

游戏艺术设计专业教学资源库建设 方案

资源库名称 游戏艺术设计
专业大类 文化艺术类
专业类别 艺术设计
专业名称 游戏艺术设计
专业代码 550109
访问地址 <http://www.icve.com.cn/szyxsj>
主持单位（盖章） 深圳职业技术学院
项目负责人 刘寒



游戏艺术设计专业教学资源库

联合申报单位名单（排名不分先后）

参建支持单位名单（排名不分先后）

联合申报单位：
湖南工艺美术职业学院
荆州理工职业学院
参建支持单位：
完美世界教育科技（北京）有限公司
腾讯科技（深圳）有限公司
网易公司
深圳市洲明数字文化科技有限公司
深圳市迷你创想科技有限公司
深圳市创梦天地科技有限公司

目 录

一、建设目标与思路	1
二、建设规划	2
三、建设内容	7
四、建设步骤	13
五、保障措施	15
六、预期效益	17
七、经费预算	21

一、建设目标与思路

1.建设目标

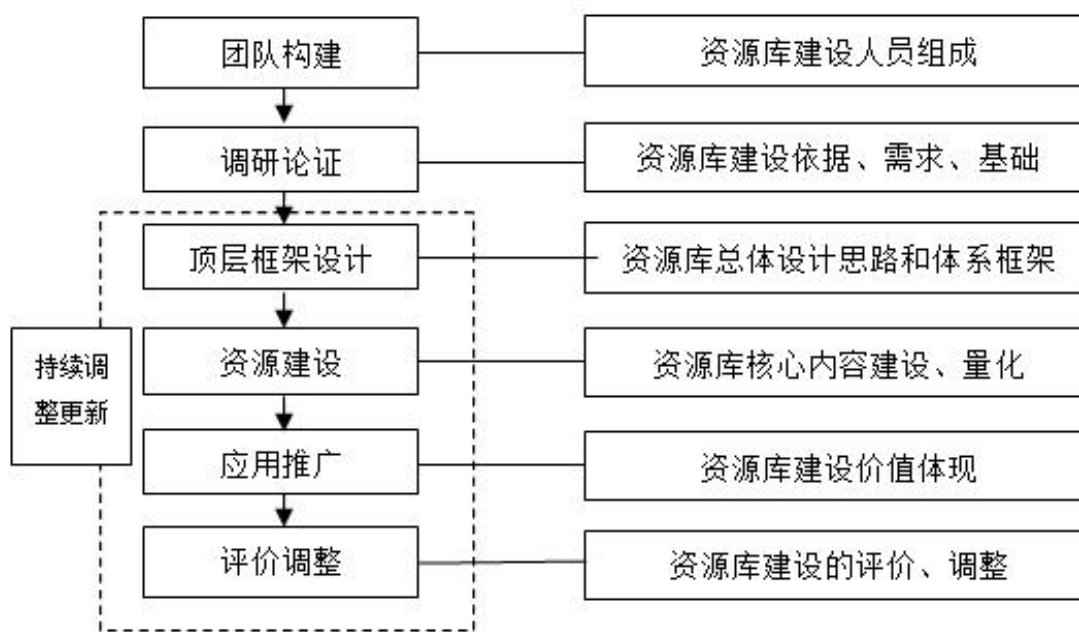
坚持“需求牵引、应用为王、服务至上”原则，游戏设计专业资源库建设以产业岗位能力为原点，目标重点围绕“线上能学，线下辅教”的应用定位。通过科学系统的设计、先进的技术支持、开放共建的模式、强化共享应用的功能、持续更新等方式，借鉴国内外经验和标准，依托行业、龙头、领军企业，建成具有高职教育特色的游戏设计专业教学资源库，并在全国高职同类专业中推广使用。游戏艺术设计专业教学资源库以涵盖宽、内容实、质量优，满足职业院校游戏艺术设计专业教师教学需求、满足职业院校游戏设计专业和专业群学生的学习和提高需要，全面带动创新教育教学理念，改革教学模式，提增游戏艺术设计专业人才培养质量与服务行企的社会服务能力，充分发挥资源库服务学习型社会建设作用，为游戏开发设计领域行企人员继续教育、知识更新，以及其他社会学习者自主学习提供专业化和优质的服务。

2.建设思路

围绕深化广东省品牌专业建设，进一步达成高职游戏艺术设计专业人才培养质量提升为目标，遵循“一体化设计、结构化课程、颗粒化资源”的教学资源组织构建逻辑，在充分的宏观产业调研分析的基础上，细分行业人才需求与岗位的能力要求，系统化、结构化地梳理专业人才培养方案。围绕专业核心课程开发建设为重点、系统开发层层推进，建设整合专业教学资源，以校校、校行企合作共建、资源共享模式，全力建成基于网络运行、共享开放式、共性个性兼顾的数字化专业教学资源库。

教学资源库建成后，形成多校共享、运营机制、实现教学资源库建设的可持续发展。明确功能定位与应用用户需求，教学资源系统合理归纳分类，强化专业资源库的整体建设，围绕岗位核心能力与任务关键技能，兼顾学习者的使用体验和反馈，形成一批高质量的、有内在逻辑关联的教学资源素材，构建以学习者为中心建立的一站式学习平台。资源库的建设工作是一个滚动发展，不断迭代充实的动态过程，在校企共同制定专业教学标准的基础上，结合高职教育教学的实际

需要，优先以专业核心课程教学资源为开发重点，逐步丰富拓展课程，保持资源库知识技能的覆盖范围与长期效能；并结合高职教育教学的实际需要来收集、制作和整合资源，如图一所示：



