

信息工程 系 软件技术（游戏制作） 专业（三年制）

2020 级人才培养方案

一、专业名称及专业代码

专业名称： 软件技术

专业代码： 610205

专业方向： 游戏制作

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

基本学习年限 3 年，实行弹性学制，弹性学习年限为 3-6 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
计算机类 （6102）	软件技术 （610205）	动漫、游戏 数字内容服 务（6572）	信息传 输、软件 和信息技 术服务人 员（4-04）	1)游戏界面设计 2)游戏角色与场 景设计 3) 游戏策划 4)游戏程序设计 5) 游戏测试 6)游戏网站建设 与维护	1) 图形图像处理（PS 平 台）中级证书 2)图形图像处理（3DMAX 平台）中级证书 3)Unity 开发工程师 中 级证书

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

培养思想政治坚定、德智体美劳全面发展，适应社会经济和动漫游戏行业发展需要，具有良好的职业道德和敬业精神、较强的团队合作的意识、较强的自学能力和新知识与新技能的应用能力、较强的分析问题和解决问题的能力素质，掌握二维和三维游戏 UI 设计、三维场景与角色设计、游戏情节策划、游戏程序开发、游戏测试、游戏网站建设与维护等知识和技术技能，面向游戏制作领域的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

- 1) 具有良好的政治思想素质和职业道德，能吃苦耐劳、爱岗敬业；
- 2) 具有良好的组织协调、团结协作、社交表达能力和较强的质量与市场意识；
- 3) 具有良好的与人沟通和交流的能力，能正确处理人际关系，有一定的择业创业能力；
- 4) 具有良好的技术业务素质，能很快适应岗位一线要求，有发展潜力；
- 5) 具有较强的自学能力和新知识与新技能的应用能力；
- 6) 具有良好的审美情趣、文化品位、人文素质和科学素质；
- 7) 具有良好的适应环境、承受挫折、与人共事的心理素质和健康的身体素质。

2. 知识

- 1) 掌握游戏制作的基本理论知识；
- 2) 掌握进行音频、视频素材的采集、剪辑、加工、制作的基本知识；
- 3) 掌握素材集成，选择合理的制作工具最终生成游戏作品的基本知识；
- 4) 掌握平面设计、形象设计及产品宣传设计的基本知识；
- 5) 掌握网页制作、网站建设与管理的基本知识；
- 6) 掌握动画制作、三维动画和建模的基本知识；
- 7) 掌握游戏动漫设计的基本知识。

3. 能力

(1) 通用能力的培养规格要求

- 1) 具备独立思考、逻辑推理、获取信息并有效加工的能力；
- 2) 具备使用程序设计语言进行描述问题和解决问题的能力；
- 3) 具备终身学习的意识和能力和创新创业规划能力；
- 4) 具备自我管理和自我储备知识的能力；
- 5) 具备与他人合作的能力；
- 6) 具备创新思维和创新创造能力；
- 7) 具备动手实践和解决实际问题的能力。

(2) 专业技术技能等的培养规格要求

- 1) 具备游戏开发方面的基本理论和基础知识；
- 2) 具备较强的游戏专业素质和综合素质；

- 3) 具备基本程序设计能力;
- 4) 具备手机游戏客户端程序设计能力;
- 5) 具备三模模型和游戏 UI 设计能力;
- 6) 具备网络游戏客户端开发设计能力;
- 7) 具备游戏测试、策划和维护能力。

