质量管理	22
九、毕业要求	23
十、附录	23

一、专业名称（专业代码）

动漫与游戏制作（760204）

二、入学要求

初级中等学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	动画制作员（4-13-02-02）、 电视摄像员（4-13-02-09）、 动画设计人员（2-09-06-03）、 桌面游戏设计师 S（4-08-08-29）
主要岗位类别（或技术领域）	模型制作、贴图绘制、动画制作、 影视后期编辑、游戏界面制作
职业资格证书或技能等级证书 举例	1. 游戏美术设计 1+X 职业技能等级认证 2. 数字创意建模 1+X 职业技能等级认证 3. 图形图像处理专项职业能力证书

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，扎实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作业等行业的动画制作员、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语言、计算机图形图像处理等方面的专业基础理论知识，具有良好的结合实践运用理论知识的能力；

（6）掌握二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能；

（7）具有动漫游戏中期制作、影视后期编辑的实践能力；

（8）掌握动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、贴图制作、动画制作、后期合成等领域基本数字化技能；

（9）掌握信息技术和人工智能基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；

（10）具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题

的能力；

（11）掌握身体运动的基本知识和至少1项体育运动技能，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（12）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少1项艺术特长或爱好；

（13）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课程和专业课程。

（一）公共基础课

公共基础课包括思想政治（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、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术、习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本、劳动教育以及中华优秀传统文化、职业素养等课程。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	教育引导树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，坚定“四个自信”，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入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。	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。 学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，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；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。	36

2	心理健康与 职业生涯	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。	基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，根据社会发展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。 通过本部分内容的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、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，提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。	36
3	哲学与人生	学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	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
4	职业道德与 法治	着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，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。	对学生进行职业道德和法治教育，提高中职学生的职业道德素质和法治素养。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。	36
5	语文	培养学生热爱祖国语言文字的思想感情，使其具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，提高科学文化素养，坚定文化自信，以适应就业创业和终身发展的需要。	通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，指导学生学习语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位所需的现代文阅读能力、口语交际能力和基础写作能力，具备基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯。	198
6	数学	使学生获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方	培养学生的数学运算、直观想象、逻辑推理、数学抽象的能力以及计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。	144

		法分析和解决问题的能力。		
7	英语	使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的英语基础知识。	主要分为基础模块和拓展模块，基础模块主要培养学生的听、说、读、写基本能力；拓展模块满足不同学生升学、文化、兴趣学习等多元需求。 发挥英语课程的育人功能。坚持立德树人，关注课程内容的价值取向。坚持人文性与工具性的统一，为学生的终身发展奠定基础。价值观教育与英语知识教学相结合，注重以英语知识为载体，充分挖掘学科本身独特的育人功能，在知识传授与培养学生学科能力的过程中，实现价值观的引导，增强文化自信。 融入学科核心素养的培养。遵循语言学习规律和把握好渐进性原则，通过情感态度、语言技能、语言知识、学习策略、文化意识等五个方面来共同培养学生的综合语言运用能力。围绕英语学科核心素养，合理设计教学目标、教学过程、教学评价等，培养学生的职场语言沟通，思维差异感知，跨文化理解以及自主学习的能力。	144
8	信息技术	落实立德树人的根本任务，培养符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用，理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题：在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。	由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块包含信息技术应用基础、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能初步 8 个部分内容。拓展模块包括计算机与移动终端维护、小型网络系统搭建、实用图册制作、三维数字模型绘制、数据报表编制、数字媒体创意、演示文稿制作、个人网店开设、信息安全保护、机器人操作 10 个专题，可根据专业选择其中一个专题进行拓展。	108

9	历史	通过历史的学习，增进对伟大祖国、中华民族、中华文化和社会主义的认同，培养学生的家国情怀，确立积极进取的人生态度，塑造健全的人格。	主要包括中国古代史、中国近代史和中国现代史；泉州历史和文化的学习和传承。通过课程的学习，学生能够对中国历史的脉络有一个较为清晰的认识，增进对做过历史与文化的认同感，提升对祖国、家乡的热爱及自豪感，确立积极向上的人生观念。	72
10	体育与健康	落实立德树人，发展素质教育，聚焦学生核心素养发展。传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，培养学生适应未来发展的正确价值观、必备品质和关键能力，养成终身体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。成长为全面发展的建设者和接班人。	以身体练习为主要手段，以体育与健康知识、技能与方法为主要学习内容，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，发展学生核心素养和增进学生身心健康为主要目的，促进学生德智体美劳全面发展。	180
11	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	教育引导树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，坚定“四个自信”，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入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。	引导学生了解习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义，系统阐述关于新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向、发展方式、发展动力、战略步骤、外部条件、政治保证等基本观点，全面介绍习近平总书记对经济、政治、法治、科技、文化、教育、民生、民族、宗教、社会、生态文明、国家安全、国防和军队、“一国两制”和祖国统一、统一战线、外交、党的建设等方面作出的理论概括和战略指引。引导学生树立中国特色社会主义共同理想，深刻认识习近平新时代中国特色社会主义思想是实现中华民族伟大复兴的行动指南。	18
12	劳动教育	根据《教育部关于印发〈大中小学劳动教育指导纲要（试行）〉的通知》（教材〔2020〕4号）要求开展各类形式的劳动教育，不低于16学时。	学生通过社区志愿服务、专家校友入校专题讲座、认识实习、校级技能大赛，培养学生职业素养、劳动精神、工匠精神、劳模精神等。	18

