

关于 2022 年游戏艺术设计人才培养方案调研报告

为更好的开展人才培养方案撰写工作,进一步加强学院与用人单位之间的沟通联系,促进数字艺术学院教育教学改革,提高人才培养质量,强化校企合作,深化产教融合,开拓就业市场,根据 2022 年人才培养方案撰写,学院组织调研团队对长沙巨浪网络科技有限公司进行了考察,有效了解现阶段用人单位的人才选拔状况和对毕业生职业素养。调研情况如下:

(一) 调研时间: 2022 年 6 月 21 日

(二) 调研单位: 长沙巨浪网络科技有限公司

(三) 调研目的:

为专业人才培养方案奠定工作基础,提供比较全面、客观的依据。为游戏艺术设计专业人才培养方案提供理论及实践指导。

(四) 调研人员: 燕晓山、刘杨、郭哲宇、徐蜜、莫舸、郭永鑫

(五) 调研内容:

- ①. 游戏产业现状与发展现状
- ②. 技术型岗位群对应的技术应用
- ③. 管理型岗位群对应的管理方式
- ④. 服务型岗位群对应的工作方式
- ⑤. 企业采用的国际通用或普遍认可的相关标准
- ⑥. 企业对毕业生的职业素养和企业要求的职业类证书
- ⑦. 游戏岗位群和技术领域的典型工作任务分析

(六) 调研结果分析

1. 专业对应技术或商业业态的变化情况

①. 游戏美术岗位群的人员分布

②. 以三维模型制作、动作设计与制作、绑定灯光贴图等为主要的工作岗位。

如图 2-1。

题目\选项	本科	大专/高职
游戏前期策划	67 (70.53%)	28 (29.47%)
游戏故事创作	63 (66.32%)	32 (33.68%)
分镜设计	54 (56.84%)	41 (43.16%)
游戏美术设计	50 (52.63%)	45 (47.37%)
三维模型制作	28 (29.47%)	67 (70.53%)
动作设计与制作	31 (32.63%)	64 (67.37%)
绑定、灯光、贴图	24 (25.26%)	71 (74.74%)
渲染、剪辑合成制作	33 (34.74%)	62 (65.26%)
后期特效	33 (34.74%)	62 (65.26%)
游戏引擎应用	63 (66.32%)	64 (67.37%)
游戏运营及宣发	54 (56.84%)	41 (43.16%)
其他新增岗位(亟需):如,技术美术(TD/TA)	56 (58.95%)	39 (41.05%)

图 2-1 游戏美术岗位群不同层次人员分步占比

③. 游戏企业岗位群所对应的软硬件设备情况

游戏设计岗位群主要使用软件: Ps、3Dmax、Maya、Zbrush、3Ds max、UE4 等。游戏开发主要使用的软件有: Unity3D、Unreal 等软件, 以及 Lua 服务器类引擎。

游戏企业主体技术型岗位群所涵盖的设备: 基本为数位屏、数位板(95.12%), 服务器(75.61%), 图形工作站(68.29%)、动作捕捉(46.34%)等。

2. 企业采用的国际通行或行业认可的相关标准情况

①. 游戏企业采用标准情况

为了确保游戏产品质量, 游戏企业一般会通过制作品质样本、对标竞争产品品质、通过信息安全国际认证、市场测试验证、完善的检测系统、辅助产品设计

改进等主要内容来执行游戏产品质量标准。出于对保护用户数据的安全，一般会采用相关 ISO 信息安全国际认证等多种手段保障用户数据的安全。如图 2-2。

选项	小计	比例
制作品质样本	29	70.73%
对标竞争产品品质	33	80.49%
通过信息安全国际认证保护用户数据的安全	19	46.34%
市场测试验证	28	68.29%
完善的监测系统	18	43.9%
辅助产品设计改进	26	63.41%
本题有效填写人次	41	

