

# 四川省文化和旅游厅 四川省人力资源和社会保障厅 文件

川文旅发〔2022〕41号

---

## 四川省文化和旅游厅 四川省人力资源和社会保障厅 关于印发《四川省艺术系列动漫游戏设计专业 职称申报评审基本条件（试行）》的通知

各市（州）文化和旅游局、人力资源和社会保障局，省级有关部门、企事业单位：

现将《四川省艺术系列动漫游戏设计专业职称申报评审基本条件（试行）》印发给你们，请贯彻执行。



四川省文化和旅游厅



四川省人力资源和社会保障厅

2022年6月15日

# 四川省艺术系列动漫游戏设计专业职称申报 评审基本条件（试行）

## 第一章 总 则

**第一条** 为加快推进我省艺术系列职称制度改革，加强艺术专业技术人才队伍建设，根据《中共四川省委办公厅四川省人民政府办公厅关于印发〈关于深化职称制度改革的实施意见〉的通知》（川委办〔2018〕13号）、《人力资源社会保障部文化和旅游部关于深化艺术专业人员职称制度改革的指导意见》（人社部发〔2020〕68号）等文件精神，结合我省实际，制定本条件。

**第二条** 本条件适用于我省从事动漫游戏设计工作的专业技术人员。

离退休人员、公务员及参照公务员法管理的事业单位人员不得参加职称评审。

**第三条** 动漫游戏设计专业设初级、中级和高级职称，其中高级分设副高级、正高级。名称依次为四级动漫游戏设计师、三级动漫游戏设计师、二级动漫游戏设计师、一级动漫游戏设计师。

**第四条** 动漫游戏设计包括动漫艺术、游戏设计、动漫游戏策划运营等。

## 第二章 基本申报条件

**第五条** 思想政治和职业道德要求

(一) 遵守中华人民共和国宪法和法律法规。

(二) 坚持马克思主义文艺观，坚持为人民服务、为社会主义服务，具有良好的职业道德和敬业精神，崇德尚艺，作风端正。

(三) 坚守艺术理想，热爱本职工作，认真履行岗位职责。

(四) 任现职以来，胜任本职工作，申报前规定年限的年度考核结果为合格以上。

(五) 任现职期间，如有下列情形的不得申报或延迟申报：

1. 年度考核每出现 1 次考核结果为基本合格及以下者，延迟 1 年申报。

2. 受到党纪、政务、行政处分或因犯罪受到刑事处罚的专业技术人员，在影响（处罚）期内不得申报。

3. 对在申报评审各阶段查实的学术、业绩、经历造假等弄虚作假行为，实行“一票否决”，一经发现，取消评审资格，三年内不得申报。

4. 涉及重大案件尚未定案或正在接受纪检监察、组织、司法等调查的，不得申报。

## **第六条 学历、资历条件**

(一) 四级动漫游戏设计师。具备硕士学位；或具备大学本科学历或学士学位，从事动漫游戏设计工作满 1 年，经考察合格；或具备大学专科学历，从事动漫游戏设计工作满 3 年；或具备高中（含中专、职高、技校）毕业后，从事动漫游戏设计工作满 5 年；或取得高级工职业资格（职业技能）等级后，从事动漫游戏设计工作满 2 年。

(二) 三级动漫游戏设计师。具备博士学位；或具备硕士学位，取得四级动漫游戏设计师后，从事动漫游戏设计工作满 2 年；或取得四级动漫游戏设计师后，从事动漫游戏设计工作满 4 年；或取得技师职业资格（职业技能）等级后，从事动漫游戏设计工作满 3 年。

(三) 二级动漫游戏设计师。具备博士学位，取得三级动漫游戏设计师后，从事动漫游戏设计工作满 2 年；取得三级动漫游戏设计师后，从事动漫游戏设计工作满 5 年；或取得高级技师职业资格（职业技能）等级后，从事动漫游戏设计工作满 4 年。

(四) 一级动漫游戏设计师。具备大学本科及以上学历（学位），取得二级动漫游戏设计师后，从事本专业工作满 5 年；或具备大学专科学历，取得二级动漫游戏设计师后，从事本专业工作满 7 年；或具备高中（中专、职高、技校）学历，取得二级动漫游戏设计师后，从事动漫游戏设计工作满 10 年；或取得高级技师职业资格（职业技能）等级后，从事动漫游戏设计工作满 10 年。