13	公共艺术	公共艺术课程要落实立德树人根本任务，以美育人、以文化人。学生在完成九年义务教育基础上，通过艺术学习和艺术活动，进一步学习艺术知识和技能，了解不同艺术类型的表现形式、审美特征和相互之间的联系与区别，培养艺术鉴赏兴趣；掌握欣赏艺术作品和创作艺术作品的基本方法，学会运用有关的基本知识、技能与原理，能初步比较、分析与描述不同时代、不同地区、不同文化艺术作品的艺术特点与审美特征；能依据文化情境，分析、判断、评价有关艺术作品、现象及活动，增强对艺术的理解与分析评判的能力；能积极参与艺术活动，交流思想、沟通情感，发掘表现潜能，体验创造乐激发象和造培提生活品质的意识，美化环境生活。 使学生在艺术感知、审美鉴赏、创意表达和文化理解与传承等艺术核心素养方面获得发展，成为具有高尚道德情操和健康审美情趣的高素质技术技能人才。	使学生掌握书法的学习方法和能力，了解书法艺术的性质和特点，了解主要书法艺术的特点，提高学生的审美水平。 学习书法的基本概念、楷书的基本笔法、隶书的基本笔法、行书的基本笔法。让学生一个学期初步掌握书法的基础结构、书写的节奏、完整的章法。	36
14	中华优秀传统文化	引导学生深入理解中华优秀传统文化的精髓，培养文化自信和民族自豪感，同时提升创新思维 and 实践能力。	重点介绍中华优秀传统文化的核心思想和价值观念。教学过程中，注重培养学生的思辨能力和创新精神。注重实践教学环节的设计和实施，让学生亲身感受传统文化的魅力，提高文化素养和实践能力。	18
15	就业指导	使学生了解就业形势，熟悉就业政策，提高就业竞争意识和依法维权意识，了解社会和职业状况，激发全貌提高自身素质的积极性和自觉性。	主要包括：职业与就业政策指导、职业意识训练与指导、就业技能的基础指导、创业技能的基础指导。 通过该课程教学，帮助中职生客观地认识自我，了解职业和社会需求，把握国家的就业政策及法理，认清现阶段我国就业市场状况和就业形势，调适择业心理，掌握求职择业的方法和技巧，形成和发展职业角色和生活角色，掌握职	18

			业信息，成功就业，同时可以达到合理配置人才资源的目的，为社会主义经济建设和社会发展服务。	
16	职业素养	使学生养成基本职业素养，提升学生职业素质，通过创设场景等方式提高学生职业能力与道德。	通过学习职业相关行业法律法规，了解职业特点与职业道德，利用多种方式提升职业能力与职业素质。	36
17	人工智能导论	本课程旨在帮助学生掌握人工智能的基础概念、了解核心算法与技术原理，了解机器学习、深度学习等关键领域的基本框架。通过理论讲解与实践操作结合，培养学生运用人工智能技术分析和解决实际问题的能力，为后续深入学习及创新应用奠定坚实基础。	讲解人工智能的基本概念，如机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等；介绍人工智能的发展历程和主要应用领域；教授机器学习的基本算法，如线性回归、逻辑回归、决策树等；介绍深度学习的基础知识，包括神经网络结构、反向传播算法等；引导学生使用简单的人工智能工具和框架。包含人工智能基础知识、人工智能关键技术、人工智能技术应用等内容。	18

