



2026 级游戏艺术设计专业 人才培养方案

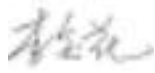
专业负责人： 何泳娆

二级学院： 教育与艺术学院

2026 年 6 月

人才培养方案内容提要及审批表

专业名称	游戏艺术设计		专业代码	550109	
学制	三年制，实行弹性学制 3—6 年				
合作企业	1. 杭州电魂网络科技有限公司 2. 爱酷游 3. 达趣网络 4. 白鲸网络 5. 虚幻竞技				
目标岗位 (毕业 3—5 年的) 描述	1. 原画师 2. 3D 角色建模师 3. 3D 场景建模师 4. 游戏特效师 5. 游戏 UI 设计师				
课程门数	48		专业核心课程门数	7	
专业核心 课程名称	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。				
毕业考核方式	考试、考查				
职业技能等级 证书	1. 游戏设计师 2. 平面设计师				
公共必修课程 总学分	31.5		公共必修课程 总学时	673	
专业必修课程 总学分	66.5		专业必修课程 总学时	1191	
选修课程总学分	38		选修课程总学时	684	
总学时数/总学分	2548/136	理论总学时	1041	实践总学时	1507
理论课占学时比例		40.86%	实践课占总学时比例		59.14%
其他说明	无				
编制（签名）	广东碧桂园职业学院 BGY 电竞产业学院：李金花 深圳市谷游居文化传媒有限公司：陈康来 广东碧桂园职业学院：何晓红				
审核（签名）	陈伟清				

专业教学指导 委员会主任 (签章)		二级学院 部门负责人 (签章)	
教务处负责人 (签章)		学校教学工作 委员会主任 (签章)	
校 长 (签章)		学校党委书记 (签章)	

目 录

一、专业名称及代码	2
二、入学要求	2
三、修业年限	2
四、职业面向	2
五、培养目标与培养规格	2
（一）培养目标	2
（二）培养规格	3
六、课程设置及要求	4
（一）公共基础课程	6
（二）专业课程	6
（三）实践性教学环节	8
（四）职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系	9
（五）职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系	10
七、教学进程总体安排	10
（一）全学程教学周分配	10
（二）教学进程表	11
（三）学时比例	11
八、师资队伍	11
（一）队伍结构	12
（二）专业带头人	12
（三）专任教师	12
（四）兼职教师	13
九、实施保障	14
（一）校企共育人才培养机制	14
（二）教学设施	14
（三）教学资源	16
（四）教学方法	17
十、质量保障和毕业要求	18
（一）质量保障	18
（二）毕业要求	20
十一、专业能力图谱	20
十二、课程思政矩阵	27
十三、人才培养特色	28
十四、附录	29

2026 级游戏艺术设计专业 人才培养方案

为深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，贯彻党的二十大和二十届历次全会精神，落实立德树人根本任务，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1号）等文件精神，落实《广东碧桂园职业学院关于做好2026级人才培养方案制（修）订工作的通知》（校教字〔2026〕32号）《以“三有”课堂引领“课堂革命”：广东碧桂园职业学院深化教学改革实施方案（2026—2028年）》等文件要求，践行“慈心善行、爱教乐学、勤德砺能”办学理念，深化教育教学关键要素改革，推进“三有”课堂建设，着力培养“会做人、会做事”“对人好、对社会好”服务基层一线技术和管理的高技能人才，组织开展2026级人才培养方案的制定工作。

为适应游戏产业优化升级需要，对接游戏产业和数字经济产业数字化、网络化、智能化发展新趋势，对接新产业、新业态、新模式下游戏模型设计师、游戏角色设计师、游戏场景设计师、游戏特效设计师、平面设计师等岗位新要求，不断满足游戏产业高质量发展对高技能人才的需求，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，制订本方案。

一、专业名称及代码

专业名称：游戏艺术设计

专业方向：游戏艺术设计方向

专业代码：550109

二、入学要求

中等职业学校毕业、高中阶段毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本修业年限 3 年，最长不超过 6 年（含休学）。

四、职业面向

表 1 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、游戏动画设计与制作、游戏特效、3D 角色/场景建模、 游戏特效、地编设计、游戏原画、游戏 UI 设计
职业类证书	游戏设计师 平面设计师

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，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、职业道德和创新意识，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，掌握扎实的游戏美术设计基础理论和专业技能，具备良好的人文素养、职业道德、工匠精神和创新意识，较强的就业能力和可持续发展的能力；面向核心游戏研发、泛娱乐与元宇宙、

互联网与数字交互、文化与教育科等行业，能够从事游戏角色、场景、道具的建模与贴图绘制、游戏 UI 设计、游戏特效制作、游戏引擎地编等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并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. 能够熟练掌握与本专业从事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，了解相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

3. 掌握美术基础知识，包括设计素描、色彩学、三大构成（平面、色彩、立体），了解游戏发展史、游戏类型与游戏开发流程。

4. 掌握游戏概念设计（角色、场景、道具）的理论与方法。

5. 掌握三维建模（高、低模）、UV 拆分、数字雕刻的核心原理与规范。

6. 掌握 PBR 材质与贴图制作流程与相关软件知识。

7. 熟悉游戏引擎的基本架构、资源管理、灯光与材质系统。

8. 了解游戏 UI/UX 设计的基本原理和规范，了解游戏特效制作的基本原理，了解 AIGC 工具在游戏美术设计中的应用场景与方法。

9. 具备扎实的造型能力与色彩设计表现能力。

10. 具备熟练运用数字绘画软件进行设计表达的能力。

11. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

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。

六、课程设置及要求

按照遵循规律、体现培养特色的原则，结合本专业实施“三段递进，校企共育”和采用“三段式”教学组织方式，培养理想信念坚定，身心健康，具有良好的人文素养、职业道德和创新意识的基层一线技术骨干（或管理干部）的要求，构建“三段式”课程体系：

第一阶段（第 1-3 学期）的公共基础课和专业技术平台课，围绕培养学生坚定的理想信念，良好的人文、职业素养和专业基础能力目标，设置公共基础课程和专业技术平台课课程模块。专业技术平台课程模块体现精准对接岗位需求特色，依据岗位需求整合传统课程，精选课程内容。

第二阶段（第 4-5 学期）的岗位知识深化学习和技能强化训练课程，围绕提升学生完成分流岗位典型工作任务的专业实践能力，构建以典型工作任务为载体的岗位专业知识应用深化学习和技能强化训练项目，聚焦学生分流岗位专业实践能力，突出专业知识应用与实践，并通过深入企业，采用工学交替的教学模式，开展企业课