六、工作任务与职业能力分析

工作领域	工作任务	职业能力
1. 平面设计师	1.1 色彩绘制, 游戏 UI, 广告设计, 网页美工设计, 插画设计	1.1.1 了解平面设计制作的相关基础知识; 1.1.2 具有一定的美术功底及造型、创意能力, 能独立设计、绘制平面设计作品; 1.1.3 能够熟练操作相关制作软件; 1.1.4 能够熟练操作图像处理软件。 1.1.5 具有团队合作精神和协调能力。
2. 三维动画设计师	2.1 设计建模, 贴图绘制, 灯光设置, 动画制作	2.1.1 掌握动画的相关基础知识, 了解动画的制作流程; 2.1.2 具有一定的美术功底及造型能力, 能独立设计、制作造型及场景; 2.1.3 能够熟练操作三维制作软件, 掌握建模、贴图、灯光、动画技术; 2.1.4 能够熟练操作平面制作软件。
3. Unity 开发工程师	3.1 游戏开发, AR 开发, VR 开发	3.1.1 制定编码规范, 根据策划文档设计游戏主体框架, 实现游戏各种核心模块; 3.1.2 负责游戏的程序架构设计和技术管理; 3.1.3 为游戏制作提供技术支持, 给出技术方案与实现细节; 3.1.4 协调前端与各部门资源的合理配置; 3.1.5 负责 Android/iOS 平台游戏工程搭建。

七、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业课程。

(一) 公共基础课程

序号	课程代码	课程名称	课程目标	课程内容	学分	备注
1	152008 152009	思想道德修养与法律基础	<p>(1) 通过本课程教学使马克思主义人生观、价值观、道德观、法制观成为学生言行的指南。</p> <p>(2) 使学生自觉运用理论指导学习、生活和工作,从而培养学生高尚的道德情操和强烈的法制意识。</p> <p>(3) 提高学生分析问题、解决问题的能力,增强社会责任感和使命感。</p> <p>(4) 通过基本知识的学习形成良好的思想道德行为习惯和正确的法律观念。</p>	该课程以确立社会主义核心价值观教育为主线,教育和引导大学生树立崇高的人生理想信念;传承爱国主义,弘扬中国精神,做一个忠诚的爱国者;掌握科学的道德理论,帮助学生形成健康向上的社会公德、职业道德和家庭美德,形成良好的内在品质;不断引导学生领会法律精神,强化他们的法律理念,自觉地知法、认真地守法。	3	
2	290001 290002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>1、帮助大学生系统掌握中国化马克思主义的形成发展、主要内容和精神实质,不断增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信,坚定中国特色社会主义理想信念。</p> <p>2、指导学生运用马克思主义世界观和方法论认识和分析问题,正确认识中国国情和社会主义建设的客观规律,增强理论自觉性和坚定性。</p> <p>3、引导大学生正确认识并勇于担负神圣的历史使命,培养合格的社会主义接班人</p>	第一章毛泽东思想及其历史地位;第二章新民主主义革命理论;第三章社会主义改造理论;第四章社会主义建设道路初步探索的理论成果;第五章邓小平理论;第六章“三个代表”重要思想;第七章科学发展观;第八章习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位;第九章坚持和发展中国特色社会主义总任务;第十章“五位一体”总体布局;第十一章“四个全面”战略布局;第十二章全面推进国防和军队现代化;第十三章中国特色大国外交;第十四章坚持和加强党的领导。	4	
3	291603 291604 291605 291606	形势与政策	帮助大学生正确认识新时代国内外形势,深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战;第一时间推动党的理论创新成果进课堂进学生头脑,引导大学生准确理解党的基本理论、路线、方略,牢固树立“四个意识”,坚定“四个自信”,培养担当民族复兴大任的时代新人。	根据形势发展要求和学生特点有针对性地设置教学内容,及时回应学生关注的热点问题。全面从严治党:党的建设的新举措新成效;我国经济社会发展:党中央关于“五位一体”建设的新决策新部署;港澳台工作:“一国两制”、祖国统一的新进展新局面;国际问题:中国坚持和平发展道路、推动构建人类命运共同体的新理念新贡献。	1	
4	210007	军事理论(含入学教育)	通过军事理论教学,让学生了解掌握军事基础知识,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。	中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备	2	
5	210008	军事技能	通过军事技能训练,让学生了解掌握基本军事技能,养成良好的军事素养,增强组织纪律观念,提高学生综合国防素质。	共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练	2	
6	140001	创新创业教育	通过课程学习,培养学生创新意识、创新精神,掌握创业所需基本知识和基本理论,熟悉创业基本流程和基本方法,了解创业的法律法	课程内容:创新创业概述、了解创业模式、分析创业机会、创业团队组建、创业计划书编写、创业项目运作。	2	

