

## 上海市中高职贯通教育（五年制）

### 游戏艺术设计专业人才培养方案

#### 一、专业名称（专业代码）

中职专业名称：动漫与游戏制作

中职专业代码：760204

高职专业名称：游戏艺术设计

高职专业代码：550109

#### 二、入学要求

招生对象：本市应届初中毕业生

#### 三、基本学制

学制：五年

#### 四、培养目标

本专业坚持立德树人，德技并修，学生德智体美劳全面发展。主要面向上海及长三角地区的游戏、动画、影视、新媒体、游戏教育机构等企事业单位，培养具有较高的文化水平和人文素养，掌握扎实的专业知识和专业技能，具备良好的职业素养和创新精神，能从事游戏设计前期创意为主的创作工作、游戏设计中期执行为主的制作工作、游戏设计视觉表现为主的后期制作等相关工作，具有职业生涯发展基础的知识型、发展型、高素质技术技能人才。

#### 五、职业范围

游戏艺术设计专业是一个涉及领域相对广泛的综合性高级应用性专业，培养游戏美术产业链的职业能力和综合素质，适应游戏行业需要的高级技能应用型人才，专业人才就业面向的岗位主要包括：游戏界面设计师、游戏原画设计师、场景三维模型师、角色三维模型师、动作绑定师、动画师、引擎地编师、游戏特效师、游戏周边设计师等。

表 1 游戏艺术设计专业对应职业领域、岗位以及国家职业资格证书一览表

序号	专业（技能）方向/ 职业领域	职业（岗位）	职业技能等级证书列举 名称等级颁证单位
1	游戏创意设计	游戏界面设计师	● 1+X 游戏美术设计（中级、高级） 完美世界教育科技（北京）有限公司（选考）
		游戏角色原画师	
		游戏场景原画师	
2	游戏内容制作	三维模型师	● 1+X 数字创意建模（中级、高级） 浙江中科视传科技有限公司（必考 任选一）
		动作绑定师	
		三维动画师	
		引擎地编师	
3	游戏视觉表现	游戏特效设计师	● 动画制作员（人社）（三级、四级） 波克科技股份有限公司（必考任选 一）
		游戏周边设计	
4	游戏项目管理	游戏项目助理	

## 六、人才规格

本专业遵循国家职业教育方针，培养德、智、体、美、劳全面发展，与我国社会主义现代化建设要求相适应，掌握专业必备的基础理论、专业知识和操作技能，具备深厚艺术素养、一定创新创业素质，具备从事专业实际工作的职业能力和综合素质，适应游戏制作及相关行业需要的知识型、发展型、高素质技术技能人才。

### （1）职业素养

- 具有深厚的家国情怀，坚定拥护中国共产党领导和社会主义制度，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观
- 具有中华民族自豪感，在从事游戏艺术设计相关工作中能够将遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动等作为道德准则和行为准则
- 具有社会责任感，增强文化自信和价值观自信，自觉将社会主义核心价值观和正能量融入到游戏艺术设计相关创作中去

- 具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，勇于奋斗、乐观向上，有较强的集体意识和团队合作精神
- 具有凡事精益求精的工匠精神，能根据游戏艺术设计行业的不断发展，技术的不断迭代，主动提高工作中的技术标准以适应产业变化
- 具有正确的审美观，以创作更多彰显中国审美旨趣、传播当代中国价值观念、反映全人类共同价值追求的优秀游戏艺术设计作品为己任
- 具有健康的体魄和健全的人格，在从事游戏创作工作中养成良好健身习惯，能主动预防各种与职业相关的疾病
- 具有游戏艺术设计行业从业的安全意识、环保意识，能妥善管理、维护相关硬件设施设备
- 具有较强的知识产权意识，熟悉《中华人民共和国著作权法》《中华人民共和国商标法》在内的法律法规，能通过正确渠道申请著作权和专利权，并具有较强的维权意识
- 具有较强的创新意识、自学能力和自我驱动力，主动面向未来，适应时代发展

## (2) 职业能力

- 能根据游戏美术风格特点，分析归纳视觉符号，完成界面字体、图标、主界面、操作界面的风格设定和视觉设计，适应游戏风格需求
- 能根据世界观的设定，根据不同美术风格的需求，进行角色、场景等的原画整体绘制，为后续工作提供综述与指导
- 能根据游戏动画剧本的内容，进行分镜实践创作与互动，完成创意脚本或将其转换成分镜头脚本
- 能根据分镜剧本与成片效果要求，利用 3D 空间造型、蒙版动画、运动跟踪、特效插件等软件完成二维动画后期合成

- 能根据三维场景、角色制作的基本分析方法以及制作模型的行业制作标准，完成场景、角色原画分析，制定三维制作方案
- 能根据原画的三视图，运用美术造型思维，准确分析造型的结构特征，运用三维建模软件，制作出道具、场景、角色等模型
- 能根据已完成的道具、场景、角色各部分三维结构大型，运用雕刻软件，完成道具、场景、角色等高精度模型细节刻画
- 能根据项目贴图效果要求，匹配高低模，运用插件，完成法线贴图、粗糙度贴图、AO 贴图渲染
- 能根据主流的贴图软件制作流程，运用颜色贴图基础效果，完成颜色贴图、高光贴图制作
- 能根据人体结构和物体结构，按照三维绑定的原理和要求，完成绑定工作
- 能根据动作描述的要求，运用相关的动作捕捉设备，完成动作捕捉数据的采集
- 能根据项目要求，运用动捕修复插件调整动作捕捉数据，并运用三维动画软件，制作符合运动规律的动画效果
- 能根据游戏特效制作要求，运用特效软件，完成战斗特效、场景特效及 UI 特效制作
- 能够根据主流引擎操作规范，运用项目引擎软件，完成关卡、灯光、材质、资产以及动画设置
- 能根据虚拟引擎的属性，运用摄像机镜头运动的技巧，完成引擎中运动镜头的制作，调节相关属性设置，并对视频进行输出
- 能根据故事要求，利用蒙太奇等剪辑技巧，运用后期软件进行镜头间的剪辑与合成，并完成各类视频格式的最终输出
- 能根据项目要求以及项目各岗位制作人员情况，管控项目进度，把控项目各流程环节的预算和浮动空间，按工作时间表有序推进项目