图一 教学资源库建设路径

二、建设规划

1.建设规划团队

游戏艺术设计专业教学资源库建设团队成员，拥有坚定的政治立场和崇高信念、具备良好的道德情操、有扎实学识和敬业精神；团队教师为人师表，从严治教，教学改革意识和质量意识强，具有较强信息化教学能力，能够高水平地开展课程教学改革；定期下企业实践，不断提高技能水平；具有较强的科学研究、社会服务和技术转化能力并以建设一流的教学资源库位为共同目标。建设团队致力服务于游戏设计专业高素质技能人才的培养，服务于粤港澳大湾区游戏产业的人才需求，通过校企合作、集合深圳地区行业优势资源，服务共赢而构建起实力雄厚、结构合理、优势互补的联合团队。团队汇集业内龙头与知名游戏企业腾讯、网易、完美世界，资源库团队教师有南粤名师1名，市级优秀教师2名，深圳市技术能手3名，校专业领军人才1名，丽湖教学名师培养对象1名，丽湖技能大师培养对象1名。专任教师每5年累计下企业实践经历不少于6个月；团队教师三次获得广东省教育教学成果奖（一等奖1次，二等奖2次），2020年获广东省职业

院校技能大赛教师教学能力比赛高职组一等奖；2021 获年广东省职业院校技能大赛教学能力比赛三等奖；2022 年广东省职业院校技能大赛教学能力比赛一等奖；2022 年获第五届全国数字创意教学技能大赛三等奖；广东省教育厅艺术类教研论文一等奖。

项目团队负责人具有高级职称，能够较好地把握国内外行业、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，教学设计、专业研究能力强，曾多次指导学生获得教育部高职艺设教指委大赛金奖，广东省数字艺术类技能大赛，一带一路金砖国家技能大赛金奖，国家级技能大赛动漫赛项奖项。具备国内水晶石数字科技有限公司和国际知名游戏企业育碧公司全职工作经历，组织开展专业教科研管理工作能力强，在本领域具有一定的专业影响力。是深职院校企共建“双师型”教师培养培训基地负责人，深圳市优秀教师，深职院专业领军人才、深职院丽湖技能大师，深职院名班主任负责人，深职院首批匠心代表。主讲《游戏角色与道具设计》等 8 门专业课程，5 次教学质量优秀，连续 3 次聘期考核优秀，2 次年度考核优秀，1 次学院突出贡献奖，3 次获得就业先进个人，1 次优秀班主任。教育部职教本科专业“游戏创意设计”专业简介与标准制定核心成员，承担专业教学标准撰写工作；第一批省高职院校高水平数字媒体艺术设计专业群建设（排 2）；广东省高职教育第一批游戏设计品牌专业建设（排 4）；主持广东省哲社科教研课题 1 项；主持国家职教《影视动画专业国家教学资源库》课程建设，教材《动画色设计》入选教育部职业教育十四五国家规划教材，教研论文获得广东省教育厅第五届高校艺术类论文评比一等奖。

项目团队负责人承担教育部学生司教育供需对接就业育人项目，深职院完美世界数字创意产业学院执行负责人，核心参与完美世界数字创意产业学院、腾讯天美电竞运营产学研实践中心建设；起草人身份参与粤港澳大湾区《电竞赛事导播能力要求》等 2 项团标制定；近五年，主持纵横向数字技术服务 13 项课题，到账 126 万；主持与 1+X 游戏美术设计职业技能等级初、中级认证模块技术开发和教材出版；论文作品 14 篇（核心 13 篇），出版专业教材 5 部，作品登记著作权 21 项，专利 10 项。广东省哲学社会科学课题研究负责人，具备国内水晶石数字科技有限公司和国际知名游戏企业育碧公司全职工作经历，在国内相关行业具有广泛的社会资源，能较好地把握国内外行业、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，教学设计、专业研究能力强，曾多次获得国内相关重大奖项，组织开展专业教科研管理工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

组织联建院校湖南工艺美术职业学院、荆州理工职业学院，推动以广东为核心的华南地区职业院校资源库的共建共享，扩大专业资源库的应用面和影响力。湖南工艺美术职业学院是教育部艺术设计教指委数字艺术设计专指委单位，教师团队在传统美术和数字设计专业上，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工作经验；荆州理工职业学院作为深职院数字艺术设计类专业合作院校，抽调核心成员，发挥个人特长，有效利用现有资源，配合团队成员之间的信任和默契，通过专委会平台+联建院校+参与企业模式共同推广教学资源库应用。项目建设团队成员集中华南地区三所院校国家精品课程负责人、省级品牌专业建设负责人，省、市、校优秀教师、中青年骨干力量等优秀师资，同时，纳入行业龙头领军企业专家、骨干技术组成的高素质建设团队，优势互补；具有中级及以上相关专业职称企业导师承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

项目建设依托游戏行业领军企业完美世界等头部企业的资源合作模式开展，强化资源的产业性和实用性。游戏艺术设计专业资源库建设包括游戏设计、游戏编程、游戏美术设计、游戏交互设计、游戏策划和运营等方面的专家，合作的企业高层、技术专家共同参与专业教学方案制定和课程建设，提供资源库建设所需的行业标准、岗位需求、任务类型，以及内训体系参考，企业专家对资源库课程标准、课程案例、实施方案等进行审核把关，派驻一线人员参与到具体的资源库课程建设事务中，引入最新的 AIGC 技术、企业实战案例和经典素材，充实到专业资源库中，达成“在线所学即岗位所用”的效果。

游戏艺术设计专业教学资源库建设规划团队，汇集了一批在国内游戏艺术设计领域有深厚积累和广泛影响力的专业人才。他们拥有丰富的社会资源，深度理解并能准确把握国内外游戏艺术设计行业的发展动向。这个团队不仅擅长广泛的行业联系和交流，对各类企业的实际人才需求有着深刻的洞察力，更能快速响应和适应这些需求，为游戏艺术设计教育培养出真正满足市场需要的人才。团队在教学设计和专业研究方面能力卓越，其创新性的研究和设计方案已多次获得国内

相关的重大奖项。他们所组织的专业教科研管理工作，具有系统性、前瞻性，能够推动游戏艺术设计教育的整体进步；对广大学生的职业发展方向有着积极的引导作用。项目建设团队工作充满激情和责任感，旨在推动游戏艺术设计领域的发展，培养出更多优秀的游戏艺术设计人才，为艺术设计教育和行业的发展作出更大的贡献。