堂学习，在实践中及时收集并解决学生岗位职务工作中共性问题，培养学生职业能力与职业精神。

第三阶段（第6学期）的专业岗位职务能力企业实践教学培养课程，围绕提升学生专业岗位职务能力，通过岗位实习，实现本专业培养基层一线管理干部或技术骨干的目标，并将对学生的创新思维和创新能力的培养，落实到指导学生毕业设计之中。

本专业的核心课程包括《游戏概念设计》《游戏原画设计/原画设计》《游戏角色设计/游戏模型设计》《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》等课程。

本专业要构建与“三段递进、校企共育”人才培养模式相配套、具有办学特色的课程思政、思政课程、思想教育三者相融合的“大思政”体系，形成协同效应。将“价值塑造、知识传授和能力培养”三者有机融入每一门课程中，突出产教融合、职业技能和时代精神并重，让课程思政真正成为塑造学生灵魂、培养时代新人的有效载体。

在每门课程的“课程标准”中，设立独立的“课程思政目标”，并与具体的知识点、技能点、教学情境（如实训、实习、项目等）紧密结合，做到“一课程一特色”，充分挖掘本专业、本行业特有的思政资源（如行业楷模、行业历史、行业法规、行业文化、优秀企业文化等），形成独具特色的课程思政案例库。通过“如盐化水、润物无声”，自然融合且有机渗透到人才培养的全过程、各环节，通过案例教学、项目教学等方法，以及评教和考核，确保课程思政落地见效。

（一）公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。将习近平新时代中国特色社会主义思想概论、马克思主义理论等思想政治理论课程、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育、创新创业教育、美育教育、人工智能导论、职业发展与就业指导、国家安全教育、安全急救教育、企业文化教育等列为公共基础必修课程。将中华优秀传统文化、人文素养、科学素养和创新创业实践等列为限定选修课程。同时，根据广东省教育厅文件，将《走在前列的广东实践》纳入公共基础必修课程。

（二）专业课程

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。

本专业结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要确定课程，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，探索创新课程体系。

1. 专业基础课程

主要包括：数字绘画入门、数字游戏概论、设计创意、经典游戏赏析、设计构成与基础、造型基础等领域的内容。

2. 专业核心课程

主要包括：《游戏概念设计》《游戏原画设计/原画设计》《游戏角色设计/游戏模型设计》《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》等课程。

表 2 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	专业核心课程	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	游戏概念设计	①解读与分析设计需求 ②资料搜集与灵感板创建 ③创意发散与草图探索 ④方案深化与设计细化 ⑤氛围图与叙事性表达 ⑥整合与交付	①设计中的构图、色彩心理学与叙事性表达 ②角色设计原理：体型、剪影、性格与背景故事的可视化 ③使用 Photoshop 等软件进行精细化绘制与上色，设计方案的排版、整合与演示技巧
2	游戏原画设计	①深度解读设计简报 ②色彩方案与氛围渲染 ③设计探索与草图提案 ④精准三视图绘制 ⑤细节拆分与材质标注	①原画设计核心规范人体结构与生物解剖 ②角色原画专项训练 ③场景原画专项训练 ④道具与载具原画专项训练，设计表述与沟通 ⑤道具与载具原画专项训练 ⑥设计表述与沟通
3	游戏角色设计	①深度解读角色设定 ②专项资料搜集与灵感板构建 ③剪影与动态探索 ④方案细化与服装道具设计 ⑤标准化图纸绘制（核心产出） ⑥角色展示图绘制	①角色设计理论与流程 ②人体结构与动态 ③剪影设计与形状语言 ④服装与装备设计 ⑤色彩理论与配色方案 ⑥面部与表情设计 ⑦专项风格化训练
4	游戏界面设计	①需求分析与信息架构设计 ②交互逻辑与动态原型制作 ③基础控件和动效设计 ④资源输出与规范撰写 ⑤界面整合与动效设计	①游戏 UI 设计导论 ②信息架构与交互设计 ③游戏 UI 视觉设计基础 ④图标与控件设计 ⑤界面类型与专项设计 ⑥UI 动效设计 ⑦资源输出与引擎基础
5	游戏特效设计	①解读需求和参考搜索 ②设计构思与故事板绘制 ③核心元素制作 ④引擎内特效组装与模拟 ⑤效果整合与调试 ⑥性能优化与交付	①特效设计理论基础 ②特效核心技术与流程 ③引擎工具链精通 ④属性特效专项训练 ⑤场景与 UI 特效 ⑥性能优化与职业规范
6	游戏引擎输出	①项目创建与资源导入	①引擎基础与工作流

序号	专业核心课程	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
		②材质系统配置 ③场景搭建与布局 ④灯光与环境构建 ⑤后期处理特效调试 ⑥性能检测与优化 ⑦基础交互与打包输出	②材质系统深入解析 ③场景构建理论与实践 ④光照与渲染技术 ⑤视觉增强与后期处理 ⑥性能分析与优化 ⑦交互基础与打包
7	游戏模型绑定和动画	①骨骼创建与放置 ②蒙皮与权重绘制 ③控制系统搭建 ④动画基础与规律掌握 ⑤角色待机与循环动画制作 ⑥角色表演动画制作 ⑦引擎导入与调试	①绑定技术基础 ②高级绑定技术 ③动画原理与运动规律 ④游戏核心循环动画制作 ⑤战斗与表演动画制作 ⑥引擎动画系统
8	动作捕捉技术	①方案设计与准备 ②演员标记点贴置与系统标定 ③动作采集与现场表演 ④数据解算与清理 ⑤数据修复与重定向 ⑥引擎导入与集成	①动捕技术导论与系统原理 ②动捕系统硬件与软件操作 ③数据解算与初步清理 ④数据修复与编辑技术 ⑤动画重定向技术 ⑥面部捕捉与表情捕捉 ⑦引擎内的动画处理
9	游戏文案策划	①核心概念与提案撰写 ②核心角色设计 ③美术、音频的协作 ④主线与支线剧情设计 ⑤对话与物品文案撰写	①游戏叙事理论基础 ②世界观架构方法论 ③角色造型艺术 ④剧情与任务设计 ⑤游戏内文案写作技巧 ⑥叙事设计工具与团队协作

3. 专业拓展课程

主要包括：图形创意设计、游戏创意思维、平面设计、AIGC 应用、运动数据处理、新媒体传播、游戏心理学、游戏岗位能力强化训练、岗位实践共性问题解析等课程。

（三）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

在校内进行游戏艺术设计实训基地进行美术基础与软件操作综合实训、数字绘画实训、三维软件基础实训、次时代游戏资产专项实训、游戏引擎场景搭建实训、游戏美术项目综合实训等实训教学。