## **第七条 专业能力和业绩条件**

### **(一) 四级动漫游戏设计师**

1. 受过系统的专业基本功训练，具有动漫专业的基础理论知识。
2. 基本掌握动漫游戏设计的设计技巧。
3. 有一定的设计与创作能力，能够独立完成动漫游戏设计任务。

## （二）三级动漫游戏设计师

1. 具有较系统的专业理论知识和一定的文化艺术素养。比较熟练地掌握动漫游戏设计的专业创作技巧。

2. 基本功扎实，能够圆满完成动漫游戏设计任务，有一定数量的动漫或游戏作品参与本专业的相关专业比赛、展览、展示、播映、公开出版或上市运营等。

3. 取得四级动漫游戏设计师职称以来，具备下列业绩条件：

（1）独立创作短片（短篇、小型）作品 1 部以上，或参与创作完成中片（中篇、中型）作品 1 部以上，并公开出版、发行播映或上线运营。

（2）参与创作完成作品获省（部）级评奖三等奖，或获市级二等奖或 2 次以上三等奖；或有 1 部以上作品参加市级以上动漫游戏设计展览节会或电影电视节，并具有一定影响力；或参与设计的 1 个动漫游戏 IP 被转化为产品销售，并具有一定影响力。

## （三）二级动漫游戏设计师

1. 具有较高的学识水平和专业理论修养，有比较丰富的动漫游戏设计实践经验。

2. 在动漫游戏设计上有所建树，有一定的研究能力，能总结自己的设计成果和创作经验。

3. 工作业绩较为突出，能较出色地完成动漫游戏设计作品的创作工作，能设计创作出多部代表性作品，或作品在行业或市场中能取得良好口碑和价值。

4. 取得三级动漫游戏设计师职称以来，具备下列业绩条件：

(1) 作为参与人员创作长片（长篇、大型）作品 1 部以上，或作为主创人员创作中片（中篇、中型）作品 1 部，或领衔创作短片（短篇、小型）作品 3 部以上，并公开出版、发行播映或上线运营。

(2) 作为主创人员创作作品获国家级评奖二等奖或 2 次以上三等奖，或获省（部）级评奖一等奖或 2 次以上二等奖，或获市级 2 次以上一等奖；或作为主创人员有 1 部以上作品参加国家级或 2 部以上作品参加省（部）级动漫游戏设计展览节会或电影电视节，并具有较大影响力；或作为主创人员设计的 1 个动漫游戏 IP 被转化为产品销售，并具有较大影响力。

5. 取得三级动漫游戏设计师职称以来，学术成果具备下列条件之一：

(1) 公开出版个人作品集。

(2) 独立（或作为第一作者）公开出版的学术专著或教材。

(3) 独立（或作为第一作者）公开发表有较高水平专业论文。

在乡镇、艰苦边远地区、民族地区、乡村振兴重点帮扶县工作的基层专业技术人员可不作学术成果要求。

（四）一级动漫游戏设计师

1. 具备深厚的动漫游戏设计相关专业理论和广博的社会科学知识，精通动漫游戏设计相关专业知识和专业技能。

2. 具有很强的理论研究、动漫游戏设计相关创作、组织策划等能力和丰富的设计创作经验，主持完成高难度的调研课题或

项目，业绩显著。

3. 在培养专业技术人才上成绩显著，能解决本领域、本区域或所在单位的重大业务问题，对动漫游戏设计相关事业的发展贡献突出，在同行中享有很高的声誉。

4. 有指导二级动漫游戏设计师专业人员的工作能力。

5. 取得二级动漫游戏设计师职称以来，具备下列业绩条件：

(1) 作为主创人员创作长片（长篇、大型）作品 1 部以上或中片（中篇、中型）作品 2 部以上，或领衔创作短片（短篇、小型）作品 5 部以上，并公开出版、发行播映或上线运营。

(2) 作为主创人员创作作品获国家级评奖一等奖或 2 次以上二等奖，或获省（部）级评奖 2 次以上一等奖；或有 1 部以上作品参加国际级或 2 部以上作品参加国家级动漫游戏设计展览会或电影电视节，并具有较大影响力；或作为主创人员参与设计的 2 个动漫游戏 IP 被转化为产品销售，具有较好的经济效益和社会效益。

6. 取得二级动漫游戏设计师职称以来，学术成果具备下列条件之一：

(1) 公开出版有较高水平的个人作品集。

(2) 独立（或作为第一作者）公开出版有较高水平的学术专著或教材。

(3) 独立（或作为第一作者）公开发表有较高水平专业论文 2 篇以上。

**第八条** 任现职期间，符合下列条件之一，可提前一年申报



高一级职称：

（一）参加援彝援藏服务期满 1 年以上的。

（二）“四大片区”外的专业技术人才，任现职期间到“四大片区”服务满 1 年或与“四大片区”企事业单位建立 3 年以上支援服务关系或参与“四大片区”精准脱贫、乡村振兴工作，取得显著成绩的。