(二) 专业课

专业技能课程包括专业基础课、专业核心课和专业拓展课（含选修、必修）

1. 专业基础课

序号	课程名称	课程目标（典型工作任务）	主要教学内容和要求	参考学时
1	素描	学习和掌握基本的造型能力、构图能力、审美能力。形成独立的审美意识，发现美、创造美、表现美、享受美。为后面的专业技能学习奠定扎实的美术理论与实践基础。培养高素质的合格技能型人才。	使学生掌握素描基本概念、基础知识、石膏几何、静物、石膏头像。做到形构图合理、物体比例透视准确。具有过硬的造型功底，能创作出具有一定美感的作品和提升审美能力及艺术修养。	144
2	色彩	培养学生的色彩感知和运用的能力，使其掌握理性和感性相结合的设计方法，拓展设计思维，为专业设计提供方法和途径，同时也为各艺术设计领域提供技法支持，为今后的专业设计奠定坚实的基础。	使学生掌握色彩构成的组织形式，基本规律和方法，使学生将理性的色彩知识融于感性的色彩实践之中，进入色彩的本质规律的研究，做到能够独立完成丰富的色彩组织、构成色调、有秩序的达到对比与和谐，灵活运用色彩构成的理论和方法进行符合功能和审美的色彩设计。	180
3	设计构成	课程聚焦于视觉元素的组织与创新应用，学生需完成两类核心任务：一是运用点、线、面、体等基本元素	课程涵盖构成基础理论（三大构成定义、视觉元素解析）、形式美法则实践（对称、肌理、空间表现）、骨骼与单元形设计方法（重复、特异骨骼构	36

		进行抽象形态构建，通过平面、色彩、立体构成形式（如重复、渐变、发射）探索形式美法则（对比、节奏、均衡）的实践转化；二是结合专业场景（如园林、数字媒体）开展综合项目实践，从构思、骨骼设计、材料选择到单元形组合，完成具象到抽象的视觉表达，强调设计逻辑的完整性与创造性思维的培养，最终产出符合美学规律的设计作品。	建），以及跨领域应用（景观布局、界面设计等）。要求学生掌握抽象形态的分析与设计能力，独立完成专项作业，通过项目制学习，强化从理论到实践的逻辑衔接，最终实现设计规律向专业场景的迁移能力。	
4	美术基础	通过本课程的学习，能使学生具备一定的美术素养和手绘能力，能够绘制一些简单的静物、卡通形象等，懂得构图、透视以及明暗规律在绘画或者设计作品中表现，能够理解和运用基本的平面构成形式。	了解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。	252
5	图形图像处理	能够熟练操作图像处理的方法与灵活创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求，形成一定的平面图像处理与设计能力及独特的思维理念，为进一步学习计算机动漫与游戏制作专业等知识打下坚实的软件基础。	掌握 Photoshop 进行图形图像处理的技巧，主要包括图像编辑、图像合成、校色、调色及特效制作部分，掌握较高的实践操作能力和突出的创新思维能力	108

2.专业核心课

序号	课程名称	课程目标（典型工作任务）	主要教学内容和要求	参考学时
1	图案	掌握图案素材收集与图形提炼变化的基本原理和表现技法，能将自然物象变化成艺术图案形象，从而提高学生图案造型的归纳、夸张、变化能力，进而构成和组织各类形式的图案，培养具有图案艺术的审美和表现能力。	了解图形图像处理及相关的美学基础图案的基本构成与特点、组织形式与方法，以不同的构成题材的图案进行临绘，以不同的题材、不同的形式组织图案，审美意识的培养	72

2	游戏界面制作	熟练掌握游戏界面设计原理、色彩搭配、字体排版及图标绘制技巧，能够依据游戏类型和风格，独立完成界面元素的创意设计与视觉优化。	熟练掌握图形软件基本操作，掌握使用图形软件按要求制作按钮、框架、血条、图标的方法，初步了解界面设计的基本流程。具备根据要求制作图标的能力，能够根据参考，改进、制作游戏界面。	72
3	三维建模设计	掌握三维建模设计的基础理论与常用软件操作，理解三维空间中物体的几何结构、光影关系和材质表现。能运用多边形建模、曲面建模等技术，将二维设计稿或创意概念转化为精确、富有表现力的三维模型。	掌握三维建模软件和相关常用插件的使用方法。了解三维数字模型的制作方法。初步掌握游戏美术方案的表现方法。具备基础造型能力，能够完成基础三维模型的制作。	72
4	影视后期编辑	掌握影视后期编辑的全流程操作，包括素材剪辑、调色、音频处理、特效合成及字幕设计，能独立完成短视频、广告、纪录片等类型作品的后期制作。理解影视叙事逻辑与视听语言规律，学会通过剪辑节奏、色彩基调、音效配合等手段强化作品的情感表达和故事张力。	掌握数字音视频技术的基础知识。了解剪辑原理、非线性编辑的工作原理以及工作流程与业务规范，熟悉影视后期编辑常用软件的基本操作和实用技巧。具备正确表现影片节奏感的能力，能够完成镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配等工作。	54
5	贴图绘制	掌握拆分UV并进行合理排布。根据PBR工作流程烘焙贴图。根据PBR工作流程绘制贴图。采用传统方法绘制贴图。	掌握使用拆分UV、绘制贴图软件的知识。掌握拆分UV，排布UV的方法。初步掌握PBR贴图绘制流程和传统手绘贴图的知识。具备基础的数字绘画能力，能够根据要求制作不同风格的材质贴图	72
6	游戏动画制作	掌握游戏动画制作的全流程技术，理解游戏引擎的动画逻辑，熟练运用动画软件设计富有表现力的角色动作，培养项目协作意识与技术优化思维。	掌握绑定骨骼、绘制权重的知识。了解动画运动规律。掌握制作游戏角色基础的预备、缓冲、待机、攻击等循环动画的知识。初步具备表现动作的节奏感的能力，能够正确表达游戏角色动作。	54
7	二维动画制作	掌握二维动画全流程制作技术，结合传统动画原理实现流畅的动态表现，培养叙事能力与视觉表达技巧，强化项目管理与协作意识，能在团队中对接原画、动画、后期等岗位，确保文件	掌握二维动画软件的基本操作和动画制作规律的基础知识。了解动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、动画生成与输出的方法。具备基础的镜头语言使用与表现能力，能够制作基础二维影视动画。	72

