

游戏艺术设计专业人才培养方案

(2022 版)

一、专业名称及代码

专业名称：游戏艺术设计专业

专业代码：650121

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

三年。

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位群或 技术领域举例
软件和信息技术 服务业 (65)	数字内容 服务 (657)	动漫、游戏 数字内容服务 (6572)	动画设计人员 (2-09-06-03)	游戏二维设计 游戏三维制作 游戏特效设计

- **就业岗位：**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、游戏动作师、游戏场景地编师、游戏特效设计师、游戏广告视频设计师；
- **迁移岗位：**潮玩设计师、空间展示设计师、三维动画师、商业插画师、项目管理助理、影视模型师、游戏视频编导、手办涂装师等 CG 相关产业。



图 1 游戏艺术设计专业职业面向岗位图

专业应获取的职业资格证书详见下表：

表 2 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一览表

序号	职业领域	职业岗位	对应的职业资格证书 (名称、等级、颁证单位)	必考/选考
1	前期创意设计	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
		游戏原画设计师		
2	中期美术制作	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 (二选一)
		游戏动作师	动画制作员（人社）（三级、四级）波克科技股份有限公司	
		场景地编师		
3	后期视觉表现	游戏特效设计师		

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养学生坚持立德树人，德技并修，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，能从事游戏前期创意设计、中期美术制作、后期视觉表现等相关工作，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。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

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，自觉将质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、创新思维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；
- 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；
- 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

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，运用动作捕捉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

六、课程设置及学时安排

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想政治理论、中华优秀传统文化、体育、军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并将党史国史、劳动教育、创新创业教育、大学语文、信息技术、公共外语、健康教育、职业素养、非物质文化遗产等列入必修课或选修课。

学校根据实际情况开设具有本校特色的校本课程。

（二）专业（技能）课程

专业（技能）课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节：

1、专业基础课程。

专业基础课程一般设置 6-8 门，包括：绘画基础、平面设计基础、摄影与摄像技术、雕塑基础、三维基础、数码绘画、动画运动规律等。

2、专业核心课程。

专业核心课程一般设置 6-8 门，包括：游戏界面设计、三维场景设计、三维角色设计、动作绑定制作、游戏原画设计、游戏特效设计、虚拟引擎技术应用等。

3、专业拓展课程。

专业拓展课程包括：新媒体动画制作、潮玩与文创产品设计、剪辑与后期等，专业拓展课程可以依据区域文化事业、产业结构进行适当调整。

4、实践性教学环节

实践性教学环节主要包括面向本专业所有学生集中安排的实训、实习（认知实习、跟岗实习、顶岗实习）、社会实践、毕业设计（毕业综合训练）等。

（三）专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 3 所示。

表 3 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	游戏界面设计	通过本课程学习，使学生能了解游戏界面设计的基础知识，掌握游戏界面的设计规范，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界面整体图片输出并匹配游戏功能效果。
2	三维场景设计	通过本课程学习，使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。
3	三维角色设计	通过本课程学习，使学生能了解三维角色制作的基本流程和行业标准，掌握三维角色的人体造型布线和制作技巧，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。
4	动作绑定制作	本课程旨在让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。
		主要内容包括，游戏场景元素设计、卡通角色原画设计、写实角色原画设计、游戏角色美宣设计；能了解游戏

5	游戏原画设计	角色原画设计的要点、方法和设计原理，掌握游戏原画的绘制方法与技巧等专业技能，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。
6	游戏特效设计	通过课程的学习，使学生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。
7	虚拟引擎技术应用	通过本课程学习，使学生能熟悉虚幻引擎地编多种风格场景的制作流程与规范，能根据场景设定需求完成解读，进行场景整合、资产制作，完成材质灯渲、镜头输出及后期制作等。

七、教学安排表

（一）课程模块设置

表 4 游戏艺术设计专业课程模块设置表

模块	性质	组成门数	课时数		
			理论	实践	比例(%)
公共基础课程	必修课	7	200	96	2.08:1
	限定性选修课	11	304	80	3.8:1
专业基础课程	必修课	9	244	268	0.91:1
专业核心课程	必修课	7	208	240	0.87:1
专业拓展课程	限定性选修课	3	48	64	0.75:1
独立设置的实践性教学环节	必修课	4	0	800	0:1
公共任选课程	选修课	5	76	84	0.9:1
小计		46	1080	1632	0.66:1

（二）教学进程表

本专业教学计划总学时数为 2712 学时，具体信息如下：

《游戏艺术设计》专业教学进程表 (2022确认版)