			规和相关政策。		
7	320001	职业发展与就业指导	通过课程学习,大学生应当树立起职业生涯发展的自主意识,树立积极正确的人生观、价值观和就业观念,基本了解职业发展的阶段特点;较清晰地认识自己及职业的特性和社会环境;了解就业形势与政策法规;掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技巧等。	课程内容包括:职业生涯规划、就业形势分析、就业政策解读、求职材料准备、求职面试技巧、就业权益保护、职场发展攻略、毕业就业程序。	2
8	151603 151604	心理健康教育	提高心理健康意识,增强心理素质,学习心理调适、应对挫折和环境压力的能力。了解心理学有关理论和基本概念,明确心理健康标准及意义,了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现。掌握自我探索技能,心理调适技能及心理发展技能。	内容包括:大学生生活的心理适应、心身健康问题、需要与动机、学习心理、人际关系、自我意识、情绪与情感、性心理、心理危机问题、网络心理与行为问题、精神疾病的识别与防治等。	2
9	152101 152102	体育	结合“终身体育”“健康第一”的指导思想,以“职业教育”的培养目标为导向,培养学生积极参与各种体育运动并形成自觉锻炼的习惯和终身体育的意识,熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能,能科学地、自觉地进行体育锻炼,增强体质,养成积极乐观的生活态度。	第一学期以基础体育内容为主,主要有:短跑 50 米、100 米、长跑 800 米、1000 米、跳跃、24 式简化太极拳,球类运动等。第二学期采用选项课与学生兴趣、专业相结合,设置有:羽毛球,篮球,排球,健美操,乒乓球,跆拳道,足球,乒乓球、毽球,拓展训练,体育舞蹈,瑜伽,咏春拳等项目。	4
10	151601 151602	人文艺术	人文艺术意在培养学生的人文素养和情操,有一定文学欣赏和写作能力,提高学生的艺术鉴赏力,增强学生的综合素质。	分两部分讲授:上编音乐,下编文学,即人文素质教育最基本最重要的两个艺术领域。	1
11	132027	计算机应用基础	培养学生的信息素养与创新意识,使学生比较全面系统地掌握计算机的基础知识和基本应用技能,了解计算机的基本知识;熟练掌握 windows 操作方法;熟练掌握 word 的使用;基本掌握 Excel 的使用;基本掌握 PowerPoint 的使用;了解计算机网络基础,熟练掌握 internet 的应用。	1、掌握 Windows 的基本操作、文件管理方法。2、掌握文字处理软件 Word、电子表格软件 Excel 及文稿演示软件 PowerPoint 的使用方法,具有使用计算机处理常用文档的能力。3、了解计算机网络的基本知识,掌握 Internet 的基本知识与使用。	2
12	142111 142130	大学英语	能较好地掌握英语基础知识,具有一定的听、说、读、写、译的能力,培养学生对英语语言文化的理解力和敏感性,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,从而在涉外交际活动和就业需要中进行简单的口头和书面交流,并为今后继续提高英语交际能力打下良好基础。	模块一:听说训练 学习教材配套的听说练习,掌握基本的听说技巧,培养基本的交际策略 模块二:阅读训练 学习教材配套的阅读文章,讲授单词、句型、语法等内容,并训练学生快速阅读和精读的能力 模块三:写作训练 大学英语 B 级相关的应用文的写作练习 模块四:翻译训练 通过教材配套的翻译练习,对翻译方法和技巧有初步理解	8
13	151605	应用数学	应用数学是一门基础技术课程,传授必需的数学知识,掌握不要的数学技术,培养一定的数学计算能力	主要课程内容有:函数模块、极限模块、微分学和积分学模块,在实际工程应用方面的基	4

