



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technology Vocational College

专业人才培养方案

专 业： 动漫制作技术

专业代码： 510215

学 制： 3年

适用年级： 2024级

专业负责人： 王泓

制订成员： 王泓 葛岩

参与企业： 福建天晴数码有限公司

系部审核： 李榕玲 张晓霞 吴建美

二〇二四年七月 制

目 录

一、专业名称与代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
(一) 培养目标	1
(二) 培养规格	1
六、课程设置及要求	3
(一) 公共基础课程	3
1. 思政类课程	3
2. 军体课程	9
3. 通识教育课程	14
(二) 专业技能课程	27
1. 专业基础课程	27
2. 专业核心课程	31
3. 专业拓展课程	39
4. 综合实训课程	47
七、教学计划进程和学历与时间分配	51
(一) 教学计划学历与时间分配表(单位:周)	51
(二) 课程学时比率	51
(三) 课程教学计划进程表	52
八、实施保障	56
(一) 师资队伍	56
(二) 教学设施	56
(三) 教学资源	58
(四) 教学方法	58
(五) 学习评价	59
(六) 质量管理	60
九、毕业要求	60

动漫制作技术专业培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（或技术领域）	职业技能或职业资格等级证书举例
电子信息大类（51）	计算机（5102）	广播、电视、电影和影视录音制作业（87）	动画设计人员（20906-03） 动画制作员（41302-02）	影视动画制作 游戏资源制作 影视后期制作	游戏美术设计职业技能等级证书(中级) 动画制作员

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向游戏、电视、电影和影视制作等行业的动画设计人员、数字媒体艺术设计行业人员等职业群，能够从事影视动画设计制作、游戏美术设计、影视包装，以及与动漫形象有关的衍生产品的创意与开发等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质目标

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想引导下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2. 知识目标

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

(3) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

(4) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(5) 掌握二维动画制作的基础知识与应用；

(6) 掌握三维动画制作的基础知识和应用；

(7) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

3. 能力目标

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，具有团队合作能力；

(3) 具备动画项目“创意执行”能力；

(4) 具备动漫游戏三维模型制作能力；

(5) 具备二维动画制作能力；

(6) 具备影视特效设计与后期制作能力。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 思政类课程

课程名称	思想道德与法治				开课学期	第 1 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标:

1. 知识目标:

掌握马克思主义人生观、价值观理论, 树立正确的人生观, 坚定理想信念, 弘扬中国精神, 积极投身人生实践, 自觉践行社会主义核心价值观, 掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定, 深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。

2. 能力目标:

提高自身的思想道德素质和法律修养, 引导学生在日常生活中自觉践行。

3. 素质目标:

培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神, 引导学生把个人利益和集体利益结合起来, 把个人梦与中国梦的实现结合起来。

主要内容:

本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题, 开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育, 帮助大学生提升思想道德素质和法治素养, 成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。课程教学内容按照教材的顺序共分 7 个专题。

绪论: 担当复兴大任 成就时代新人 3 学时 (含实践1学时)

第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时 (含实践2学时)

第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时 (含实践2学时)

第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时 (含实践2学时)

第四章 明确价值要求 践行价值准则 6 学时 (含实践2学时)

第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时 (含实践3学时)

第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。(含实践4学时)

教学要求:

《思想道德与法治》课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育, 应该遵循如下要求:

一、教学内容与方向

1. 坚持正确的政治方向。
2. 确保教学内容的完整性。

二、教学方法与手段

利用 AI 课件资源, 利用 A 大模型、小雅平台等平台促进“数字+”在教学中的推广和应用。采用多样化教学手段: 采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段, 以激发学生的学习兴趣 and 主动性。教学中以讲授法为主, 适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法、视频展示等, 把知识、技能和态度自然融入教学过程的每个环节, 通过多种引导问题将学生引入到教学情境中, 使学生在教学过程中思考、构建知识体系和发展综合能力。

三、课程教学考核评价

考核内容组成与所占比例：

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。因此，考核的成绩分为平时成绩和期末成绩。平时安排课内实践活动、日常作业和研究性学习任务，根据学生作业的情况进行打分，平时表现分占40%，包括考勤10%，课堂表现30%。期末闭卷考试占60%，满分100分。

课程名称	社会实践（思想道德与法治）				开课学期	第1学期	
学分	1	总学时	16	实践学时	16	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

掌握马克思主义人生观、价值观理论，树立正确的人生观，坚定理想信念，弘扬中国精神，积极投身人生实践，自觉践行社会主义核心价值观，掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定，深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。

2. 能力目标：

提高自身的思想道德素质和法律修养，引导学生在日常生活中自觉践行。

3. 素质目标：

培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神，引导学生把个人利益和集体利益结合起来，把个人梦与中国梦的实现结合起来。

主要内容：

本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，引导我校学生更好“走向社会、服务社会”。课程教学内容共分7个专题。

绪论：担当复兴大任 成就时代新人 3 学时（含实践1学时）

第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时（含实践2学时）

第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时（含实践2学时）

第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时（含实践2学时）

第四章 明确价值要求 践行价值准则6 学时（含实践2学时）

第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时（含实践3学时）

第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。（含实践4学时）

教学要求：

《思想道德与法治》（社会实践）课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育，应该遵循如下要求：

一、教学方法与手段

1. 社会实践形式主要采取学生自主实践。自主实践的学生由自己联系实践单位，独立开展实践学习活动。学生选取与思政课相关的主题（亦可按照指导教师给出的实践课题），考核时要体现对学生基础、理论、原理掌握的程度，同时侧重考核学生运用所学知识解决问题的能力，强调实践过程线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性，积极探索AI课件教学。

2. 考查方法：按照“多元评价，综合考核”的思路，在考核内容上减少以再现书本知识为主的考核内容，为客观全面地评价学生对所学知识的理解和应用能力，突出能力素质的考评。