图 2-2 关联游戏企业执行游戏产品质量标准的要点占比

②. 游戏产品研发流程的标准模式

大型游戏企业一般采用的研发流程和标准模式是：遵循“调研→立项→概念→原型→首个试玩版本→统合→优化→测试→发行”的顺序。

小型游戏企业一般采用的生产流程和标准模式是：遵循“项目主管、策划、主美团队→美术风格、制定技术规范, 专家组→生产过程质量把控，项目团队→具体实施”。

③. 游戏产品的标准分类

目前国内外游戏市场上的产品内容，根据游戏方式、游戏内容、游戏载体、游戏平台、游戏地区、玩家人数等很多方面进行类型划分。目前市场的游戏分类和占比情况如下图 2-3 所示。

选项	小计	比例
ACT (Action Game) 动作类游戏	24	58.54%
PUZ (Puzzle Game) 益智类游戏	19	46.34%
RPG (Role-playing game) 角色扮演游戏	28	68.29%
STG (Shooting Game) 射击类游戏	20	48.78%
MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) 大型多人在线角色扮演游戏	18	43.9%
SIM/SLG (Simulation Game) 模拟经营游戏	22	53.66%
CAG (Card Game) 卡片类游戏	23	56.1%
SLG (Simulation Game) 策略类游戏	26	63.41%
RTS (Real-Time Strategy Game) 即时战略类游戏	16	39.02%
本题有效填写人次	41	

图 2-3 游戏产品普遍分类市场占比

3. 企业对毕业生最关注的职业素养

游戏企业对毕业生最关注的职业素养主要包括 20 个方面,排前 10 的依次为:职业道德、团队协作、学习能力、专业技能、创新创业、执行力、诚实守信、克服困难、与人沟通、身心素质等。如下图 2-4。

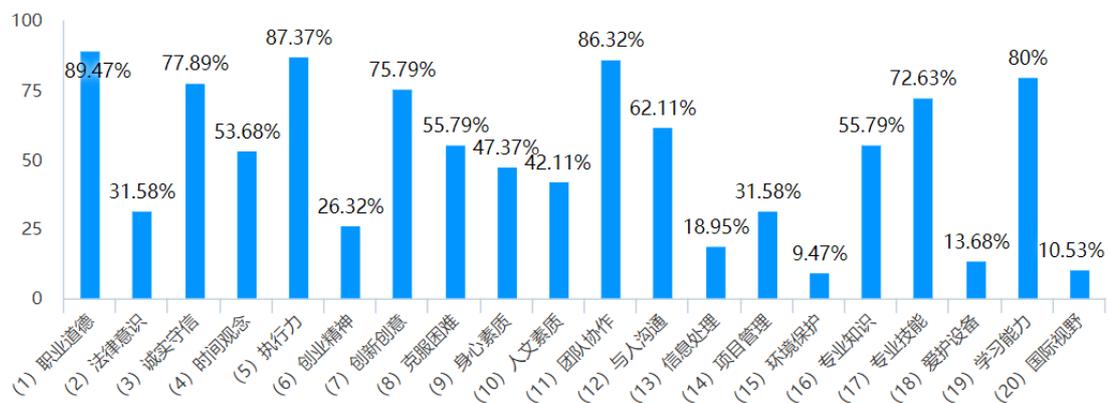


图 2-4 企业对毕业生关注职业素养

4. 企业要求的职业类证书

目前和游戏产业相关联的职业技能证书主要包括:虚拟现实应用开发、3D 引擎技术应用、界面设计证书、游戏美术设计、数字创意建模、3ds Max 制作员证、图形图像应用处理制作员 (Photoshop) 证书、Maya 动漫设计制作应用软件证、Unity 应用能力认证等技能证书。