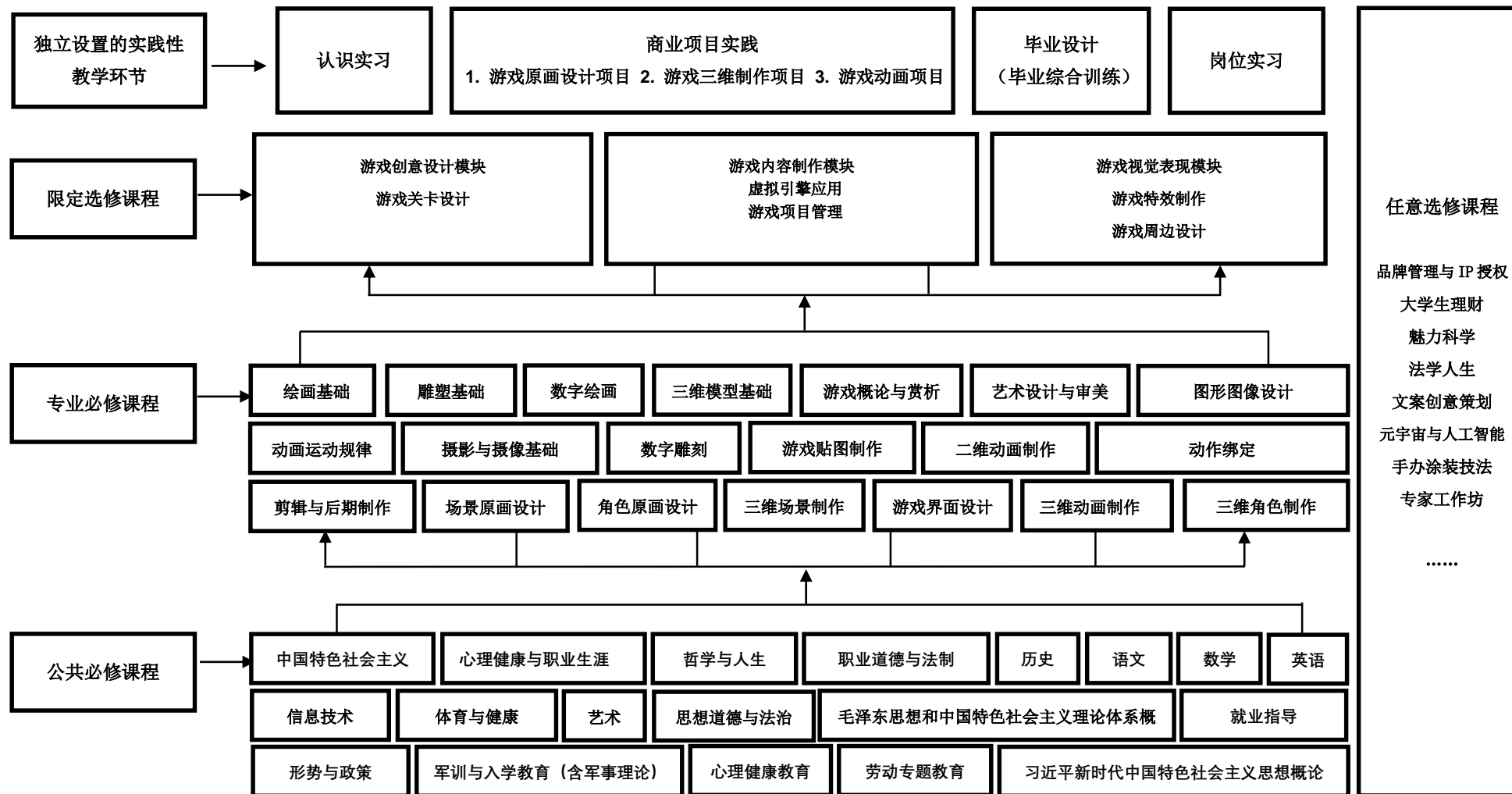
- 能根据游戏市场项目需求，运用创造性思维，进行游戏周边产品视觉创意设计，选择合适的材料和工艺，完成符合产品需求的表达效果

## 七、课程结构

### （一）课程结构设计理念

游戏艺术设计贯通专业以聚焦服务建设全球游戏中心为目标优化人才培养方向，在开全、开足公共基础课程的基础上，以夯实艺术审美和美术基础为目的打造美术基础课程；以“德技艺创”并修为宗旨、以行业技术应用“后期前置”新趋势为导向，完善技艺交融课程体系设计，在专业方向课程方面注重对接职业岗位能力，不仅注重技术、艺术与创意三方面课程的比例关系，优化课程体系，更注重课程结构的螺旋递进，加强外延拓展课程。在产学一体课程设置方面，以梯次有序、资源共享为宗旨打造引企入教的实训体系，依托校企合作企业以及行业协会与产业联盟，开展分散贯穿、集中持续的产学一体化实践教学，分方向安排顶岗实践，锤炼学生综合实践技能。

图 1 游戏艺术设计专业人才培养课程结构框架与课程路线图



## (二) 课程模块设置

本专业课程由五大模块组成,共计 5188 学时,其中理论课程 2326 学时,占比 44.8%,实践课程 2850 学时,占比 54.9%,课程分必修课和选修课。

表 2 游戏艺术设计专业课程模块设置表

模块	性质	组成 门数	学时数		
			理论	实践	比例
公共必修课程	必修课	19	1452	418	3.47:1
专业必修课程	必修课	20	634	1046	0.61:1
限定选修课程	选修课	5	120	204	0.59:1
任意选修课程	选修课	5	96	102	0.94:1
独立设置的实践性 教学环节	实践、实习	4	0	1032	0:1
总 计		53	2326	2850	0.82:1
			5188		

## 八、课程内容与要求

游戏艺术设计专业五年共开设 20 门专业必修课,5 门限定选修课,课程内容与要求详见表 3。

### (一) 专业必修课程

表 3 游戏艺术设计专业必修课程内容与要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	绘画基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容:素描的基本概念、素描艺术发展概况、结构素描、明暗素描、素描写生、创意素描、色彩的基本概念、色彩艺术发展概况、色彩的绘画表现技法、色彩写生训练、创意色彩训练、速写的基本概念、人物速写、风景速写、场景速写</li> <li>● 教学要求:通过素描、色彩和速写的学习和训练,学生能了解绘画造型的</li> </ul>		

		<p>客观规律、正确的观察方法和绘画步骤，掌握基本的美学知识、审美规律和判断方法，能学会以美学的观念与思想对身边的事物进行提炼，并通过现场观察与美术绘画的应用，使学生能直观感受绘画的应用价值。</p>	288
2	艺术设计与审美	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：审美的形式法则、平面构成形态要素、平面构成基本形式、色彩要素和色彩体系、色彩配色方法和原则、立体构成的元素应用、国画欣赏基础、西方艺术流派、中国传统民艺</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能掌握对称与平衡、对比与调和、节奏与韵律、统一与变化等审美形式法则，能综合运用点、线、面平面构成形态要素进行艺术表现创作，能掌握平面构成的基本形式，掌握色彩要素和色彩体系、色彩配色方法和原则，能综合运用立体形态元素、材料元素进行形体与空间塑造，能鉴赏历代国画作品，了解国画形式功能、国画分科、主要流派等，能欣赏中国传统民艺，并结合现代元素对传统民艺进行再创作。</li> </ul>	72
3	游戏概论与赏析	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：游戏的基础概念、游戏与其他艺术的关系、游戏产业现状及趋势、游戏开发流程、游戏创作者的基本素养</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能</li> </ul>	36