（2）实习

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。在游戏研发公司、游戏美术外包公司、影视动画与特效公司、建筑可视化与室内设计公司、元宇宙/VR/AR 科技公司、广告传媒与营销公司等行业的校企合作企业（机构、单位）进行角色原画师、场景原画师、道具原画师、3D 角色建模师、游戏特效师、游戏 UI 设计师、游戏动画师影视动画模型师、建筑可视化渲染师等岗位实习。组织开展专业对口实习，包括认识实习和岗位实习。选派专门的实习指导教师和人员，对学生实习的指导、管理和考核。

（四）职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

学生获得以下职业技能等级（资格）证书（经提交证书原件验证），可获得本专业相关 1 门专业课程学分。（如若有多个职业技能等级证书，以最高等级核定为准）

序号	证书名称	证书等级	颁证单位	置换课程名称	学分
1	游戏美术设计	初级 中级 高级	1+X 证书完美世界	原画设计	2
2	数字创意模型	初级 中级 高级	1+X 证书中科	三维建模	2

3	虚拟现实应用 开发	初级 中级 高级	百度	引擎交互与应用	2
---	--------------	----------------	----	---------	---

表3 游戏艺术设计职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

（五）职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系

学生参加市级及以上职业院校技能大赛获奖，可获得本专业相关1门或多门专业课程学分。（如若获多个级别职业技能大赛奖项，以最高等级核定为准）

七、教学进程总体安排

（一）全学程教学周分配

表4 全学程教学周分配表

按学期/周数分配									
第一学年	第一学期（20周）				寒假	第二学期（20周）			暑假
	新生入学、军训及入学教育	课程教学	考试	机动	6	课程教学	考试	机动	6
	周数	3	15	1		18	1	1	
第二学年	第三学期（20周）				寒假	第四学期（20周）			暑假
	课程教学		考试	机动	5	课程教学	考试	机动	7
	周数		18	1		18	1	1	
第三学年	第五学期（20周）				寒假	第六学期（20周）			暑假
	岗位能力强化训练		岗位实践共性问题解析		春节	岗位实习与毕业设计		毕业教育与离校	7
	周数		18	2	1	20		3	

（二）教学进程表

见附件 1。

（三）学时比例

表 5 学时比例表

课程类别与性质		学时分配			课程类别 总计	占总学 时比例 (%)
		总学时	理论 学时	实践 学时		
公共基础课	必修课	673	343	330	817	32.06%
	限选课	72	40	32		
	任选课	72	40	32		
专业 （技能）课	专业技术平台课（必修）	831	420	411	1731	67.94%
	专业岗位课（限选）	540	126	414		
	岗位实习与毕业设计	360	72	288		
学时合计		2548	1041	1507		
学时比例		100%	40.86%	59.14%		

八、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。对标职业教育改革教学关键要素，细化游戏艺术设计专业教师能力清单，健全教师培训及校企人员双向流动机制，推进“三有课堂”建设，适配游戏原画设计、3D 角色/场景建模、游戏 UI 设计、游戏特效制作、游戏引擎地编与动画等岗位教学需求。

（一）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“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%，专兼职教师年龄、学历结构合理。现有专任教师 9 人，其中高级职称 2 人，占 22.2%。吸纳游戏研发、游戏美术外包、影视动画与特效、元宇宙/VR/AR 等企业一线技术、管理人才充实师资队伍，保障模块化、项目化课程与“三有课堂”落地实施。

（二）专业带头人

本专业专业带头人原则上具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外游戏行业、专业发展，紧密对接合作游戏企业、游戏美术外包机构、影视动画与特效企业及行业协会，充分掌握行业企业对游戏艺术设计专业人才的实际需求，教研组织与社会服务能力突出，在区域行业内具备专业影响力。牵头开展专业教学标准、课程标准、活页式教材开发，推进虚拟教研室建设与教师企业实践，引领本专业“三有课堂”教学改革与专业内涵建设。

（三）专任教师

本专业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；具有游戏设计、数字媒体艺术、动漫设计与制作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；具备本专业理论教学与实操实训指导双重能力；能够落实课程思政要求，充分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；能够跟踪行业新技术、新模式发展前沿，开展技术研发与社会服务。

落实教师数字素养提升要求，建立教师能力数字画像与专业发展档案袋，推行“项目制、伴随式”企业实践；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，参与游戏原画设计、3D建模、游戏UI设计、游戏特效制作、引擎地编与动画等真实项目；立足“三有课堂”优化教学设计，将工匠精神、艺术职业规范、游戏行业职业规范融入课堂教学全过程。

（四）兼职教师

主要从本专业相关游戏研发公司、游戏美术外包公司、影视动画与特效公司、元宇宙/VR/AR科技公司、广告传媒与营销公司等高技能人才中聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的游戏艺术设计专业知识和丰富的一线实操工作经验，具有中级及以上相关专业职称、高级工及以上职业技能等级或中层及以上职务，了解教育教学规律。

落实校企人员双向流动，聘请行业技能大师、主美、技术总监、资深原画师、3D建模师、游戏特效师、游戏UI设计师等担任行业导师，承担专业技能课程教学、企业实践教学培养、集中授课、岗位指导、学生职业发展规划指导等教学任务，深度参与课程开发、实训项目设计、活页教材编写，将行业真实岗位标准、游戏美术项目案例引入课堂教学。

九、实施保障

对标职教改革“专业、课程、教材、教师、实习实训”五大关键要素，结合游戏艺术设计游戏美术设计、数字内容创作、游戏引擎地编与动画等专业特点，围绕“三有课堂”健全全方位保障体系，推动教学内容对接游戏行业岗位标准。

（一）校企共育人才培养机制

持续深化“产教融合、校企共育”人才培养模式，建立本专业与杭州电魂网络科技有限公司、爱酷游、达趣网络、白鲸网络、虚幻竞技等企业之间的校企共同育人工作机制，包括签订战略合作框架协议，建立专业教学指导委员会，建立产业学院，校企共同制（修）订专业人才培养方案、岗位职务工作标准、课程标准和共同编写教材，建立企业兼职教师、岗位导师教学培训制度、企业实践教学培养教学管理和学生管理制度等，确保校企共同育人各项工作规范有序扎实推进。