			和数学分析能力,强化一定的数学素养。	基础数学知识。		
14	290007 290008	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	认清究竟什么是马克思主义,马克思主义在不同时代的具体形态;强化青年学生的时代感;强化青年学生的使命担当;深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的理解。	不同时代的特点;不同时代马克思主义的发展;不同时代青年的使命担当、习近平对青年的要求。 专题一 19 世纪科学社会主义的创立与青年使命; 专题二 五四精神与当代青年使命; 专题三 新中国建立、社会主义建设与青年使命; 专题四 改革开放时代与青年使命; 专题五 中国特色社会主义新时代与时代新人 专题六 新时代我国社会主要矛盾与青年担当; 专题七 建设美丽中国与青年使命担当; 专题八 中国特色社会主义文化自信与大学生文化素养; 专题九 构建人类命运共同体与青年新担当; 专题十 中国共产党领导与青年的政治使命。	1	限选

(二) 专业课程及专业核心课程

专业课一般包括专业课必修课、专业课限选课、专业课任选课,并涵盖有关实践性教学环节。具体见教学进程总体安排。

软件技术专业游戏制作 (方向) 核心课程: 3DMax 动画制作、游戏特效制作、场景与角色设计、手机游戏开发、RPG 游戏开发、虚拟现实仿真、游戏策划与制作

软件技术专业游戏制作 (方向) 核心课程

序号	课程代码	课程名称	课程目标	课程内容	学分	备注
1	251154	3DMax 动画制作	课程目标: 掌握计算机动画的基本概念和基本知识, 掌握 3DSMAX 软件的各种命令知识和操作命令知识; 掌握计算机动画的基本技能和综合技能, 通过课内实训, 掌握三维建模技能, 达到基本的三维设计的职业能力。	课程内容: 3DMax 概论; 三维建模; 修改器的使用; 二维型建模; 复合对象建模; 材质和贴图; 灯光、摄像机和环境; 制作动画; 粒子系统和空间扭曲。	4	专业方向课程
2	258147	游戏特效制作	课程目标: 掌握图形图像处理的基本知识和技法; 掌握贴图设计与制作的基本方法; 掌握游戏界面设计与制作的基本方法; 掌	课程内容: 原画设计基础、游戏场景与角色贴图设计、游戏界面设计、粒子系统制作、特效图片制作、	4	专业方向课程

			握 2D 和 3D 动画设计的基本知识和技法；掌握运用贴图进行场景和角色的渲染方法；掌握游戏特效制作与维护的方法。	后期制作。		
3	258136	场景与角色设计	课程目标：通过对 3ds max 的学习培养学生对生活中事物的观察能力，对物体的美感的强烈反应。通过角色与场景项目制作的合作，注重培养学生的沟通与团队合作能力。通过欣赏、分析优秀游戏场景与角色建模、动漫及 CG 动画去提高自己的艺术修养。	课程内容：围绕着场景设计和角色设计两个模块设计。其中场景设计模块围绕自然景物绘制、建筑类场景绘制、综合场景绘制等单元项目。角色设计模块主要以角色的分析、设计、制作模型和贴图制作等过程来设计项目。	4	专业方向课程
4	251106	手机游戏开发	课程目标：了解 Unity 平台支持的 C# 语言，及其工作原理；掌握使用 Unity 进行手机界面布局；掌握 Unity 的动画的控制与制作；掌握使用 Unity 进行 2D/3D 安卓游戏的开发。	课程内容：Unity 编辑器，键盘鼠标事件，人物动画，声音控制，雷电项目，全景 VR 项目，小蚂蚁 AR 项目，郑和下西洋项目。	4	专业方向课程
5	251107	RPG 游戏开发	课程目标：培养学生具备 RPG 游戏应用程序开发能力；掌握 RPG 游戏策划、美工、设计、测试的能力；掌握利用 Unity 作为设计平台，综合应用 3dMax 和 Photoshop 工具，进行应用程序的设计的能力；具有调试安卓游戏程序的能力。	课程内容：黑暗奇侠项目，黑暗之光项目，登录界面，角色选择，角色创建，进入场景，游戏 UI，玩家信息，场景聊天，场景 NPC，战斗场景，战斗功能，技能系统。	5.5	专业方向课程
6	258165	虚拟现实仿真	课程目标：培养学生具备游戏和 VR/AR 应用程序开发能力；掌握游戏策划，游戏美工，游戏设计、游戏测试的能力；能够根据实际需要自行开发简单的安卓游戏及 VR/AR 应用程序；掌握利用 Unity 作为设计平台，综合应用 3dMax 和 Photoshop 工具，进行 VR 应用程序的设计的能力。	课程内容：VR 项目开发背景，VRUI 设计，VR 交互功能设计，VR 项目插件及资源导入，VR 工程，VR 搭建场景，场景模型和摄像机处理，项目逻辑设计，CS 局域网设计游戏项目，VR 游乐园项目，VR 弹幕涂鸦项目，AR 系列项目。	5.5	专业方向课程
7	258166	游戏策划与制作	课程目标：具有基本游戏制作的基本理论知识，了解游戏的发展历史及其规律；了解当下游戏行业市场发展状况，了解各类游戏创作流程，掌握游戏的基本元素及其技术要求。理解并掌握各类游戏策划文档的编写方法，能够对简单益智类游戏进行分析和设计。熟练掌握网络游戏的设计与规划能力，能够进行网络游戏的策划书的编写和实现。	课程内容：游戏策划概述，游戏概念及原型设计，游戏背景设计，游戏地图与场景设计，游戏元素设计，任务与关卡设计，游戏规则设计，界面与用户控制 游戏编辑工具。	5.5	专业方向课程