		<p>了解游戏发展的历史与分类， 游戏产业现状及趋势， 能赏析游戏与电影、造型、文学、音乐等艺术形式的关系， 掌握游戏开发流程。</p>		
4	图形图像设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：平面图像制作、矢量图形制作、图像绘制、文字应用</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练， 学生能了解平面图像制作规范与要求， 能够熟练运用平面软件制作矢量图形、绘制图像， 能掌握文字排版与应用。</li> </ul>		36
5	摄影与摄像基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：静物摄影、人物摄影、风光摄影、短片拍摄、长片拍摄共五个相关工作任务。</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练， 学生能了解照相机和摄影机的基本构造及原理， 掌握摄影与摄像的相关知识与技术技能， 能自主拍摄和创作各类常见的静态与动态影像作品， 培养专业的静态影像与动态影像的拍摄能力， 提升整体的视觉艺术审美力。</li> </ul>		32
6	雕塑基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：中国雕塑简史、西方雕塑简史、雕塑的材料和工具、雕塑的步骤和方法、头像的解剖与结构关系、头像雕塑的制作方法、动物雕塑的制作方法、人体比例与动态关系、人体结构与解剖关系、人体雕塑的制作方法</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练， 学生能了解雕塑史的基本知识， 能概述中西方雕塑的基本特征、风格演变及发展特点； 掌握头像的解剖与结构关系，</li> </ul>		72

		掌握头像雕塑的制作方法，能在规定时间里临摹石膏头像；掌握动物雕塑的写生与塑造方法，在规定时间内临摹任意动物造型；掌握人体比例与动态关系、人体结构与解剖关系，能制作不同年龄、性别、体型特征的全身像动态雕塑；能制作角色服装、配饰、道具、装备等泥塑模型。	
7	数字绘画	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：人体的比例与结构原理、人物的动态造型方法、服装和道具绘制原理、场景的绘制原理、上色的表现技法、材质绘制原理、CG 插画绘制原理</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能系统了解数码绘画的基本原理和绘制流程，能掌握人物的造型、服装、道具、室内和室外场景的绘制原理，能熟练使用绘画软件的绘制工具，并能绘制出不同的材质的服装和道具，准确运用色彩原理对画面进行上色和调整，能根据要求绘制出不同风格和主题的 CG 插画。</li> </ul>	144
8	三维模型基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：三维软件基础界面、三维软件常用基础工具、三维软件三维建模常用工具、三维软件常用编辑修改工具、灯光与摄像机工具、材质和贴图工具、环境和效果技术、渲染技术</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能</li> </ul>	

		<p>了解三维场景制作的相关知识，掌握三维软件基础制作、三维场景初模制作，制作灯光，使用与编辑材质，调整环境与效果，渲染输出等（技能），形成态度严谨、精益求精的良好职业素养，具备游戏场景制作等行业所需的创造力、鉴赏力，较强的吃苦耐劳的精神、探索精神以及团队协作精神。</p>		72
9	动画运动规律	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：动画创作的原理与工序、运动力学原理与绘制方法、曲线运动的原理与绘制方法、两足行走动画特点与绘制方法、两足奔跑动画特点与绘制方法、两足跳跃动画特点与绘制方法、四足行走与奔跑动画特点与绘制方法、飞禽类动画特点与绘制方法、自然现象的动画特点与绘制方法</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解动画运动规律的基本知识，掌握动作绘制的要点、力学运动绘制、两足运动与奔跑、跳跃绘制、动物运动绘制、自然现象动画绘制等运用的基本技能与知识，能完成逐帧动画的绘制以及角色动态设计。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：运动力学绘制、曲线运动绘制、两足行走动画绘制、两足奔跑动画绘制、两足跳跃动画绘制、四足行走与奔跑动画绘制、飞禽类动画绘制、自然现象的动画绘制等</li> <li>● 考核要求：动画制作员（三级、四级）职业技能等级标准的相应考核要求。</li> </ul>	72
10	剪辑与后期制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：项目工程构建、素材文件整理、脚本分镜制作、基础图形制作、基础图像处理、动画镜头合成、动画镜头特效、动画镜头剪辑、动画音频合成、镜头色彩处理、字幕编辑</li> </ul>		

		<p>制作、动画渲染输出</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解剪辑与后期制作的基本知识和基本技能，掌握动画剪辑、动画合成、动画特效、音频合成、调色校正、字幕创编、视频输出的基本知识和基本技能，能完成二维图形动画、三维特效动画、拍摄合成动画的编辑制作工作。</li> </ul>		72
11	场景原画设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：游戏场景元素设计、自然场景原画设计、人造场景原画设计、卡通场景原画设计、写实场景原画设计</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解游戏场景原画设计的制作流程和制作要点，掌握概念植被设计、山石地形设计、大气环境设计、场景特效设计的绘制与设计表现要点，能根据游戏策划案的要求，完成场景前期参考资料的收集、分析与管理，并选择适合的美术风格完成自然场景和人造场景的设计表达及后期制图。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：概念植被绘制、山石地形绘制、大气环境绘制、写实风格自然场景原画设计、卡通风格自然场景设计、单体建筑外观设计、室内场景原画设计、卡通风格人造场景原画设计、写实风格人造场景设计</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）的相应考核要求。</li> </ul>	72
12	数字雕刻	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：人体雕刻、卡通角色雕刻、次时代角色雕刻、硬表面雕刻、数字雕刻创作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解通用雕刻软件的操作方法、角色三维结构雕刻原理与特点，能根据原画要求，完成人体雕刻、卡通角色雕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：头骨雕刻、头部雕刻、身体雕刻、Q 版风格角色雕刻、二次元风格角色雕刻、次时代人物雕刻、次时代怪兽雕刻、硬表面雕刻</li> </ul>	

