

游戏艺术设计专业教学标准（高等职业教育专科）

1 概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应动漫游戏行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下游戏美术设计、动画设计与制作、游戏特效制作、游戏引擎应用等岗位（群）的新要求，不断满足动漫游戏领域高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。

专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准是全国高等职业教育专科游戏艺术设计专业教学的基本标准，学校应结合行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校游戏艺术设计专业人才培养方案，鼓励高于本标准办出特色。

2 专业名称（专业代码）

游戏艺术设计（550109）

3 入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

4 基本修业年限

三年

5 职业面向

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（75）
所属专业类（代码）	艺术设计类（7501）
对应行业（代码）	游戏数字内容服务（6572） 互联网游戏服务（6422）
主要职业类别（代码）	数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07）、 动画设计人员（2-09-06-03）
主要岗位（群）或技术领域	游戏美术设计、数字建模、游戏动画设计与制作、游戏特效……
职业类证书	游戏美术设计、数字创意建模……

6 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，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力。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，面向游戏内容服务、互联网游戏服务等行业，能够从事游戏美术设计、数字建模、游戏动画设计与制作、游戏特效等工作的高技能人才。

7 培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，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 and 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、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）掌握数字游戏基本理论、数字色彩、动画运动规律、视听语言、计算机图形图像等方面的专业基础理论知识；

（6）掌握美术绘画表现技法、空间透视、动静态角色的结构塑造等技术技能，具有创意设计表达的能力；

（7）掌握游戏美术设计、游戏模型设计与制作、游戏动画设计与制作、游戏引擎初级应用等技术技能，具有游戏项目制作能力或实践能力；

（8）掌握游戏 IP 创意策划与编剧、游戏企业产品制作流程等技术技能，具有辅助游戏项目研发、管理的能力；

（9）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（10）具有自主探究学习、终身学习和可持续发展的能力，了解元宇宙的原理和产业发展趋势；具有整合知识和综合运用知识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，达到国家大学生体质健康测试合格标准，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。

8 课程设置及学时安排

8.1 课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

8.1.1 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

应将思想政治理论、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等列为公共基础必修课程。将马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、语文、数学、外语、国家安全教育、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、艺术设计史、设计美学等列为必修课程或限定选修课程。

学校根据实际情况可开设具有地方特色的校本课程。

8.1.2 专业课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程,是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程;专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程,是培养核心职业能力的主干课程;专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程,是提升综合职业能力的延展课程。

学校应结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要自主确定课程,进行模块化课程设计,依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的真实生产项目和典型工作任务等,开展项目式、情境式教学,结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型。有条件的专业,可结合教学实际,探索创新课程体系。

(1) 专业基础课程

主要包括:造型基础、数字色彩、数字图形、数字游戏概论、经典游戏赏析、设计创意、数字雕塑等领域的内容。

(2) 专业核心课程

主要包括:游戏概念设计、游戏原画设计、游戏角色设计、游戏场景设计、游戏界面设计、游戏模型绑定和动画、游戏特效、游戏引擎输出等领域的内容,具体课程由学校根据实际情况,按国家有关要求自主设置。

专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务	主要教学内容与要求
1	游戏概念设计	① 能依据策划框架完善游戏角色、场景、建筑、道具等元素的背景故事及设定文案。	教学内容: 学习艺用人体、生物解剖基础;学习写实人物角色及服装道具设定,卡通人物及服装道具设定,写实类、卡通类动物角色设定;学习写实风格、卡通风格场景设定。