二、课程教学考核评价

每学期学生完成一篇不低于2500字的课程论文或调研报告。根据学生提交社会实践报告质量，含选题新颖性

、准确性、格式规范、字体整洁、语言规范、表达逻辑清晰、字数达标等维度进行综合评定成绩，实践成绩评定采用百分制度，统一以 400 字方格纸，黑色或蓝黑色钢笔、水笔书写，不得涂鸦。

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论				开课学期	第 1-2 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

了解马克思主义中国化的历史进程，认识并掌握毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系是马克思主义基本原理和中国具体实际相结合的历史性飞跃的理论成果。

2. 能力目标：

培养运用马克思主义的立场、观点和方法，调查、分析和解决职业、行业和社会性问题的能力，进而增强学生可持续发展的能力。

3. 素质目标：

使学生达到对社会主流意识形态的认同，进而激发出为中国特色社会主义建设做贡献的积极性和创造性。增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，积极投身中国式现代化的伟大实践。

主要内容：

导论部分为马克思主义中国化时代化的背景及历史进程。一至八章，通过讲授帮助学生系统掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本原理和基本观点，科学理解他们的历史地位和指导意义。本课程由导论及八个章节组成，共计 32 学时。

教学要求：

一、教学方法与手段

1. 利用小雅平台考勤、发起课堂活动等，学生各项表现通过小雅数字化呈现，进行学业预警。采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。

2. 注重理论与实践相结合，通过社会实践、志愿服务等方式，让学生在实践中深化对知识的理解，利用校内 VR 实训室、网龙数字党建等进行教学改革，创新学生学习方式。

二、教学评价与考核

实施多元化的评价方式，教学评价采用多种方式，如平时表现、作业、考试、实践等，以全面评价学生的学习效果。考核由平时表现和期末考试共同组成。其中平时表现分占 40%，包括考勤 10%，课堂表现 30%。期末闭卷考试占 60%，满分 100 分。

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论				开课学期	第 2 学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	8	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

了解习近平新时代中国特色社会主义思想，是马克思主义中国化最新成果，是中国特色社会主义理论体系的重要组成部分，是全党全国人民为实现中华民族伟大复兴而奋斗的行动指南，必须长期坚持并不断发展。掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本精神、基本内容、基本要求，坚持不懈用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践。

2. 能力目标：

学会运用习近平新时代中国特色社会主义思想，对我国经济、政治、文化社会、生态、等社会现实问题，具有初步的分析、判断和解决的能力。

3. 素质目标：

帮助学生打好扎实的理论功底，帮助大学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。培养大学生的使命感和责任心，使其成长为有理想、有道德、有文化、有纪律的中国特色社会主义事业的建设和接班人。

主要内容：

导论至第一章介绍课程的整体框架、主要内容和学习目标，阐述习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、历史地位、重大意义和立场观点方法。第二章至十七章，从“四个自信”、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局等角度，全面深入阐释了习近平新时代中国特色社会主义思想的核心内容和精神实质。本课程由导论及十七个章节组成，共计48学时。

教学要求：

一、教学方法手段

全程运用多媒体进行教学，教学中以讲授法为主，适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法等，把理论与实践紧密结合，提升教学实效。严格平时考勤，严肃课堂纪律；鼓励课堂互动，活跃课堂氛围；结合课程内容布置相应的课程作业。

二、考核评价

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。过程考核包括课内实践活动、日常作业和研究性学习任务等，根据学生综合表现的情况进行打分，占总评成绩的40%（考勤10%，课堂表现30%）作为平时成绩，期末闭卷考的成绩占总评成绩的60%，满分100分。

三、对学生的要求

1. 做好课前预习。学生通过小雅平台提前学习基础知识，掌握基本理论。2. 通过课堂教师引导、分析，学生积极参与课堂学习与互动，交流思想，拓宽视野，加深对课程内容的理解和把握。3. 做好期末复习与考试。4. 做好校内外社会实践。学生应积极参与志愿服务、社会调研等校内外社会实践活动，增强社会责任感和使命感。

课程名称	形势与政策				开课学期	第 1-6 学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：

1. 知识目标：

引导和帮助学生掌握认识形势与政策问题的基本理论知识，掌握党的路线方针政策的基本内容，了解我国改革开放以来形成的一系列政策和建设中国特色社会主义进程中不断完善的政策体系，帮助学生掌握习近平新时代中国特色社会主义思想、党的二十大精神，学习贯彻党的二十届三中全会精神。

2. 能力目标：

让学生感知国情民意，体会党的路线方针政策的实践，把对形势与政策的认识统一到党和国家的科学判断和正确决策上，树立正确的世界观、人生观和价值观，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现中华民族伟大复兴的中国梦而努力奋斗。

3. 素质目标：

了解和正确认识经济全球化形势下实现中国式现代化的艰巨性和重要性，引导学生树立科学的社

会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，增强学生振兴中华和实现中华民族伟大复兴的信心信念和历史责任感，塑造“诚勤信行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。

主要内容：

“形势与政策”教育是高等学校学生思想政治教育的重要内容。“形势与政策”课是高校思想政治理论课的重要组成部分，是一门公共基础课，适用于全校各年级，是对学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地，是每个学生的必修课程，每学期每班总学时数为8学时。

教学要求：

1. 教学建议

数字化时代中，教师需根据教学内容，积极运用“数字+”的教学理念，特别是在元宇宙、AI 课件资源及小雅平台等新兴技术的推广与应用上，以进一步深化教学改革，提升教学质量与学生学习体验。

在教学过程中，教师应深入理解并把握教材的思想性、理论性，注重以学生为主体，结合学生关注的思想热点或时政热点问题，采用启发式教学、案例教学等方法，用学生喜闻乐见的语言和形式讲好授课内容；同时结合元宇宙的沉浸式学习环境，将抽象知识具象化、场景化。通过构建虚拟实验室、历史再现场景等，使学生能够在互动体验中深刻理解并掌握知识要点，增强学习的综合性和实践性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的理解和应用，采取多元考核，突出能力素质的考评。将本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用写作论文、总结或调研报告，占总成绩60%。每学年的下半学期进行一次期末考核，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于2500字的课程论文或调研报告。