		<p>刻、次时代角色雕刻、硬表面雕刻、数字雕刻创作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）、1+X 数字创意建模职业技能等级标准（中级、高级）证书的相应考核要求。</li> </ul>	72
13	二维动画制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：二维基础动画制作、交互动画制作、二维动画短片创作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解二维动画的类型与各类动画的基本制作方法（技能），掌握二维动画制作软件的工作环境及各种工具的功能和使用技巧，能熟悉二维动画制作的基本方法，灵活运用制作软件的功能创作出图文、声音并茂的交互动画及二维动画短片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：二维基础动画制作、二维动画基础绘制、二维基础动画制作、二维基础动画输出、交互动画制作、二维动画短片创作</li> <li>● 考核要求：动画制作员（三级、四级）职业技能等级标准证书的相应考核要求。</li> </ul>	72
14	三维场景制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：三维植被制作、三维山石制作、三维道具制作、三维建筑制作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解三维场景制作的基本流程和行业标准，掌握三维场景的制作软件功用和制作技巧，能根据原画进行分析和规划，熟练使用三维模型软件制作植被、山石、道具、建筑等常规场景模型，熟练使用贴图绘制软件绘制模型贴图并能准确表现不同质感，熟练使用渲染软件进行最终效果的渲染和输出。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目小型植被制作、大型植被制作、单体山石制作、复合山体制作、三维道具制作、单体建筑制作、建筑群制作</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）、1+X 数字创意建模职业技能等级标准（中级、高级）证书的相应考核要求。</li> </ul>	144

15	三维角色制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：角色设定需求解读、低模制作、UV 拓扑、高模制作、贴图制作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解三维角色制作的基本流程和行业标准，掌握三维角色的制作软件功用和制作技巧，能根据原画进行分析和规划，熟练使用三维模型软件制作角色头像、装备、服装、武器等常规角色相关模型，能熟练使用贴图绘制软件绘制模型贴图并能准确表现不同质感，使用渲染软件进行最终效果的渲染和输出。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：角色原画分析、项目素材收集、角色低模制作、UV 拓扑、角色高模制作、贴图制作</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）、1+X 数字创意建模职业技能等级标准（中级、高级）证书的相应考核要求。</li> </ul>	144
16	游戏贴图制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：手绘游戏贴图制作、次时代游戏贴图制作、影视贴图制作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解主流常见的游戏贴图的绘制流程，掌握手绘、次时代、影视贴图的流程制作，能熟练运用贴图绘制软件和渲染器，渲染展示不同质感和材质，能熟练运用贴图软件精准表达质感，使用渲染软件进行最终效果的渲染和输出。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：手绘游戏基础制作、手绘贴图深入制作、实时效果展示制作、次时代游戏贴图制作、影视贴图制作</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）、1+X 数字创意建模职业技能等级标准（中级、高级）证书的相应考核要求。</li> </ul>	72

17	动作绑定	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：道具绑定、角色绑定、编辑蒙皮与权重、角色面部表情</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解动画绑定的规范流程，掌握道具绑定、角色绑定、编辑蒙皮与权重、角色面部表情绑定流程与技巧，能根据动画需求制作出符合道具和角色的绑定制作。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：道具绑定、角色绑定、编辑蒙皮与权重、角色面部表情绑定制作</li> <li>● 考核要求：动画制作员（三级、四级）职业技能等级标准证书的相应考核要求。</li> </ul>	72
18	游戏界面设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：基础控件设计、图标设计、文字设计、界面设计</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解游戏界面设计的基础知识，掌握游戏界面设计的设计规范，能够根据游戏风格完成按钮、进度条等基础控件的设计，根据表现内容完成道具图标、技能图标、系统图标、启动图标的设计，根据游戏界面字体设计原理，完成标题文字、场景应用文字、面板文字的设计，完成符合技术规范的游戏整体图片输出并匹配游戏功能效果。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：按钮控件设计、选择控件设计、输入控件设计、显示控件设计、道具图标设计、技能图标设计、系统图标设计、启动图标设计、标题文字设计、场景应用文字设计、面板文字设计、界面设计</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游戏美术设计职业技能证书（中级、高级）的相应考核要求。</li> </ul>	72
19	角色原画设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：角色概念原画设计、卡通角色原画设计、写实角色原画设计、虚拟生命体角色原画设计、游戏角色美宣设计</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解游戏角色原画设计的要点、方法和设计原理，掌握角色概念原画设计、卡通角色原画设计与制作、写实</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：角色概念线稿设计、卡通角色风格标准的制定、卡通风格角色原画设计、写实角色原画设计、虚拟生命体角色原画设计、角色美宣画设计</li> <li>● 考核要求：达到 1+X 游</li> </ul>	72

		角色原画设计与制作、虚拟生命体角色原画设计与制作、游戏角色原画设计中宣传画的设计与制作等专业技能，能根据游戏策划案的要求，完成角色前期参考资料的收集、分析与管理，并选择适合的美术风格完成的设计表达及后期制图。	戏美术设计职业技能等级标准（中级、高级）的相应考核要求。	
20	三维动画制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：镜头动画制作、动画表演、动作捕捉、物体动画制作、角色动画制作、视频渲染输出</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解三维动画制作的全流程以及三维动画师所具备的职业能力，掌握镜头动画制作、动画表演、动作捕捉、动画制作的基本技能，能根据游戏策划要求，完成动画视频渲染的最终效果。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 技能考核项目：镜头动画制作、动画表演、动作捕捉、物体动画制作、角色动画制作、视频渲染输出</li> <li>● 考核要求：动画制作员（三级、四级）职业技能等级标准的相应考核要求。</li> </ul>	72

## （二）限定选修课程

表 4 游戏艺术设计专业限定选修课程内容与要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	游戏关卡设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：关卡策划、关卡设计、白盒制作、场景灯光及模型道具制作、后期性能优化</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解熟悉游戏关卡制作的基本原理、关卡基础设置、灯光设置、材质设置和动画设置创作等基本规范，掌握</li> </ul>		72



		<p>主流引擎操作规范，能运用项目引擎软件，完成关卡基础设置、掌握灯光设置、合理灯光设置、材质设置、白盒搭建，掌握后期性能优化操作规范，能根据关卡策划的文档需求，完成参数设置调整。</p>	
2	游戏周边设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：游戏周边市场调研、游戏周边产品开发方案设计、游戏周边产品创意设计、游戏周边样品制作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解游戏周边产品种类与特征，掌握产品市场调研方法、市场调研问卷设计、市场调研报告撰写，能完成游戏周边产品创意方案设计、产品创意形象设计以及游戏周边样品制作。</li> </ul>	72
3	游戏项目管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：项目统筹、项目管理、项目协调</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能系统了解游戏项目管理的基本原理和操作流程，能熟练掌握游戏项目标准与流程要求，合理管控项目进度，多角度（行业、项目、用户、自身、机会等）分析数据，管控项目进度，能根据团队工作情况，分析团队管理中存在的问题，持续推进优化组织管理。</li> </ul>	36