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务	主要教学内容与要求
1	游戏概念设计	② 能够进行游戏角色、场景、建筑、道具等元素的美术造型设计。 ③ 能够制订游戏项目的表现方案	教学要求： 必须将课程思政精神贯穿到课程教学全过程，强化传统文化的融入，体现游戏法规要求；掌握角色、场景概念设计方案，熟练运用造型艺术感知能力和表现能力，设计出游戏项目概念方案
2	游戏原画设计	① 能够结合概念设计方案，细化为二维设计方案。 ② 能制订设计和绘制标准，并指导实施。 ③ 能依据出品标准完成游戏美术宣传品绘制	教学内容： 根据概念设计方案学习原画设计技法并绘制原画，形成设计方案；设计并绘制游戏角色、场景、建筑、道具等元素的三视图。 教学要求： 必须将传统文化融入设计中，并进行细节表现；掌握原画三视图绘制技能，强化二维数字绘画的艺术表现力，为后期的游戏三维制作提供标准和依据
3	游戏角色设计	① 能熟练进行游戏人物、动物等角色的高精度三维模型设计。 ② 能进行角色服装、毛发的三维制作。 ③ 能熟练进行灯光与材质贴图的制作。 ④ 能够制订渲染和游戏角色美术的表现方案	教学内容： 了解 PBR 次时代角色制作流程及规范要求；学习三维数字模型制作方法与工作流程；学习三维软件材质贴图制作、渲染、灯光设计表现技法，相关常用插件操作；制订游戏美术的表现方案等。 教学要求： 熟练掌握三维建模、三维雕刻等软件操作方法，培养三维角色的造型能力；具备胜任游戏、影视公司角色建模岗位的核心素养
4	游戏场景设计	① 能熟练进行游戏场景、建筑的三维模型设计。 ② 能熟练进行场景灯光与材质贴图的制作。 ③ 能够制作渲染和游戏场景美术的表现方案	教学内容： 了解基于物理渲染次时代场景模型制作流程及规范要求；学习并掌握常规建筑和自然环境制作思路 and 理论知识；中外建筑风格赏析；学习并熟练掌握写实风格与卡通风格的场景设定。 教学要求： 熟练运用三维建模、三维雕刻等软件，进行不同风格的场景设计和自然风光的场景创建；具备在游戏、影视公司胜任场景建模岗位的核心素养
5	游戏界面设计	① 能够进行游戏界面规划设计创意与构思。 ② 能够进行游戏图标设计、游戏徽章设计、游戏字体设计。	教学内容： 学习游戏操作直感交互设计，培养构建直感交互的游戏体验；学习游戏界面设计，掌握游戏 UI 设计的表现技法。

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务	主要教学内容与要求
5	游戏界面设计	③ 会进行游戏交互方案设计	教学要求： 掌握游戏图标设计、游戏徽章设计方法等，突出设计的直观性、功能性和风格化；把控游戏流程和节奏，具备能胜任游戏公司从事游戏界面设计工作的核心素养
6	游戏模型绑定和动画	① 能熟练进行游戏人物、动物、怪物三维模型的骨骼绑定。 ② 游戏人物、动物、怪物的动作设计和节奏把控。 ③ 动作的输出与渲染	教学内容： 学习关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、正反运动解算、骨骼绑定、封闭模型制作、动画规律的应用；学习使用动作捕捉设备采集动作数据；分析整理数据用以动画制作。 教学要求： 根据游戏角色特点，掌握并正确表现角色动作的节奏感；掌握利用三维软件进行调节动画的方法，能制作流畅、自然的动画效果
7	游戏特效	① 能根据游戏项目策划与前期设计的要求，使用游戏特效软件进行特效设计。 ② 能进行基本的特效制作	教学内容： 学习使用三维建模与动画软件，学会使用特效软件进行碰撞、粒子、流体、刚体破碎等简单游戏特效制作。 教学要求： 学会合理运用特效元素，效果做到自然和张弛有度，符合项目逻辑，注重特效的视觉表现
8	游戏引擎输出	① 能够应用引擎软件检查游戏元素的成品率。 ② 能调试游戏美术元素在程序中的运用及表现。 ③ 优化游戏的运行和整体表现	教学内容： 学习关卡编辑器、（蓝图）的工作流程和方法；掌握材质贴图、绘图工具、自定义地形材质、第三方插件的功能及使用方法；学习使用游戏引擎中的动画模块；了解元宇宙的基本原理等。 教学要求： 初步掌握游戏引擎美术编辑的制作流程和相关知识点；能为角色添加简单交互