(三) 整周实践教学安排表

课程	代码	项目	周数	学分	各学期分配情况(周数)						备注
					1	2	3	4	5	6	
公共基础课	210008	军事技能	2	2	2						14 天 112 学时
专业课	258124	C++程序设计课程设计	1	1	1						
	251108	3DMax 动画制作课程设计	1	1		1					
	251109	游戏制作基础课程设计	1	1		1					
	258178	场景与角色设计课程设计	1	1			1				
	251110	手机游戏开发课程设计	1	1			1				
	251111	RPG 游戏开发课程设计	2	2				2			
	258179	虚拟现实仿真课程设计	2	2					2		
	100801 100802	毕业顶岗实习 (含毕业综合实践、毕业教育)	17	17						17	
小计			28	28	3	2	2	2	2	17	

(四) 学时占比

结构比例：公共基础课程学时应占总学时的 25-30%，选修课（即公共基础课中的任选课、专业课中限选课（若有）和专业课中的任选课）教学时数占总学时的比例均应不少于 10%。实践性教学学时原则上占总学时数的 50%-55%。学分计算：一般以 16-18 学时计为 1 学分。专业课一般以 18 学时计为 1 学分，其中

专业课中的整周实习实训以 28 学时计为 1 个学分。

课程名称		学分数	学时数	占总学时的比例	选修课教学比例	实践教学比例
公共基础课	公共基础必修课	23	468	27.6%	51.1%	62.9%
	公共基础限选课	15	244			
	公共基础任选课	2	34			
专业课	专业课必修课	24	608	72.4%		
	专业课限选课	67.5	1278			
	专业课任选课	4	68			
总计		135.5	2700	100%		

八、教学进程总体安排

专业名称：软件技术（游戏制作）

专业代码：610205

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	理论 实 习 类 型	学 分	学 时	理论 教 学	课 内 实 践	各学期周学时					
									一	二	三	四	五	六
									13 周	17 周	17 周	17 周	17 周	1 7 周
公共基础课	必修课	152008 152009	思想道德修养与法律基础	B	3	48	40	8	2	2				
		290001 290002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	64	56	8			2	2		
		291603 291604 291605 291606	形势与政策	B	1	32	32	0	√	√	√	√		
		210007	军事理论（含入学教育）	A	2	36	36	0						
		210008	军事技能	C	2	112	0	112	14天					
		140001	创新创业教育	B	2	32	16	16		2				
		320001	职业发展与就业指导	B	2	32	16	16	2					
		151603 151604	心理健康教育	B	2	32	16	16	2					
		152101 152102	体育	B	4	64	6	58	2	2				
		151601 151602	人文艺术	B	1	16	12	4						
	小计				23	468	230	238	8	6	2	2	0	0