通过调研发现，职业资格证书不是绝对的入职条件，游戏企业往往更看重应聘人员的现场测评和考核的结果。

5. 专业面向岗位群或技术领域的工作任务、内容和要求

从各游戏企业的招聘岗位来看，技术类和美术类岗位是两个主要类别。分别占 33.46%和 28.10%。这两个岗位是保证游戏产品能否顺利实现游戏策划目标的关键。对于一款游戏产品，策划占比为 20%，程序占比 20%，美术占比 50%，其他部门占比 10%。这也要求职业院校在对学生进行培养的时候针对重点生产环节做出相应的变化，并不断强化职业学生的实践动手能力。

我们通过调研分析后，发现游戏企业更注重从业者是否具备扎实的游戏设计专业能力，能否按行业技术标准完成游戏内容中场景、角色、道具等主要元素的生产。企业针对职业院校游戏专业毕业生的技术能力模块的比重，如下图 2-5 所示。

选项	平均综合得分	比例
游戏设计专业能力	5.02	
对游戏设计的美学鉴定能力	3.71	
游戏项目实践能力	3.41	
学习能力	3.02	
团队协作能力	2.63	
创新创意能力	1.85	

图 2-5 游戏企业岗位需求占比

现在有相当一部分盈利能力强、自研意愿强的中小型企业人才争取中尤其重视学生在三维游戏美术、UI、特效与动画等基础岗位的专业能力，只有大型企业会发布较多的策划、运行等岗位，如下图 2-6 所示。

选项	平均综合得分	比例
游戏美术设计岗位	5.73	
游戏动画制作岗位	4.05	
游戏特效制作岗位	2.78	
游戏界面设计岗位	2.73	
游戏策划	1.68	
游戏运营	1.12	

图 2-6 游戏企业岗位需求占比

6. 归纳出典型工作任务

- ①. 游戏动作
- ②. 游戏特效
- ③. 三维建模
- ④. 主要程序
- ⑤. UI 界面设计
- ⑥. 原画设计
- ⑦. 游戏策划
- ⑧. 关卡设计
- ⑨. 美术宣传

7. 研究分析素质、知识、能力的要求

①. 游戏策划职业素质主要包含:正确的人生观和世界观;良好的游戏策划经验;良好的对人文素养;良好的对逻辑素养

游戏策划知识主要包含:游戏设计原理;一定的程序、美术、文学、音乐等;设计游戏世界架构;游戏引擎软件;对游戏数值平衡设计与可玩性分析。

游戏策划专业技能主要包含:良好的洞察能力;市场调研分析;系统的操作;对文字、语言的表达能力;部门之间的协调能力;常用软件的使用。

②. 关卡设计师职业素质主要包含:良好的游戏关卡设计经验;良好的职业道德和价值观。

关卡设计师专业知识主要包含:游戏设计原理;文学剧情;游戏世界架构知识;关卡任务地图;角色规划;功能性文档编辑和撰写知识;关卡编辑和配置。

关卡设计师专业技能主要包含:剧情的扩展;设计世界架构;设计关卡地图;角色的设计;撰写各功能文档。

③. 数值策划职业素质主要包含:良好的游戏策划经验。

数值策划专业知识主要包含:严密的逻辑思维;系统设计整体知识;游戏系统策划。

数值策划专业技能主要包含:数值的平衡和制定;游戏中各种公式的设计;整个经济系统的搭建;战斗系统设计

④. 主程职业素质主要包含：良好的职业道德和价值观；良好的抗压能力。

主程专业知识主要包含：游戏产品典型构架；主流游戏引擎；主流语言编程软件。

主程专业技能主要包含：负责客户端架构设计；模块划分；协调客户端与服务器端、策划、美术之间的能力；使用主流游戏引擎；结合项目特点制定规范的开发流程的能力。

⑤. UI 界面设计职业素质主要包含：良好的游戏策划经验。

UI 界面专业知识主要包含：UI 界面设计原理；游戏经典构架；游戏交互设计；视觉设计造型元素和色彩搭配。

UI 界面专业技能主要包含：根据产品需求，对产品的整体美术风格、交互设计、界面结构、操作流程等做出设计的能力；项目中各种交互界面、图标、LOGO、按钮等相关元素的设计与制作；平面设计软件操作；结合项目特点制定规范的开发流程；Web 网页的设计与前端布局；移动 APP 的视觉设计规范与交互动画设计。