课程分类	序	课程名称	学分	学时分配			课程性质	第一学年			第二学年			第三学年															
				理论学时	实践学时	其他学时		第一学期			第二学期			第三学期			第四学期			第五学期			第六学期						
								周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时	周学时		
公共基础课程	1	军训与入学教育(含军事课)	1	40	8	32	B	40	1	40																			
	2	思想道德与法治	3	48	32	16	B	3	16	48																			
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32		A			2	16	32																	
	4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16	B					3	16	48															
	5	形势与政策	2	32	32		A	2	8	16	2	8	16																
	6	体育	4	64	32	32	B	2	16	32	2	16	32																
	7	大学生心理健康	2	32	32		A	2	16	32																			
	8	文化与信仰(限定性选修模块)	8	128	128		A						3	16	48	3	16	48	4	8	32								
	9	艺术与审美(限定性选修模块)	6	96	96		A			2	16	32	2	16	32	2	16	32											
	10	职业素养与创新创业(限定性选修模块)	10	160	80	80	B	2	16	32	2	16	32	2	16	32	2	16	32	4	8	32							
小计				41	680	504	176																						
专业基础课程	11	绘画基础*	4	64	28	36	B	4	16	64																			
	12	平面设计基础*	4	64	32	32	B	4	16	64																			
	13	摄影与摄像技术*	2	32	16	16	B	2	16	32																			
	14	雕塑基础*	2	32	16	16	B	2	16	32																			
	15	三维基础*	4	64	28	36	B	4	16	64																			
	16	数码绘画	4	64	32	32	B			4	16	64																	
	17	动画运动规律	4	64	34	30	B			4	16	64																	
	18	三维模型设计*	4	64	28	36	B			4	16	64																	
	19	数字雕刻*	4	64	30	34	B			4	16	64																	
小计				32	512	244	268																						
专业核心课程	20	游戏界面设计*	4	64	32	32	B					4	16	64															
	21	三维场景设计*	4	64	28	36	B					4	16	64															
	22	三维角色设计*	4	64	28	36	B					4	16	64															
	23	动作绑定制作*	4	64	30	34	B					4	16	64															
	24	游戏原画设计	4	64	30	34	B						4	16	64														
	25	游戏特效设计◆	4	64	30	34	B						4	16	64														
小计				28	448	208	240																						
产学一体课程	27	商业项目实践◆	8	128		128	C					8	16	128															
	28	综合实践	8	128		128	C	16	2	32	16	2	32	16	2	32	16	2	32										
	29	毕业综合训练	10	160		160	C										8	16	128	8	4	32							
	30	工学结合实习	18	384		384	C			16	4	64			16	4	64	16	8	128	16	8	128						
小计				44	800		800																						
专业拓展课程	31	新媒体动画制作	2	32	18	14	B			2	16	32																	
	32	游戏与文创产品设计	3	48	18	30	B					3	16	48															
	33	剪辑与后期	2	32	12	20	B						2	16	32														
公共任选课(见任选课表)		10	160	76	84	B	2	16	32	2	16	32	2	16	32	2	16	32	2	16	32								
小计				17	272	124	148																						
学时(学分)合计				162	2712	1080	1632		29	18	520	31	18	560	29	18	528	33	18	592	20	18	352	10	16	160			
公共基础课程占比 (要求不低于总学时1/4)				25.1%				选修课程占比(要求不少于总学时10%)				10.0%				实践性教学占比 (要求高于总学时50%以上)				60.2%									

说明: 1、课证融通课程名后用*标注; 2、校企合作开发课程名后用◆标注; 3、课程思政示范课程名后用▲标注; 4、在线课程名后用●标注; 5、中心平台课程名后用·标注。

表5 游戏艺术设计专业教学进程表

八、教学基本条件

（一）师资队伍

1、队伍结构：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，学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比不低于 60%，专任教师队伍形成职称、年龄合理的梯队结构。

2、专任教师：具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有游戏、动漫、动画设计与制作相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3、专业带头人：应具有副高及以上职称，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，能够较好地把握国内外文化艺术等行业、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。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。

4、行业导师：主要从游戏艺术设计行业、文化艺术行业企业聘任，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，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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。

（二）教学设施

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、校内实训室和校外实训基地等。

1、专业教室基本条件

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、专业制作相关软件、音响设备，互联网接入或 WIFI 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2、校内实训室基本要求

表 6 游戏艺术设计专业校内实训室情况表

序号	实训室名称	功能定位	位置
1	基础美术实训室	素描、速写造型训练，色彩训练	A405
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	A208
3	图形设计实训室	计算机图形与图像处理	A104

