

福建省莆田華僑職業中專學校
Fujian Putian Huaqiao Vocational Secondary School



動漫與遊戲制作專業人才培養方案

適用年級：2021 級

修訂時間：2022 年 5 月

莆田侨职 2021 级动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫与游戏制作专业（760204）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力

三、修业年限

3 年

四、职业面向

表 1 动漫与游戏制作专业学生职业面向（表平面广告影视）

序号	对应行业（企业）	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	各行业办公室	计算机操作员	计算机操作员	
2	广告公司 策划公司 传媒设计	平面设计师、插画设计师、美工	计算机信息高新技术考试图形图像处理 Photoshop CS5	平面设计方向
3	婚纱影楼 媒体策划 影视公司	数字视频合成师、影视动画制作员	数字视频合成师、影视动画制作员	影视影楼方向
4	动画公司 动漫公司	动画绘制员	计算机信息高新技术考试 Flash CS6	二维动画方向
5	装潢装修公司 房地产开发	室内三维建模员、游戏三维建模员	计算机信息高新技术考试图形图像处理 3DMAX	室内设计方向

表 2 动漫与游戏制作专业学生职业面向表（VR 虚拟现实设计）

序号	对应行业（企业）	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	房地产开发 虚拟全景制作	VR 虚拟现实设计师		VR/AR 虚拟制作设计
2	游戏制作公司 手游开发公司	动漫人物建模	计算机信息高新技术考试 图形图像处理 3dmax	动漫游戏设计方向
3	建筑公司	游戏三维建模		电脑游戏制作方向

4		三维渲染设计师		三维动画方向
5	游戏设计公司 动漫制作公司 卡通设计公司	游戏角色原画设计	计算机信息高新技术考试 图形图像处理 Photoshop CS6 ; 图形图像处理 Illustrator	游戏开发制作方向
6		游戏 UI 设计		电脑游戏制作与运营
7		游戏场景设计		

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

学校坚持以立德树人为根本，以社会主义核心价值观为引领，培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好人文素质、艺术修养和审美能力，适应影视、动画、动漫、广告等数字媒体企业需要，从事影视动画制作、游戏场景设计、数字视频合成等工作，具备计算机动画设计、数字声像合成技术能力，计算机二维、三维动画制作及影视后期制作能力的高级技术应用型专门人才。

(二) 培养规格

1. 职业素养

- (1) 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。
- (2) 具有创新精神和服务意识。
- (3) 具有人际交往与团队协作能力。
- (4) 具有获取信息、学习新知识的能力。
- (5) 具有借助词典阅读外文技术资料的能力。
- (6) 具有一定的计算机操作能力。
- (7) 具有安全文明生产、节能环保和遵守操作规程的意识。

2. 专业知识和技能

- (1) 能熟悉平面广告设计的制作需求和流程
- (2) 能掌握平面设计 with 视频编辑的相关软件
- (3) 能有良好的把握色彩搭配、排版等平面设计能力
- (4) 能够进行平面广告设计、网页设计、排版设计、UI 设计、网站美工，影视后期，视频合成等工作
- (5) 能熟悉 VR 虚拟现实中二维动画、三维动画、游戏美术、平面设计、后期制作的制作流程。
- (6) 能熟悉 VR 虚拟现实中二维动画、三维动画、游戏美术、平面设计、后期制作的相关软件。