⑥. 原画职业素质主要包含：良好的职业道德和价值观

原画专业知识主要包含：艺术造型表现；艺术造型色彩表现；了解游戏引擎。

原画专业技能主要包含：精准解读策划文案的能力；数字绘画造型能力；不同风格类型的角色、场景、道具原画造型设计；不同风格类型材质表现；较好的美术鉴赏水平。

⑦. 三维建模职业素质主要包含：良好的游戏策划经验。

三维建模专业知识主要包含：场景、角色、道具造型表现知识；游戏知识。

三维建模专业技能主要包含：根据原画要求完成游戏内道具、角色及场景的建模；能独立完成模型制作、uv 分解、材质绘制及后期完善。

⑧. 特效制作设计职业素质主要包含：正确的人生观和世界观。

特效制作专业知识主要包含：游戏特效设计原理知识；主流游戏引擎粒子系统知识；动画运动规律知识。

特效制作专业技能主要包含：游戏角色、场景、UI 的各类特效制作；协调客户端与服务器端、策划、美术之间的能力；使用主流游戏引擎粒子系统具备扎实的美术功底及特效素材手绘的能力；配合程序完成效果和性能优化。

⑨. 美宣策划职业素质主要包含：良好的游戏策划经验。

美宣策划专业知识主要包含：艺术造型表现；艺术造型色彩表现；视觉设计原理。

美宣策划专业技能主要包含：游戏游戏 ICON、各类宣传海报、游戏壁纸、宣传插画等的设计和制作；游戏中角色、场景的展示海报，概念插图等各方面美术制作；游戏和社交 app 的平面宣传设计；专题活动的策划与跟进。

（五）调研结论及对策建议：

（一）职业面向

1. 对应行业

游戏制作

2. 主要职业类别

游戏艺术设计人员

3. 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、游戏特效制作、游戏界面设计、游戏策划等岗位。以及需要掌握游戏概念设计、游戏美术设计等知识和数字建模、游戏动画、特效等技术技能。

4. 职业类证书

①. “1+X”职业技能等级证书：游戏美术设计职业技能等级证书、数字创意建模职业技能等级证书、动画制作职业技能等级证书、界面设计职业技能等级证书、虚拟现实应用开发职业技能等级证书、3D 引擎技术应用职业技能等级证书

②. 行业、企业、社会认可度高的证书：Autodesk 证书、Unity 证书

（二）培养目标

本专业培养具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，掌握游戏概念设计、游戏美术设计等知识和数字建模、游戏动画、特效等技术技能，面向数字内容服务、互联网和游戏服务行业的游戏设计与制作职业群，能够从事游戏设计、游戏策划等工作的高素质技术技能人才。

（三）培养规格

1. 具备素质

- ①. 具有良好的科学素养与人文素养。
- 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。
- ③. 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。
- ④. 了解相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范。
- ⑤. 具备社会责任感和担当精神。

2. 专业知识

- ①. 掌握素描、色彩、视听语言、数字绘画等
- ②. 掌握游戏原画设计、插画设计、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、动画设计与制作、游戏引擎运用、UI 设计、游戏策划等技术技能。

3. 应有能力

- ①. 具有良好的语言、文字表达能力以及沟通合作能力。
- ②. 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力，基本掌握数字创意领域数字绘画能力、三维建模等数字化技能
- ③. 具有自主探究学习、终身学习能力，具有较强的执行力，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

