

# 动漫与游戏制作专业发展建设规划

## 一、建设基础

近年来，动漫产业在政府的大力扶持下获得了迅猛发展，传统动画产业正在向数字动漫产业发展升级。既具有动画软件应用能力，又具有艺术创作能力的数字动画人才成为热门。

### （一）产业背景及人才需求分析

#### 1. 动漫产业背景分析

我国动漫业存在着每年总计 200 亿元的庞大市场。按国家有关规定，一年需要 32.4 万分钟的动画节目，国产动画产业产值空间将在 1000 亿元以上。而目前国内市场每年的国产动画节目缺口高达 25 万分钟左右。

目前我国已经进入了动漫发展的黄金时期，动漫公司在我国百花齐放，其中如华强文化科技集团、欢乐动漫有限公司、环球数码等经过长期发展，其影视动画作品如：《熊出没》、《欢乐宝宝》、《欢乐之城》、《魔比斯环》等全国获得一系列好评。

#### 2. 动漫人才需求情况

在动画产业高速发展的新时期，人才需求量不断增加，特别是能从事三维动画建模师、动画师的中等技能型人才奇缺。动画是一个耗费大量人力和时间的生产密集型产业，要填补国内动画节目市场的缺口，需要大批量的专业技术人才。随着动漫越来越成为人们喜闻乐见的信息传递方式，动漫的应用领域日益拓宽，除专业动画公司以外，其他行业也越来越多地用到掌握动画技术的人才，因此，从业人员的需求量

只会越来越大。

## **(二) 专业建设基础**

### **1. 课程规划**

我校动漫与游戏制作专业课程规划共有五个模块：公共基础课模块、专业基础课模块、职业核心课模块、通识课模块、综合实践模块。

### **2. 师资队伍**

动漫与游戏制作专业现有教师 5 人，其中专业基础课教师 2 人，职业核心课教师 3 人。在教学中，教师们普遍认识到理论与实践相结合的重要性，积极响应“双师型”的要求。学校与动漫公司签订校企和协作协议，为教师下企业、导演进课堂创造便利条件。

### **3. 科学的人才培养模式**

根据本校的实际情况，形成了“中职——高职”的 3+2 人才培养模式，即初中毕业生通过 3 年的中职学习和 2 年的大专学习，修满规定学分，最短 5 年即可以获得由黑龙江职业技术学院颁发的大专毕业证书。解决了中职学生“深造无门”和“低龄就业”的尴尬境地。学校与欢喜文创文化有限公司、哈尔滨市国家动漫基地等知名企业建立了合作关系，有计划、有步骤地安排学生到企业进行顶岗工作，实现学生到员工的零过渡。

## **二、专业建设规划**

### **(一) 指导思想**

本专业培养热爱社会主义祖国，拥护党的基本路线，具

有良好的思想品德和职业道德，具有创新精神和实践能力，掌握动画专业知识，具备相应的动画制作技能以及较强的动画制作能力，能独立从事动画角色造型、动画场景设计、原动画设计、Flash 动画制作、三维动画制作、游戏美工设计、动画后期、动画创作的中等技能型人才。

## **（二）总体目标**

坚持“以服务为宗旨，以就业为导向，走产学结合发展道路”的中等职业教育办学方针，做好五个对接工作；与行业企业深度合作，真正做到专业与产业对接，探索并建立以项目导向工作室制为核心的工学结合人才培养模式；构建以职业素质和能力培养为主线的课程体系，强化课程内容与职业标准的对接；开发基于工作过程的工作室制项目课程，完善教学过程与生产过程对接，建立专业课程标准，建设优质核心课程和配套教材，不断完善专业教学资源库；提高“双师”素质，优化“双师”结构，培养一支高水平的专兼结合的优秀教学团队，课程设计融合专业学历教育与职业资格的需求，保障学历证书与职业资格证书对接，与企业紧密合作，建设装备水平高、优质资源共享的校外实训基地，实现优势互补，强化社会服务能力，正确引导学生的学习方法，建立正确的世界观，树立终身学习的教育观，加强职业教育与终身学习对接，真正成为社会需要的合格专业人才。