		分层规范、格式兼容及输出标准符合行业要求。		
8	三维动画制作	熟练掌握三维动画从模型构建、材质贴图、骨骼绑定到动画设计、渲染输出的完整流程，能独立完成角色、机械或场景的动画短片制作。适应团队开发流程。	掌握绑定骨骼、绘制权重的方法。了解动画运动规律。初步掌握根据分镜制作动画的方法。具备基础的镜头语言使用能力与表演能力，能够制作基础三维影视动画。	72

3.专业拓展课（含选修、必修）

序号	课程名称	课程目标（典型工作任务）	主要教学内容和要求	参考学时
1	分镜头脚本设计	本课程全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各种知识和技能，并辅以大量的实例作品指导学生掌握分镜头设计的理论和技法。通过学习会对动画分镜头设计中镜头语言和画面语言有一个全面的了解。以培养和提升学生的综合实践能力，快速便捷地达到分镜头设计师的水平。	该课程通过对动画文字剧本和分镜台本的研究，揭示了文字剧本和分镜台本设计在整个动画及多媒体作品中的重要性。学生通过学习该课程后，不仅应该把握文字剧本和分镜台本的基本概念、基本理论及课程的理论框架，而且还应掌握创作的基本方法，通过实践创作出动画文字剧本和分镜台本。	36
2	漫画与插画	本课程的主要任务是让学生了解漫画与插画艺术的一般规律，掌握各种漫画与插画艺术的风格和表现技巧;掌握漫画与插画艺术领域中的构图、色彩、空间与各种素料之间的关系;使学生具备审美能力、沟通能力，和团队合作意识。	学习掌握不同风格的漫画与插画的特点和绘画技巧，进行绘画创作等。使学生掌握漫画与插画的绘画技巧，了解不同风格的漫画与插画，并在此基础上进行自主创作，培养学生的自主学习能力和创新能力。	54
3	动漫IP设计	通过本课程的学习，使学生了解角色衍生品的发展与特点，掌握角色的制作流程与表现方法,加强学生对角色造型的设计制作能力，强化学生的造型基础，达到制作衍生产品商品化的要求。	掌握卡通ip形象的设计方向、IP基础形象设计及三视图、IP形象动作造型设计、3D建模及渲染、品牌周边设计，具有一定的创新创造能力	108
4	动画衍生品制作与	通过本课程的学习，培养学生理解动漫文创衍生品的概念，掌握优秀的动漫文创衍生	讲授动画衍生品制作与开发的流程、操作方法等使学生掌握动画衍生品制作与开发的基本流程，并将理论	72

开发	品必须具备的创意设计知识,包括:创意需求标准、创意形式和材料选择范围、动漫文创衍生品的创意设计流程、动漫形象开发的流程和方法等;培养学生能独立完成从简单文创产品到复杂复杂文创产品的制作,包括:动漫文创衍生品设计、动漫形象造型设计、动漫模型衍生品设计、漫衍生品经典案例设计等;培养学生分析问题、解决问题的科学方法,为其后续更深入的学习和实践打下良好的基础。	知识运用于实际工作中,能制作出不同的动画衍生产品,培养学生对动画衍生品制作与开发的能力,培养学生的实践能力、自主创作的能力、创新思维能力和职业素养能力。	
----	---	--	--

(三) 实践性教学环节

实习实训是专业技能课教学的重要内容,含校内实训、校外认识实习、岗位实习等多种形式。

实训

序号	实训项目	课程目标	主要实训内容和要求
1	建模设计综合实训	学生通过建模设计,提高学生建模技能水平	教师选择企业案例,学生按企业要求进行建模设计实训。
2	动漫设计综合实训	学生通过动漫创作,制作动漫产品,提高学生动漫水平	教师辅助学生进行动漫创作,作品以绘画为主,形成系列产品。
3	毕业设计综合实训	教师辅助学生进行毕业设计,提高学生综合素质	学生根据自身技能掌握水平,选择合适主题,进行毕业设计创作。