4	游戏特效制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：战斗特效制作、场景特效制作、UI 特效制作、粒子系统、毛发制作、布料制作、流体制作及 SHADER 材质制作。</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解游戏特效制作的基本原理，掌握游戏特效设计、粒子系统、流体制作、布料结算、毛发制作及群集制作等基本技能，能根据项目需求完成游戏特效制作的工作，同时具备从事游戏特效工作所需的创造力、鉴赏力，较强的探索精神以及团队协作精神。</li> </ul>		72
5	虚拟引擎应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主要教学内容：场景设定需求解读、场景整合、镜头输出资产制作、场景整合、材质灯渲、后期制作</li> <li>● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解熟悉引擎地编多种风格场景的制作流程，能根据场景设定需求解读，掌握场景整合、镜头输出资产制作、场景整合、材质灯渲、后期制作等。</li> </ul>		72

## 九、教学安排表

### （一）教学活动时间安排表

中高职贯通游戏艺术设计专业共 5 个学年，每个学年共计 52 周，其中教学时间为 40 周（含复习考试），累计假期 12 周。具体教学活动时间安排见表 5。

表 5 游戏艺术设计专业教学活动时间安排表（单位：周）

学期	入学教育	军训	课堂教学	实训(实验)	实习	考试	毕业设计	机动	假期	总计
一	0.5	0.5	18	0	0	1	0	1	3	24
二	0	0	18	0	0	1	0	1	8	28
三	0	0	18	0	0	1	0	1	4	24
四	0	0	18	0	0	1	0	1	8	28
五	0	0	18	0	0	1	0	1	4	24
六	0	0	18	0	0	1	0	1	8	28
七	0.5	0.5	16	2	0	1	0	1	3	24
八	0	0	9	9	0	1	0	1	8	28
九	0	0	0	9	0	1	9	1	4	24
十	0	0	0	0	18	0	0	2	8	28
总计	1	1	133	20	18	9	9	11	58	260

- 注：1. 第一学期军训1周，不计入教学活动周，含1天入学教育。  
 2. 第七学期军训1周，不计入教学活动周，含1天入学教育。  
 3. 第八学期，实训9周，第九学期，实训9周，包含校企合作实际项目实训。

## (二) 教学进程表

本专业教学计划总学时数为 5170 学时，具体信息如下：

表 6 教学进程表

课程分类	课程名称	学时	学分	各学期周数、学时分配											
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
				18	18	18	18	18	18	18	18	18	18		
公共必修课程	思想	中国特色社会主义	36	2	2										
	政治	心理健康与职业生涯	36	2		2									
		哲学与人生	36	2			2								
		职业道德与法治	36	2				2							
		历史	72	4	2	2									
		语文	288	16	4	4	4	2	2						
		数学	288	16	4	4	4	2	2						
		英语	288	16	4	4	4	2	2						
		信息技术	144	8	3	3					2				
		体育与健康	324	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
		艺术	36	2			1	1							
	思想	思想道德与法治	54	3							3				
	政治理论	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	54	3							3				

	课	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	36	2								2		
		形势与政策	18	1										1
	军训与入学教育（含军事理论）	72	2	1							1			
	心理健康教育	36	2										2	
	劳动专题教育	16	1											
	就业指导	36	2											2
	小计	1906	104											
专业 必修 课程	绘画基础	288	16	4	4	4	4							
	艺术设计与审美	72	4	4										
	图形图像设计	72	4		4									
	摄影与摄像基础	36	2											
	数字绘画	72	4			2								
	雕塑基础	54	3			4								
	三维模型基础	72	4			3								
	动画运动规律	72	4				4							
	剪辑与后期制作	72	4				4							
	游戏概论与赏析	36	2				4							
	场景原画设计	72	4				2							
	数字雕刻	72	4					4						
	二维动画制作	72	4					4						
	三维场景制作	144	8					4						
	三维角色制作	144	8					4	4					
	游戏贴图制作	72	4					4	4					
	动作绑定	72	4						4					
	游戏界面设计	72	4						4					
	三维动画制作	72	4							4				
	角色原画设计	72	4							4				
绘画基础	288	16									4			
小计	1710	91												
限定 选修 课程	游戏关卡设计	72	4						4					
	游戏周边设计	72	4						4					
	游戏项目管理	36	2							2				
	游戏特效制作	72	4								4			
	虚拟引擎应用	72	4									4		
	小计	324	18											
任意选修课程		216	12					2	2	2	2	4		
独立 设置 的实	认识实习	24	1		1W									
	商业项目实践	288	16							4	6	6		
	毕业设计（毕业综合训练）	144	8										8	

实践性教学环节	岗位实习	576	24								4W	2W	18W
	小计	1032	48										
合计		<b>5188</b>	<b>277</b>	30	30	30	29	30	28	27	26	23	30

### （三）独立设置的实践性教学安排表

游戏艺术设计专业整个五年培养过程中，包括实训（实验）、实习等在内的独立设置的实践性教学环节主要体现在产学一体课程中，包括三门主要课程：商业项目实践、毕业设计、毕业实习。在商业实践项目中分为两个部分：第一部分为第二学期的《认识实习》课程，该课程为每个学生必须修的课程。课程内容主要带领学生对专业领域的企事业单位参观学习，同时激发学生专业学习兴趣，培养学生专业艺术修养，积累经验。第二部分为贯穿第七、八、九学期的跟岗实践课程，该课根据学生专业学习方向采用三个模块逐层递进的模式（游戏原画设计项目模块、游戏三维制作项目模块、游戏动画制作项目模块）参与企业真实项目制作，凸显学生专业特长，训练学生实战能力，减少就业过渡时间，做到毕业、就业无缝衔接。具体内容见表7

表7 独立设置的实践性教学安排表

类别	项目	内容与要求	学期	周数	备注
认识实习	企业参观	内容：本课程是学生到专业企业参观学习，了解游戏原画设计、三维模型制作、游戏动画制作企业不同岗位的技能要求和行业工作流程。 要求：通过参观和学习，学生能对未来从事的岗位和具体工作有一定认识，明确自身专业发展方向和基本技能，为毕业后走向社会和选择职业提供一定的依据和基础。	2	1	
商业项目实践（三个模块）	方向一 游戏原画设计项目实践	内容：产教融合参与真实项目（游戏原画类项目），采取团队培养教学模式。 要求：掌握多种原画绘制风格，可以根据客户要求完成项目制作，掌握项目制作流程。	7、8、9	18	