游戏艺术设计专业教学资源库建设团队：

刘寒	深圳职业技术学院	资源库建设统筹、课程开发
吴庆庆	深圳职业技术学院	资源库建设执行工作、课程开发
聂哲	深圳职业技术学院	资源库联建院校工作协同
李志	深圳职业技术学院	校级资源库内容整合更新
张冰玉	深圳职业技术学院	课程开发、游戏图标课程开发
高震霖	深圳职业技术学院	交互设计、用户体验类课程建设
袁侃	深圳职业技术学院	产教资源统筹
希日腾	深圳职业技术学院	游戏材质、动画课程开发资源建设
邓炜	深圳职业技术学院	游戏二维、原画设计课程开发建设
樊朴	深圳职业技术学院	游戏界面课程开发、资源建设
王靖奕	深圳职业技术学院	Unity3D 游戏设计、电竞课程建设
汪博	深圳职业技术学院	游戏美术设计、动画资源及素材建设
洪婉茹	深圳职业技术学院	游戏技术课程开发资源建设
陈伟	湖南工艺美术职业学院	外校建设协同
尹艳	荆州理工职业学院	外校建设协同
岳耀颀	完美世界教育	校企产教资源对接

2.建设规划阶段

本项目规划建设期限 2 年，为 2023 年 1 月-2024 年 12 月。整个项目从项目设计至项目验收分 4 个阶段完成。第一阶段为资源库资源规划与顶层设计阶段；第二阶段为资源库平台建设与内容资源建设；第三阶段为资源库运行、测试、修正阶段；第四阶段为运行调整、验收、持续更新、推广应用、总结提升阶段。每个阶段的建设规划（如表一所示）

表一：游戏艺术设计专业教学资源库建设规划

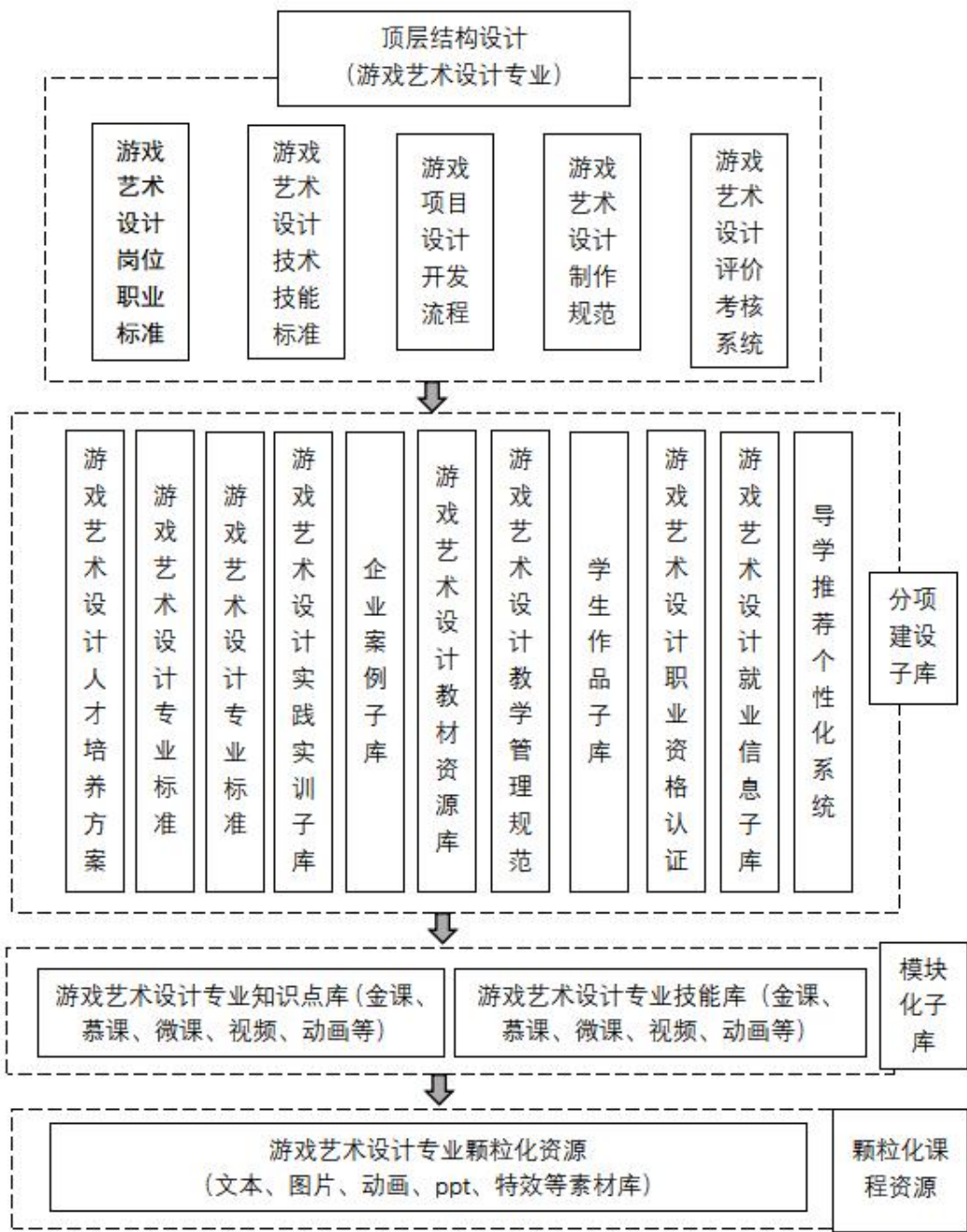
序号	建设阶段	时期	主要建设任务
1	规划与顶层设计阶段	2023年1月至2023年9月	组建游戏设计专业资源库研发团队，依据学校专业教学资源库建设相关文件精神，结合游戏行业的最新发展趋势，通过科学系统的调研，研发游戏设计专业人才培养方案，构建新的专业课程框架，资源库顶层设计方案，制订建设标准，用以指导游戏设计专业教学资源库建设。组织建设者培训，编制使用指导说明书。
2	资源库平台功能与内容建设阶段（全面资源建设阶段）	2023年9月至2023年12月	按照资源整体的顶层设计下，通调研论证，按照资源整体的顶层设计下，通调研论证，明确资源库用户人群需求。完成资源库平台架构与功能建设，并按照网络自主学习为主线，联合共建院校和企业，以10门专业课程为主体内容，以视频库、案例库、动画库、图片库位配套内容，与完美、腾讯、中游、固有色等资源库共建企业，以分工合作的形式，共同开展资源库建设。
3	资源库运行、共享、调试阶段	2023年12月至2024年6月	在资源库的集中建设完成后，立即开展资源的试运行，组织本专业全体师生注册使用建设成果，尝试教学模式创新，实现教学多种教学形态和形式，在运行中收集用户反馈信息，完善改进资源库。
4	资源库运行管理与维护更新持续发展阶段	2024年6月至2024年12月	为保证专业教学资源库的可持续发展，按照共建共享、边建边用、层层推进的原则，建立资源库平台运行管理和更新维护机制，确保教学资源持续更新满足教学需求和技术发展需求。保证每年新增和更新的资源比例不低于原有总量的10%