课程名称	国家安全教育					开课学期	第1-2学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：

1. 知识目标：

通过课程学习，引导学生理解国家安全对国家和社会的重要性，认识到维护国家安全是每个公民的责任；引导学生全面掌握国家安全的基本理论与核心内容，深入理解总体国家安全观，从国内与国外、传统与非传统层面理解国家安全的重要性，以及各安全领域面临的具体挑战和机遇。

2. 能力目标：

通过课程学习，学生能够建立总体国家安全观，做到国家利益至上，维护国家主权、安全和发展利益；培养敏锐的国家安全风险识别与分析能力，能够识别各安全领域（如政治、国土、军事、经济、文化等）面临的威胁与挑战，增强维护国家安全的实践能力与责任感，有效应对复杂多变的国家安全挑战。

3. 素质目标：

通过课程学习，学生能够牢固树立总体国家安全观，增强国家安全意识，强化责任担当，深化爱国主义情感，提升综合素质，维护国家安全。

主要内容：

本课程定位于大学生国家安全通识教育，通过对国家安全通识概念的建立，进而形成对国家安全问题的思维架构。通过系列的学习与思考，使学生具有“国家兴亡，匹夫有责”的责任感和民族认同感，将爱国之情转变为报国之行。

教学要求：**1. 教学建议：**

教师要结合教学内容以及学生关注的时政热点，借助学校各类教学平台的数字化教学资源，采取线上线下相结合的方式授课，用学生喜闻乐见的语言形式，以启发式教学、案例教学等方法，强化国家安全理论与实践教学，提升学生国家安全意识与应对能力，确保课程内容的时效性与互动性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的掌握情况，采取多元考核方式进行考评。本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩 40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用论文写作、总结或调研报告，占总成绩 60%，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于 2500 字的课程论文或调研报告。

课程名称	四史教育					开课学期	第 1-2 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

主要是全面落实立德树人根本任务，提升学生的政治认同、思想认同、情感认同，真正做到“学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行”，坚定对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心。

1. 知识目标：

(1) 了解中国共产党成立、发展以及领导新民主主义革命和社会主义革命、改革、建设的历史过程。

(2) 了解新中国成立以来，社会主义探索、建设的历史过程。

(3) 了解社会主义发展五百年的历史过程。

(4) 了解中国改革开放以来的历史过程。

2. 能力目标：

(1) 能够全面认识党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史的历史发展过程。

(2) 能够提升自身的历史思维，自觉运用历史思维认识和考虑问题。

(3) 能够运用所学知识解决在日常学习、生活中遇到的问题。

3. 素质目标：

(1) 树立正确的历史观，学会历史思维、培养历史视野、增强历史担当，培育群众史观，相信人人可为。

(2) 养成学生积极思考，善于理性分析，以史为鉴的习惯。

(3) 培养学生良好的历史素养。

(4) 提升学生在生活和学习过程中坚信历史发展过程是曲折性和前进性相结合，不畏一时艰险，勇往直前的素养。

主要内容：

教育引导学生在清楚当今中国所处的历史方位和自己所应担负的历史责任，深刻理解中华民族从站起来、富起来到强起来的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑，厚植爱党、爱国、爱社会主义的情感，增强听党话、跟党走的思想和行动自觉，牢固树立中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信、文化自信，努力成长为担当中华民族复兴大任的时代新人。

教学要求：

1. 系统讲授。本课程采取党史、中华人民共和国史、改革开放史、社会主义发展史四个模块组合

教学，保证每个专题对所在模块的相关内容讲深讲透、指导学生认真学习阅读“四史”的经典书目，深化理论认识，提高理论修养。

2. 理论学习。采用“双师课堂”模式，主要利用教育部社科司、中央党校（国家行政学院）网络课程、人民网“同上一堂思政大课”“四史讲堂”和网络示范课视频等教学资源进行串讲，本校教师适当主讲并作针对性辅导。

2. 军体课程

课程名称	军事训练				开课学期	第 1 学期	
学分	2	总学时	112	实践学时	112	考核办法	军训汇演
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标：</p> <p>(1) 使学生掌握军事技能基础知识，包括共同条令教育、战术训练、防卫技能等。</p> <p>2. 能力目标：</p> <p>(1) 通过军事技能训练，学生能够掌握队列动作、轻武器射击、战术基础动作等基本军事技能，具备初步的防卫技能和战时防护能力。</p> <p>(2) 提高学生在紧急情况下的应急反应和处置能力，包括战场医疗救护、核生化防护、识图用图等技能。</p> <p>(3) 在军事训练中培养学生的团队协作精神和初步的指挥能力，使其能够在团队中发挥作用，共同完成任务。</p> <p>3. 素质目标：</p> <p>(1) 增强学生的国防观念和国家安全意识，激发爱国热情，培养学生的忧患危机意识。</p> <p>(2) 通过军事训练，培育和践行社会主义核心价值观，弘扬爱国主义精神，传承红色基因。</p> <p>主要内容：</p> <p>1. 共同条令教育与训练：包括《内务条令》《纪律条令》《队列条令》教育，分列动作等。</p> <p>2. 射击与战术训练：轻武器射击、单兵战术基础动作、分队战术等。</p> <p>3. 防卫技能与战时防护训练：格斗基础、战场医疗救护、核生化防护等。</p> <p>4. 现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。</p> <p>5. 战备基础与应用训练：紧急集合、行军拉练、野外生存、识图用图、电磁频谱监测等。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，采用讲授、讨论、案例分析等多种教学方法。</p> <p>2. 注重军事技能的实践教学，通过模拟训练、实地演练等方式，提高学生的实战能力。</p> <p>3. 根据学生的实际情况和兴趣爱好，灵活选择“选讲（选训）”内容，提高教学的针对性和实效性。</p> <p>4. 考核由学校和承训教官共同组织实施，成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级，根据学生参训时间、现实表现、掌握程度综合评定。</p>							
课程名称	军事理论				开课学期	第 1 学期	

