

游戏专业诊断汇报

一、 建设基础

软件技术（游戏制作）专业从2011年开办以来，坚持以国家战略和区域经济发展为引领，以特色发展为目标，以学生能力培养为重点，紧密结合行业企业，专业发展质量不断提高。

1、师资队伍

本专业现有教师6人，男女比例为4: 2，其中副教授1人，讲师3人，助教2人。学历分布上，硕士研究生3人，本科3人。

2、硬件设施

本专业配套了虚拟现实实训室2间（实训1-209，实训3-401）、虚拟现实工作室1间，采购了虚拟现实实训平台2套，HTC头盔6套，GearVR+三星S7手机16套。

3、教材建设

本专业与企业合作开发了企业项目案例，教学项目都来自企业项目，适用的课程包括《游戏制作基础》、《手机游戏开发》、《RPG游戏开发》、《虚拟现实仿真》、《游戏特效制作》、《角色与场景设计》和课程对应的课程设计。

4、校企合作

在专业建设过程中，本专业与广州漫游科技有限公司开展了多种形式的校企合作。为了创新游戏专业教学模式，提高教学水平，2013年起，专业与广州漫游科技有限公司开始了共建《虚拟现实仿真》课程。

二、 两链建设

1、专业建设总体目标

依托省级物联网专业群建设为契机，打造游戏专业为校内一流专业。

2、专业定位

软件技术专业为校内重点专业。

3、专业目标

在游戏专业建设的现有基础上，从专业建设的基本要素入手，通过三年左右的建设，使游戏专业的整体实力达到校内一流。

三、 运行实施

1、实施前



2、实施中

2.1组织

建设内容	建设内容	负责人
专业人才培养	人才培养方案制定 课程体系构架	李广松
师资队伍建设	人才引进	罗杰红
	人才培养	
实践教学条件建设	实训室建设，设备采购	杨伟明
教学研究与改革 社会服务能力建设	教学评价 社会培训，1+X	黄旺华
专业资源建设	专业核心课程建设	专业团队成员各自对应的专业课程模块
专业特色建设	特色的提炼	李广松

2.2实施

（1）专业人才培养：校企专业人才培养指导委员会讨论，教学团队人才培养方案的讨论，专业课程体系和实训体系的制定

（2）师资队伍建设：人才引进讨论会，组织教师参加各类教师培训，加强青年教师的培养和指导，加强双师素质教师的培养，注重教师教科研能力培养。

（3）实践教学条件建设：增加资金投入，建设虚拟仿真实训基地，加强实验室规范化、制度化建设，建立校外实习基地。

（4）教学研究与改革与社会服务能力建设：定期开展教研活动，研究教学内容设计、教学方法运用，开展听课评课活动，开展学生评教活动。

（5）专业资源建设：编写校本教材、实训教材，建立严格的教材选用制度，建设核心课程的教学资源库和在线课程。

（6）专业特色建设：进行广泛调研，结合自身优势，选好突破口，对专业特色