三、建设内容

1、教学资源库总体框架

教学资源库的建设以满足用户学习需求为目标，避免将资源无组织的提供给使用者，造成资源的混乱和使用的无序，所以总体框架遵循“顶层系统化设计、分项建设子库、模块化子库、颗粒化资源”的课程资源层级组织逻辑进行。参照深圳职业技术学院教学资源库建设总体规划和相关要求，兼容高职、中职资源库需求，结合 AI 在游戏艺术设计领域的影响，创新面向产业前沿发展趋势、数字化思维、AIGC 技术场景应用，全面更新现有资源库基础，打造具有本行业新知识、新技术、新工艺的资源库课程，达到全省乃至去全国一流资源库水平。

参照职业教育人才培养规律，游戏设计教学资源库的顶层设计将紧密与行企相联系，结合当前产业发展趋势分析游戏设计相关人才的具体需求，以学生需求为导向、结合专业特点和数字化差异（侧重），分析行业内龙头领军企业对岗位群的知识技能具体要求，在已有游戏设计专业人才培养目标基础上进行修订，形成更为完善的结构化教学资源系统。教学资源对标岗位能力需求构建知识点和技能点，重构现有专业人才培养方案，统筹教学资源建设、平台设计，以及共建共享机制的构建。资源库建设依照分项子库的课程脉络的关联构建，可以形成“相应的模块化子库、颗粒化课程资源”的课程资源层级结构设计逻辑框架（如图二所示）。



图二 课程资源层级组织逻辑框架图

2、分项建设结构化子库

(1) 游戏设计专业人才培养方案。校校、校企共建人才培养标准规格；依托粤港澳大湾区游戏行业优势量，紧贴行企岗位需求，深入开展产教融合协同育人活动；以专业+、复合育人强化专业能力，强化创意设计能力与文化素质教育、融入思想政治教育与创新创业教育；继续深入构建创意设计与文化素养贯穿的游

戏设计与制作复合式专业人才培养方案(含教学计划、教学大纲、专业教学标准、主干课程教学标准等)。专业人才培养方案与腾讯合作制定,形成科学性、实用性、合理性、产业性的人才培养方案标准。

(2) 游戏设计专业课程子库。游戏设计专业课程子库是资源库的核心内容。建设覆盖:专业核心课程、专业主干课程、专业特色课程,专业基础课程。根据人才需求与专业培养方案,制定课程标准、内容目标、实施建议等教学指导性文件,形成规范系统的专业课程标准库。将专业核心课程建设成不同层次和形式的网络资源课程,形成具有一定规模的课程子库。

(3) 专业园地库。校校、校企共建人才培养标准规格;依托粤港澳大湾区游戏行业优势量,紧贴行企岗位需求,深入开展产教融合协同育人活动;以专业+、复合育人强化专业能力,强化创意设计能力与文化素质教育、融入思想政治教育与创新创业教育;继续深入构建创意设计与文化素养贯穿的游戏设计与制作复合式专业人才培养方案(含教学计划、教学大纲、专业教学标准、主干课程教学标准等)。专业人才培养方案与企业合作制定,形成科学性、实用性、合理性、产业性的人才培养方案标准。

(4) 课程中心库。游戏设计专业课程子库是资源库的核心内容。建设覆盖:专业核心课程、专业主干课程、专业特色课程,专业基础课程。根据人才需求与专业培养方案,制定课程标准、内容目标、实施建议等教学指导性文件,形成规范系统的专业课程标准库。将专业核心课程建设成不同层次和形式的网络资源课程,形成具有一定规模的课程子库。

(5) 微课中心库。将本专业使用的独立模块教学视频,整理归纳为短小精干的微课,打造专向性强、操作性活、更新性快的微课资源以及与企业共建的技能资源,提供相关详细的分类、注明、列表,为教学辅学和课后实践提供保障资源。

(6) 学生作品库。将历年来专业课程的课堂作品、课外作品、社团作品、毕业设计作品进行归纳整理,形成学生作品子库,为学生的学习提供参考范本,并且积极通过渠道引进相关同类院校、培训机构的作品进行资源补充,比对专业学生学习成果。

(7) 实践实训库。充分发挥企业共建优势,将合作企业的项目的生产规范、制作标准、质量规格等内容充实到企业实践实训案例子库中,让学生通过平台能

够尽早的了解相关产业标准，行业依据、满足线上线下混合学习的需要，并提供学生产品验收的指标参照。

(8) **技能竞赛库**。充分发挥技能竞赛优势，用户不仅可以深入了解和参与技能竞赛，也可以通过竞赛提升自己的专业技能，增强团队协作能力，提高解决实际问题的能力。同时，学生也有机会通过竞赛展现自己的才华，获得行业的认可，为自己的未来发展打开新的可能。

(9) **教学管理文件库**。系统整理归纳学院、专业相关教学文件，结合行业标准，深入研究并形成一系列的教学管理文件，包括课程实施标准建议、成果评价、课下作品组织规范、毕业生调研信息库等对教学系统化有帮助的文件形成子库，为后续的教学研究提供系统的资源（如表二所示）。

(10) **职业能力库**。将职业资格认证标准与本专业毕业生就业岗位能力结合，提供既满足游戏艺术设计专业能力要求有符合本专业职业资格认证标准的教学资源，促进“双证制”实施，主要建设内容包括职业资格认证指南、样题库、范例库等。