学分	2	总学时	36	实践学时	0	考核办法	专题报告
----	---	-----	----	------	---	------	------

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 使学生理解国防的内涵、国防历史与启示、现代国防观，了解我国国防体制、国防战略、国防政策以及国防成就。
- (2) 熟悉国防法规、武装力量、国防动员的主要内容，理解国家安全的内涵、原则及总体国家安全观。
- (3) 了解军事思想的内涵、发展历程及地位作用，熟悉我国及外国代表性军事思想。
- (4) 掌握战争的内涵、特点、发展历程，了解机械化战争和信息化战争的形成、主要形态及发展趋势。

2. 能力目标：

- (1) 培养学生的国防观念和国家安全意识，增强忧患危机意识。
- (2) 提升学生的爱国主义精神和民族自豪感。
- (3) 使学生具备基本的军事素养和分析判断军事问题的能力。

3. 素质目标：

- (1) 培养学生的组织纪律观念，增强其集体意识和团队合作精神。
- (2) 提升学生的综合素质，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。

主要内容：

- 中国国防：国防概述、国防法规、国防建设、武装力量、国防动员。
- 国家安全：国家安全概述、国家安全形势、国际战略形势。
- 军事思想：军事思想概述、外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想。
- 现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。
- 信息化装备：信息化装备概述、信息化作战平台、综合电子信息系统、信息化杀伤武器。

教学要求：

- 军事理论教学采取课堂讲授形式，结合多媒体教学手段，确保教学内容丰富、生动。
- 鼓励采用启发式、讨论式等教学方法，引导学生积极参与课堂讨论，加深理解。
- 考核采用福软通AI课程线上学习（30%）和提交军事相关论文的考试形式，考试内容覆盖课程主要知识点，确保学生全面掌握课程内容。
- 专任教师应具备丰富的军事理论知识和教学经验，能够准确传达课程要点和难点。

课程名称	体育（一）				开课学期	第1学期	
学分	1.5	总学时	24	实践学时	24	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解体育与健康的基本知识和科学锻炼方法，使学生能够自我监测和评价体质健康。

2. 能力目标：

初步培养学生的运动技能，提高身体协调性、灵敏性和耐力等基本身体素质。

3. 素质目标：

培养学生参与体育锻炼的兴趣和习惯，树立健康第一的体育观念。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 田径项目：短跑、长跑、跳远、投掷等。
3. 球类项目基础：篮球、足球、排球、乒乓球等的基本技术和规则。
4. 体质健康测试与理论讲解。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

课堂授课：结合讲解、示范、纠错和集体练习，使学生掌握基本动作和技术。

课外练习：鼓励学生利用课余时间进行自主练习，巩固课堂所学内容。

理论教学：利用多媒体和教材进行健康知识教学，提高学生的理论水平。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（二）				开课学期	第2学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

深入理解体育运动的科学原理，掌握更多运动项目的规则和技术细节。

2. 能力目标：

通过专项训练，显著提高学生的运动技能水平，增强体能和竞技能力。

3. 素质目标：

培养学生的团队合作精神和竞争意识，提高体育道德风尚。

主要内容：

1. 专项技能：如篮球战术、足球战术、排球技战术等。
2. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
3. 急救与自我保护：教授急救知识和自我保护方法。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

分组教学：根据学生的技能水平进行分组，实施有针对性的教学。

情景模拟：通过模拟比赛场景，提高学生的实战能力和团队协作能力。

理论与实践结合：在掌握理论知识的基础上，进行大量的实践练习。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（三）				开课学期	第3学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

精通一至两项体育运动的专项知识和技能，了解相关运动项目的历史和文化。

2. 能力目标：

掌握多项运动技能，形成一定的运动特长。

3. 素质目标：

通过体育竞赛和团队活动，培养学生的意志品质和抗压能力。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 分项目教学：篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球等。
3. 拓展项目：校园户外运动、体育舞蹈、健美操、瑜伽等。
4. 健身与保健：传授健身知识和保健方法，提高学生的自我保健能力。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

自主选择：学生根据自己的兴趣和特长，自主选择项目进行学习。

分层教学：针对不同水平的学生，实施分层次的教学和训练。

比赛与展示：组织校内比赛和展示活动，提高学生的竞技水平和展示能力。

信息化教学：利用现代信息技术手段，如在线学习平台、运动APP等，丰富教学手段和资源。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（四）				开课学期	第4学期	
学分	1.5	总学时	24	实践学时	24	考核办法	体能测试

课程目标:

1. 知识目标:

全面掌握体育运动的科学理论和方法，具备制定个人锻炼计划的能力。

2. 能力目标:

能够独立进行科学的体育锻炼，达到较高的健康水平和身体素质。

3. 素质目标:

培养学生的终身体育意识，形成良好的体育道德和社会责任感。

主要内容:

1. 体能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 运动损伤预防与康复：教授运动损伤的预防方法和基本康复技巧。
3. 体育理论知识与欣赏：提高学生对体育历史、文化和竞赛规则的理解与欣赏能力。
4. 终身体育意识培养与计划制定。

教学要求:

1. 教学方法与手段:

讲解示范法：教师详细讲解动作要领并进行示范，学生模仿练习。

分组教学法：将学生分组进行练习，促进相互学习和竞争。

多媒体辅助教学：利用视频、动画等多媒体资源辅助教学，提高教学效果。

实战演练法：通过模拟比赛或实际比赛，让学生在实战中学习和提高。

2. 考核与评价:

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

3. 通识教育课程

课程名称	大学英语（一）				开课学期	第1学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标:

1. 知识目标:

认知2000个左右英语单词及常用词组，对其中1800个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；熟悉常用的语法结构，能融入简单的跨文化交际场景。

2. 能力目标:

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标:

通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、

民主的素质。

主要内容：

听力训练；名词与代词的用法；形容词与副词的用法；动词与冠词的用法；英语五种基本句型；There be 句型；制作个人信息表；写通知；便条写作；备忘录写作；E-mail 写作；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉购物以及入住酒店的英文句式及词汇。掌握点餐、用餐的相关英文表达。学习一些网络用语以及网络交流工具的英文表达。了解一些游戏用语的英文表达。能够用英文对未来的职业发展做出简单规划。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学英语（二）				开课学期	第 2 学期	
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

认知2200个左右英语单词以及常用词组，对其中2000个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；了解一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

听力训练；现在时的使用；过去时；现在进行时；将来时的不同表达方式；现在完成时；撰写及回复邀请函；写感谢信；简单英文申请信；英文个人简历；回复申请信；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉英文邀请函的英文句式及词汇。掌握感谢信的礼貌用语表达。学习英文申请信的常用语气与句型。了解商务礼仪中常用的英文表达。能够用英文对一些新生事物的利与弊进行简单表达。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学英语（三）				开课学期	第 3 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

认知2500个左右英语单词以及常用词组，对其中2300个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译。掌握一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料。能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过精心设计的语言场景及符合学习需求的专项训练充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

本课程分为基础班、提高班和竞赛班课程。基础班课程内容分为十个主题，各包含三个模块，视听模块通过音像资料介绍主题相关风土人情；阅读模块通过主题相关阅读介绍技巧、讲解内容；写作模块通过范例训练应用文；提高班课程内容在大学英语（一）（二）的基础上，以专题学习为主线，辅以对应练习，与本科教育阶段英语课程相衔接；竞赛班课程内容涵盖了科技和教育大类，话题包括赛程介绍，演讲技巧，听力技巧，发音训练，图表描述，原因及现象分析等，并精选部分比赛现场的实况视频供学生学习。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能。基础班课程按模块配套拓展练习，提升相应的语言技能；提高班课程呼应高职高专大学英语大纲要求的职业提升，学业提升和素养提升的拓展模块，培养学生的英语思辨能力。竞赛班课程紧跟全国高职高专技能竞赛英语口语大赛热点话题，以听说为主，翻译为辅，侧重提升演讲和辩论能力。采用启发式教学与激励机制，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	高等应用数学（一）				开课学期	第1学期	
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生掌握高等数学的基本概念、定理和计算方法，包括函数、极限与连续、导数与微分等相关知识。这些概念和方法是高等数学学习的基石，对于后续学习和应用至关重要。

2. 能力目标：

培养学生能够熟练计算一般函数的极限与导数，让学生能够熟练应用函数、极限与导数求解相关应用问题，并会根据计算结果进行分析、推断、预测。还能够培养学生严密的逻辑思维和推理能力，这对于提高分析问题和解决问题的能力具有重要作用。

3. 素质目标：

在教学的同时，学生能够树立正确的数学观念，培养数学素养和数学精神，提高独立思考 and 创新能力，这种素养和精神不仅对于数学学习有益，也对于未来的学习和工作具有重要意义。

主要内容：

高数课程的内容通常包括以下几个部分：第一部分是函数与极限，主要包括介绍函数的概念、性质及分类，极限的概念、性质及计算方法，无穷小量与无穷大量的比较等。第二部分是导数与微分，主要包括讲解导数的定义、性质及计算方法，高阶导数、隐函数及参数方程所确定的函数的导数等。通过本课程学习，能够较系统地掌握必需的基础理论、基本知识和常用的运算方法，为学生更好地进行后续专业课的学习打好基础。课程讲解要注重思想方法和应用，注重与专业课的联系，并随着新知识的出现不断将新问题揉合进来，

充分体现高职数学教学的基础性和实用性。

教学要求：

高等数学的教学方法和手段多种多样，以适应不同学生的学习需求和特点，包括但不限于讲授法、探究式学习法、案例教学法、多媒体教学法以及翻转课堂法。学生应深入理解函数、极限与连续、导数与微分等基本概念和性质，熟练掌握极限的计算方法、导数的求法，理解函数思想、数形结合思想、极限思想等常用数学思想。在授课的同时，要注重培养学生的数学素养和自主学习能力，让学生能够将所学知识应用于实际问题，为学生的可持续发展奠定良好的基础。

课程名称	高等应用数学（二）				开课学期	第2学期	
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生掌握高等数学的基本概念、定理和计算方法，包括导数的应用、不定积分与定积分等相关知识。这些概念和方法是高等数学学习的基石，对于后续学习和应用至关重要。

2. 能力目标：

培养学生能够熟练计算一般函数的不定积分以及定积分，让学生能够熟练应用导数的应用、不定积分与定积分求解相关应用问题，并会根据计算结果进行分析、推断、预测。还能够培养学生严密的逻辑思维和推理能力，这对于提高分析问题和解决问题的能力具有重要作用。

3. 素质目标：

在教学的同时，学生能够树立正确的数学观念，培养数学素养和数学精神，提高独立思考 and 创新能力，这种素养和精神不仅对于数学学习有益，也对于未来的学习和工作具有重要意义。

主要内容：

高数课程的内容通常包括以下几个部分：第一部分是导数的应用，主要包括三个微分中值定理，洛必达法则，函数的极值和最值及曲线的凹凸性等。第二部分是积分学，主要包括不定积分、定积分的概念、性质及计算方法，定积分的应用如面积、体积、物理量等的计算，以及反常积分等。通过本课程学习，能够较系统地掌握必需的基础理论、基本知识和常用的运算方法，为学生更好地进行后续专业课的学习打好基础。课程讲解要注重思想方法和应用，注重与专业课的联系，并随着新知识的出现不断将新问题揉合进来，充分体现高职数学教学的基础性和实用性。

教学要求：

高等数学的教学方法和手段多种多样，以适应不同学生的学习需求和特点，包括但不限于讲授法、探究式学习法、案例教学法、多媒体教学法以及翻转课堂法。学生应深入理解导数的应用、不定积分与定积分等基本概念和性质，熟练掌握不定积分的求法、定积分的计算方法，理解函数思想、数形结合思想、积分思想等常用数学思想。在授课的同时，要注重培养学生的数学素养和自主学习能力，让学生能够将所学知识应用于实际问题，为学生的可持续发展奠定良好的基础。