实习

序号	实习名称	实习目标	实习内容和要求	备注
1	认识实习	使学生了解本专业的特点,巩固和加深所学的理论知识,培养学生对专业技能的初步认识,加深学生对专业的理解和热爱。	到动漫游戏相关企业进行认识实习,了解动漫与游戏行业企业的发展趋势、人才需求及生产流程。	1天
2	岗位实习	全面贯彻国家的教育方针,实施素质教育,坚持教育与生产劳动相结合,遵循职业教育规律,培养学生职业道德和职业素养,促进学	校内岗位实习。通过模拟企业真实工作场景,在校内实训场所开展动漫设计、建模设计等岗位实践。 2.校外岗位实习。由学	岗位实习安排在第六学期。实习时间累计不超过6个月,校外企业岗位实习

		生全面发展和就业，提高教育质量。	校安排学生到专业合作企业跟岗实习或由学生自行选择实习企业，完成岗位实习任务。	时间不超过3个月。
--	--	------------------	--	-----------

七、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，集中上课和岗位实习均按每周30学时安排，每学期按18周教学周计算总学时数，3年总学时数为3240。18学时折算1学分。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按1周为1学分。

其中，公共基础课学时1152，占总学时的35.56%；专业（技能）课（含实习）学时2088，占总学时的64.44%；理论教学学时1419，约占总学时的43.80%，实践教学学时1821，约占总学时的56.20%；拓展课（含公选课和专业选修课）学时为360，约占总学时的11.11%。

（二）教学计划

课程类别	序号	课程名称	课程代码	课程性质	考核方式	学分	学时	学时分配		各学期周数学时分配					
								理论	实践	1	2	3	4	5	6
公共基础课	1	新时代中国特色社会主义思想	76020411001	必修	笔试	2	36	36	0	2					
	2	心理健康与职业生涯	76020411002	必修	笔试	2	36	36	0		2				
	3	哲学与人生	76020411003	必修	笔试	2	36	36	0			2			
	4	职业道德与法治	76020411004	必修	笔试	2	36	36	0				2		
	5	语文	76020411005	必修	笔试	11	198	198	0	2	3	3	3		
	6	数学	76020411006	必修	笔试	8	144	144	0	2	2	2	2		
	7	英语	76020411007	必修	笔试	8	144	144	0	2	2	2	2		
	8	信息技术	76020412008	必修	实操	6	108	0	108	4	2				
	9	历史	76020411009	必修	笔试	4	72	72	0					4	
	10	体育与健康	76020413010	必修	实操	10	180	0	180	2	2	2	2	2	

		11	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	76020411011	必修	笔试	1	18	18	0	1						
		12	劳动教育	76020413012	必修	实操	1	18	18	0	1						
		13	公共艺术	76020411013	必修	实操	2	36	18	18					2		
	公共限选课	14	中华优秀传统文化	76020432014	限选	笔试	1	18	18	0					1		
		15	就业指导	76020432015	限选	笔试	1	18	18	0					1		
		16	职业素养	76020432016	限选	笔试	2	36	36	0					2		
		17	人工智能导论	76020432017	限选	笔试	1	18	18	0					1		
	公共基础课小计							64	1152	846	306	16	13	11	11	13	0
	专业技能课	专业基础课	18	素描	76020412018	必修	实操	8	144	36	108	2	2	2	2		
			19	色彩	76020412019	必修	实操	10	180	45	135	2	2	2	2	2	
20			设计构成	76020411020	必修	实操	2	36	9	27	2						
21			美术基础	76020411021	必修	笔试	14	252	252	0	2	2	4	6			
			图形图像处理	76020412022	必修	实操	6	108	27	81	4	2					
专业基础课小计							40	720	369	351	12	8	8	10	2	0	
主要岗位群或技术领域																	
专业核心课		UI	23	图案	76020412023	必修	实操	4	72	18	54	2	2				
			24	游戏界面制作	76020412024	必修	实操	4	72	18	54					4	
		建模	25	三维建模设计	76020412025	必修	实操	4	72	18	54		4				
			26	影视后期编辑	76020412026	必修	实操	4	72	14	58		4				
			27	贴图绘制	76020412027	必修	实操	4	72	18	54			4			
		动画	28	游戏动画制作	76020412028	必修	实操	3	54	14	40			3			
			29	二维动画制作	76020412029	必修	实操	4	72	18	54			4			
			30	三维动画制作	76020412030	必修	实操	4	72	18	54				4		
		专业核心课小计							31	558	136	422	2	10	11	4	4
专业拓展		31	分镜头脚本设计	76020422030	选修	实操	2	36	9	27				2			
		32	漫画与插画	76020422032	选修	实操	3	54	14	40				3			