(11) **招聘信息库**。把历届专业毕业生信息，就业跟踪情况汇集成相应子库，并将历年企业人才岗位需求信息也纳入到资源库中，及时发布就业供需信息，对就业政策、就业导向、职业规划等方面对学生提供资源支持。

表二： 资源库管理应用系统化框架图

	信息总览	多维统计报表		管控枢纽集中展示图表			
资源建设类项目管控	计划方案细化与计划管控	申报需求		项目闭环管理			
		需求提报收集	年度下达项目计划	管进度	控费用	控绩效	闭环管理
资源库管理应用支持	综合功能： 资源信息维护、 台账管理 资源分布查询 资源统计等	分资源特点功能： 课程体系知识结构科目维护；多维课件知识树的建立与分级；课件、题库资源制作、试卷组卷；师资日常管理与课时累计、师资考核；学员成长档案；资源申请与调配；资源申购采购；资源运维工作管理。					

资源库分布管理、运维管理			课件资源库(教学资源)	人员信息库. 师资考评员	实训室、教室、设备配套项目信息归档资料	项目信息归档库	系统管理
资源需求申请	资源调配	资源使用记录		人员信息库. 工作人员			
资源存储与沉淀			题库与试题库	人员信息库. 学员、学生	后勤服务资源: 食宿车辆、资料等		

3、项目建设颗粒化教学资源

(1) 项目教学资源颗粒化建设方法的优势

科学性和有效性: 将专业课程资源通过金课建设, 转化成精准小颗粒组织管理。每个小颗粒课程资源可以专注于一个特定的主题或概念, 使其更具针对性和科学性。这样可以确保每个学习单元都具有明确的目标和内容, 使学习过程更加高效和有效。

方便检索和查找: 小颗粒课程资源的颗粒化存储使得对特定知识点的检索和查找更加方便。学生可以根据自己的需求, 快速找到所需的学习单元, 而不需要整个资源库的浏览, 节省时间和精力, 提高学习效率, 达成学习效果。

有利于组课和定制学习: 小颗粒课程资源的颗粒化存储也为组织和定制学习提供了便利。教师或学生可以根据需要选择和组合适当的学习单元, 形成个性化的学习路径或课程。这种定制学习可以更好地满足不同学习者的需求和兴趣, 提高学习的吸引力和效果。

(2) 项目教学资源颗粒化建设

专业课程资源应包括素材、积件、模块和课程等不同层次。颗粒化的资源素材是最基础的包括以知识点、技能点为单位, 多个内在关联的素材组合形成的资源; 模块是以学习单元、工作任务等项目为单位, 多个知识点、技能点组合形成的资源; 游戏艺术设计资源库提供的结构化课程体系涵盖专业的全部专业核心课。其中包括《游戏角色与道具设计》将游戏角色与道具设计拆分成小颗粒的学习单元, 例如角色造型设计、道具贴图设计、动画设计等, 每个学习单元可以涵盖特定的设计原则、技巧和工具使用; 《Unity3D 游戏设计基础》将 Unity3D 游

戏设计基础的内容拆分成场景搭建、脚本编程、物理模拟等，每个学习单元可以包含特定的技术和实践，方便学习者逐步掌握和应用 Unity3D 引擎的功能；《2D 游戏角色动作设计》将 2D 游戏角色动作设计划分为不角色动画制作、动作编辑、动画状态机设计等，每个学习单元可以探讨特定的动作设计原则和技术；《游戏界面设计》将游戏界面设计拆解为用户界面设计、交互设计、可用性测试等，每个学习单元可以包含特定的设计原则和技术，方便学习者深入理解和应用等。

以上课程应包含完整的教学内容和教学活动，包括教学设计、教学实施、教学过程记录、教学评价等环节，支持线上教学或线上线下混合教学；在教学资源库建设过程中，使用信息化技术优势，发挥数字化潜能。借助深职院大湾区职教园校企双师培养基地虚拟现实开发专门人员和设备，开发虚拟仿真工作情境，解决学习媒体的情景化及自然交互性的要求；通过虚拟仿真技术的手段让学生作为模拟场景中的角色被赋予一定任务，在任务驱动下完成学习任务并成为学习的主角，老师则从传统的教育主角转化为辅助角色，运用虚拟仿真技术提升教学质量，创新教学与实训模式。教学资源颗粒化存储课程不同方面的内容，能够提供更具针对性的学习资源，方便师生和其他用户根据自身需求选择和学习特定领域的知识和技术。同时，这也便于资源的检索和组织，提高学习效率和学习成果。教学资源颗粒化存储课程不同方面的内容，能够提供更具针对性的学习资源，方便学生和其他用户根据自身需求选择和学习，也方便教师根据专项领域知识和技术升级进行资源更新，便于资源的有效检索和重新组织，兼顾资源库服务社会的即时性和长期性的要求。

表三：深职院《游戏艺术设计》专业教学资源库门户网站栏目需求表

首页调用	快速按钮	一级栏目	二级栏目	表现形式	备注
√		专业园地	专业介绍	内容页面	
			专业人才培养方案	内容页面	
			专业标准	内容页面	
			技术技能标准	内容页面	
			办学条件	内容页面	
√	√	课程中心	专业基础课程	标题列表	
	√		专业核心课程	标题列表	

	√		专业拓展课程	标题列表	
√		微课中心		视频列表	最热微课
		技能竞赛		标题列表	
√		素材中心		系统自带	最热素材
		实践基地		标题列表	
		学生作品		图片列表	
		职业能力		内容页面	
		职业认证	1+X 游戏美术设计	初中高级	
			Unity 认证工程师	标题列表	
统计信息					
问卷调查					
建设团队					
业界咨询					
招聘信息					

四、建设步骤

1. 确定目标和定位

确定资源库的目标和定位，游戏艺术设计师、学生和相关领域的专业人士提供高质量的素材和参考资料。确立资源库的受众群体、内容范围和覆盖的素材类型，例如角色设计、场景设计、概念艺术、动画、特效等。按照资源整体的顶层设计下，通调研论证，明确资源库用户人群需求。完成资源库平台架构与功能建设，并按照网络自主学习为主线，将根据资源库的顶层设计进行调研和论证，以确定用户群体的需求。资源库的构建将包括平台架构和功能的开发，重点以10门专业核心课程为主体内容，以视频库、案例库、动画库、图片库位配套内容，与腾讯、中游、固有色等资源库共建企业，以分工合作的形式，共同推进资源库建设。