课程名称	创意写作				开课学期	第1学期	
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标:

学习基础写作基本理论知识,掌握创意写作的基本理论与方法,包括文体特点、情节构建、角色塑造等;培养学生的创新思维与批判性思考能力,学会在传统与创新之间寻找平衡,创作出具有独特视角与深度的作品。

2. 能力目标:

通过本课程学习,使学生具有能更深入理解、进一步分析文学作品的能力,掌握文学欣赏的技巧和方法,提高信息处理能力、策划表达能力。

3. 素质目标:

学习任何写作都要求学生有丰富的语言积累,创意写作也是如此。通过学习可以提高学生的文化修养,展开学生写作思路、提高其成文能力将大有裨益。使其具有主动探求的精神,踏实细致、严谨科学的良好职业道德。

主要内容:

课程旨在通过系统教学,激发学生的创新思维,提升写作技巧,并深入探索各类文体的创作实践。课程融合创意启发、技巧传授与实战演练,让学生在掌握基础写作规范的同时,勇于突破传统框架,塑造独特风格,成为具有市场竞争力的创意写作人才打下坚实基础。

教学要求:

课程采取启发式与实践性相结合的教学策略,运用案例分析、小组讨论等教学方法,辅以多媒体演示与在线写作平台等教学手段,通过创意项目、作品展示等多元化考核评价,要求学生积极参与课堂互动,勇于表达个人创意,持续磨练写作技巧,培养独立思考与创新能力,最终达到提升创意写作水平与文学素养的目标。

课程名称	创新创业教育				开课学期	第2学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	创业计划书

课程目标:

1. 知识目标:

理解创新思维方法及技巧,掌握创业者心理特征与关键能力。学会辨识创新创业机会。提升团队组建与管理能力,掌握新创企业生存与管理基础知识,并精通商业计划书的主要条款撰写。

2. 能力目标:

能够理解创新思维并应用创新方法,具备辨识创新创业机会及盘点资源的能力。初步掌握团队组建与管理技巧,能分析成功创业案例盈利模式,了解大学生创业模式。掌握新创企业生存与管理知识,并能编制商业计划书。

3. 素质目标:

树立科学的创新创业观念,增强学生的社会责任感与创业精神,提高学生的社会责任感和创业精神。

主要内容:

创新创业教育课程概述创新与创业的重要性,深入讲解创新思维的培养、创新方法的运用,以及技术创新如何驱动创业。探讨产品设计的创新路径、创业者必备的素质,并指导如何选择项目、整合资源、组建高效团队。详细阐述创业模式、盈利模式、融资策略,以及新创企业的生存管理之道。最后,通过商业计划书的编制与模拟路演展示,考察学生的创业能力。

教学要求:

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式,传授创新创业的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动,增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的大学生创新创业案例进行分析,帮助学生理解创业过程中的问题和挑战,并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论,分享自己对于创业项目的看法及

思考，促进相互学习和交流。邀请企业董事、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的创业信息和建议。创新创业课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和创新能力提升情况。

课程名称	创新设计方法论				开课学期	第2学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考证

课程目标：

1. 知识目标：

掌握设计方法论基础，理解设计构思阶段各环节目标与任务，包括原始需求、目标用户、干系人分析、竞品分析、整理与编写功能列表。

2. 能力目标：

能深入理解设计构思各环节。熟练掌握需求收集，精准定位目标用户，并有效分析干系人及竞品，精通情景要素分析与功能列表编写。

3. 素质目标：

能够遵循设计方法进行作品创作，规范编写各阶段文档；熟练运用分析技能筛选、优化作品功能与原型，确保设计全面无遗漏。培养系统设计与开发思维，强化团队协作与岗位适应能力。

主要内容：

创新设计方法论系统介绍了创新产品设计的基本框架与实用技巧。从原始需求出发，深入剖析设计初衷，确保产品有的放矢。通过目标用户分析，精准定位受众需求，提升设计针对性。干系人分析则帮助识别并平衡各方利益，确保设计方案的全面性和可行性。竞品分析则提供市场参考，启发创新思维，避免同质化竞争。情景分析模拟使用场景，优化用户体验。功能列表明确设计要点，为实施提供清晰指南。最后，通过实践检验学习成果。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授设计方法论的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的产品设计案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己对于现有产品的看法及思考，促进相互学习和交流。邀请企业资深产品经理、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的产品设计信息和建议。创新设计方法论课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和设计能力提升情况。

课程名称	职业生涯规划				开课学期	第1学期	
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	策划书

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解职业生涯规划的基本理论、方法和步骤，掌握职业探索、自我认知、职业决策等关键技能。

2. 能力目标：

增强学生的规划意识，提升自我认知、信息搜集与分析、职业决策与规划等能力。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度。

主要内容：

职业生涯规划课程主要介绍职业生涯规划的基本概念、发展历程、重要意义等；通过性格测试、兴趣测评、能力评估等工具，帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、价值观和能力等，为职业探索提供依据；引导学生了解职业世界，包括职业分类、行业发展趋势、职业要求等；教授学生如何进行职业决策，制定个人职业生涯规划，包括短期、中期和长期目标设定，以及实现目标的策略与行动计划。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授职业生涯规划的基本理论和知识。组织学生进行职业兴趣测评、职业访谈、模拟面试等实践活动，增强学生的实践能力和职业体验。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的职业规划和求职经验，促进相互学习和交流。根据学生的不同需求和特点，提供个性化的职业规划和就业指导服务。职业生涯规划课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、小组讨论参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和职业规划能力提升情况。

课程名称	就业指导				开课学期	第5学期	
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	就业诊断报告