类别	项目		内容与要求	学期	周数	备注
块化实训	方向二	游戏三维制作项目实践	内容：产教融合参与真实项目（游戏模型类项目），采取团队培养教学模式。 要求：掌握多种游戏制作流程，可以根据客户的原画制作出三维模型制作，进一步提升作品品质。	7、8、9	18	
	方向三	游戏动画制作项目实践	内容：校内工作室参与实训项目。游戏模型制作、动画修补、layout、基础灯光渲染（初级三维制作类项目）。 要求：引导学生综合认识所学专业，规划未来职业生涯；培养学生熟悉专项技能岗位的职责、流程和操作方法；培养学生掌握常规化、程序化的操作方法和管理工作并学会运用，同时提高学生的实践技能、沟通能力、思维能力和管理能力。	7、8、9	18	
毕业设计	毕业设计开题		内容：毕业设计选题、文本分析、制定创作计划（参加开题答辩）。 要求：呈现主题，考察分析结构。	9	1	
	前期设计		内容：素材收集、资料分析、草图绘制、分工、设计工作计划。 要求：创建创作技能资料库，前期概念设计设定。	9	4	
	前期制作		内容：概念方案设计（参加中期答辩）。 要求：使用合理工具，技术与艺术结合设计作品。	9	3	
	中期制作		内容：工作进度汇报。 要求：中期项目制作流程管理，明确每个阶段制作数量及质量。进行中期进度汇报。	9	1	
	中期制作		内容：游戏设计与制作。 要求：使用各类软硬件设备根据剧本要求完成设计，技术与艺术结合设计作品。	9	3	
	后期制作		内容：游戏设计与制作。 要求：使用合理工具，技术与艺术结合进行模型、动画、实体、整体设计。	9	5	
	作品展示与答辩		内容：终期答辩。 要求：最终实现展示效果。	9	1	
毕业实习	方向一	游戏原画设计实践	内容：参与公司真实项目制作。如原画绘制（可延续跟岗实践时公司以及项目）。 要求：在实际项目中运用已掌握的原画设计与制作相关知识与技能。	10	9	校外实习
	方	三维模	内容：参与公司真实项目制作。如原画绘制（可延续跟岗实践	10	9	校

类别	项目		内容与要求	学期	周数	备注
	向二	型设计实践	时公司以及项目)。 要求: 在实际项目中运用已掌握的三维设计与制作相关知识与技能。			外实习
	方向三	游戏动画制作实践	内容: 参与公司真实项目制作。如引擎地编(可延续跟岗实践时公司以及项目)。 要求: 在实际项目中运用已掌握的游戏动画设计与制作相关知识与技能。	10	9	校外实习

## 十、专业教师任职资格

(1) 专业教师包括校内专业专任教师和校外兼职教师, 专兼配比 1:1。

(2) 专业学科带头人应具有副高及以上专业技术职务, 具备扎实专业知识、活跃学术思想、较强的组织协调能力和改革创新精神。校内专业负责人能够带领教学团队开展专业建设、教学改革; 校外兼职带头人在行业企业有一定威望, 具有与校内专业带头人联合制定专业发展规划的能力, 且应具备较强的校外教学资源整合能力。

(3) 校内专业专任教师具有大学本科及以上学历, 中、高等学校教师资格证书、近 5 年内有 6 个月以上的企业实践(工作)经历。

(4) 校外兼职教师应具有专业相关岗位 5 年以上企业工作经历和一定的职业教育理念, 并掌握基本的教育教学方法。

## 十一、专业实训(实验)装备

中高贯通游戏艺术设计专业实训室的建设应以与行业要求深度融合为导向, 结合人才培养模式的特点, 以整合资源、促进优质资源共享、提高资源使用效益和服务水平为目的, 构建现代化、职业化、开放式、生产性的实训环境以满足实践教学需要。按照专业相关企业的实际生产流程配备实训设施, 实施情境实践教学, 承担各类实训课、顶岗实习、项目实践、毕业设计等教学任务。校外实训基地的选择应与专业人才培养的方向紧密贴合, 开展基于真实情境的项目式教学,

培养学生的专业技能应用能力，实现零距离教学、零距离就业。具体要求见表 8。

表 8 游戏艺术设计与制作专业校内实训室情况表

序号	实训室名称	主要功能	实训装备	涵盖课程	工位数	位置
1	基础美术实训室	素描、速写造型训练，色彩训练	画架、置物台、石膏像、静物	绘画基础、人体结构造型手绘技法	30	中职
2	影像采集实训室	灯光照明、商业摄影、人像摄影；动态采集，基础视频前期拍摄	摄影灯具、多轴背景升降背景、静物拍摄台、反光板、柔光罩；电视机	素材采集技巧与整理	30	中职
3	图形设计实训室	计算机图形与图像处理	MAC 系统计算机，i9 处理器、独立显卡、27 寸显示器、鼠标键盘、电视机；4K 分辨率数位板、数位笔	图形图像设计、数码绘画、结构造型与色彩设计	30	中职
4	三维建模实训室	计算机三维模型制作	高性能计算机，i9 处理器、32g 内存、独立显卡、win10 系统、27 寸显示器、鼠标键盘、电视机	数码雕塑、三维造型基础、景观设计与角色服装设计、三维模型设计、道具类设计与制作	30	高职
5	雕塑造型实训室	涵盖头部、人体雕塑等实训模块	雕塑台、雕塑转盘、雕塑刀、紫砂泥、软陶、工具柜、多媒体触摸一体机、水槽、水龙头、可调高度画凳、写生台、静物灯、衬布	创意手绘基础	30	高职
6	动作捕捉工作室	动作捕捉	动作捕捉设备、VR 眼镜、Kinect 动作捕捉设备、LEAPmotion 动作捕捉设备	动作设定与高级效果表现	30	高职
7	数字引擎工作室	校企合作公司实际项目制作（虚拟引擎地编方向）	高性能计算机，独立显卡、i9 处理器、独立显卡 win10 系统、27 寸显示器、鼠标键盘、电视机	虚拟引擎应用、游戏引擎基础	30	高职

## 十二、其他说明

### （一）本培养方案制订所依据的相关上位文件



本专业人才培养方案是为实施产教深度融合模式下游戏艺术设计（中高职贯通）专业教学而编制的，其制订的主要依据有：

1. 《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》（国办发〔2017〕95号）
2. 《职业学校校企合作促进办法》（教职成〔2018〕1号）
3. 《高等职业教育创新发展行动计划（2015-2018年）》（教职成〔2015〕9号）
4. 《上海市教育发展“十四五”规划》（沪府发〔2021〕18号）
5. 《2022年上海市教育委员会职业教育工作要点》（沪教委职〔2022〕1号）
6. 《上海市教育委员会关于继续开展中高职教育贯通培养模式试点工作的通知》（沪教委职〔2011〕34号）
7. 《上海市教育委员会关于进一步加强职业院校中高职贯通教育的通知》（沪教委职〔2022〕31号）
8. 教育部五部门《关于职业学校学生实习管理规定的通知》（教职成〔2016〕3号）等
9. 《关于加快本市文化创意产业创新发展的若干意见》（上海文创“50条”）
10. 《全力打响“上海文化”品牌加快建成国际文化大都市三年行动计划（2018-2020年）》
11. 《2022元宇宙产业技术和创新应用白皮书》