2. 素材收集与整理

收集和整理优质的游戏艺术设计相关素材，可以通过合作伙伴、学生作品、

行业专家和社区贡献等多元化来源。素材可以包括照片、插图、矢量图、视频、音频、字体、模板、教程和案例等，除此之外，资源素材库将提供一些教程和案例，以帮助用户更好地理解和使用这些素材，目标是为游戏艺术设计专业的学习和研究提供一个丰富、多样化的素材库，以满足各种不同的需求和兴趣。

3.技术平台建设

选择合适的技术平台来托管和展示资源库，资源库网站、在线平台或专用应用程序。设计用户友好的界面和功能，方便用户搜索、浏览、筛选和下载素材。考虑支持各种文件格式，并采取响应式设计来适应不同类型的设备，以确保游戏艺术设计资源库能够在各种设备上均能提供良好的用户体验。

4.版权管理

确保资源库中的素材符合版权法规定，尊重创作者的知识产权。素材上传者需要提供版权证明或使用权声明，确保合法性和合规性。提供清晰可见的版权信息和使用条款，让用户可以清楚地了解素材的使用范围和限制。用户在使用游戏艺术设计专业教学资源库时，可以有明确的指引，知道如何合法、合规地使用这些素材。

5.创建社区

创建一个互动的社区平台，激励用户之间对素材的分享、评论和深度讨论。提供用户上传和贡献素材的机制，尤其鼓励学生和专业人士分享自己的作品和经验，从而丰富我们的资源库，并促进共享和学习。此外，资源库建设策划一系列比赛、挑战和合作活动，这将有助于激发用户的创新精神，提升用户对平台的参与度。目标是建立一个繁荣、互助和充满活力的社区，鼓励用户通过共享和互动，不断提升用户的技能和知识。

6.与教育机构合作

为教育机构提供教学资源，课程大纲、教案、教学视频和案例研究等，帮助教师和学生更好地使用资源库。推出教育合作计划，与各大学校和教育机构携手，致力于推动游戏艺术设计教育的进步和发展；创造一个平台为目标，可以为教育工作者和学生提供深度的学习资源，同时通过与教育机构的紧密合作，帮助塑造和发展游戏艺术设计的教育生态。=

7.宣传与推广

通过多种渠道进行广泛宣传和推广，例如借助社交媒体的影响力，积极参与行业论坛的讨论，与教育机构建立合作关系，并通过参加各类展览活动来提升资源库的知名度。也将寻找机会与行业内的相关活动和比赛进行合作或赞助，以此来进一步扩大资源库的影响力。目标是让更多的人了解游戏艺术设计资源库，并认识到它在游戏艺术设计领域的重要价值。

8、持续维护与更新

确保资源库的持续维护和更新，定期添加新的素材，改进功能并修复可能出现的技术问题。重视用户的需求，会积极收集用户的反馈和建议，将其作为我们改善和完善资源库内容和用户体验的重要参考。目标是构建一个既满足用户需求，又持续进化的资源库，为游戏艺术设计领域的学习和研究提供不断优化的服务。

五、保障措施

1、组织保障

由深圳职业技术学院负责并牵头成立资源库建设指导小组、项目建设工作组，指导和负责资源库建设工作。

(1) 项目建设指导小组。由学校主管部门、教育行政主管部门、专业教学指导委员会及联合申报单位领导、教育及行（企）业专家组成，负责方案论证、业务指导、资源审定和项目成果的验收等工作。

(2) 项目建设工作组。由参加项目的各学院子项目负责人与项目组主要建设成员，联合企业专家，组成项目建设工作组。下设“课程建设小组”、“网络技术小组”、“行政协调小组”。课程建设组由各学院对应的子项目团队组成，负责详细制定各专业教学资源库具体建设工作。网络技术组的主要职能是制订各课程建设资源的类型、内容和质量要求，设计网络平台建设脚本，并协调课程建设过程中的技术问题。行政协调组负责确定经费预算方案、决算方案及资金投向、资金调度安排、设备及软件购置等资金执行工作，组织各类会议，负责成员单位和成员之间的沟通与联系，负责项目的日常管理与协调工作。

2、制度保障

(1) 项目责任制度

建立联合申报单位项目负责制度。将教学资源库建设项目分解为若干个子任务，依据各个联合单位的特点，确定其承担的任务及子项目负责人并与牵头单位签订《游戏艺术设计专业教学资源库联合申报合作协议书》，明确各单位的任务、建设计划、成果验收标准、成果提交时间以及经费使用等内容，实行教学资源项目负责制。项目主持人负责督促建设单位按时完成建设任务，定期对建设单位的建设过程进行检查、考核，并对阶段性成果进行验收。分项目承担人负责项目建设具体任务，按时保质保量完成各项建设任务。

(2) 项目监督制度

牵头单位负责项目建设的信息收集、反馈，定期审查及项目实施进度和建设质量。聘请专家对方案执行情况和项目的实际效果进行定期的评估与考核，提出评估意见和改进建议。

(3) 绩效考核制度

设立项目建设专项奖励基金，做到奖罚分明，对建设项目的执行情况分季度进行检查和中期推动，实行绩效考核，对按时完成项目并取得良好效益的，予以专门的奖励；对于在阶段验收时未达到要求，出现建设进度迟缓、建设效果不明显、不能保质保量完成建设任务的，将缓拨、减拨或停止建设经费资助，确保整体资源库建设项目按期完成。

(4) 资金管理制度

制定《游戏艺术设计专业教学资源库建设项目专项资金管理办法》，设立专项资金账户，严格实行专款专用和审批制度，严格按照项目建设投资计划，合理有效使用各项建设经费。要求参与单位及时公布经费使用情况，确保项目资金使用效益的最大化。

3、运行保障

资源库建成后，由项目主持单位和各联合院校分别抽调专人组成资源库管理小组，配备专门管理人员，负责资源库的日常运行管理和数据的维护，及时审核网站注册用户、调整栏目结构、参与资源审核与统计，协调各合作院校对资源库的资源进行定期更新，保证每年更新的比例不低于 10%。建立客服中心，形成迅