课程目标：**1. 知识目标：**

使学生了解国家就业形势和政策，掌握求职择业的基本常识和技巧，了解就业市场的特点和功能。

2. 能力目标：

培养学生的自我探索能力、信息搜索和分析能力、生涯管理能力、求职与就业能力等，同时提升学生的创新创业能力和各种通用技能，如沟通与协调能力、自我管理能力和人际交往能力等。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度，把个人发展和国家需要、社会发展相结合。

主要内容：

就业指导课程介绍当前的就业形势、行业发展趋势、就业政策等，帮助学生了解就业市场的整体情况。帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、能力和价值观，引导学生明确职业目标和发展方向。教授学生求职简历的制作、面试技巧、求职途径选择等实用技能，帮助学生提高求职成功率。介绍就业过程中的权益保护、合同签订、劳动争议处理等法律知识，增强学生的法律意识和自我保护能力。鼓励学生树立创新创业意识，创业计划制定等内容，为学生未来就业创业提供支持和指导。。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授就业指导的基本理论和知识。组织学生进行模拟面试、求职材料准备、创业计划制定等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的就业案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的求职经历和职业规划，促进相互学习和交流。邀请企业资深人力、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的就业信息和建议。就业指导课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和就业能力提升情况。

课程名称	数字应用基础				开课学期	第2学期
------	--------	--	--	--	------	------

学分	3	总学时	48	实践学时	32	考核办法	考证
----	---	-----	----	------	----	------	----

课程目标：

1. 知识目标：

(1) 计算机基础知识：使学生掌握计算机的基本概念、发展历程、系统组成（包括硬件和软件）以及计算机在各领域的应用。

(2) 操作系统知识：了解Windows等主流操作系统的基本功能和使用方法，包括文件管理、系统设置等。

(3) 办公软件应用：熟悉WPS办公软件（Word、Excel、PowerPoint）的基本操作和功能，能够进行文档编辑、表格制作、幻灯片设计等。

(4) 网络基础知识：了解计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及Internet的应用，包括网页浏览、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：掌握基本的计算机安全知识，了解计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法。

2. 能力目标：

(1) 计算机操作能力：具备基本的计算机操作能力，能够熟练地使用鼠标、键盘等输入设备，进行文件操作、系统设置等。

(2) 软件应用能力：能够独立完成文档编辑、表格制作、幻灯片设计等工作，并能够运用所学软件进行简单的数据处理和图表分析。

(3) 问题解决能力：在面对计算机相关问题时，能够运用所学知识进行分析、判断和解决。

(4) 自主学习能力：激发学生对计算机技术的兴趣，培养其自主学习和持续学习的能力。

3. 素质目标：

(1) 信息素养：提升学生的信息素养，使其能够有效地获取、评价、利用和创造信息。

(2) 职业道德：培养学生的职业道德观念，尊重知识产权，遵守法律法规，保护个人隐私。

(3) 团队协作精神：通过小组合作学习等方式，培养学生的团队协作精神和沟通能力。

(4) 创新意识：鼓励学生运用所学知识进行创新实践，培养其创新意识和创新精神。

主要内容：

(1) 计算机基础知识：包括计算机的发展历程、系统组成、数据表示与存储等。

(2) 操作系统使用：Windows操作系统的基本操作、文件管理、系统设置等。

(3) 办公软件应用：Word文档编辑、Excel表格制作与数据分析、PowerPoint演示文稿设计等。

(4) 网络基础与Internet应用：计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及浏览器使用、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法，以及安全操作的重要性。

教学要求：

1. 教学策略

(1) 岗课对接：根据计算机行业岗位需求调整课程内容，确保学生所学知识与实际工作需求紧密对接。

(2) 课程嵌入：在课程中融入职业资格证书考试内容——全国计算机等级考试一级，使学生在在学习过程中即可备考。

(3) 赛事促进：鼓励学生参加计算机相关技能竞赛，通过竞赛检验学习成果并提升实践能力。

2. 教学方法

(1) 讲授法：通过教师系统讲解计算机基础知识。

(2) 演示法：利用多媒体教学资源演示软件操作过程。

(3) 实操法：强调实践操作，让学生在计算机上亲手操作以加深理解和记忆。

3. 教学手段

- (1) 多媒体教学：利用 PPT、视频等多媒体教学资源丰富课堂内容。
- (2) 网络教学平台：利用网络教学平台小雅系统发布课程资料、作业和测试，方便学生自主学习和复习。
- (3) 实操机房：提供充足的计算机实操机房以确保每位学生都能进行实践操作。

4. 考核评价

- (1) 平时成绩：包括出勤率、课堂表现、作业完成情况等。
- (2) 实操考核：通过上机操作考试检验学生的实际操作能力。
- (3) 期末考试：采用考证形式——全国计算机等级考试一级，考察学生对基础知识的掌握程度。

5. 对学生的要求

- (1) 学习态度：保持积极的学习态度，认真听讲并参与课堂讨论和实践活动。
- (2) 基础知识掌握：扎实掌握计算机基础知识及办公软件操作技能。
- (3) 自主学习能力：培养自主学习能力，利用课余时间自主学习新知识、新技能。
- (4) 团队协作能力：在小组活动中积极贡献自己的力量并与团队成员保持良好沟通。

课程名称	人工智能				开课学期	第 1 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 理解基本概念：学生应掌握人工智能的定义、发展历程、基本原理及核心技术体系。
- (2) 认识应用领域：了解人工智能在各领域（如智慧教育、智能家居、智能交通、智能金融等）的广泛应用及前景。
- (3) 掌握关键技术：深入理解机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等关键技术的基本原理和算法。
- (4) 了解伦理与法律：认识人工智能发展过程中的伦理问题、隐私保护及相关法律法规。

2. 能力目标：

- (1) 分析能力：能够分析人工智能应用案例，理解其背后的技术原理和实现方式。
- (2) 应用能力：具备一定的AI基础，能够运用人工智能工具或框架进行简单的项目实践。
- (3) 创新能力：培养创新思维，能够结合具体领域提出创新性的应用方案。
- (4) 持续学习能力：建立对人工智能领域的持续关注和在学习能力，紧跟技术前沿。