（四）课程体系构建

依据游戏艺术设计专业工作任务与职业能力分析，转化合适的课程。

工 作 领 域	典 型 工 作 任 务	职 业 能 力	对 应 课 程	课 程 类 型
1. 基 本 行 业 认 知	1.1 了解游戏设计行业发展，熟悉工作流程。	1.1.1 数字游戏发展史、数字游戏工作流程、游戏行业岗位概述	设计构成	专业基础课
	1.2 游戏设计造型基本练习	1.2.1 游戏透视基础	透视基础	专业基础课
		1.2.2 游戏角色造型	动态速写 人体结构素描 人体素描	专业基础课

2. 基本艺术素养	2.1 美术理解	2.1. 普及常识性 中外美术史论	中外工艺美术史	公共必修课
3. 游戏概念设计	3.1 平面设计、UI设计	3.1.1 平面设计软件操作能力	photoshop	专业基础课
		3.1.2 游戏 UI 设计能力		
	3.2 进行项目的场景、角色、特效的形象设计	3.2.1 游戏角色概念设计能力	游戏原画	专业核心课
		3.2.2 游戏场景概念设计能力		
3.3 游戏二维美术、美术宣传设计	3.3.1 游戏原画表现与设计能力			
3.4 游戏原型的雕塑	3.4.1 雕塑造型能力	游戏原型制作	专业核心课	
4. 游戏三维设计	4.1 游戏三维建模	4.1.1 数字三维造型建模能力、	游戏软件基础	专业拓展课
		4.1.2 数字三维造型材质与渲染能力	游戏角色建模	专业核心课
			游戏场景建模	专业核心课
4.2 游戏动作设计	4.2.1 游戏动作设计与表现技法	游戏动画	专业核心课	
4.3 游戏角色设计	4.3.1 游戏角色设计与表现技法	游戏角色设计	专业核心课	
5. 游戏	5.1 参与数字媒	5.1.1 游戏引擎的	游戏设计与开发	专业拓展

引擎输出	体艺术软件和代码编写。 进行数字媒体艺术计算机辅助设计。	基本操作		课
6、游戏策划	6.1 游戏的世界观，剧情，人物台词设计	6.1.1 表述能力； 对于故事节奏的把控力；编剧能力	游戏策划	专业拓展课
	6.2 游戏玩法与游戏性设计	6.2.1 对游戏系统架构的整体思维能力 6.2.2 了解不同系统之间的关联性，掌握游戏拆解的基本方法，为后续数值策划，游戏运营与数据分析提供知识基础		

（五）师资要求

1. 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%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，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产业导师，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。

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。

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学历；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个月在企业或实训基地实训，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技术技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上应具有中级及以上相关专业技术职称，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。应建立专门针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

（六）教学条件

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、实验室、实训室和实训实习基地。

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，互联网接入或无线网络环境，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。

校内外实训、实验场所基本要求

实验、实训场所符合面积、安全、环境等方面的条件要求，实验、实训设施（含虚拟仿真实训场景等）先进，能够满足实验实训教学需求，实验、实训指导教师确定，能够满足开展游戏项目设计实践、游戏生产性项目等实训活动的要求，实验、实训管理及实施规章制度齐全。鼓励开发虚拟仿真实训项目，建设虚拟仿真实训基地。

（1）游戏原型开发实训室

游戏原型开发实训室应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 WiFi 环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，以及 Unity、Unreal Engine、3dsMax 2020、ZBrush、Substance Painter、Marmoset Toolbag、Photoshop、等专业软硬件设备和屏幕广播软件。适应高强度、大尺幅作品的创作和后期渲染。

主要用于：游戏概念设计、游戏三维设计、游戏项目设计实践等课程的实训教学。

（2）游戏交互设计公共实训室

游戏交互设计实训室应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，Sharp 记号笔、胶带、黑或白版等，配备市面上常见桌游产品，互联网接入或 Wi-Fi 环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，Unity、Unreal Engine 引擎，以及一些小体量的快速原型制作软件如 Layabox、RPGmaker、Gomaker 等。适应实验性游戏规则的研究和创作。