（二）教学设施

1. 专业教室基本要求

所有专业教室均配备黑（白）板、多媒体计算机、高清投影仪及专业音响系统，均接入高速互联网及全覆盖无线网络，配备网络安全防护系统，确保教学数据安全与稳定访问及教学正常开展。并严格遵循国家建筑安全标准，设置应急照明系统、清晰的安全疏散标识，保障消防通道畅通，符合紧急疏散要求。

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，确保能够顺利开展美术基础与软件操作综合实训、数字绘画实训、三维软件基础实训、次时代游戏资产专项实训、游戏引擎场景搭建实训、游戏美术项目综合实训等实训活动。

表 6 实训基地一览表

序号	实训室名称	实训项目	设备配置要求	
			主要设备名称	数量
1	数字绘画实训室	1. 角色/场景原画设计 2. 游戏 UI 界面设计 3. 图标与标志设计 4. 色彩与构图专项训练	1. 高性能图形工作站 2. 专业级数位屏 3. 彩色打印机 4. 色彩管理校色仪 5. Adobe Creative Suite, Clip Studio Paint 等正版软件	50
2	次时代模型实训室 (3D 建模与雕刻工坊)	1. 三维软件基础建模 2. 高精度数字雕刻 3. 拓扑与 UV 拆分 4. PBR 贴图绘制 5. 角色/场景/道具专项制作	1. 高性能图形工作站 2. 三维建模软件 3. 数字雕刻软件 4. 材质绘制软件 5. 三维扫描仪 (可选)	50
3	游戏引擎集成实训室 (虚拟现实交互工坊)	1. 引擎基础操作与资源导入 2. 场景地编与灯光烘焙 2. 材质与 Shader 编辑 4. 粒子特效制作 5. VR/AR 内容开发 6. 游戏项目综合整合与发布	1. 顶级图形工作站 2. 游戏引擎 3. VR/AR 开发设备 4. 高清投影系统 5. 环绕音响系统	50
4	动作捕捉与动画实训室 (表演捕捉工坊)	1. 角色骨骼绑定与蒙皮 2. 关键帧动画制作 3. 动作捕捉数据采集 4. 动捕数据修复与应用 5. 面部表情捕捉	1. 惯性/光学动捕系统 2. 动画制作软件 3. 高性能图形工作站 4. 面部捕捉头盔或系统 5. 声学装修与绿幕区	50
5	游戏艺术设计项目工作室 (校企合作研发中心)	1. 毕业设计项目开发 2. 商业项目实战 3. 参加高水平专业竞赛 4. 创新创业项目孵化 5. 模拟公司化团队协作	1. 高性能图形工作站 2. 项目管理系统 3. 版本控制服务器 4. 高速网络与 NAS 存储 5. 会议与评审区	50

3. 实习场所基本要求

本专业的实习场所符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，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。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地提供角色原画师、场景原画师、道具原画师、3D 角色建模师、游戏特效师、游戏 UI 设计师、游戏动画师、影视动画模型师、建筑可视化渲染师等技术与管理专业人员与专业对口的相关实习岗位，涵盖当前相关产业发展的主流技术，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，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，建立保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，依法依规保障学生的基本权益。

（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需要的教材、图书及数字化资源等。

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职业教育教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过活页式教材等多种方式进行动态更新。

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。专业类图书文献主要包括：色彩与构建、游戏 ui 设计、游戏引擎架构等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设游戏艺术设计实训基地。

（四）教学方法

对专业技术平台课程和岗位分流课程，坚持理实结合，推行线上线下混合式、虚实结合、理实一体教学，落地“三有课堂”。课前依托智慧职教云等教学平台推送微课、课件、习题开展自主学习；课后布置实操任务，开展答疑反馈。遵循“教学做合一”，依据课前学情设计课堂任务。综合运用示范教学法、模拟教学法、岗位教学法、案例教学、任务驱动、小组研讨等教法，引入游戏企业真实项目制作、原画设计、三维建模等真实项目案例，强化实操训练，兼顾价值引领、知识传授与技能训练，达成课堂“有趣、有效、有用”，培育学生诚信自律、精益求精的艺术职业素养。

主要教学手段包含多媒体教学、现场教学、虚拟现实教学、网络教学、学生分组研讨式教学。企业岗位能力提升课程采取现场真实岗位以工学交替的形式进行教学。

（五）学习评价

按照过程评价、结果评价和增值评价相结合的原则，全面考核学生的素质、能力、知识等掌握情况。

评价维度	聚焦定位	评价方式	线上/线下	具体考核内容与要点	学分认定/置换
过程评价	聚焦课堂有效、学习有用	线上评价	线上	依托网络教学平台，考核学生课程学习进度、知识点预习复习、课后作业完成、线上互动答疑、拓展资源学习等情况，检验学生自主学习有效性。	—
		线下评价	线下	聚焦实体“三有课堂”，严格考核课堂纪律、课堂互动活跃度、课堂实操任务完成质量、小组协作实训、阶段技能达标情况，重点考察学生是否掌握可落地、可应用专业技能。	—
结果评价	聚焦成果落地、实效验证	理论类课程考核	线上	1. 采用数字化题库组卷，实现题库抽题、线上组卷、纸质输出； 2. 考后利用数字化平台完成试卷分析、成绩统计、学情数据分析。 3. 重点考核游戏美术理论、游戏设计、三维建模等专业知识掌握程度，检验课堂及“三有课堂”理论教学成效，通过数据反向反馈课程、教学改进方向。	—
		技能实践类课程考核	线下	1. 采用数字化题库组卷，实现题库抽题、线上组卷、纸质输出； 2. 考后利用数字化平台完成试卷分析、成绩统计、学情数据分析。 3. 重点考核游戏美术理论、游戏设计、三维建模等专业知识掌握程度，检验课堂及“三有课堂”理论教学成效，通过数据反向反馈课程、教学改进方向。	—
增值评价	聚焦成长提升、素养赋能	社会公益与劳动实践	课内外延伸	参与游戏美术科普推广、数字文创志愿服务、劳动实践活动。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分
		竞赛获奖	课内外延伸	参加各级政府、教育主管部门、行业协会主办的专业技能竞赛并获奖。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分
		证书考取	课内外延伸	考取游戏美术设计师、平面设计师等职业技能等级证书。	可按学校学分制管理办法认定对应学分、置换课程学分

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

按照学校相关文件精神，建立校企共同育人工作机制，校企双方协同做好育人过程管理，强化对人才培养实施的全过程监控，对

标省职教五大关键要素改革要求，将专业动态调整、课程模块化建设、活页教材使用、“三有课堂”实施、产教融合实训开展情况纳入监控范畴，重点对游戏美术技术实训、项目实操、企业岗位实习等环节开展专项督查，确保人才培养质量。