(7) 能进行游戏二维动画制作、三维制作、游戏美术制作、平面设计制作、后期合成制作等工作。

(三) 能力基本要求

1. 专业（技能）方向——平面广告影视设计

能熟悉平面设计的制作要求；

能掌握平面设计的相关软件；

能有良好的色彩搭配、排版等平面设计能力；

能够进行平面广告设计、网页设计、排版设计、UI 设计、网站美工等工作；

能熟悉动画后期制作剪辑和合成的制作流程；

能掌握动画后期制作剪辑和合成的基础知识和基本原理；

能掌握影视后期剪辑、合成和特效制作的相关软件；

能对三维动画作品、二维动画作品、游戏作品及西宁后期剪辑、合成和特效处理；

2. 专业（技能）方向——VR虚拟现实游戏设计

能掌握 VR 虚拟现实三维动画建模的制作要求；

能掌握 VR 虚拟现实三维动画中添加材质与贴图、灯光与渲染制作技巧；

能掌握游戏三维动画中骨骼绑定、权重绘制、角色肢体动作、面部表情以及动画制作技巧；

能将三维制作技巧综合应用，完成一部三维动画短片；

能熟悉游戏美术制作的流程；

能掌握游戏美术制作的基础知识；

能掌握游戏美术制作的相关软件；

能进行绘制游戏角色、场景、道具等原画设计的工作；

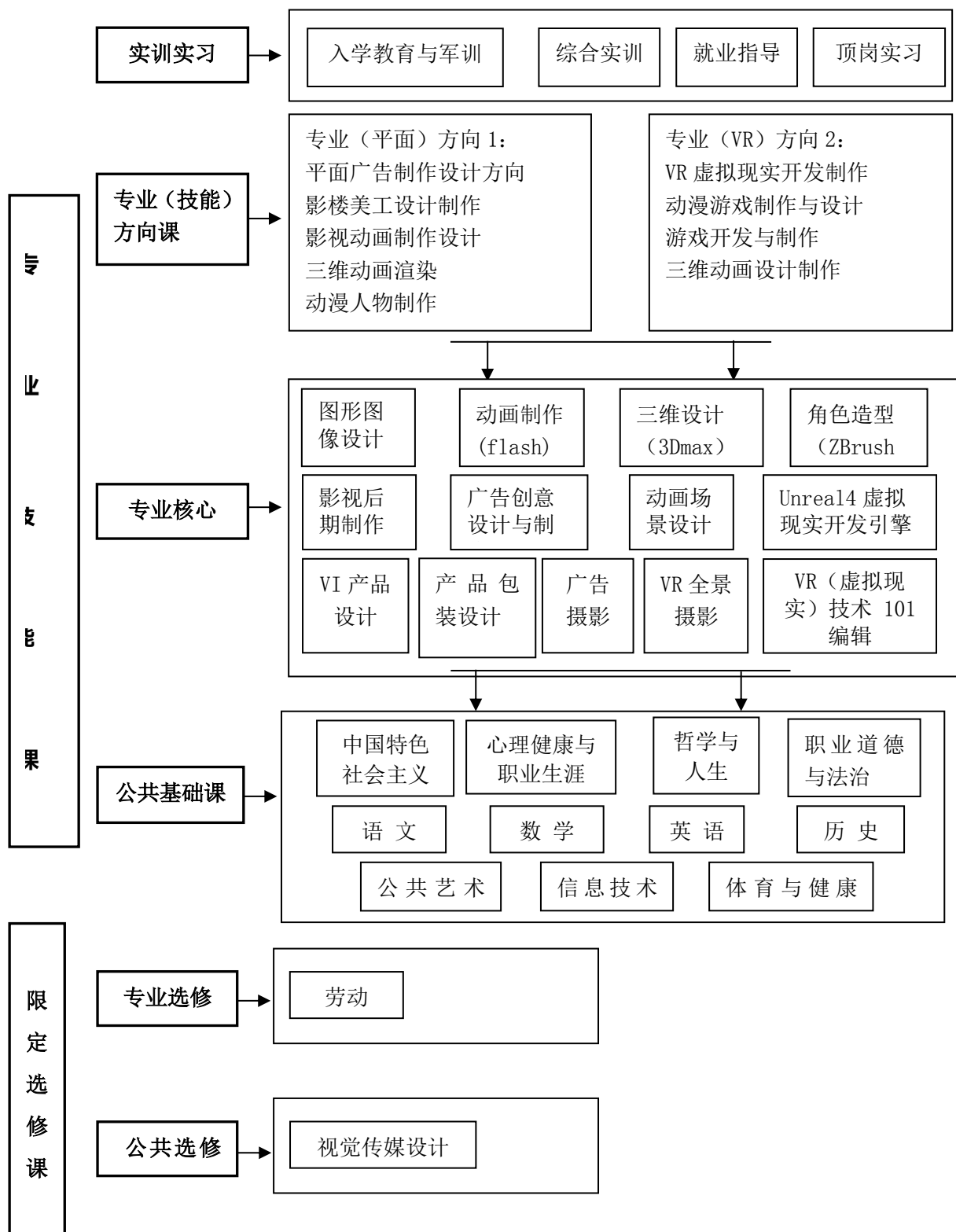
六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括思想政治、语文、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康、公共艺术、劳动教育等公共基础必修课和选修课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

