

游戏设计专业课程体系

本专业经过周密的市场调研和论证，按照产业核心技能岗位，校企联合开发对应的项目化课程，将生产标准、技术标准融入课程内容，按照“平台共享、专业分立、项目互通”的逻辑思路，构建“大平台+小模块”的课程体系。

“大平台”课程由公共基础课、专业基础课、专业核心课组成，体现“厚基础、宽口径”，让学生具备专业所需的基础知识和能力，保持相对稳定。“模块”课程由职业拓展项目组成，以完成商业实战项目为目标，培养学生一专多能、融合互通的职业技术能力。“小模块”反映市场要求的变化，满足学生的兴趣和要求，发挥教师的特长以及办学特色的教学内容。学生在选择模块的过程中，校企根据学生个性化发展和职业定位，指导学生搭配合适的项目，特色培养。根据岗位能力需求，选取教学内容，确定核心技能项目。按照学生的学习认知和职业能力养成规律，由易到难排序，形成专业核心技能项目的课程体系。为增强学生岗位迁移与拓展的能力，导师引导学生有针对性地选择专业群内其他专业核心技能项目作为其职业拓展项目，增强了工作适应性。



游戏设计专业“大平台+小模块”课程体系图示