1、学校和二级学院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、游戏合作企业等参与评价，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、完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，将“三有课堂”建设成效、教师企业实践、产业导师课堂授课、校企协同教学实施情况纳入课堂巡查、听课评价指标，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。充分利用评价分析结果有效优化人才培养方案、迭代课程与实训项目，实现专业建设与游戏产业发展同频。

（二）毕业要求

1、学分要求

学生最低要求修满总学分 136 学分，其中公共限选课 4 学分，公共任选课 4 学分；此外，素质拓展学分不低于 12 分。学生可参照学校相关学分认定和转换办法获得素质拓展和课程学分。

2、体能测试要求

体能测试成绩须达到《国家学生体质健康标准（2014 年修订）》合格标准的要求，成绩未达标者按结业或肄业处理。

十一、专业能力图谱

本表依据广东碧桂园职业学院游戏艺术设计专业人才培养方案，结合游戏行业职业标准，游戏原画设计、3D 建模、游戏 UI 设计、游戏特效制作、游戏引擎开发等岗位能力要求及课程思政建设要求，系统梳理专业核心能力体系。为顺应游戏行业数字化、智能化、职业化发展新趋势，本图谱将 AI 赋能理念融入人才培养全过程，采用“基础打底 - 核心筑基 - 岗位专精 - 拓展赋能”的递进式逻辑框架，将人才能力拆解为四大层级：

第一层：基础通用能力层（职业底色）：聚焦学生思想政治素养、职业道德、数字化基础工具应用及通用表达协作能力，完成从“学生”到“准职场人”的素养打底，适配游戏行业全岗位基础要求。

第二层：专业核心能力层（行业基石）：覆盖游戏艺术设计核心专业技能，重点培养游戏行业认知、美术基础、数字绘画、游戏设计基础、3D 建模基础、游戏引擎基础等跨岗位通用的核心业务能力，是游戏相关岗位的必备专业基础。

第三层：岗位专项能力层（核心竞争力）：对应专业教学岗位分流，打造“游戏原画设计”“3D 角色 / 场景建模”“游戏 UI 设计”“游戏特效设计”“游戏引擎地编与动画”五大核心岗位方向，形成差异化竞争优势，精准匹配毕业 3-5 年目标岗位要求。

第四层：综合拓展能力层（职场进阶）：依托校企共育机制与双导师制，结合企业真实游戏研发、数字内容创作、元宇宙项目开发场景，培养学生的游戏数字内容创新、跨项目实操、行业资源整合、职业进阶创新能力，适配行业未来发展与职业进阶需求。

表 7 第一层：基础通用能力层（职业底色·全岗位必备）

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型生产 任务/职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资源 (含思政资源 库)	对应教师能力 要求 (含思政育人 能力)	评价/观测 手段 (含素养评 价)
职业素养 (课程思政)	二级：思想政治与行业素养 三级： ①社会主义核心价值观践行 ②游戏行业职业道德恪守 ③游戏职场 / 项目职业礼仪遵守 ④团队协作与项目应急抗压能力	新员工入职适应、游戏研发团队配合、跨部门沟通、项目突发状况应对、行业规范遵守	思想道德与法治 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 大学生职业发展与就业指导 碧桂园企业文化	马工程系列思政教材、游戏行业职业道德规范文本、游戏职场/项目礼仪案例库、游戏行业楷模思政微课资源包	具备课程思政设计能力；能结合游戏研发 / 运营真实案例开展价值引领；熟悉游戏行业职业规范与思政资源挖掘	主题班会表现、素质拓展评分、职业礼仪情景模拟、综合素养测评（纳入课外素质拓展学分，≥12分）
通用业务工具能力	二级：数字化办公与游戏工具应用 三级： ①Office/WPS 办公软件熟练操作 ②基础游戏美术素材处理工具使用 ③AI 游戏美术辅助工具基础应用 ④游戏项目数据统计与分析基础工具操作	游戏项目文档撰写、美术素材简单剪辑、AI 游戏内容创作辅助、项目数据统计整理、版本控制工具基础使用	大学计算机基础、人工智能导论、数字绘画入门	办公软件操作手册、《数字绘画入门》教材、AI 游戏美术创作工具操作指南、思政元素融入数字化游戏教学资源包	具备数字化办公实操能力；掌握基础游戏美术素材处理与数据统计技能；能指导学生使用 AI 游戏辅助工具；具备课程思政融入数字化游戏教学的能力	办公软件操作测试、游戏素材处理实操考核、数据统计作业、AI 游戏工具应用成果展示

表8 第二层 专业核心能力层（专业基石·跨岗位通用）

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化 /项目化)	支撑教材与资源 (含思政 资源库)	对应教师能力要求(含 思政育人能力)	评价/观测 手段(含 素养评价)
游戏行业 认知能力	二级：游戏产业与项目认知 三级： ①游戏行业发展历程与生态体系掌握 ②主流游戏类型与开发流程分析 ③游戏产业链各环节运营逻辑理解 ④游戏文化与行业发展趋势研判	游戏项目前期调研、美术设计方向规划、行业分析报告撰写、游戏项目需求解读	数字游戏概论、经典游戏赏析	《数字游戏概论》规划教材、主流游戏开发流程手册、游戏产业分析报告集、红色游戏文化传播案例资源包	具备扎实的游戏行业理论功底；持有游戏相关双师型资质；能结合游戏行业发展案例开展思政教学；能主导理实一体化教学	行业理论笔试、游戏项目分析报告、行业趋势研判作业、课堂案例研讨评分
美术基础与造型能力	二级：美术基础与造型设计 三级： ①设计素描与色彩学基础掌握 ②三大构成(平面、色彩、立体)应用能力 ③人体结构与生物解剖基础掌握 ④场景透视与空间造型能力	游戏美术基础造型训练、角色 / 场景草图绘制、色彩方案设计、基础透视构图练习	造型基础、设计构成与基础、设计创意	《设计素描》《色彩学》规划教材、三大构成设计案例库、人体结构解剖教程、红色主题美术创作资源包	具备扎实的美术基础与造型教学能力；“双师型”教师；能结合红色主题美术创作开展思政教学；具备基础造型指导能力	造型基础作业、色彩设计考核、构成设计实操、人体结构绘画测试
数字绘画基础能力	二级：数字绘画基础操作 三级： ①主流数字绘画软件(Photoshop/Clip Studio Paint)熟练操作 ②数字绘画基础技法掌握 ③游戏美术素材基础绘制能力 ④AI 辅助数字绘画基础应用	游戏角色/场景基础绘制、道具设计草图、数字绘画基础练习、AI 辅助绘画素材生成	数字绘画入门、 游戏概念设计★	《数字绘画入门》教材、数字绘画软件操作手册、游戏美术基础绘制案例库、AI 辅助绘画教程	具备熟练的数字绘画实操能力；“双师型”教师；能结合正能量游戏美术内容开展思政教学；具备数字绘画指导能力	数字绘画软件操作测试、基础绘画作品考核、AI 辅助绘画成果展示、课堂作业评分