本专业的课程结构图如下：



(一) 公共基础课程

表 2 课程体系结构表（公共基础课——必修课程）

序号	课程名称	课程目标、主要教学内容和要求	参考学时
1	思想政治	通过对《习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本（高中）》、职业生涯规划、职业道德与法律、经济政治与社会、哲学与人生等知识的学习，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，使学生具有热爱祖国、热爱人民、关心国家发展的基本品质；具有热爱集体、奉献社会、团结友爱、认真负责的基本素质，提高他们正确的价值判断能力和行为选择能力，以及就业和后继续学习、创业、创新的能力。	144
2	语文	本课程主要内容为实用文阅读、应用文写作、口语交际、综合实践、附件（中国文学史、文学作品欣赏）等，使学生掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力，具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力。使学生接受优秀文化的熏陶，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的修改、健全的人格，促进职业生涯的发展。	198
3	历史	本课程的任务是，在九年义务教育的基础上，促进中等职业学校学生进一步了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；培育社会主义核心价值观，进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神；培养健全的人格，树立正确的历史观、人生观和价值观，为中等职业学校学生未来的学习、工作和生活打下基础。	72
4	数学	在初中数学的基础上，进一步学习数学的基础知识。必学与限定选学内容：集合与、不等式、函数、指数函数与对数函数、任意角的三角函数、数列、向量、直线与圆、立体几何、概率与统计初步。选学内容：逻辑用语、三角函数公式、排列与组合。通过教学，提高学生的数学素养，培养学生的基本运算、基本计算工具使用、空间想像、数形结合、思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。	180

5	英语	<p>在九年制义务教育基础上，帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。根据学生实际情况选择教学的内容与要求的层次，可因不同行业对学生听、说、读、写等技能的不同需求而异，整合相关专业课，增加相应学时，扩展职场应用英语的深度和广度，以满足职业需求。</p>	180
6	信息技术	<p>在初中相关课程的基础上，进一步学习计算机的基础知识、常用操作系统的使用、文字处理软件的使用、计算机网络的基本操作和使用，掌握计算机操作的基本技能，具有文字处理能力，数据处理能力，信息获取、整理、加工能力，网上交互能力，为以后的学习和工作打下基础。</p>	108
7	体育与健康	<p>在初中相关课程的基础上，进一步学习体育与卫生保健的基础知识和运动技能，掌握科学锻炼和娱乐休闲的基本方法，养成自觉锻炼的习惯；培养自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的意识，全面提高身心素质和社会适应能力，为终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。</p>	180
8	公共艺术	<p>本课程的任务是：通过艺术作品赏析和艺术实践活动，使学生了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和原理，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，增强文化自觉与文化自信，丰富学生人文素养与精神世界，培养学生艺术欣赏能力，提高学生艺术品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识。</p>	36
9	劳动教育	<p>劳动教育是中国特色社会主义教育制度的重要内容。它以学生获得各种劳动体验，形成良好的技术素养，增益创新精神和实践能力为目标，强调动手与动脑相结合，以探究性、操作性为特征的一门实践活动课。对增益学生的劳动观念、磨练意志品质、树立艰苦创业的精神以及促进学生多方面的发展具有重要的作用。</p>	72

(二) 专业（技能）课程

表 3 课程体系结构表——专业（技能）课程

序号	课程名称	课程目标、主要内容及要求	参考学时
1	美术基础	该课程包括素描、色彩和平面构成三个部分。通过素描的是训练，提高学生观察理解和认识物象的本领，培养学生准确概括和整体描绘对象的能力；通过色彩的学习，让学生用色彩塑造形体、结构、空间、光感、质感，掌握色调处理、画面构成、情感表达的形式美规律，提高色彩修养和审美水平；通过学习平面构成训练学生设计技能和技法，培养学生丰富的想象力及大胆的创造力，发掘学生的设计意识。	144
2	色彩基础	能体会色彩的情感品格，熟悉色彩设计的审美法则；培养主观意识能力、创造能力和审美水平，为专业设计打下基础；将色彩与动漫设计专业相衔接；熟悉色彩设计的审美法则，建立和谐的现代色彩观念；培养色彩造型表达能力；培养色彩的设计思维能力。	54
3	设计素描	主要掌握素描基础知识、平面构成、立体构成、包装装潢入门、CI 知识入门等，能够独立完成各种美术设计。	72
4	速写	学生能掌握速写的基础知识，人物速写的绘画方法和步骤，风景速写的绘画方法和步骤。通过学习和训练，能基本掌握速写的绘画步骤，能运用准确的观察通过线条来绘制对象。	36
5	画技法设计	学生能了解各类型动画项目的手绘方式；掌握运动规律，根据原画绘制简单的中间画；了解漫画创作的流程与方法，漫画形象的设计；通过学习能进行漫画形象设计，编写简单的脚本和分镜头设计。根据剧本和分镜头台本，熟练绘制角色、场景、道具等造型设定，增强徒手绘画实际动手能力。	36
6	动画场景设计	掌握室内场景和游戏场景的设计要求并学习其创建方法，能够熟练运用第三方软件创建角色、渲染场景。	54
7	平面构成	学会用点面元素、设计平面构成作品；学会用平面构成的形式美法则设计构成作品；学用平面构成的构成基本形式设计构成作品；学会肌理构成的表现方法与技巧设计构成作品；能在电脑上设计平面构成作品	35
8	立体构成	《立体构成》由视觉、技术、功能、经济四个要素相互组合。通过视觉的科学认知与形态表现的结合(即材料	36