	限选课	132027	计算机应用基础	B	2	32	16	16	2					
		151605	应用数学	A	4	64	64	0	4					
		142111 142130	大学英语	B	8	128	64	64	4	4				
		290007	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	B	1	20	16	4	2	2				
	小计				15	244	160	84	10	4	0	0	0	0
	任选课	210009	劳动实践	C	2	34		34		√				
	小计				2	34	0	34	0	2	0	0	0	0
专业课	必修课	259906	图形图像处理技术	B	3	52	26	26	4					
		258122	C++程序设计	B	3	52	26	26	4					
		100801	顶岗实习	C	13	364	0	364						
		100802	毕业综合实践	C	4	112	0	112						
		258124	C++程序设计课程设计	C	1	28	0	28	28					
	小计				24	608	52	556	8	0	0	0	0	0
	限选课	251154	3DMax 动画制作	B	4	68	34	34		4				
		250901	游戏制作基础	B	4	68	34	34		4				
		258147	游戏特效制作	B	4	68	34	34		4				
		258405	鲲鹏云大数据服务与基础应用	B	4	68	34	34			4			
		258136	场景与角色设计	B	4	68	34	34			4			
		258139	Flash 游戏制作	B	4	68	34	34			4			
		251106	手机游戏开发	B	4	68	34	34			4			
		251107	RPG 游戏开发	B	5.5	102	51	51				6		
		258285	HTML5 应用开发	B	5.5	102	51	51				6		
		132020	网络数据库	B	4	68	34	34				4		
		258165	虚拟现实仿真	B	5.5	102	51	51					6	
		258166	游戏策划与制作	B	5.5	102	51	51					6	
		132028	Web 程序设计	B	5.5	102	51	51					6	
		251108	3DMax 动画制作课程设计	C	1	28	0	28		1 周				
		251109	游戏制作基础课程设计	C	1	28	0	28		1 周				
		258178	场景与角色设计课程设计	C	1	28	0	28			1 周			

		251110	手机游戏开发课程 设计	C	1	28	0	28			1 周			
		251111	RPG 游戏开发课 程设计	C	2	56	0	56				2 周		
		258179	虚拟现实仿真课 程设计	C	2	56	0	56					2 周	
	小计				67 .5	127 8	527	751	0	12	16	16	18	0
	任 选 课		专业任选课	B	4	68	34	34		✓	✓			
	小计				4	68	34	34	0	2	2	0	0	0
	总计				总学 分	总学 时			周	学	时	周	学	时
					13 5. 5	270 0			26	26	20	18	18	0

九、教学基本条件

（一）师资队伍

游戏制作专业方向的教师团队有 7 名，副教授 2 名，讲师 5 名，硕士研究生 4 名，硕士学位 3 名，双师素质教师 7 名，持有游戏制作相关职业资格证书 7 名，具备基于工学结合课程开发和教学组织设计能力、教学研究能力和指导项目实训能力；企业兼职教师 4 名，企业一线工程师，具有三年以上相关游戏制作相关工作经验。

1. 专业核心课教师要求（团队 4 名符合条件）：

- (1) 学历：硕士研究生或以上。
- (2) 专业：游戏制作或相关专业方向。
- (3) 技术职称：中级或以上。
- (4) 实践能力：具有游戏制作或相关行业二年以上实践经历、或有游戏制作或相关职业技能资格证书、或工程师职称。

2. 非专业限选课教师要求（团队 7 名符合条件）：

- (1) 学历：本科或以上。
- (2) 专业：游戏制作或相关专业方向。
- (3) 技术职称：中级或以上。
- (4) 实践能力：具有游戏制作或相关行业企业半年以上实践经历、或有工程师职称。