（三）在基层工作的普通高校毕业生首次申报评审职称的。

同时符合两项以上条件的，提前申报年限不能累计计算。

**第九条** 在基层工作累计满 15 年以上的专业技术人员，可降低一个学历等次申报评审中级职称；在基层工作累计满 25 年以上的专业技术人员，可降低一个学历等次申报评审高级职称。

**第十条** 按照《专业技术人员继续教育规定》（中华人民共和国人力资源和社会保障部令第 25 号）和《四川省人力资源和社会保障厅关于〈专业技术人员继续教育规定〉的贯彻实施意见》（川人社发〔2016〕20 号）等要求，完成本部门、行业或政府人力资源社会保障部门规定的继续教育任务。

**第十一条** 对职称外语、计算机应用能力考试不作统一要求，由用人单位自主确定。

### 第三章 破格条件

**第十二条** 对确有真才实学、成绩显著、贡献突出，符合以下相应业绩条件者，可破格申报。

（一）具备下列条件之一者，可不受学历、资历、层级限制，

破格申报评审中级职称。

1. 个人获得省哲学社会科学优秀成果奖三等奖。
2. 个人获得或者个人领衔获得国际性比赛三等奖。
3. 个人获得省（部）级比赛二等奖。
4. 技艺精通，在国家级技能竞赛中获得奖牌。
5. 技术技能拔尖，获得四川省技术能手称号。

6. 技能拔尖、技艺精湛并具有较强的创新创造能力和社会影响力，在带徒传技方面经验丰富，担任省级技能大师工作室领办人。

7. 熟练掌握省级非物质文化遗产代表性项目知识和核心技艺，在保护传承非物质文化遗产、助力文化和旅游融合发展、推动文化强省旅游强省建设中作出突出贡献，被认定为四川省省级非物质文化遗产代表性传承人。

（二）具备下列条件之一者，可不受学历、资历、层级限制，破格申报评审副高级职称。

1. 个人获得省哲学社会科学优秀成果奖二等奖。
2. 个人获得文化和旅游部文化艺术科学优秀成果奖三等奖。
3. 个人获得或者个人领衔获得国际性比赛二等奖。
4. 个人获得省（部）级比赛一等奖。
5. 市级以上重要人才工程项目（称号）入选者。

6. 技术技能水平在本职业（工种）中有较大影响，技术技能贡献突出，获得全国技术能手、天府工匠、四川技能大师等称号。

7. 技能拔尖、技艺精湛，具有较强创新创造能力和社会影响力的高技能人才，在带徒传技方面经验丰富，担任国家级技能大师工作室领办人。

8. 技艺高超，在世界技能大赛中获得铜牌以上奖励，或在国家级一类技能竞赛中获得前5名（双人赛项前3名、三人赛项前2名）。

9. 掌握传统技能、绝技绝活，在积极挖掘和传承传统工艺上作出较大贡献，被认定为国家级非物质文化遗产代表性传承人。

（三）具备下列条件之一者，可不受学历、资历、层级限制，破格申报评审正高级职称。

1. 个人获得省哲学社会科学优秀成果奖一等奖。

2. 个人获得文化和旅游部文化艺术科学优秀成果奖一、二等奖。

3. 个人获得国家级比赛一等奖。

4. 个人获得或者个人领衔获得国际性比赛一等奖。

5. 长期工作在生产服务岗位第一线，技艺精湛，贡献突出，享受国务院政府特殊津贴。

6. 技术技能水平在本职业（工种）中有较大影响，获得中华技能大奖称号。

7. 有较高职业素养，技能水平突出，在世界技能大赛中获得金牌，或担任世界技能大赛金奖选手技术指导专家组组长（教练组组长）。

**第十三条** 取得艺术系列非动漫游戏设计专业职称或相近相关专业的职业资格人员，从事动漫游戏设计工作满1年以上，胜任本职工作，经用人单位考核合格，且符合本申报评审基本条件的，可根据专业技术能力和工作业绩，申报评审动漫游戏设计专业同级或高一级职称，原专业工作年限可合并计算。新文艺群体首次申报职称时，可按照不低于同类人员的专业工作年限、结合专业水平和工作实绩申报三级动漫游戏设计师职称。