		与形态结构结合), 实现“造型基础”的训练; 通过技术表现和使用功能(即物质对人的功能及环境的功能)的结合, 实现“造型基础”向“设计基础”的延伸; 通过整合“造型基础”和“设计基础”的内容, 从艺术经济学的角度为设计创作遴选最佳方案。通过本课程的学习, 使学生能够掌握立体构成的基本原理及基本要素, 引导学生动脑动手, 通过实际的操作, 体验各种材料的性能和工艺特性, 用造型设计的各种表现手法, 有意识地去组织和创造, 从中培养学生设计的思维方式和能力、良好的造型能力, 为本专业的学习打下坚实的基础。	
9	工笔白描	了解工笔白描是造型手段和设计手段, 熟悉线的粗细、长短、曲直方圆、轻重缓急、虚实疏密、顿挫刚柔、浓淡干湿在造型上生动运用和有机结合的方法, 掌握线条表现形体的质量感、体积感和空间感技巧, 能运用线条表达造型; 会进行写生素材整理并绘成作品; 能创造性地运用构图、线条勾勒、渲染、设色等工笔画基本技法; 提高对工笔画的感受、鉴赏和分析能力。	72
10	CorelDRAW 图形图像处理	掌握 CorelDraw 软件的使用方法, 能够灵活运用各工具的使用技巧, 为美术创意打下良好基础。	180
11	Photoshop 图形图像处理	本课涉及到 Photoshop 的基本绘图、图像色彩和色调调整、图像编辑与滤镜效果、应用图层和通道、路径、形状与文本等方面, 通过大量典型实例展示 Photoshop 的实用功能, 使学生能够利用该软件创作出高水平的图像作品。	216
12	动画制作 (flash)	学生能掌握动画运动规律, 熟练操作 FLASH 软件; FLASH 绘图技巧以及 FLASH 卡通设计方法. 通过变形动画、移动动画、逐帧动画、引导线动画、蒙板动画做出绚丽夺目的 FLASH, 以及 FLASH 动画设计理论, 商业广告 FLASH 设计等学习 FLASH 多媒体交互设计, FLASH 声音的添加与调整, 按钮的制作于交互性的实现 FLASHACTION 的学习, , 绘制动画、编辑动画, 具备初步绘制角色、场景、合成、发布作品的综合能力	144
13	三维设计 (3Dmax)	学生能掌握 3Ds Max 等三维软件; 能够掌握建模方法、材质贴图, 三维场景的布光与灯光参数设置; 动画渲染及输出; 了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构, 以及布线规律、布线方法与技巧, 完成角色、场景、道具的模型制作; 了解各类材质的用途属性, 添加材	180