主要用于：游戏概论、经典游戏赏析等课程的实训教学。

（3）游戏衍生品开发实训室

互联网接入或 WiFi 环境、千兆以上局域网、教学专用存储服务器，Zbrush、3Dmax 软件，雕塑器材，游戏角色手办和参考模型、3d 打印机、涂装和喷绘用器材。适应数字雕塑、游戏原型设计、游戏周边产品研发。

主要用于：数字绘画基础、数字雕塑、游戏原型设计等课程的实训教学。

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，实习基地应能提供数字内容服务、互联网和游戏服务行业等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。

1. 教学资源

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。

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。

③. 数字教学资源配备基本要求。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、虚拟仿真资源、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。

（七）本专业教学标准与国际接轨建议

全球游戏设计专业的主流技术软件：Photoshop、Body paint、3Ds max、Zbrush、Maya 从课程内容到教学模式皆可与国内直接互认无异。国内对于游戏引擎运用的教学尚有待进一步普及和深化。

建议融合“世界技能大赛——3D 数字游戏艺术”项目评价模式，构建以行业标准为靶点、专业要点全覆盖、主客观评价相结合的立体评价模式和教学标准。

（八）其他

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，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。

鼓励学生毕业时取得职业类证书或资格，或者获得实习企业关于职业技能水平的写实性证明，并通过职业教育学分银行实现多种学习成果的认证、积累和转换。



(交流座谈会现场照片)



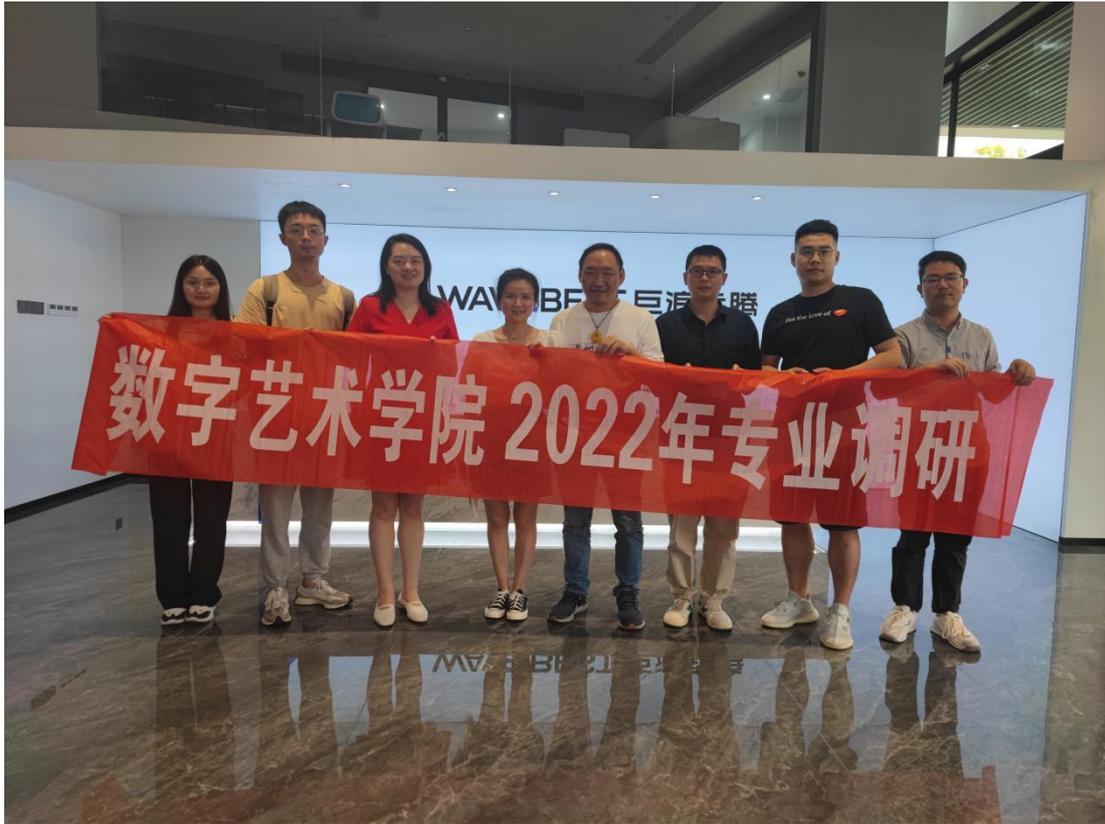
(交流座谈会现场照片)