序号	实训室名称	功能定位	位置
4	蓝极光数字娱乐工作室	游戏三维美术岗位实践	A302
5	雕塑造型实训室	涵盖头部、人体雕塑等实训模块	A409
6	动作捕捉工作室	动作捕捉	B209
7	3D 打印实训室	3D 打印教学及操作	B213
8	蓝极光国风数码造像艺术工作室	潮玩模型创意设计	B303
9	游戏技术艺术工作室	校企合作公司实际项目制作 (虚拟引擎地编方向)	A307

3、校外实训基地基本要求

具有稳定的校外实训基地。能够提供开展游戏艺术设计等实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

表 7 游戏艺术设计专业校外实训基地情况表

序号	实训基地企业名称	功能定位	可容纳学生
1	上海纵游网络技术有限公司	游戏研发/游戏 UI/游戏原画/ 游戏特效/平面设计	20
2	上海 808 游戏梦工厂	游戏动画/游戏地编/游戏特效	20
3	上海佩岛文化科技有限公司	游戏原画/游戏角色三维/游戏 场景三维/PM 管理	20
4	上海维塔士电脑软件有限公司	主机游戏三维（角色场景）	15
5	柚嘉工作室	游戏角色三维	10
6	上海尚地文化传播有限公司（七创社）	游戏动画/虚幻引擎灯光渲染	10
7	上海众狐网络科技有限公司	游戏三维制作	5
8	上海璃音网络有限公司	PM 管理	3
9	上海游牛信息科技有限公司	游戏特效/游戏动作/平面设计	10
10	莫彼吾斯（上海）科技有限公司	游戏三维制作	10
11	上海鹰角网络科技有限公司	游戏动画/游戏 UI/游戏三维 (校招)	5
12	上海仲牧信息科技有限公司	游戏手游研发/CG 番剧/游戏三 维/游戏原画	10
13	上海韩创网络科技有限公司	平面设计/PM 管理	5
14	上海艺锐网络科技有限公司	游戏原画/游戏三维/游戏特效	15
15	上海起酷网络科技有限公司开天蓄梦工作室	游戏三维制作	5

4、学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供游戏原画设计、游戏三维制作、游戏界面设计、游戏

动画制作、引擎地编、游戏特效设计等相关实习岗位,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;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;有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度,有安全、保险保障。

(三) 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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材,禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构,完善教材选用制度,经过规范程序择优选用教材。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。

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,方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括:游戏艺术设计行业政策法规、有关职业标准,游戏艺术设计制作手册以及两种以上游戏艺术设计专业学术期刊和有关游戏艺术设计专业的实务案例类图书。

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、数字教材等专业教学资源库,种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

(四) 教学方法

“以学生为中心”,根据学生特点,激发学生学习兴趣,以任务驱动、项目为导向的“做中学、做中教”等多种教学模式。

以岗位任务为驱动的理论与实践融合,根据课程的性质和定位,设计教学方法。同时根据不同课程内容,岗位能力要求,建议采用如案例教学法、项目导入法、小组讨论、市场调研、作品展示、讲评法等多种方法。在实施教学时,多种教学方法结合,以调动学生的学习积极性和主动性为主,鼓励学生发现问题、思考问题和解决问题,培养学生自主学习和创新创业能力。

(五) 学习评价

本专业学习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。从专业技能、方法能力、社会能力或者从知识、技能、态度三方面构建评价指标，评价形式由学生自评、项目组互评、教师与企业专家评价共同组成。

课程性质将三年课程分为 A、B、C 三类，并形成相应的评价标准。

A 类为纯理论类课程，评价方式主要是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、项目制作总结为主。

C 类课程为纯实践课程，评价方式主要是建立职业能力综合评价体系，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、职业技能提高程度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，按照不同的权重计算总成绩。

（六）质量管理

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，促进学生学习水平的提高和教师的专业发展，从而保证教学质量。

学院和中心、专业建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，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。

学院、中心、专业应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、评教、评学等制度，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。

学院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、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

专业教研组织应充分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。

特别 C 类课程：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，协助专业在教学计划、教学内容、考核评价等多方面进行把关，以行业标准和项目验收通过标准进行质量检验，确保符合产业当下及未来的发展方向。

九、毕业要求

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，取得本专业规定的 2712 总学时，总学分修满不少于 162 学分，其中公共基础课 41 学分(含选修课 24 学分)，专业技能课专业课 121 学分(含专业基础课 32 学分，专业核心课 28 学分，产学一体课程 44 学分，专业拓展及任意选修课 17 学分)，允许学生通过参加技能竞赛、职业资格及技能考证、创新创业实践、第二课堂活动和在线课程等获得的成绩和学分按照《上海电影艺术职业学院课程学分替代管理办法》进行学分认定互换，但公共必修课、专业核心课、集中实践学分不可替代。

2. 职业技能等级证书要求：学生须获得 1+X 数字创意建模中级或动画制作员（人社）三级作为毕业条件之一。