3. 企业兼职教师要求（4 名企业兼职教师符合条件）：

- (1) 学历：本科或以上。

(2) 专业：游戏制作或相关专业方向。

(3) 技术职称：中级或以上或高级工职业资格。

(4) 实践能力：具有所任课程相关的游戏制作或相关行业企业工作经历三年以上。

(二) 教学设施

为了能够达到本专业方向的培养目标，取得较好的教学效果，实施本人才培养方案是时应该提供必要的实践教学条件，建立满足专业课程教学需要的实验实训室。校内外实训基地建设情况如下：

1、虚拟现实校内实训基地（实训 1-406）

序号	设备名称	数量	功能	基本配置	适用范围
1	VR 图形工作站	67	教学实训设备	XPS8930-R19N8B	图形图像处理技术 3DMax 动画制作 游戏制作基础 游戏特效制作 场景与角色设计 手机游戏开发 RPG 游戏开发 虚拟现实仿真 游戏策划与制作
2	2U 机架式服务器	1	服务器	PowerEdge R730	
3	48 口千兆以太网交换机	2	交换机	S1848G	
4	教学辅助软件	1	教师学生机教鞭	电子教鞭（3D 版）	
5	VR 眼镜套装	16	VR 教学	GEAR+S6	
6	VR 交互设备	2	VR 教学	HTC vive	

2、游戏制作校内实训基地（实训 1-407）

序号	设备名称	数量	功能	基本配置	适用范围
1	图形工作站	1	教学实训设备	PrecisionT3620	图形图像处理技术 3DMax 动画制作 游戏特效制作 场景与角色设计 游戏策划与制作 HTML5 应用开发 Web 程序设计
2	图形工作站	67	教学实训设备	PrecisionT3630	
2	2U 机架式服务器	1	服务器	PowerEdge R730	
3	48 口千兆以太网交换机	2	交换机	S1848G	
4	教学辅助软件	1	教师学生机教鞭	电子教鞭（3D 版）	

3、广州漫游科技有限公司校外实训基地

实训基地位于广州市罗岗区开源大道 11 号科技企业加速器园区内，总面积约 10 万平方米，共设置了先进制造业和现代 IT 业两大类 16 个实训项目、52 个实

训室、20 个标准化多功能课室、5000 多个实训工位，年培训鉴定量可达 5 万人，是全国第二大高技能人才公共实训基地。

（三）教学资源

类别	条件
教材	根据学校的教材选用管理制度，选取了高质量游戏制作类教材进行教学和实训。选用近五年新版教材达到 85%以上，选用“国家级规划教材”、“21 世纪课程教材”、教育部“教学指导委员会推荐的教材”等优秀教材达到 50%以上。
图书文献	学校图书馆建立了图书文献建设经费保障机制和管理机制，确保了游戏制作纸质图书的数量，而且每年进行更新采购，年采购中外文游戏制作类纸质图书 1500 册。
数字资源	学校提供了银符考试模拟题库、外刊资源数据库系统、中国期刊网、爱迪科森《网上报告厅》、软件通计算机技能视频学习系统、超星电子书、银符考试模拟题库、维普中文期刊数据库、超星数字图书馆、中国期刊网等数字资源，能很好的满足游戏制作专业的老师和学生。

（四）教学方法

软件技术（游戏制作）要求应用项目教学法。就是将专业课程按类别分为若干技术或技能单元，每个技术或技能单元作为一个教学项目，实行理论、实践一体化的单元式教学，每个单元教学都以应用该项技术或技能完成一个作业来结束，并进行下一个项目的教学。通过由教师设置的虚拟情景或任务项目，在教师指导学生实际操作训练中，在发现问题、解决问题的过程中获得经验。学生“做中学”和“学中做”相结合，兼顾生产性经验和学習性经验的获得。根据工作实践中真实任务设计所形成的项目教学，有利于学生对工作岗位任务的真实性、整体性的理解，有利于实现理论教学和实践教学的一体化，有利于促进学生独立工作和合作学习的一体化，有利于促进教学相长、师生互动，使教师成为学生过程的策划者、组织者和咨询者，真正突出学生学习的主体地位，提高学生的综合职业能力。