## **（三）具体建设目标**

### **1. 专业规模**

依托动漫人才需求市场情况进行调查。充分掌握本市乃

至全国的人才市场需要，同时结合东北地区的经济特色，不断完善专业课程改革，以适应目前不断加快的高新技术发展规格。

办学规模：力争在3年内将计算机动漫与游戏制作专业班级达到3个年级10个班，在校生达到500人以上。

## **2. 专业质量**

(1) 力争计算机动漫与游戏制作专业成为学校品牌专业；

(2) 引进动漫企业，实行全方位校企合作，将企业引进来，将人才送出去。

(3) 由专业教师建立2—3个商业化项目工作室，将商业项目引进来，实现“学习实训、提高”的渐进模式。

(4) 争取经过3—4年的努力，让我校动漫作品积累达到120分钟。

### **(四) 具体措施**

#### **1. 创新人才培养模式**

动漫与游戏制作专业依托“中职——高职”模式，以“双证一体”、“培养目标多样化”为基础的教学体系。

##### **(1) “证书+技能”培养模式**

本专业学生在学习期间，除完成学业获得学历证书外，还鼓励学生参加由国家职业技能鉴定中心组织的相关职业技能考试，获取除毕业证外的技能等级证书，如动画绘制员证书、网页设计师、影视后期合成师等。让学生增强就业的竞争力，促进学生成为动手能力强，符合市场需求的中等职

业技能人才。

### **(2) “因材施教”培养模式**

针对入学基础不同的学生，实施分类培养模式。做到以学生为本，因材施教，体现全新的办学理念，不断提高教育教学质量。

### **(3) “量身定做”培养模式**

听取企业的意见，以企业、市场的需求为导向，设计相应企业需求人才订单培养计划，按照企业要求组织教学，为动画行业培养实用紧缺人才。

## **2. 明确企业行业需求**

与岗位动画行业需求量大、入门台阶较低适合中专层次人才的岗位其实就是动画师、剪辑合成师等类型的技术性动漫制作岗位。这类岗位不需要太多从业经验，不要求很高超的绘画能力，也不需要非常广阔的知识面和新颖、独特的创意能力，最低要求仅需要熟练的专业软件操作技能和基本的动漫制作基本知识。

## **3. 确定人才培养目标**

以就业为导向，通过实施产学合作，采用项目驱动式教学，学生可以掌握动漫设计与制作核心的知识和技能，可以熟练的运用电脑技术从事平面和三维动漫的设计和制作。

## **4. 不断完善课程体系、保障学生实习与就业**

定位于以设计和制作多媒体动漫和影视动漫为主，以就业为导向，学生可以掌握动漫设计与制作核心的知识和技能，可以熟练的运用电脑技术从事三维动漫的设计和制作。

(1) 专业课程设置根据企业专家、用人单位和毕业生的意见，确定以《原画设计》、《动画运动规律》、《三维动画制作》、《电视栏目包装》、《影视动画》《非线性编辑》等；

(2) 专业核心课程教材建设选用的教材必须符合本专业人才培养目标及课程教学的要求。与企业进行合作，结合本校办学特色，联合专业教师编辑具有本校专业特色的实用性教材；

### (3) 师资培养

培养专业带头人 1 名、专业专任骨干教师 4 名；建设一支高素质、双师素质专任教师，在预期目标内将从企业行业技术骨干中聘请兼职教师，使理论与实践得到完美结合。

### (4) 实训基地建设

不断完善校内实训室和校外实训基地的建设，使学生可以做到校内实训室训练技能，校外实训基地提高技能。不断增加与动漫企业行业的合作力度，做到学校与企业行业合作办学，共同培养技能人才。

## 三、保障措施

### (一) 理论指导

以科学发展观为指导，推进专业全面、协调和可持续发展坚持以人为本，全面、协调、可持续发展的科学发展观，优化教育结构和教育资源配置，树立创新意识，深化改革，不断在管理体制、管理制度、专业建设、人才培养等方面进行改革创新，注重办学效益，推进专业的全面、协调和可持续发展

展。

## **（二）加强专业与市场的结合**

优化人才培养方案深入研究经济社会发展对各类人才需求的趋势，以培养学生创新精神与实践能力为出发点，以学生的可持续发展为基本要求，构建与社会发展和专业特色相适应的人才培养方案。突出专业、人才培养定位与特色，加强专业课程体系的建设。

## **（三）加强基础设施**

和专业基地的建设加强专业基础设施建设，提高学生的专业基础技能。加强专业实践基地建设，努力依托行业联合企业，增加相对稳定、深度合作的校外实习基地，充分满足本专业学生的实习需要。

## **（四）加强专业教师队伍建设**

不断提高专业建设水平通过加大投入，内培外引，进一步加强师资队伍建设。围绕专业建设，我们将进一步加强教师教学技能培训，调整并充实培训内容，采取各种培训方式，提高教师的教学能力。

## **（五）加大专业建设**

投入力度通过各种渠道，力争获得上级部门的支持。根据本专业建设的特色规划，加快包括动漫实训室、校外实训基地在内的教学硬件设施设备的建设，增加专业教学资料，服务专业发展。

## **（六）完善校外实训基地功能**

在现有的校外公共实训基地的基础上，将企业核心技术

人员引进课堂，实现企业技能向课堂的转移；将教师和优秀学生送到企业参与到一线的工作中，提高专业技术能力。