(交流座谈会现场照片)



(交流座谈会现场照片)



(2022年湖南工艺美术职业学院数字艺术学院专业调研合影)

(六) 调查中发现的问题：

1、现行人才培养方案与社会要求还是基本相符，但各类人才的在校培养还需与本地区行业用人需求紧密联系，不断修改，这样才能做到为地方经济服务，推动地方游戏业发展。

2、岗位要求

(1) 创意人才

优秀创意人才历来受到游戏公司的青睐。近几年游戏行业的快速发展，外资游戏公司的不断进入，对优秀创意人才的需求大增。

(2) 设计制作人才

游戏公司对设计制作人员的学历要求不高，但工作要细致，要有良好的动手能力和学习能力。设计制作人员中，大专近八成。

(3) 策划类人才

游戏公司对优秀策划、策略职位的需求较大，但能够胜任岗位的人才较少，需要扎实的专业基础、广泛的知识面和项目实践，策划人才大都从前期岗位不断

锤炼成长而来。

综合调查结果及反馈情况，游戏艺术设计专业毕业学生素质与知识结构基本适应用人单位需求，学生的专业综合能力还有一定进步空间，学校学习与工作实践还需进一步无缝对接。

（七）专业建设建议

1、专业结构紧跟游戏行业人才需求不断优化

游戏设计方向的人才需求逐渐向“T型”人才需求转变，专业发展对复合型人才的需求日益增大，需要在专业结构中考虑借鉴次时代游戏发展的趋势，适时增加次时代游戏方向内容。

2、职业能力培养更加无缝衔接

从学校学习到岗位设计师的角色转变过程尽可能的缩短，市场、企业对熟练设计师的要求越来越高，给学生的能力培养提出了较高的要求，要求学生毕业即可走上工作岗位上手工作，实现学校学习与工作岗位的无缝衔接。

3、人才培养标准贴近企业实际

三年学习期间，让学生明白自己所学专业主要从事的工作岗位，该岗位的主要任务，对于游戏设计行业的基本知识、设计能力及制作能力更接近企业实际工作的要求，让学生尽快进入职业角色，更好成长为企业所需要的人才。

4、加强专业师资培训与双师型人才培养

教育的希望在教师，教师不仅是教学工作的执行者，也是教学改革的参与者和推动者。因此，要推进游戏设计与制作专业（游戏设计方向）课程教学改革，不断提高教育教学质量，我们就需要有高素质的专业教师。对教师的培训情况是关系到当前课程改革成败的关键。教师的培训要从两个方面入手。一是教育教学理念；二是专业知识和职业技能。这二者应该是密不可分的。我们应该以当前的

课程改革推动专业教师的培训工作。以具体的教学活动为载体进行教育教学理念的转变，进行职业技能的提高。根据学习动机理论，当原有的知识和能力解决不了现在的问题时，学习就有了主动性和积极性，这时的学习最有效。因此，对游戏设计专任教师的培训应该与他们具体的教学活动联系起来。