		质与贴图的方法与技巧;了解骨骼绑定,角色肢体动作设定的技术与要求;了解三维动画制作原理及技术要求,掌握其相关操作技巧。	
14	VI 产品设计	掌握学习标识与企业形象设计的理论、设计内容、设计方式、设计原则、标志设计、各种应用系统设计等。通过本课程的学习,融会贯通所学平面制作软件工具进行制作标识与企业形象设计(CI),具备较强的设计能力。	126
15	角色造型设计 (ZBrush)	学生能够掌握对物体造型结构的观察、分析和理解,加以提高自己的造型能力,加强想象力的开发,创意思维能力的提高,使学生掌握各种造型特征,绘画风格还有绘画技巧和技能,开发学生的想象力、创造力、从而创作出充满活力、有个性、有特性的造型。为动画前期工作打下基础。	144
16	Unreal4 虚拟现实开发引擎	使学生了解游戏基本制作和引擎开发,为游戏的制作开发与游戏引擎来实现虚拟现实的开发技术和实践技巧,同时结合其他相关技术,为虚拟现实的开发提供一个的技术的基本要求。结合与三维设计与游戏开发相关技术规范;熟悉各类虚拟现实引擎的资源制作的特点及应用效果。	144
17	VR(虚拟现实)技术	熟悉与三维设计与游戏开发相关技术规范;熟悉各类资源制作的特点及效果;具有对虚拟现实的构成要素整体设计的能力,掌握三维设计的基本理论与实操方法。能够运用二维制作软件、三维制作软件、unity 引擎制作软件,完成 VR 项目的设计与制作。	198
18	影视后期制作	学生能熟练咋好难过我后期合成软件 After Effects 和 Premiere,掌握后期合成、调色、蒙版、抠像、特效、字幕等实战技巧,包括相关软硬件系统的学习。掌握影片采集加工、剪辑制作、音频加工特效、视音频合成技术。掌握剪辑的历史,剪辑的心理依据,影视剪辑制度,作为技巧的剪辑,作为时空结构的剪辑,作为蒙太奇的剪辑,剪辑中的节奏等为学生以后创作影视动画特效、电视节目、DV 作品打下坚实的基础,同时注重学生的社会实践能力与个性能力的培养。	144
19	广告创意与制作	学生能够了解广告的概念、广告设计的分类,熟悉平面广告设计的原则、创意的表现方法以构成要素、版面编排和 workflow 等方面。了解色彩的概念,印刷的分类、印刷装订方法、常用印刷纸张及分类方面的知识,掌握平面广告中主色调的运用规律,印刷品常用制作尺寸,以及熟	108

		悉 RGB 色彩与 CMYK 色彩管理、常用印刷术语等。了解和熟悉 VI 应用的要素，应用系统以及标志的设计和制作的技巧。使用平面软件制作 VI 应用的标志、名片、信封和会员卡等。	
20	广告摄影	熟悉摄影器材的特性及操作，了解物体曝光控制能力，摄影用光（自然光和人工光）表达产品特性的能力，拍摄准备工作。（如服装、人像、化妆品、家具、汽车、工业产品、文化产品等）	108
21	VR 全景摄影	熟悉全景摄影器材的特性与操作，合理取景构图能力表达主题特色，多角度和多张拍摄的组合与全景的技术的合成，数码影像的后期处理能力，有不同主题的控制能力。（确定场地、器材、灯光、道具、景物等）	72
22	产品包装设计	熟悉包装造型设计能力，掌握包装造型设计原则、方法和步骤；熟悉纸盒结构设计能力；熟悉纸盒包装基础知识、纸盒包装的结构分类及设计技巧；熟悉包装平面视觉设计能力，能用构图元素、色彩搭配、版面编排表达产品特性的；能对食品、饮料、美容产品、电子与文化产品、药品与保健品、礼品、农产品、工业产品包装有合理的表达。	72
23	电工基础	熟悉电路的基本概念、基本定律和定理，熟悉通用电路的组成与特性；初步具备识读电路图、计算电路基本物理量的能力；初步具备分析电路一般问题的能力；初步具备学习和应用电子信息产业新知识、新技术的能力。	54

七、教学进程总体安排

（一）计算机动漫与游戏制作教学进程安排表

课程类别	课程名称	学分	学时	第一年		第二年		第三年		考核方式
				1	2	3	4	5	6	
				课时	课时	课时	课时	课时	课时	
公共课基础课程	思想政治	8	144	2	2	2	2			考试
	语文	11	198	2	3	3	3			考试
	历史	4	72	1	1	1	1			考试
	数学	8	180	2	2	3	3			考试
	英语	8	180	2	2	3	3			考试
	信息技术	6	108	3	3					考试
	体育与健康	10	180	2	2	2	2	2		考查
	公共艺术	2	36	1	1					考查