	课	33	动漫 IP 设计	7602042203 3	选修	实操	6	108	27	81					6	
		34	动画衍生品制作 与开发	7602042203 4	选修	实操	4	72	18	54					4	
	专业拓展课小计						15	270	68	202	0	0	0	5	10	0
专业技能课小计						85	1548	573	975	14	18	19	19	16	0	
实习	35	认识实习	7602041303 5	必修	考核					1 天						
	36	岗位实习	7602041303 6	必修	考核	30	540	0	540						30	
教学实习小计						30	540		540						30	
合计						180	3240	1419	1821	30	30	30	30	30	30	
统计	课程类型					课时		占总学时比例								
	公共基础课					1152		35.56%								
	专业（技能）课（含教学实习）					2088		64.44%								
	选修课（含公共基础选修课和专业选修课）					360		11.11%								
	理论					1419		43.80%								
	实践					1821		56.20%								

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业按照“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标准。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。要求教师具有较强的动漫游戏实践经历，能较好地为学生示范建模创作操作，每周开展专业（学科）教研活动，并要求教师每五年需要有不少于六个月下企业实践经历。

本专业共有专业教师 14 人，其中本校专任教师 14 人，学生数与专任教师数比例为 16:1；高级职称 2 人，占专任教师 14%，中级职称 4 人，占专任教师 28%，“双师型”教师 13 人，占专任教师 92.8%。具体师资情况如下表：

动漫与游戏制作专业教师一览表

（二）教学设施

序号	姓名	性别	学历	职称（职	职业资格等级	双师	专任/兼职教师
----	----	----	----	------	--------	----	---------

				务)	证书名称		
1	黄宽渔	男	本科	高级讲师	装饰美工 三级	高级双师	专任教师
2	黄俞鸣	女	本科	讲师	装饰美工 三级	中级双师	专任教师
3	蔡艳雯	女	本科	讲师	装饰美工 三级	中级双师	专任教师
4	蔡碧如	女	本科	高级讲师	图形图像应用处理制 作员 三级	中级双师	专任教师
5	张晶艺	女	本科	讲师	计算机操作员 三级	中级双师	专任教师
6	谢欣欣	女	本科	讲师	计算机操作员 三级	初级双师	专任教师
7	虞昕彤	女	本科	助理讲师	装饰美工 三级	初级双师	专任教师
8	王养心	女	本科	教师	装饰美工 三级	初级双师	专任教师
9	潘丝凤	女	本科	教师	图形图像应用处理制 作员 三级	初级双师	专任教师
10	祖艳琦	女	本科	教师	装饰美工 三级	初级双师	专任教师
11	岳雪莹	女	本科	教师	装饰美工 三级	初级双师	专任教师
12	叶欢欢	女	本科	教师	装饰美工 三级	初级双师	专任教师
13	姚建英	女	本科	教师	图形图像应用处理制 作员 三级	初级双师	专任教师
14	张白松	男	本科	教师			专任教师

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室

专业教室共有4间，理实一体化教室1间，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件，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。每间专业教室教学条件配置如下：

序号	教学环境及设施	配备数量	单位	设备状态
1	黑(白)板	2	块	良好

2	希沃一体机	1	套	良好
3	互联网接入网络环境	1	个	良好
4	无线网络环境	1	个	良好
5	应急照明装置	1	个	良好
6	应急逃生通道	2	个	畅通

2. 校内实训设施

本专业校内实训室均邀请企业主管以上人员参与规划，实训室环境布置、设施设备配备均参照企业实际工作场景和工位要求进行布置，各实训室具体配置如下：

序号	实训室名称	建筑面积 (平方米)	设备名称	数量	设备总值 (元)	实训工位
1	动作捕捉/摄影实训室	120	数码相机	2台	54万	38
			摄像机	1台		
			电脑	40台		
			动作捕捉设备	2套		
			动作捕捉平台	1套		
			摄影辅助器材	2套		
2	3D打印实训室	100	3D打印机	2台	10万	36
			3D扫描仪	1台		
			电脑	2台		
3	理实一体教室	100	电脑	37台	40万	36
			打印机	1台		
			扫描仪	1台		
			数位板	40套		
4	画室	80	画架	40个	5万	40
			一体机	1套		

3. 校外实训基地

选择多家优质企业开展校企合作，建立有厦门大拇指教育科技有限公司、福建集思广益品牌设计有限公司、泉州新顶尖文化传播有限公司等校外实训基地，

保障短期实践项目教学、岗位实习等教学活动的实施，提供教师企业挂职锻炼岗位，实现教师轮岗实践，提升教师“双师素质”。部分合作企业如下：

(

序号	企业名称	实训项目	提供实训岗位数量
1	泉州海王星广告公司	平面设计、广告设计	20
2	鲤城区盛海广告制作室	平面设计、广告设计	20
3	泉州百晟广告有限公司	平面设计、广告设计	20
4	泉州市尺度广告有限公司	平面设计、广告设计	10