速回馈机制。通过电话、BBS、E-mail、手机短信等方式快速、友好地完成解决用户在使用中的困难。整理并积累常见问题，形成常见问题答疑库。

4、人员保障

成立由主建和参建院校主要领导、专业主任、骨干教师、企业专家组成的专门团队，培养参与资源开发工作的教师的职教理念、创新意识、课程开发能力，掌握教学资源库使用管理的相关技术，提高教学资源的使用效益。

5、推广与应用

(1) 针对资源应用对象的特点，采取多元化的培训，如骨干教师培训、教育管理人员培训、企业技术人员培训等。

(2) 围绕教学资源定期组织网上活动，开展教师网上教育资源应用与教学设计大赛、资源库工具软件使用技巧培训等活动，使专题讲座与精彩课堂展示相结合、观摩交流与自主学习相结合、现场培训与在线培训相结合，让使用者体会到资源库的服务能力，促成资源推广和交流。

(3) 学校间定期交流教学经验，发挥各自的教学优势，不断修正教学资源共享的方案，促进区域合作，形成师资队伍和课程库的共享共建机制，避免区域内重复建设。

(4) 借助研讨、培训、年会等平台，相互介入科研项目，实现研究与培训相结合、研究部门与操作部门相结合、学校资源与企业资源相结合、教学与科研相结合，最终使更多的使用者熟练应用资源库信息。

六、预期效益

1.提升教学效率与质量，塑造精通数字化教学资源师资队伍建设。

专业教学资源库提供了大量优质的教学资源，可以帮助教师减少准备教学材料的时间，从而有更多的精力投入到教学活动中。同时，这些优质的资源可以帮助提升教学质量，更好地满足学生的学习需求。丰富的教学方法和教学案例，能激发教师的教学创新，采用新的教学模式和手段，提升教学活力，提高学生的学习兴趣和效果。

教学资源库是教育信息化的重要组成部分，通过有效措施提升教师的数字化

信息处理及应用的能力，为教师专业化发展提供支撑。在及时掌握不同地域的行业一线最新、最成熟技术的基础上，旨在提升教师的数字化教学资源创建和使用技能，以此支持他们的专业发展。保证教师能够接触到最新、最实用的行业技术，并教导他们如何结合信息技术，将这些新的信息融入到专业教学中。这将强化教师在策划和实施专业技术课程，以及在指导实践教学上的能力，同时也刺激他们持续更新自身的专业知识和技能，全面提升教师素质。此外，运用教学资源的定制为教师提供满足其教学需求的个性化的教学资源。同时，使用教师个人课程空间，定期搜集实用性强的教学材料、课件、论文、案例、教学设计等个性化特色资源，为教学资源库增加丰富的内容来源。

2.提供跨学科学习平台，促进高质量、多样化的专业教学资源。

游戏艺术设计专业教学资源库是引领高职游戏艺术专业教育教学、具有较高权威性的重要资源，有助于提高教学效果，促进学生的学习成果和技能提升。游戏艺术设计并不只涉及艺术和设计领域，需要对计算机科学，物理，心理学等其他学科有一定的了解。优质的教学资源库可以提供这些跨学科的学习材料，资源库包含了从基础理论到实践技能的各种课程内容，其中包括在线互动课程、视频教学、电子课件、典型案例、虚拟实训等多种形式的学习资源，以丰富的多媒体格式（包括文字、音频、图像、动画和视频）呈现，满足了不同学生的学习习惯和偏好。资源库不仅为教师提供了大量教学资源，且为学生让提供了引人入胜的多媒体素材和视觉冲击力强的设计作品，同时还设计了丰富的互动环节和思考题目，引导学生主动探索和思考，从而更深入地理解和掌握知识。该资源库的存在，将理论知识与实践技能、专业教育与素质教育相结合，努力实现教学与实践、理论与技能的完美融合；不仅涵盖了基础理论和专业知识，同时还提供了各种实践技能的训练资源，如虚拟实训、实践项目等，帮助学生将理论知识应用到实际操作中，提升他们的实践能力，为学生提供了与实际工作环境紧密相连的学习体验，让他们在学习过程中深刻感受到专业教学与实践阅历、文化艺术与职业技术的相互辉映，理论知识与技能操作的相融合，将提高学生的专业能力和敬业精神，从而更好地为他们在游戏艺术设计领域的未来发展打下坚实的基础。

3.充实专业教学资源库，积极推进课程改革与建设

对国内一流院校的教学资源库进行深入研究，通过收集、总结和提炼他们在专业教学资源库建设上的成功经验，探索符合高职教育特性的建设策略和实践方法。这不仅包括资源库本身的内容和结构，还包括管理、运营和更新维护的方式。收集、总结、提炼国内院校专业教学资源库建设成功经验，在课程改革与建设的成果的基础上，提炼并整合教学内容，以符合高职教育的实践性和职业导向，完成具有高职特色课程的教材、讲义、教学大纲、多媒体课件编写、案例库和试题库构建等工作。在有效机制的推动下，保留教学过程中宝贵的教学资源，不断充实和丰富教学资源库内容，规范专业建设与课程教学内容，保证教学资源库建设的整体性、渐进性和长期性，以实现教学资源的丰富和深化。这些案例和试题不仅覆盖理论知识，更注重实践技能和工作场景的模拟，能够帮助学生更好地理解和应用所学知识。教学资源库不仅成为一个信息和知识的仓库，而且能够成为一个活跃的学习和教学社区，激发学生的学习热情，促进教师的教学创新，提升教育的质量和影响力；最终目标是通过这些努力，不断提高高职课程、系列特色教材、培训教材及电子出版物等建设的数量和质量，坚持规范专业建设与课程教学内容，确保教学资源库建设的整体性、渐进性和长期性，推进国内艺术设计类院校课程建设的数字化进程，为职业教育的发展做出重要贡献。