	限定选修	劳动	4	72	1	1	1	1				
	公共基础课小计		61	1170	16	17	15	15	2	0		
专业核心课	电工基础		2	36		2					考试	
	基础彩色		2	36	2						考试	
	设计素描		4	72	4						考试	
	美术基础		7	126	3	4					考试	
	速写		2	36	2						考试	
	平面构成		2	36		2					考试	
	画技法设计		2	36		2					考试	
	Coreldraw		10	180		2	4		4		考试	
	photoshop		12	216	4	4			4		考试	
	动画制作 (flash)		8	144			2	3	3		考试	
	三维设计 (3Dmax)		10	180			2	4	4		考试	
	小计			61	1098	15	16	8	7	15	0	
专业技能课	专业(技能)方向课	平面广告影视	立体构成	2	36			2				考试
			工笔白描	4	72			4				考试
			VI 产品设计	7	126			4	3			考试
			影视后期制作	8	144				4	4		
			广告创意与制作	6	108				2	4		
			广告摄影	6	108				2	4		
			产品包装设计	4	72					4		
			小计	37	666	0	0	10	11	16	0	
	VR 虚拟现实设计	动漫人物设计	3	54			3					考试
		动画场景设计	3	54			3					考试
		VR (虚拟现实) 技术	11	198			4	3	4			考试
		Unreal4 引擎开发	8	144				4	4			
角色造型设计 (ZBrush)		8	144				4	4				
VR 全景摄影		4	72					4				
小计			37	666	0	0	10	11	16	0		
限定选修	视觉传媒设计	2	36	2	0	0	0	0	0	0	考试	
顶岗实习			30	540						30		
专业技能课小计			130	2340	17	16	18	18	31	30		
总计			191	3510	33	33	33	33	33	30		

注：本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育等教学活动，学校何根据实际情况灵活设置。

(二) 教学时间分配表

学期	学期周数	教学周数		考试周数	机动周数
		周数	其中：综合的实践教学及教育活动周数		

一	20	18	1（入学教育）	1	1
			1（军训）		
			1（专业认识）		
二	20	18	2（photoshop 实训）	1	1
三	20	18	2（动漫人物设计与实训）	1	1
四	20	18	2（动画场景设计与实训）	1	1
五	20	18	2（广告创意与制作实训）	1	1
			2（技能训练与鉴定）		
			1（社会实践）		
六	20	19	18（顶岗实习）	/	1
			1（毕业教育）		
总计	120	109		5	6

八、实施保障

（一）师资队伍

1、专任教师任职条件

- （1）取得教师职业资格证。
- （2）具有本科及以上学历。
- （3）具有与本专业相关的高级工及以上职业资格证书。
- （4）具有双师技能资格证书。
- （5）具有项目教学实施能力，具有信息化教学资源开发、整合和应用能力。

2、校外兼职教师任职条件

具有工程师、技师职称的技术人员，或是在本专业领域享有较高声誉、有丰富实践经验和特殊技能的行业企业技术专家、能工巧匠。应参加过学校组织的教学方法培训，每学期承担不少于 30 学时的教学任务。

3、专兼师资配备

目前动漫专业有 15 名专业教师，均为本科学历，其中双师型教师 8 名，学校还外聘企业技术人员兼职教师 3 人，他们经常到学校参与教学教研活动；专业教师平均每人周课时数达到 12 节，教师的教学任务比较重，同时承担了较多的教科研任务，如技能大赛指导、竞赛训练、培训任务、宣传任务等。教师们能任劳任怨，出色完成各项任务。

学校非常重视教师队伍建设，鼓励多学习、多深造，鼓励教师在实践中提高自己的专业技能，从而能够对本专业的建设提出更科学、合理的意见和建议。学

校应进一步注重师资队伍的建设，通过多种形式“走出去、请进来”，加强专业教师培训和培养，组织专业教师参观企业，每学年组织专业教师进行为期一个月的企业顶岗实践活动。

(二) 教学设施

1、校内实习基地

学校建设有微机、动漫绘画实训室，供学生学习专业课程。

实训基地名称	建筑面积 (平方米)	实训工位数	实训基地工位数	5万元以上设备 (台/套)	仪器设备(总 值/万元)
微机 7	75	47	47		23.02
动漫绘画室	108	40	40		3.146
VR/AR 实训室	108	40	44	5	148.05

2、校外实训基地

加强构建校外实训基地，校外实训基地应能够满足参观、现场教学、专项实习、毕业顶岗实习等教学需要，以解决校内实训基地存在的非生产性、耗材消耗大、企业参与性不足等问题。借助企业人才、技术和设备资源优势，缓解校内实训安排上的压力，实现实训条件的社会沟通，使学生置身于显示工作场景中，建立模拟就业系统，企业接收或帮助推荐受训学生就业，实行预就业制。