三) 教学资源

1. 教材

(1) 公共基础课根据教育部确定的中等职业学校培养目标和实际需求，使用教育部统编教材和国家规划教材。

教材名称	书号	出版社	是否国规
中国特色社会主义	9787040609073	高等教育出版社	教育部统编教材
哲学与人生	9787040609097	高等教育出版社	教育部统编教材
职业道德与法治	9787040609103	高等教育出版社	教育部统编教材
心理健康与职业生涯	9787040609080	高等教育出版社	教育部统编教材
语文基础模块	9787040609141	高等教育出版社	教育部统编教材
历史基础模块（中国历史）	9787040609127	高等教育出版社	教育部统编教材
历史基础模块（世界历史）	9787040609110	高等教育出版社	教育部统编教材
习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本（高中）	9787010235318	人民教育出版社	否
信息技术	9787040604757	高等教育出版社	“十四五”国家规划教材
英语（基础模块）	9787040606362	高等教育出版社	“十四五”国家规划教材
数学（基础模块）	9787040607222	高等教育出版社	“十四五”国家规划教材

(2) 本专业在选择教材方面主要遵循以下原则：所选教材必须是十三五规划或十四五规划教材；所选教材必须是任务驱动式教材；所选教材必须是近三年出版的教材；所选教材可以是校企合作开发的校本教材。部分参考教材如下：

教材名称	书号	出版社	是否国规
3ds Max 案例教程	9787576310467	北京理工大学出版社	“十四五”国家规划教材

Photoshop 图形图像处理项目教程	9787564781484	电子科技大学出版社	“十四五” 国家规划教材
图案（第 2 版）	9787040547269	高等教育出版社	“十四五” 国家规划教材
动漫美术基础（第 3 版）	9787040594690	高等教育出版社	“十四五” 国家规划教材
边做边学 After Effects 影视后期合成案例教程	9787115576415	人民邮电出版社	“十三五” 国家规划教材
数字插画设计项目教程-Illustrator 第 2 版	9787111677543	机械工业出版社	“十四五” 国家规划教材
ZBrush+3ds Max+TopoGun+Substance Painter 次世代游戏建模教程	9787121366017	电子工业出版社	“十四五” 国家规划教材

2. 数字教学资源

本专业配备网络教学服务平台和教学项目实训平台，加强专业教学资源库建设和共享性专业教学资源库建设，拥有《3M三维建模设计》、《影视后期制作》、《室内设计》、《摄影摄像技术》、《虚拟仿真开发软件UE4》、《二维动画制作》、《3D三维动画制作》、《设计》、《游戏UI设计》、《分镜头脚本设计》课程数字资源；配备软件实战训练平台1个、动捕系统1套、与企业合作开发完成的课程资源2门，所有课程对所有学生开放。

3. 图书文献配备

学校拥有纸质图书 4 万余册，电子图书 3 万册，生均图书 36 册。本专业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：有关动漫与游戏制作专业技术、方法、思维以及实务操作类图书，艺术、美术和文化类文献等。部分图书如下：

图书名称	出版社	ISBN/ISSN
游戏美术制作项目详解	高等教育出版社	9787040350364
数字影音后期制作实战:Avid Media Composer	高等教育出版社	9787040350456
动漫作品制作	电子工业出版社	9787121249198
动漫美术基础	高等教育出版社	9787040481105
三大构成	人民教育出版社	9787107375675
动漫造型基础	重庆大学出版社	9787568911870
网络游戏运营(3ds Max 游戏制作)	人民教育出版社出版社	9787107266089
数字游戏场景设计	高等教育出版社	9787040324822

二维数字动画	高等教育出版社	9787040324976
三维数字动画（建模与材质）	高等教育出版社	9787040322446
三维数字动画（灯光与渲染）	高等教育出版社	9787040324877
动漫绘本角色造型设计	西南大学出版社	9787562197454

（四）教学方法

1.教学组织

按照“教、学、做、评一体”的总体原则，根据课程性质，采用班级授课、分组教学、现场教学、实践训练、讨论、讲座等形式组织教学。公共课、专业核心课及人文素质拓展课程等以理论为主的课程，主要采用班级授课组织形式；专业技能（方向）课、专业能力拓展课程、实习实训等操作性较强的课程，主要采用分组教学组织形式。

2.教学方法

不断改革教学方法，课堂教学采用项目教学、案例教学、场景教学、模拟教学及其他教学手段如现场参观、交流互动、岗位体验等教学方法方式；

不断创新教学手段，利用网络、多媒体、空间等信息化手段，倡导学生利用信息化手段自主学习、自主探索，积极开展师生教学互动，达到共同学习、共同提高的目的。主要有以下几种教学方法。