5、强化学生实践操作能力提升

根据职业教育的要求和专业的特点，我们必须大力强化学生的实践教学，让学生在实践活动中学习职业能力，学习专业技能，学习有关知识。尽可能做到理论——实践一体的教学模式。在实践教学活动中，我们要清醒的认识到：实践活动（环节）的一边连接着学习内容（知识、技能），另一边连接着（未来的）工作（岗位技能）。因此，我们要加强实践操作的针对性和实效性，认真选取项目（或内容），使它充分发挥应有的效果。切不可为了实践而实践，为了操作而操作。同时在实践操作中，应该努力渗透职业安全意识、团结合作能力、和谐人际关系的教育。

（八）专业建设建议：

1、在人才培养规格定位上以企业需求为基本依据，以就业为导向

将满足企业的工作需求作为课程开发的出发点，全力提高教育与培训的针对性和适应性。探索和建立根据企业用人“订单”进行教育与培训的机制。教育行政部门和职业学校要关注企业需求变化，根据企业用人需求，调整专业方向，确定培养培训规模，开发、设计实施性教育与培训方案。相关行业、企业要深入地参与职业学校的教育与培训活动，要在确定市场需求、人才规格、知识技能结构、课程设置、教学内容和学习成果评估等方面发挥主导作用。

2、在教学计划，课程内容体系上，以适应行业技术发展，体现教学内容的先进性和前瞻性为目的

要关注游戏行业的最新发展，通过校企合作等形式，及时调整课程设置和教学内容，突出本专业领域的新知识、新技术、新流程和新方法，克服专业教学存在的内容陈旧、更新缓慢、片面强调学科体系完整、不能适应产业发展需要的弊

端。要结合专业要求，在扎实掌握专业基本知识和基本技能的基础上，及时了解本专业领域的最新技术发展方向，实现专业教学基础性与先进性的统一。

3、在教学方法上以学生为主体，体现教学组织的科学性和灵活性

要根据就业主要目的地省、市经济技术的发展情况，充分考虑学生的认知水平和已有知识、技能、经验与兴趣，为每一个学生提供适应劳动力市场需要和有职业发展前景的、模块化的学习资源。要力求在学习内容、教学组织、教学评价等方面给教师和学生提供选择和创新的空間，构建开放式的课程体系，适应学生个性化发展的需要。采用“工作室+项目+模块”的课程组织模式，用本专业职业能力结构中通用部分构筑能力平台，用灵活的模块化课程结构和学分制管理制度满足学生的不同需要。技能型人才培养的课程和教学项目，不仅要适应职业学校的学历教育，而且要适应在职人员更新知识和技能培训的需要。

总之，游戏行业的快速健康发展亟需高素质人才，游戏公司的有效运转依靠高素质人才，作为人才培养、输出基地的高校，应时刻关注游戏行业这一市场上人才需求变化，与用人单位及时沟通、了解企业需求，更加完善我们的人才培养方案，提高学生综合素养，增强就业竞争力，更好的为省内外一线游戏企业服务，推动游戏行业持续蓬勃发展！

（九）调研总结

经过调研，我们发现游戏艺术设计都需要加强的是与市场、与时代及当下热点接轨，在对行业、企业进行充分调研的基础上，培养学生掌握的专业岗位核心知识和核心能力。我院地处湖湘中部地区，紧接长沙创新高地，尤其是马栏山文化创业园，湘江智谷，湘江 V 谷等著名高地，校企合作机遇逐渐增多。企业主动与我们对接，是看重我院在专业领域上的人数规模，岗位培养无缝对接，他们也需找到自己的试验田和人才储备库，培养后备人才和推广企业品牌。学校可以在此基础上获得精准信息并在此基础上进行专业结构调整、明确人才培养的规格内涵、深化教学内容改革，努力培养出受企业欢迎的学生。学院要积极探索校企联合培养模式，引进知名有潜力的企业入驻学院。我院游戏艺术设计专业教学团

队将按计划有步骤地逐步推进教师到相关行业企业调研活动,优化我院游戏艺术设计专业教育类型定位,深化产教融合、加强校企合作,全面提升育人质量。