## （二）学习制度

本专业为五年制中高职贯通专业，着重体现一体化设计思路，采用学年学分制。学生在规定的学习时间内修完全部课程，成绩全部合格，学业水平合格性考试通过，准予毕业。

参照《中高职教育贯通“甄别”工作的规定》及《中高职教育贯通培养甄别操作细则》，在第一学年结束时，根据学生的学习成绩（包括统考课程、学校自行组织的考试和考查课程等）、行为规范、学习状态、日常表现等，对学生的学习能力、适应能力和心智发展状态进行甄别，对不适应中高职教育贯通“长学制”培养模式的学生采取转

入三年制中职相同或相近专业学习,并做好这些学生的培养模式的平稳转出工作。

### **(三) 师资、教材、课程资源、校内外实训实习等条件**

#### **1. 专业教师任职资格**

(1) 专业教师包括校内专业专任教师和校外兼职教师,专兼配比 1:1。

(2) 专业学科带头人应具有副高及以上专业技术职务,具备扎实专业知识、活跃学术思想、较强的组织协调能力和改革创新精神。校内专业负责人能够带领教学团队开展专业建设、教学改革;校外兼职带头人在行业企业有一定威望,具有与校内专业带头人联合制定专业发展规划的能力,且应具备较强的校外教学资源整合能力。

(3) 校内专业专任教师具有大学本科及以上学历,中、高等学校教师资格证书、6个月以上的企业实践(工作)经历,具有创新创业教育理念。

(4) 校外兼职教师应具有专业相关岗位5年以上企业工作经历和一定的职业教育理念,并掌握基本的教育教学方法。

#### **2. 教材、教学资源建议**

中高职贯通游戏艺术设计专业所用公共基础课程的教材建议选用近五年出版的教育部“十三五”、“十四五”国家规划中高职贯通教材,另外选取参考教材辅助教学;专业必修课程建议选用近五年出版的教育部“十三五”、“十四五”国家规划高职高专教材;产学研一体化课程主要选用中高职贯通联合教研室组织企业与教师共同编写的讲义、校本教材,实习实训资料等。

#### **3、课程资源、校内外实训实习等条件保障要求**

中高职贯通游戏艺术设计专业实训室的建设与行业要求深度融合为导向,结合人才培养模式的特点,以整合资源、促进优质资源共享、提高资源使用效益和服务水平为目的,着力构建现代化、职业化、开放式、生产性的实训环境。两校按照专业相关企业的实际生产流程配备实训设施,实施情境实践教学,承担各类实训课、顶岗实习、项目实践、毕业设计等教学任务。校外实训基地的选择与专业人才培养的

方向紧密贴合，为学生培养提供实践基地、提供真实项目，培养学生的专业应用能力，实现零距离教学、零距离就业，为学生提供了良好的锻炼平台。

#### （四）评价要求

参照《中高职教育贯通培养教学评价与质量考核制度》要求，教学评价以促进学生专业能力发展和社会适应力提升为准则，在学院的教学质量监督运行机制下，采用学校评价、企业评价和第三方评价相结合的方式，实施过程化、多元化、整体性教学评价。评价形式由学生自评、项目组互评、教师与企业专家评价及行业协会等专业团体组织评价共同组成。

根据课程性质将中高贯通五年课程分为 A、B、C 三类，并形成相应的评价标准。A 类为纯理论类课程，评价方式主要以教师评价与学生自评相结合，以书面考试形式为主，主要考核学生对于专业相关理论知识的掌握情况，以及教学难点、重点的理解程度。B 类课程为理论结合实践课程，评价方式主要是教师评价、学生自评及项目组互评相结合，主要考核学生对于专业核心知识和技能的理解和迁移情况，包括职业能力的掌握、工作操守、团队意识等。考核形式主要以个人大作业、团队联合大作业为主。C 类课程为纯实践课程，评价方式主要是行业专家评价、项目组互评及教师评价相结合，主要考核在产学一体化教学模块阶段学生对于专业知识的理解、专业技能的灵活运用以及创新和创业意识在内的一系列综合职业素质。在产学一体化学习模块的不同阶段，灵活采用项目汇报、项目答辩、项目展示及项目实施过程评价等多元评价方式。

#### （五）教学管理制度

教学管理体现以人为本，通过方案制订、规范实施、常规检查和动态反馈等措施，对教学过程的各个阶段进行质量控制，促进学生在学习水平的提高和教师的专业发展，从而保证教学质量。

贯通人才培养方案制定后，两校教学管理部门按计划执行，与校企合作企业一起编制专业教学实施方案、教学考核要求和考试大纲。

教学质量监控由专门的督导机构负责。计划的执行在专业指导委员会的指导下，及时根据行业和市场的需求进行调整。两校的教师成立专门的一体化贯通教学联合教研室。

编制实施《游戏艺术设计专业中高职教育贯通培养考试管理制度》《游戏艺术设计专业中高职教育贯通培养教学检查制度》《游戏艺术设计专业中高职教育贯通培养教学评价与质量考核制度》《游戏艺术设计专业中高职教育贯通培养教研活动制度》《游戏艺术设计中高职教育贯通培养科研管理制度》等，教学管理严格按照制度要求进行。

## （六）对以上不能涵盖的其他相关情况进行说明

### 1. 教学建议

本贯通专业将严格按照此方案执行，同时根据国内外游戏动漫产业的发展及生源情况的变化及时对培养目标、培养手段进行更新与升级。联合行业骨干企业共同开发项目课程，依托各类相关科研课题提升师资科研及教学水平，利用现代化信息技术平台和丰富的优质教学资源，让学生在培养目标的指导下，有充分选择课程搭配和就业方向的机会，以此提升教学质量和专业竞争力。

### 2. 专业学习建议

建议在本专业课程学习过程中除引导学生掌握必要的理论知识外，充分利用龙头企业及行业骨干企业提供的项目实践机会，让学生在生产实践中达到行业标准及用人要求。所有用于教学的项目均由专业教师作为项目负责人带领学生有序完成，教师在项目实施和教学过程中随时关注学生的特长，因材施教，发掘不同学生的所长，注重学生个性培养。优秀的、学有余力的学生在项目教学中可自荐作为组长或项目骨干进行重点培养。学生在五年的学习过程中应注重积累实践经验，争取项目发表署名权和专利权，收集完善作品集用于今后就业。教师应在教学中指导学生多关注相关政策及法规，了解法律常识，建议多学习和参考国外教材及读物。