（1）讲授法：主要应用于学生学习基础知识的初级阶段，要为学生学习创设一个较为活跃的情景氛围，增强学生的学习兴趣 and 意识。

（2）参与式教学法。改变传统的单纯依赖教师讲授的方法，让学生参与到教学过程中。学生可以就教师的讲授内容发表自己的见解，对问题和现象表达自己的看法。而通过小组讨论、专题汇报、小组辩论、情景模拟、课程作业等方式，学生可以变被动听课为主动学习，既有利于提高学生学习的积极性、主动性，也有利于学生分析问题、解决问题能力的培养和表达能力、团队合作能力的提高。

（3）互动式教学法。教师提出问题或现象，启发学生的发散性思维，可以实现教学互动；而小组讨论、角色模拟的方式则可以起到学生之间相互启发的作用，进而又促进了教学。教学相长，扩展了教学的深度与广度。为了解学生对本课程

的学习情况，针对目前设计行业发展动态和敏感问题要求学生收集资料、启发学生进行思考，开展课堂讨论，培养学生分析问题和解决问题的能力

(4) 项目教学法。在老师的指导下,将一个相对独立的项目交由学生自己处理,信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价,都由学生自己负责,学生通过该项目的进行,了解并把握整个过程及每一个环节中的基本要求。

(五) 学习评价

建立以职业道德、职业素养与职业能力为核心的教学评价标准，构建校内评价和社会评价相结合，师生评价与毕业生、用人单位评价相结合的教学质量评价体系，打造“五元”评价主体、“三样”评价方式和“七维”评价过程的“573”多元化教学质量评价机制，对学生的评价全面、客观、公正。

1. “五元”评价主体

(1) 教师评价：教师在整个教学过程中对学生的思想品德、学习态度给予评价，按照教学标准对学生知识点、技能点给予评分。

(2) 学生评价：教学过程中学生自评和互评。

(3) 企业评价：聘请企业导师共同对学生作品和项目成果进行考核评估。

(4) 行业评价：组织学生参加技能竞赛活动，按行业标准进行教学成果评估。

(5) 用人单位评价：跟踪毕业生工作情况，收集用人单位对我校毕业生职业道德、职业素养和专业技能等方面评价资料，运用用人单位的评价结果促进专业教育教学改革。

2.三样评价方式

根据考核内容和要求，采取笔试、口试和实操三种方式开展考核，理论知识主要采用笔试方式考核；技能主要通过实操来考核；部分课程根据需要可以采用口试方式。

3. “七维”评价过程

打破一考定终身的评价模式。采用过程性评价和总结性评价相结合的方式。过程性评价涵盖每次课学生作业、课堂发言、课堂笔记、小测验等四个维度的评

价；总结性评价分为期末考、课程结业设计以及专业毕业设计三个维度的评价。过程性评价和总结性评价各占全学期总评成绩的50%。

(六 4.专业管理

学校秉承“产教融合，优势互补，资源共享，互惠互利，提高教育教学质量，实现学校、企业、学生三方共赢”的校企合作原则。认真贯彻“合作办学、合作育人、合作就业、合作发展”的校企合作理念，按照“依托行业、对接产业、定位职业、服务社会”的专业建设思路，由专业建设指导委员会参与人才培养的全过程，成立由教学主管校长为组长，教务处、教研室、实训就业处、专业部、专业组等多部门成员组成的教学质量督导检查组，形成教学常规检查、量化考核评比机制，制定系列教学管理文件和教学管理制度。

本专业修订《专业人才培养方案》和《专业课程标准》，规范制定本专业实施性教学计划，加强对实施性教学计划执行的管理监督，严格按教学计划开足开齐课程，按相关规定实行学分制管理，加强对教学过程的质量监控，指导和管理本专业教学、保证教学质量和人才培养规格，实现专业设置与岗位对接、课程教学内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接。

本专业教师管理严格执行上级部门和学校制定的管理制度，从师德及工作态度、教学计划执行、教学能力、学生评教、考核评价等方面激励促进、监督管理教师的教学工作。

本专业积极推进学历证和职业资格证“双证书”制度，制定《学生岗位实习管理制度》《专业实训室管理规定》等，加强实习监管，为本专业实习实训的教学质量和工学结合人才培养模式的实行提供有力的保障。

本专业积极落实企业导师入校兼职制度，开展校企联合招生、联合培养的现代学徒制试点，推进校企协同育人。本专业健全教学质量监控管理，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，健全综合评价。建设专业教研组织，建立线上线下相结合的集中备课制度和定期召开教学研讨会议制度。建立毕业生跟踪反馈和社会评价机制，定期分析人才培养目标的达成情况。

九、毕业要求

根据《福建省中等职业学校学生学籍管理实施细则（试行）》第八章“毕业与结业”第三十五条的规定，必须满足以下三个条件，方可毕业。

1. 全日制学历教育学生综合素质总评合格。
2. 修满专业人才培养方案规定的全部课程且成绩合格，或修满 180 学分；
3. 实习考核合格。

十、附录