（五）教学评价

本专业推进面向企业岗位、基于工作过程的课程考核方式方法改革。以形成性考核为主，注重过程性与参与性考核，以职业岗位技术技能获得为重点进行考

核。根据课程特点和要求，采取笔试、机试、课程论文、设计项目、成果展示等多种方式进行考核。考核指标包括平时考勤、上课表现、作业、实验实训完成情况、项目完成过程(如下表)、期末终结考核等多个环节共同决定，将学生学习过程记录作为学生考核的重要依据。

目标	评价要素	评价依据	考核方式	评分	权重
知识	基本知识	项目准备 项目实施 完成项目 项目汇报	小组互评		5%
			教师评定		5%
			项目成绩		30%
			期末项目		20%
能力	基本技能	项目记录 项目报告 小组作业	实施项目态度与操作		20%
			项目报告与回答问题		15%
素质	学习态度	课堂表现记录 考勤表 团队协作	学生自评		5%
			小组互评		
			教师评定		

十、质量保障

1. 建立专业建设和教学过程质量监控机制，对各主要教学环节提出明确的质量要求和标准，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。

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课和听课制度，严明教学纪律和课堂纪律。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 充分利用评价分析结果有效改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。

根据学校专业诊改工作要求，坚持以提高教学质量为宗旨，以自我诊断、持续改进为主线，深化专业教学改革，强化内涵建设，建立常态化、可持续的自我诊断与改进工作机制，分析专业现状，诊断问题、查清原因，抓准对策、扎实整改，开展专业核心课程的自我诊断，不断改进专业课程内部诊断、改进。

十一、毕业要求

1. 本专业学生毕业时必须在规定时间内达到本专业计划的最低 135.5 学分，其中必修课必须达到 47 学分；选修课（即公共基础课中的任选课、专业课中的限选课（若有）和专业课中的任选课）必须达到 73.5 学分。

2. 完成各实践性教学环节的学习，成绩合格。

达到以上全部条件，方可毕业。

十二、有关说明

1. “人文艺术”16 学时，具体方案由公共课教学部与学生所在系部共同确定。

2. “计算机应用基础”1 个学期上完，周学时为 2，考试课。机电工程系、信息工程系、服装系、艺术设计系各专业尽量安排在第一学期上，纺织系、轻化工程系、经济管理系、应用外语系各专业尽量安排在第二学期。

3. “应用数学”课，各专业根据人才培养需要开设学时，如对数学有特殊要求的专业，可按照专业需要开设相应的专业数学，由专业教研室确定。纺织系、信息工程系、经济管理系开设在第一学期，服装系、轻化工程系、机电工程系开设在第二学期。

4. 以证代考

部分课程实行以证代考。学生获得各类证书，可以以证代考，如获得计算机应用能力证书的学生可以免修《计算机应用基础》；获得英语应用能力（A/B 级）证书的学生可以免修《大学英语》。职业资格证书由专业在人才培养方案中规定学生可以选考的证书、证书等级以及获得证书后可以置换的专业课程学分。鼓励学生在校期间通过各种途径获取多种职业技能证书，并可奖励相应学分或免修相关课程。

5. 学期考试课程安排

每学期学校统一组织的考试课程为一周，考试课程一般为 3-4 门。在课程设置与教学进程安排表中，在课程后面用“G”表示该门课程是过程性考查课，用“J”表示该门课程是集中考试课程，用“Z”表示该门课程是以证代考。

6. 专业人才培养方案管理

各专业人才培养方案应保持相对稳定，一经公布，不得轻易变动，在执行中如需作必要的调整和变更，须提前半年由系部提出修改意见并填写《附件 3：教学计划设置课程变动申请表》，报教务处审核，经主管副校长批准后执行。

制订人：李广松

审核人：黄旺华