游戏设计基础能力	二级：游戏设计基础理论 三级： ①游戏概念设计基础理论掌握 ②游戏角色 / 场景 / 道具设计基础方法 ③游戏叙事与世界观构建基础理解 ④游戏美术设计规范与流程掌握	游戏概念设计方案撰写、角色/场景基础设计、游戏世界观基础构建、设计需求解读与落地	游戏概念设计★、游戏文案策划	《游戏概念设计》规划教材、游戏设计基础理论教程、经典游戏设计案例库、红色主题游戏设计资源包	具备扎实的游戏设计基础理论功底；“双师型”教师；能结合红色主题游戏设计开展思政教学；具备游戏设计指导能力	游戏设计理论笔试、概念设计方案评审、基础设计作业考核、课堂案例研讨评分
3D 建模能力	二级：3D 建模基础操作 三级： ①主流 3D 建模软件 (3dsMax/Maya/Blender) 基础操作 ②3D 建模基础原理与规范掌握 ③基础角色/场景/道具建模能力 ④UV 拆分与基础材质制作能力	基础 3D 模型制作、场景道具建模练习、UV 拆分实操、基础材质贴图绘制	游戏角色设计 / 游戏模型设计★、游戏场景设计★	《3D 建模基础》规划教材、建模软件操作手册、基础建模案例库、游戏建模规范教程	具备熟练的 3D 建模基础实操能力；“双师型”教师；能结合游戏建模项目开展思政教学；具备 3D 建模指导能力	建模软件操作测试、基础 3D 模型作品考核、UV 拆分实操、材质制作作业评分
游戏引擎基础能力	二级：游戏引擎基础操作 三级： ①主流游戏引擎 (Unity/Unreal Engine) 基础架构掌握 ②引擎基础操作与资源管理能力 ③引擎灯光与材质系统基础应用 ④基础场景搭建与地编能力	游戏引擎基础操作练习、场景资源导入、基础灯光材质调试、简单场景搭建	游戏引擎输出、虚拟现实应用开发	《游戏引擎基础》规划教材、引擎操作手册、基础场景搭建案例库、引擎入门教程	具备游戏引擎基础实操能力；“双师型”教师；能结合引擎项目开展思政教学；具备引擎基础操作指导能力	引擎基础操作测试、场景搭建实操、灯光材质调试作业、基础地编作品考核

表 9 第三层 岗位专项能力层（岗位核心·精准匹配）

核心岗位	能力指标点 (二级/三级)	对应典型 生产任务/ 职业场景	支撑课程 (模块化/ 项目化)	支撑教材与 资源 (含思 政资源库)	对应教师能力 要求 (含思政 育人能力)	评价/观测 手段 (含素养 评价)
游戏原画设计	二级：专业游戏原画全流程设计 三级：	游戏项目原画全案设计、角色/	游戏原画设计 / 原画设计★、游戏角色	《游戏原画设计》规划教	具备专业游戏原画设计实战经验；	原画设计全流程作品

岗	①游戏角色/场景/道具原画全流程设计 ②原画设计规范与标准化图纸绘制 ③原画氛围渲染与叙事性表达 ④原画设计方案沟通与落地优化	场景原画绘制、标准化三视图制作、原画方案提案与优化、红色主题游戏原画创作	设计、游戏场景设计★	材、原画设计规范手册、行业顶级原画案例库、红色主题游戏原画创作资源包	持有游戏设计师相关证书；“双师型”教师；能结合红色主题游戏原画创作开展思政教学与设计指导	评审、标准化图纸绘制考核、氛围渲染实操、设计方案提案答辩
3D 角色/场景建模岗	二级：专业 3D 建模与材质全流程制作 三级： ①游戏角色/场景/道具高/低模全流程建模 ②数字雕刻与模型细节优化能力 ③PBR 材质与贴图全流程制作 ④模型拓扑与 UV 拆分专业优化	游戏角色/场景 3D 模型全流程制作、高模雕刻与低模拓扑、PBR 材质贴图绘制、模型细节优化、红色主题场景/角色建模	游戏角色设计/游戏模型设计★、游戏场景设计★、次时代游戏资产专项实训	《3D 游戏建模全流程》规划教材、PBR 材质制作教程、次时代建模规范手册、红色主题 3D 建模资源包	具备专业 3D 游戏建模实战经验；持有数字创意模型相关证书；“双师型”教师；能结合游戏建模项目开展思政教学与建模指导	3D 模型全流程作品评审、高/低模制作考核、PBR 材质制作实操、UV 拆分与拓扑优化测试
游戏 UI 设计岗	二级：专业游戏 UI/UX 全流程设计 三级： ①游戏 UI 需求分析与信息架构设计 ②游戏界面视觉设计与规范制定 ③游戏图标与控件设计能力 ④游戏 UI 动效设计与资源输出规范	游戏项目 UI 全案设计、信息架构与交互原型制作、界面视觉设计、图标控件设计、UI 动效制作、资源输出与规范撰写	游戏界面设计★、UI 动效设计	《游戏 UI 设计》规划教材、游戏界面设计规范手册、顶级游戏 UI 案例库、正能量游戏 UI 设计资源包	具备专业游戏 UI 设计实战经验；持有平面设计师相关证书；“双师型”教师；能结合正能量游戏 UI 设计开展思政教学与设计指导	UI 设计全案作品评审、信息架构设计考核、界面视觉设计实操、动效制作与资源输出测试
游戏特效设计岗	二级：专业游戏特效全流程制作 三级： ①游戏特效需求解读与设计构思 ②游戏核心元素特效制作与优化 ③引擎内特效组装与模拟调试 ④特效性能优化与标准化交付	游戏角色 / 场景 / UI 特效全流程制作、特效设计故事板绘制、引擎内特效组装调试、性能优化、红色主题游戏特效制作	游戏特效★、游戏引擎输出	《游戏特效设计》规划教材、游戏特效制作教程、引擎特效系统手册、红色主题游戏特效资源包	具备专业游戏特效制作实战经验；持有游戏设计师相关证书；“双师型”教师；能结合游戏特效项目开展思政教学与制作指导	游戏特效全流程作品评审、特效设计与制作考核、引擎内特效调试实操、