### 3. 关于考取专业对应职业资格证书的说明

结合国家人力资源社会保障部印发的《关于公布国家职业资格目录的通知》（人社部发〔2019〕68号）中公布的国家职业资格目录以及“1+X”证书制度改革，“1”是指学历证书，“X”是指代表某种技术技能的资格证书），要求中高职贯通游戏艺术设计专业的毕业生在获得学历证书的同时，还要考取与培养方向相关的职业资格证书。

#### 4. 教学质量评价充分引入产业与行业评价

专业教学引入第三方评价体系，遴选上海动漫行业协会、上海网络游戏行业协会里龙头骨干企业中的产业大师成立固定的专家理事会团队，制定完善的理事会章程和运作机制，协助专业在人才培养方案、教学计划、教学内容、考核评价等多方面进行把关，确保课程体系在方方面面符合产业当下及未来的发展方向。本专业的毕业标准也将由行业和理事会共同认定。（下表为专家理事会成员名单）

表9 专家理事会成员名单

序号	姓名	职务及简介	研究指导方向	代表作
1	王含暲	上海市动漫行业协会主任、上海市文化创意产业促进会理事、上海市文化产教联盟副秘书长	动画编剧	哪吒传奇
2	虞祖海	中国动漫集团党委书记、董事长、沉浸式交互重点实验室主任	红色文化与国漫创作	《网络时代的文化思维》《中国和平崛起中的文化使命》等二十余部著作
3	王华强	上海美术电影制片厂副厂长	国漫动画创作、制片	天书奇谭
4	钱逸敏	上海市张江当代艺术馆馆长、上海海上油画雕塑创作中心理事长，非遗文化连环画传承人	艺术动画创作	炫动的岁月以及油画全国展
5	张天晓	上海今日动画影视文化传播有限公司总经理、导演	动漫形象海外合作渠道开发、动画创作、动漫IP授权	中华小子、百变马丁

序号	姓名	职务及简介	研究指导方向	代表作
6	姜涛	上海完美时空软件有限公司美术经理	游戏开发	《柯南时代》《射雕 Zero》《降龙之剑》《射雕英雄传3D》《最终兵器》《轮回诀》《一拳超人》游戏研发
7	李靖	上海莉莉丝科技股份有限公司美术经理	技术美术	《使命召唤》《剑与家园》《剑与远征》《生化危机》技术美术
8	王恺	开天工作室艺术总监	数字雕像	《铁血战士》《原创三国系列》《中国神话》《国家图书馆联名系列》数字雕像三维制作
9	罗劫之	上海维塔士电脑软件有限公司美术总监	场景美术	《合金装备5》《古墓丽影：崛起》场景美术
10	冯潜	大鳞游戏联合创始人、艺术总监	原画设计、前期概念设计	《加勒比海盗》《战锤》
11	马毅	Comics Lab 疯蚁漫画 联合创始人	影视概念设计、影视分镜设计	长安十二时辰
12	邓昕	上海惊浪影视文化传播有限公司总经理 上海市动漫教育专委会副秘书长	影视实时预演、虚拟制片	银河补习班、我和我的祖国
13	冯涛	上海腾讯科技预研中心动画指导	AI 虚拟人技术	虚拟人“Siren”
14	董广浩	盛趣游戏中台 ue4 引擎部负责人，兼项目总监	当下主流引擎开发	仙剑奇侠传、古剑奇谭
15	慕容引刀	著名动画人，上海漫行文化传播有限公司创始人	动画创作、衍生品设计	刀刀 IP
16	王伟	北京大学软件与微电子学院数字艺术系教授，顶级杂志《幻想艺术》出品人	影视及动画概念设计	三毛流浪记、哪吒传奇

序号	姓名	职务及简介	研究指导方向	代表作
17	陈劲松	上海师范大学影视传媒学院动画专业负责人、中国傩戏学会研究会会员，上海戏曲学会理事	戏曲动画创作	《中小学戏曲课程建设与改革》《艺术“一条龙”教育模式的保障统一与支持机制运行实践——戏剧项目》
18	穆逢春	著名漫画人、上海风炫动画有限公司漫画主笔	漫画创作	斗罗大陆
19	王健宁	上海纵游网络技术有限公司美术经理	技术美术	《刀剑神域黑衣剑士王牌》技术美术
20	郑蕴卓	上海网之易网络科技发展有限公司项目经理	项目管理	《魔兽争霸官方对战平台》《魔兽世界集合石》《魔兽世界集结号》《炉石传说官方插件》 项目管理
21	徐卞玉	波克科技股份有限公司艺术总监	游戏策划	《捕鱼达人》《过山车大亨》《呆萌骑士》
22	葛明明	上海纵游网络技术有限公司美术经理	二维原画	《星球大战（手游）》《战斗少女高校》《神奇动物在哪里》《灌篮高手》《全职猎人（手游）》美术监修
23	黄立洁	上海智间网络科技有限公司	IP 授权与开发	萌芽熊 IP
25	王志良	上海 808 游戏梦工厂项目经理	游戏地编	《King of Avalon》 《Guns of Glory》 《Dragon Tamer》 地编/灯光氛围、镜头语言制作
26	陶思源	上海佩岛文化科技有限公司总经理	三维角色、潮玩 IP	《剑灵》《刺客信条 3》《斗战神》角色制作
26	黄灿洲	北京可牛科技发展有限公司	影视及动画概念设计	《晴雅集》《流浪地球》
27	于洲	追光人动画设计（北京）有限公司	动画创作与策划。制片	《白蛇缘起》《哪吒之魔童降世》

序号	姓名	职务及简介	研究指导方向	代表作
28	章义 苓	上海真希科技有限公司	动画制片、IP 开 发	《百变马丁》
29	王波	上海澧泉文化传播有限公司	三渲二动画创作、 AR 技术研发	《时之歌》《两不 疑》
30	虞洋	上海莉莉丝科技股份有限公司 事务经理	项目运营	《万国觉醒》《剑 与远征》项目运营

## 5. 课程思政

上海电影艺术职业学院始终将党和国家“育人为本，德育为先”理念贯穿于专业教学的重要手段与渠道，其中“五分钟德育”荣获上海市教学成果二等奖、首届全国民办高校党建和思想政治工作优秀成果二等奖。游戏艺术设计贯通专业育人过程中要将“课程思政”与专业教学相结合，要求每位任课教师在课堂教学时，围绕专业教学、结合时事政治，设计一个德育主题，将其与专业教学相结合，以贴近学生实际的方式，开展德育主题教育，时间可集中，也可分散在教学中，遵循效果为先的原则，做到入情入理、入耳入脑，增强贯通专业德育教育工作的针对性，提高德育教学的时效性。