目前，与多家企业合作建设校外实训基地，在人才培养、实习、就业等方面全方位合作，并签订实习基地合作协议。

序号	实训基地名称	主要实训项目	所需实训 设备	实训指导及实 训实习管理模 式
1	福建网龙普天教育科技有限公司	动漫创作、建模等	微机	顶岗实习
2	莆田妈祖工艺城股份有限公司	造型设计、三维建模等	微机	顶岗实习
3	福建佩吉服装有	平面设计、广告创作	微机	顶岗实习

	限公司	等		
--	-----	---	--	--

（三）教学资源

学校图书馆具有丰富的专业图书资源和数字教学资源，每门课程有相应的教材或自编讲义，专业建设有教学资源库、在线课程等能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省(区、市)关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，对学生进行因材施教、按需施教，采用理实一体化教学、案例教学、示范观摩、任务驱动、项目教学、指导实践等方法，坚持学中做、做中学。

（五）学习评价

1、公共基础课考核

公共基础课满足中职学生学业水平测试达标要求并兼顾继续升学要求，分为考试和考查两种考核形式，考试课主要以闭卷方式进行，考查课以试卷、课业等学校统一的形式进行。

2、专业核心课程考核

专业课程采用理论与实践相结合的方式，着重突出学生动手能力的培养，考试形式可采用模块化、实际操作、课业及传统考试形式相结合的方式进行。

实践课程采用实际操作与专业技能证书考试、企业实践相结合的方式，对实习、实践教学内容的考核方法为：将学生的实际操作和学生作品及学生的实习表现作为评定学生成绩的主要依据，其中学生的实操成绩占 40%，学生作品占 40%，学生实习表现占 20%。

3、顶岗实习成绩考核

顶岗实习成绩由以下部分组成：

- 1) 出勤占 20%，考察学生到校报到情况、上企业工作情况中，是否能够按时到校、到岗，要求做到不迟到、不早退。
- 2) 实习初期撰写实习计划，占 10%，阐述自己在顶岗实习过程中的打算。
- 3) 实习日志上交情况占 20%，每月上交一篇，阐述自己在顶岗实习的岗位

内容和感受。

4) 企业评价占 20%，根据学生在单位的整体表现由企业负责实习生的人员给出评价。

5) 实习指导教师评价占 20%，根据学生在实习过程中的表现给出指导教师的整体评价。

6) 实习报告占 10%，实习结束后撰写一份实习报告，内容包括实习单位情况、实习岗位情况、就业指导教师管理情况、实习过程中的内容和感受及建议。就业指导教师根据以上几部分的成绩，按照优、良、及格、不及格给出总成绩。

4、实行 1+X 证书管理制度

积极推行 1+X 证书管理制度，将实践性教学安排与职业资格证书考核有机结合，鼓励学生在取得毕业证书的同时，取得与专业相关的职业资格证书，鼓励学生经培训并通过社会化考核取得与提升职业能力相关的其他技术等级证书。学生须通过福建省中等职业学校学业水平测试，方可取得学历毕业证书。

(六) 质量管理

建立健全质量保障体系，构建质量评价体系，完善目标与过程管理机制，运用系统方法，依靠必要的组织结构，考虑影响教学质量的各主要因素，依据学校各部门、各环节的教学质量管理活动，切实保障和提高教学质量，发挥以评促建、以评促管作用，调动师生积极性和主动性，提高学校教学管理水平和育人能力。建立完善的教学管理规章制度，并有效监控主要教学环节教学质量，加强对日常教学工作的检查、监督和指导。

九、毕业要求

(一) 学生达到以下要求，准予毕业：

1. 全日制学历教育学生综合素质总评合格，非全日制学历教育学生思想品德评价评定合格；
2. 修满专业人才培养方案规定的全部课程且成绩合格；
3. 学生须通过福建省中等职业学校学业水平测试合格性考试；
4. 实习考核合格。

(二) 对于在规定的学习年限内，课程考核成绩仍有不合格且未达到留级

规定，或实习不合格，或全日制学历教育学生综合素质总评（非全日制学历教育学生思想品德评价）不合格者，不予毕业。

（三）对未修完专业人才培养方案规定的课程而中途退学的学生，学校应当发给学生写实性学习证明。

十、附录

一般包括教学安排变更审批表等。