						性能优化测试
游戏引擎地编与动画岗	二级：专业游戏引擎地编与动画全流程制作 三级： ①游戏引擎场景全流程地编与搭建 ②引擎灯光、材质与后期处理专业调试 ③游戏角色骨骼绑定与动画制作 ④引擎动画系统集成与优化	游戏引擎场景全流程搭建、地编与布局设计、灯光材质与后期调试、角色骨骼绑定与动画制作、引擎动画集成优化	游戏模型绑定和动画★、游戏引擎输出、动作捕捉技术	《游戏引擎地编与动画》规划教材、引擎动画系统手册、角色绑定与动画教程、动作捕捉技术应用资源包	具备专业游戏引擎地编与动画制作实战经验；持有虚拟现实应用开发相关证书；“双师型”教师；能结合引擎项目开展思政教学与制作指导	引擎场景地编作品评审、角色绑定与动画制作考核、引擎动画集成实操、动作捕捉数据应用测试

表 10 第四层 综合拓展能力层（竞争力提升，面向未来发展）

能力项（一级）	能力指标点（二级/三级）	对应典型生产任务/职业场景	支撑课程（模块化/项目化）	支撑教材与资源（含思政资源库）	对应教师能力要求（含思政育人能力）	评价/观测手段（含素养评价）
游戏数字内容创新能力	二级：游戏高阶数字内容创作与创新 三级： ①游戏美术内容高级特效制作与优化 ②游戏动态内容与创意动画制作 ③AI 赋能游戏美术内容创新创作 ④游戏数字内容 IP 化初步打造	游戏项目高阶美术内容创作、创意动画与特效制作、AI 生成游戏美术内容优化、游戏数字内容 IP 打造与推广、红色主题游戏数字内容创新	游戏视频特效制作、动态视频制作、人工智能导论、游戏创意思维	游戏高级特效制作教程、AI 游戏美术创作指南、游戏内容 IP 打造案例库、游戏数字内容创新思政资源包	具备游戏高阶数字内容创作能力；掌握 AI 游戏美术创作进阶技术；“双师型”教师；能结合游戏内容创新开展思政教学与创作指导	特效制作实操考核、创意内容创作大赛、AI 内容创新成果展示、IP 打造方案评审

游戏跨项目实操能力	二级：游戏多岗位跨项目统筹与实操 三级： ①游戏美术 + 设计 + 开发跨项目协作 ②大型游戏 / 元宇宙项目全流程实操 ③游戏项目跨团队沟通与协调 ④游戏项目突发问题综合解决	大型游戏项目全流程美术制作、跨岗位跨团队游戏项目执行、游戏项目突发状况应急处理、多项目资源调配与统筹、红色主题游戏项目全流程开发	岗位能力强化训练、岗位实践共性问题解析、游戏美术项目综合实训	大型游戏项目实操案例库、跨项目协作手册、游戏项目应急处理指南、校企合作游戏项目实操资源包	具备大型游戏项目统筹实操经验；企业挂职或项目合作经历；“双师型”教师；能结合校企合作游戏项目开展思政教学与实操指导	跨项目策划案评审、项目实操现场考核、应急处理模拟、跨团队协作评分
游戏行业资源整合能力	二级：游戏行业资源整合与商业拓展 三级： ①游戏行业上下游资源对接与整合 ②游戏项目全方位商业开发与合作 ③游戏行业政企校资源联动 ④游戏品牌全域化推广与运营	游戏项目全产业链资源对接、游戏商业合作全方位落地、政企校联合游戏项目策划、游戏品牌多平台全域推广、正能量游戏品牌传播	游戏岗位能力强化训练、创新创业教育	游戏行业资源手册、游戏商业开发案例库、政企校合作游戏项目案例、游戏品牌正能量推广资源包	具备丰富的游戏行业资源与商业拓展经验；持有高级游戏设计师相关证书；“双师型”教师；能结合游戏商业合作开展思政教学与资源整合指导	资源整合方案设计、商业开发实操考核、政企校项目策划、品牌推广成果评价
职业进阶与创新能力	二级：游戏行业终身学习与创新发展 三级： ①游戏行业新技术/新业态学习与应用 ②游戏项目运营模式创新设计 ③游戏 + 文旅/教育/文创跨领域融合应用 ④游戏创新创业项目策划与落地	游戏新技术/新业态落地应用、游戏运营模式创新实践、游戏 + 文旅 / 教育跨领域项目策划、游戏创新创业项目孵化、红色主题游戏跨领域融合	岗位实习与毕业设计、创新创业教育	游戏行业前沿资料库、游戏运营模式创新案例库、游戏 + 跨领域融合案例集、游戏创新创业计划书模板	具备游戏行业前沿研究与创新创业指导能力；掌握游戏跨领域融合技术；“双师型”教师；能指导学生开展游戏领域创新创业实践并融入思政教育	行业新技术应用考核、运营模式创新方案评审、跨领域融合项目设计、毕业设计答辩、企业导师岗位评价

十二、课程思政矩阵

课程名称 课程思政面 与课程 思政线	思政面 1 (精益求精)			思政面 2 (团队协作)			思政面 3 (责任担当)			思政面 4 (积极主动)			思政面 5 (家国情怀)		
	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3	思政 线 1	思政 线 2	思政 线 3
	品质 至上	超越 自我	笃行 不怠	合作 共赢	互信 共进	分工 协作	主动 担当	恪尽 职守	勇于 负责	勇攀 高峰	进 取 不 止	创 新 创 优	热 爱 祖 国	忠 诚 奉 献	弘 扬 国 魂
数字绘画入门	●	●	●	●									●	●	
数字游戏概论	●								●						
设计创意											●		●	●	●
设计构成与基础	●	●	●	●									●	●	
游戏概念设计	●	●	●	●									●	●	●
游戏原画设计/原画 设计	●	●	●	●									●	●	●
游戏角色设计/游戏 模型设计	●	●	●	●		●					●	●	●	●	●
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	●	●	●	●							●		●	●	●
动作捕捉技术	●			●					●	●			●	●	
游戏文案策划	●								●						●
图形创意设计	●	●	●										●	●	●
游戏创意思维	●	●	●										●	●	●