**第十四条** 国家和我省有其他相关职称申报评审破格条件的，从其规定。

#### 第四章 答 辩

**第十五条** 推行全员答辩，有下列情况之一者必须参加答辩：

- （一）申报高级职称的。
- （二）破格申报的。
- （三）职称评审委员会及其学科专业组认为应当进行答辩的。

#### 第五章 附则

**第十六条** 本条件作为申报四川省艺术系列动漫游戏设计专业职称评审的基本条件，不作为评审结果的直接依据，有关市（州）、行业主管部门和单位，可根据各地、各行业、各单位事业发展和人才队伍建设需要，研究制定适用于本地、本行业、本

单位的职称评审或推荐标准条件,但均不得低于本标准条件和国家标准。

**第十七条** 本条件中词(语)的特定解释。

(一)相关相近专业是指:群众文化、图书资料、文物博物、旅游工程、工艺美术、社会科学研究、大数据与人工智能、电子信息工程、电子科学与技术、计算机科学与技术、软件工程、艺术学、智能科学与技术、虚拟现实技术、数据科学与大数据技术、智能制造工程、美术学、艺术设计(学)、出版、新闻等专业。

(二)国家级评奖:在全国范围内对动漫游戏设计专业领域进行的评奖活动,冠以如“全国”“中国”“中华”等名称的专业评奖活动,由中央宣传部、中央网信办、文化和旅游部、教育部、国家广播电视总局、中国文联、中国作家协会、中国美术家协会、中国电影家协会等单位或机构主办或联办的专业比赛、展览、节会,并在动漫游戏设计行业中有较大影响力的全国性专业比赛、展览或节会。

(三)省(部)级评奖:指在省、直辖市范围内对动漫游戏设计专业领域进行的评奖活动,冠以如“四川省”“四川”“天府”等名称的专业评奖活动,以及在省内举办的冠以“西部”“西南”“巴蜀”等名称的专业评奖活动。由省委宣传部、省网信办、文化和旅游厅、教育厅、省广播电视局、省文联等单位和机构举办的常设全省性专业评奖,并在动漫游戏设计行业中有较大影响力的全省性专业比赛、展览或节会。

(四)市级评奖:指在市范围内对动漫游戏设计专业领域进

行的评奖活动，冠以如“成都”“绵阳”“泸州”等名称的专业评奖活动。由市委宣传部、市网信办、文化和旅游局、教育局、市广播电视局、市文联等单位和机构举办的常设全市性专业评奖，并在动漫游戏设计行业中有较大影响力的全市性专业比赛、展览或节会。

（五）国际级：在动漫游戏设计行业中公认的有较大影响力的国际性专业比赛、展览或节会。

（六）未设立奖项等次的比赛，优秀（或最佳）奖视同一等奖，提名奖视同二等奖，入围奖视同三等奖。

（七）著作：指具有特定的研究对象，概念准确，反映研究对象规律，并构成一定体系，属作者创造性思维的学术著作。凡文章汇编、资料手册、编译作品、普通教材、工具书及创作的作品集，都不视为著作。

（八）论文：指通过逻辑论述，阐明作者的学术观点，回答学科发展及实际工作问题的文章。它包括论题（研究对象）、论点（观点）、论据（根据）、结论、参考文献等。凡对事业或业务工作现象进行一般叙述、介绍（报道）的文章（不含评介、综述）以及创作的作品，都不能视为论文。

（九）参与人员：作为一般制作人员参与作品制作。

（十）主创人员：作为主要创作人员（排名前三）参与作品创作、制作，对作品质量产生重要影响。

（十一）领衔创作：作为动画导演（排名前二）、编剧（排名前二）、艺术总监（排名第一）等创作人员。

## **第十八条** 若干问题的说明

(一) 本条件中，凡冠以“以上”者，均含本数（本级）。

(二) 本条件规定的作品、奖项，申报人在其中担任的专业技术任务必须与申报专业一致。

(三) 本条件规定的奖项等次，均包括同等次的其他省市奖项。

(四) 本条件规定的著作、作品集、论文、奖项等，不论出于何专业学术期刊、何出版社、何主办单位，其学术水平价值和业绩成果均由评委会评定。

**第十九条** 本条件自 2022 年 7 月 15 日起施行，有效期 2 年。未尽事宜，按国家和我省现行有关规定执行。

**第二十条** 本条件由四川省文化和旅游厅、四川省人力资源和社会保障厅按职责分工负责解释。