4.创新资源共享，整合相关专业互动型教学模式的构建。

教学资源库的建设有效地提高教师和学生的教育质量，充分体现教师的主导作用和学生的主体作用，解决部分教与学的关系，使学习不再受时间和空间的限制，学生获取知识的途径不再局限于课堂和教师。其核心理念是充分体现教师的主导作用和学生的主体作用。教师是知识的引导者和教育的组织者，他们能够通过有效使用教学资源库，提升教学效果，实现个性化和差异化教学，更好地满足学生的学习需求。资源库建设旨在提升教师的教学能力和学生的学习质量，让教师和学生教育过程中发挥更加关键的作用。教学平台将区别传统教育中的时空限制，让学习变得更加灵活。学生可以在任何时间、任何地点进行学习，而不再受制于课堂和教师。将丰富和拓宽课堂教学及实践的维度，使学生能够接触到更广阔的知识领域，并通过应用现代教学工具，如互动式教学、网络教学、虚拟现实等，提升学生的自主学习能力和创新思维能力，并根据自己的学习进度和兴趣，

自主选择和使用教学资源，从而提高学习效率和兴趣。学生将理解到学习不仅仅是为了考试和拿到学位，更是为了发展自己，提升自己，实现自我价值。通过这样的方式，平台能够帮助学生树立终身学习的理念，进一步实现学生的知识、能力和素质的全方位培养，为他们的未来生活和工作打下坚实的基础。

5.促进教育公平性，带动全国职业院校教育研究的发展。

教学资源库为学生、行业人员及社会学习者打造了一个免费的信息检索、资料下载、教学指导、学习咨询、职业支持以及培训的综合平台。通过构建和使用教学资源库，可以推动学校的教育信息化进程，提升学校的信息化水平，提高教育教学的现代化程度，促进教育理论的研究和创新。在示范院校教学资源库建设的基础上，这个公共平台将进一步提炼和完善游戏艺术设计专业的改革成果，平台将提供具有广泛适应性的专业教学资源库建设理念，分享有价值的实践经验、模式和技术，最终促进其他专业教学资源库的开发和建设。项目所实现的预期目标可为为企业在岗人员和社会自主学习者提供丰富的学习资源，满足他们接受继续教育的需求。此举不仅有助于提升个人职业技能和知识素养，同时也将进一步增进校企合作和社会各方的了解和友谊，推动地方经济发展，贡献于人民满意的高职教育。

此项资源库利用信息化资源共享的特性，能够上传不同区域教师的课堂实录、教案、教学设计、最新教学成果、学生作品和企业案例等材料，不仅提供了学习和教学的平台，也成为了交流和研讨的重要场所。这个平台。这使得来自不同区域的专业教师、学生、企业人员都能在这个平台上分享自己的观点和问题，进而实现了教师、学生、企业员工间的互动交流，大幅提升了社会资源的整体效益。此资源库建设项目不仅有助于推进高等职业教育的全面改革，提高专业人才的培养质量，更将增强高职院校对社会的服务效能，通过连接教学与实践，缩小学校与社会的距离，让教育更接地气，更具应用价值。此外，资源库也可以用于比较研究，看看哪些资源和方法在特定环境下更有效，从而进一步提升教学效果。这将大幅提升教学资源整体效益，通过各方的互动交流，推动教学方法和理念的创新，提高教育质量，同时也能为社会提供更多的专业人才；这是我们推动这个项目的初衷，也是我们希望通过这个项目实现的目标。最后，这个资源库也可以促进各职业院校之间的合作和交流，共享最佳实践，共同提升教育质量。将有

助于全国范围内各地区、各类型学校的教师和学生获取和使用优质教育资源，有力地推动教育公平。

6.推动共享模式，打造跨区域与产业协作的资源共享框架。

游戏艺术设计是游戏产业的重要组成部分，其包含的创意思维，技术应用，团队协作等新世纪技能，对于人才的培养和产业的发展都具有重要意义。通过资源库，我们可以展示了游戏艺术设计领域的国内外知名企业，及其具有标杆性的工作案例和深度技术培训教学资源，而且还通过对各个元素的深度挖掘，展现了行业的标准和最新发展趋势，同时也反映了各个高校的独特教学特色和不同地区的行业特点。这是一种立体全景的展示方式，让人们可以更直观、全面地了解游戏艺术设计这一行业和专业。游戏艺术设计专业教学资源库应充分融入最新的高等职业教育理念，以及构建一个校企交叉合作和院校间协作的网络教育体系。不同的企业和不同的产业，形成了一个内容丰富、形式多样、层次清晰、互补性强的教学资源体系。同时，资源库的建设积极推动校企交叉合作和院校间协作，打造一个实时、互动、高效的网络教育体系。这种体系能够打破传统的时间和空间限制，让教学活动更加灵活、开放、高效。也为学生的就业和企业的招聘提供了相关的动态信息、政策、指导和职业规划等内容，以满足用户的智能和个性的开发和培养需要。游戏艺术设计是游戏产业的重要组成部分，涵盖了创意思维，技术应用，团队协作等多种技能，一个优质的教学资源库可以培养更多优秀的游戏艺术设计人才，为游戏产业的发展提供人才支持。

七、经费预算

经费使用严格依照学校相关的财务制度，经费全部用于资源各项建设任务，保证资源库建设质量。资源库建设经费投入坚持统筹兼顾，保证重点的原则，优先安排资源库建设经费，在财务预算安排上要体现资源库建设工作的中心地位。财务集中核算，分级管理。学校财务资产管理处在主管(分管)校长的领导下，计划统筹各项教学经费资金并进行会计核算；教学主管校长和部门、各二级学院应根据学校教学工作需要，严格管理统筹安排、合理使用各项教学经费，经费使用详见表四所示。

表四：游戏艺术设计专业资源库建设经费预算

类别	金额(万元)	备注(计算依据与说明)
图书资料费	1.5	相关书本资料购置开支
调研差旅费	7.5	项目所需调研工作支出
计算机机时费及其辅助设备 购置和使用费	6	项目涉及的辅助设备购置 与使用费
购置文具费	0.5	项目所需文具购置
小型会议费	2	资源库建设、评审等会议
印刷费	2	纸质类材料印刷
复印费		
劳务费	4.5	劳务费不超项目 15%
间接经费	6	间接经费不超项目 20%
其他		
合计	30	
与项目有关的其他经费来源	其他经费资助	
	其他经费合计	