平面设计	●	●	●	●									●	●	●
AIGC 应用	●								●				●	●	●
运动数据处理	●			●						●		●			
新媒体传播					●			●	●		●		●		●
游戏心理学	●								●	●					
经典游戏赏析	●								●						
文创产品开发	●	●													●
数字雕塑基础		●								●					●
游戏岗位能力强化训练	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
岗位实践共性问题解析	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
岗位实习与毕业设计	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

十三、人才培养特色

本专业紧扣游戏艺术设计产业发展需求，围绕学校“三段递进、校企共育”核心人才培养模式，深度联动杭州电魂、虚幻竞技、爱酷游等头部游戏企业深化产教融合，打造岗课赛证创五位一体化特色育人体系，各要素相互支撑、闭环赋能。

“岗课赛证创”各要素深度融通、互为支撑：“课”为核心，以游戏原画、3D 建模、游戏 UI、游戏特效、引擎美术岗位典型工作任务为导向构建“三段式”课程体系，夯实游戏美术专业知识与工业化制作技能；“岗”为导向，通过工学交替、第六学期全周期岗位实习实现校园美术实训与企业项目制作无缝衔接；“证”为标准，将游戏设计师、平面设计师、数字创意模型、虚拟现实应用开发 1+X 职业技能等级证书要求融入课程，证书考取可置换对应学

分；“赛”为抓手，以全国数字艺术、国风游戏美术、次世代建模类专业技能竞赛促学促练，参赛获奖可认定课程学分；“创”为提升，将数字文创、国风 IP、独立游戏创新与创业能力培养贯穿三年全过程，依托校企联合工作室开展游戏美术外包、文旅数字资产等创新创业实践。通过以上模式创新，实现游戏美术人才培养与数字内容产业岗位需求精准匹配，培养兼具扎实美术功底、标准化制作能力、职业素养与创新意识的游戏艺术设计高技能人才。

十四、附录

1. 专业教学进程表

广东碧桂园职业学院 2026 级 游戏艺术设计 专业教学进程表

专业方向：游戏艺术设计

人才培养阶段	课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	课程类型	总学分	总学时	学时分配		核心课程	考核方式	学期周学时安排							
								理论学时	实践学时			1	2	3	4	5	6		
第一阶段 职业素养培养与专业岗位基础能力训练	公共基础课	必修	991110010	思想道德与法治	A	3	54	45	9*			3							
			991110033	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	2	36	32	4		▲		2						
			991110030	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A	3	54	48	6		▲			3					
			991130006	走在前列的广东实践	B	1	18	10	8						1				
			991110011	形势与政策	A	1	48	48				每学期 8 学时							
			981120017	军体融合课	C	6	108	8	100			3	3	1	1				
			981120008	军事技能	C	2	112		112			2 w							
			981110013	军事理论	A	2	36	36						2					
			984130010	大学生心理健康教育	A	2	36	24	6+6*			2							
			981110022	大学生职业发展与就业指导	B	2	38	18	20*			每学期 6 学时							
			981130005	大学生创新创业	B	2	36	18	18*				2						
			981110012	国家安全教育	A	1	18	18								1			
			981120058	体育体质健康测试	C	0.5	9		9			每学年 3 学时							
			981120019	劳动教育	C	1	18	4	14*				1						
			981110024	美育概论	A	1	18	18				1							
			111110001	人工智能导论	B	1	18	8	10				1						
			981110023	碧桂园企业文化	B	0.5	8	8				每学期 2 学时							
			981120077	安全急救教育	C	0.5	8		8			2							
			小计					31.5	673	343	330			1 1	9	7	2		
		限选	---	中华优秀传统文化类课程			A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在限定课程中选择修学					
			---	创新创业类课程			A	2	36	20	16								
			小计					4	72	40	32								
		任选	---	人文素养类课程			A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在给定范围内任选					
			---	科学素养类课程			A	2	36	20	16								
			小计					4	72	40	32								
		公共课合计						39.5	817	423	394			1 1	9	7	2		
		专业技术平台课程 (必修)	1	数字绘画入门			B	3.5	60	30	30			4					
	2		设计创意			A	2.5	45	18	27			3						
	3		设计构成与基础			B	3.5	60	30	30			4						
	4		数字游戏概论			A	2	36	30	6				2					
	5		游戏概念设计			B	4	72	36	36	★	▲		4					

			6	游戏场景设计	B	4	72	36	36	★	▲		4				
			7	游戏原画设计	B	7	126	60	66	★	▲		3	4			
			8	游戏角色设计	B	4	72	36	36	★	▲			4			
			9	动作捕捉技术	B	2	36	18	18					2			
			10	游戏界面设计	B	4	72	36	36	★	▲			2	2		
			11	游戏模型绑定和动画	B	4	72	36	36	★	▲				4		
			12	游戏特效	B	2	36	18	18	★	▲				2		
			13	游戏引擎输出	B	2	36	18	18						2		
			14	游戏文案策划	B	2	36	18	18						2		
			小计					46.5	831	420	411			11	13	12	12
第二阶段 岗位分流专业 知识深化学习 和专业技能 强化训练	游戏设计 岗位限选课	15	游戏心理学	B	2	36	18	18					2				
		16	图形创意设计	B	2	36	18	18					2				
		17	新媒体传播	B	2	36	18	18						2			
		18	AIGC 应用	B	2	36	18	18						2			
		19	文创产品开发	B	2	36	18	18						2			
		20	游戏创意思维	B	2	36	18	18					2				
		21	平面设计	B	2	36	18	18					2				
		22	运动数据处理	B	2	36	18	18						2			
		23	经典游戏赏析	B	2	36	18	18						2			
		24	数字雕塑基础	B	2	36	18	18						2			
		25	游戏岗位能力强化训练	C	18	324	0	324							18w		
		26	岗位实践共性问题解析	A	2	36	36	0							2w		
		小计					30	540	126	414				4	6	20w	
第三阶段 基层管理干部 技术骨干岗位 职务能力企业 实践教学培养	游戏设计 岗位企业实践教学培养	27	岗位实习与毕业设计	C	20	360	72	288							20w		
		小计					20	360	72	288							
	专业（技能）课合计					96.5	1731	618	1113			11	13	16	18	20w	20w
学时、学分及学期周学时总计						136	2548	1041	1507			22	22	23	20	20w	20w

注：*表示课外实践；★表示核心课程； ▲表示考试课程，其余为考查；w 表示集中实践教学周
 学生素质拓展贯穿全学程，素质拓展学分为 12 学分以上