（3）专业拓展课程

主要包括：动作捕捉技术、运动数据处理、游戏文案策划、图形创意设计、文创产品开发、游戏创意思维、平面设计、游戏心理学、新媒体传播等领域的内容。

8.1.3 实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

(1) 实训

在校内外进行游戏原画设计、游戏模型制作、游戏模型绑定和动画特效设计、项目设计实践等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

(2) 实习

在数字游戏内容设计与制作、互联网游戏服务行业的游戏设计与制作企业、游戏研发企业、校企合作实训基地单位进行游戏艺术设计等实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对实习的指导、管理和考核。

实习实训既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。学校可根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，优化学期安排，灵活开展实践性教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。

8.1.4 相关要求

学校应充分发挥思政课程和各类课程的育人功能。发挥思政课程政治引领和价值引领作用，在思政课程中有机融入党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等相关内容；结合实际落实课程思政，推进全员、全过程、全方位育人，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。应开设安全教育（含典型案例事故分析）、社会责任、绿色环保、新一代信息技术、数字经济、现代管理、创新创业教育等方面的拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入课程教学中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

8.2 学时安排

总学时不少于 2500 学时，每 16~18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%，其中，实习时间累计一般为 6 个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计不少于总学时的 10%。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按 1 周为 1 学分。

9 师资队伍

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。

9.1 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 22:1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

能够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。

9.2 专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字创意、动漫游戏行业、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，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

9.3 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有游戏设计、动画设计、数字媒体艺术设计等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

9.4 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，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。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠、非物质文化遗产代表性传承人等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

10 教学条件

10.1 教学设施

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。

10.1.1 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（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。

10.1.2 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展游戏项目设计实践、游戏生产性项目等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）游戏原型开发实训室

配备高性能图形工作站、图形渲染器、投影设备、音响设备，互联网接入或无线网络环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，以及主流游戏引擎、三维设计、图像处理等设备设施，适应高强度、大尺幅作品的创作和后期渲染，用于开展游戏概念设计、游戏三维设计、游戏项目设计实践等实训教学。

（2）游戏交互设计实训室

配备游戏原型制作常用材料，各种规格的卡纸，手工制作材料，记号笔、胶带、黑或白板等；配备市面上常见桌游产品；互联网接入或无线网络环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，主流游戏开发引擎，以及一些小体量的快速原型制作软件等设备设施，适应实验性游戏规则的研究和创作，用于开展游戏概论、经典游戏赏析等实训教学。

（3）游戏衍生品开发实训室

配备游戏角色手办和参考模型、模型制作小工具、三维打印机、涂装和喷绘用器材，互联网接入或无线网络环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，数字雕刻软件、三维模型与动画设计软件等设备设施，适应数字雕塑、游戏原型设计、游戏周边产品研发，用于开展数字绘画基础、数字雕塑、游戏原型设计等实训教学。

（4）动作捕捉工作室

配备光学动作捕捉设备、专用捕捉摄像机、动作捕捉软件、数据同步交换机、定标点、T型校准棒、L型校准板、运动捕捉系统课件制作平台、动画专业工作站设备、除湿机等设备设施，用于开展动作捕捉技术、游戏模型绑定和动画等实训教学。

可结合实际建设综合性实训场所。

10.1.3 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据游戏艺术设计专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供游戏行业企业与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前游戏产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

10.2 教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

10.2.1 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

10.2.2 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。专业类图书文献选用国家级和省级规划类游戏艺术设计、创作教材，以及国外游戏设计类译制教材等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

10.2.3 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、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

11 质量保障和毕业要求

11.1 质量保障

（1）学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

（2）学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（3）专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

（4）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

11.2 毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

学校可结合办学实际，细化、明确学生课程修习、学业成绩、实践经历、职业素养、综合素质等方面的学习要求和考核要求等。要严把毕业出口关，确保学生毕业时完成规定的学时学分和各教学环节，保证毕业要求的达成度。

接受职业培训取得的职业技能等级证书、培训证书等学习成果，经职业学校认定，可以转化为相应的学历教育学分；达到相应职业学校学业要求的，可以取得相应的学业证书。