3. 素质目标：

- (1) 科学素养：提升对科学技术的认识和尊重，培养严谨的科学态度和探索精神。
- (2) 伦理道德：树立正确的科技伦理观，关注人工智能发展对社会的影响，遵守职业道德规范。
- (3) 团队协作：增强团队合作意识，学会在跨学科团队中有效沟通和协作。
- (4) 国际视野：关注全球人工智能发展趋势，培养国际化视野和跨文化交流能力。

主要内容：

- (1) 人工智能概述：定义、发展历程、应用领域及未来趋势。
- (2) 核心技术原理：机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等。
- (3) 算法与模型：介绍常用的人工智能算法和模型，分析其优缺点和应用场景。
- (4) 应用案例分析：选取典型的人工智能应用案例，分析其技术实现和实际效果。
- (5) 伦理与法律问题：探讨人工智能发展中的伦理挑战、隐私保护及法律法规。

教学要求：

1. 教学策略

- (1) 岗课对接：结合人工智能行业岗位需求，调整课程内容，确保学以致用。
- (2) 课程嵌入：融入相关职业资格证书考试内容，助力学生备考。
- (3) 赛事激励：鼓励学生参与人工智能相关的竞赛和项目，提升实践能力。

2. 教学方法

- (1) 采用讲授法、讨论法、案例分析法等多种教学方法，注重理论与实践的结合。
- (2) 引入翻转课堂模式，鼓励学生自主预习和探究，课堂上重点解决疑难问题。

3. 教学手段

- (1) 利用多媒体教学资源丰富课堂内容，提高学生学习兴趣。
- (2) 建设在线学习平台，提供课程资料、模拟实验、在线测试等学习资源。

4. 考核评价

- (1) 采用平时成绩（包括出勤、作业、课堂参与）+项目实践+期末考试的多元化评价体系。
- (2) 强调过程性评价，关注学生的学习态度、实践能力及创新思维。

5. 对学生的要求

- (1) 保持积极的学习态度，认真听讲并做好笔记。
- (2) 按时完成作业和项目实践，积极参与课堂讨论和案例分析。
- (3) 主动学习新知识，关注人工智能领域的发展动态。
- (4) 培养团队合作精神，积极参与小组学习和项目合作。

课程名称	数字经济基础				开课学期	第1学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 能够清晰阐述数字经济的定义、发展历程及在全球范围内的地位与作用，认识数字经济时代的主要特征与趋势，如数据成为新生产要素、数字化技术的广泛应用等。
- (2) 深入学习大数据、云计算、人工智能、区块链、物联网等支撑数字经济发展的关键技术原理及其在各行业的应用案例，理解这些技术如何推动传统产业升级和新兴业态的形成。
- (3) 分析数字平台经济、共享经济、电商经济等新型商业模式的特点、运营机制及对经济社会的影响，探讨数字经济时代下企业的转型升级路径和市场机遇。
- (4) 熟悉国内外关于数据保护、网络安全、电子商务等方面的法律法规，理解数字经济活动中的道德伦理问题，增强法律意识和社会责任感。

2. 能力目标：

- (1) 培养学生运用数据分析工具和技术进行数据处理、挖掘和分析的能力，能够识别并解决数字经济领域的实际问题，为企业决策提供数据支持。
- (2) 通过实验操作、项目实训等方式，提升学生的云计算平台操作、软件开发与测试、区块链技术应用等实践技能，为未来职业生涯奠定坚实的技术基础。
- (3) 鼓励学生跨越学科界限，培养创新思维，能够将数字经济理论与具体行业相结合，提出创新性的解决方案，促进数字经济与实体经济的深度融合。

3. 素质目标：

- (1) 树立终身学习的理念，培养学生持续关注数字经济最新动态、自主学习新技术新知识的习惯，以适应数字经济快速发展带来的职业变化。

(2) 激发学生的创业热情，鼓励学生利用数字经济机遇，探索创新创业项目，培养敢于挑战、勇于实践的精神风貌。

(3) 增强学生的社会责任感，引导学生在数字经济发展中关注社会公共利益，遵守职业道德规范，促进技术与人文的和谐共生。

(4) 拓宽学生的国际视野，了解国际数字经济的发展动态和竞争态势，提升其跨文化交流能力，为参与国际数字经济合作做好准备。

主要内容：

本课程主要内容涵盖计算机、互联网、人工智能、云计算等数字技术的基础知识，以及数字数据在生产、消费、管理中的应用和实践。课程着重讲解数字经济的基本原理、发展现状及未来趋势，并探讨数字经济的商业模式、技术创新、政策规制及人才培养模式等方面，为数字经济时代提供全面的数字经济知识体系。

教学要求：

本课程采用慕课（MOOC）形式进行组织教学。利用智慧职教平台进行《数字经济基础》的慕课教学。学生可以通过移动设备（智能手机、平板电脑等）联网登录慕课环境，观看相关视频，参与在线讨论，提交作业等。课程内容紧密对接数字经济领域的岗位需求，注重培养学生的实际应用能力。例如，可以引入实际案例，让学生了解数字经济在不同领域的应用。鼓励学生参与数字经济相关的竞赛，将课程内容与竞赛要求相结合，提升学生的实践能力和创新能力。

慕课教学应涵盖课前自主学习、课堂互动讨论学习和课后协作式学习三个环节。课前学生自主学习视频资料，通过慕课平台提供的在线互动功能，如在线问答、论坛讨论等，促进师生、生生之间的交流与合作。利用视频、图表等多种形式的多媒体教学资源，提高学生的学习兴趣和理解能力。通过慕课平台提供的在线互动功能。考核采用过程性评价与结果性评价相结合的方式，综合考虑学生的学习态度、参与度、作业完成情况、考试成绩等多个方面。要求学生具备较强的自主学习能力，能够独立完成线上视频观看、资料查阅等任务。

课程名称	心理健康教育				开课学期	第 1-2 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标

- (1) 了解心理学的有关理论和基本概念
- (2) 了解大学阶段的心理发展特征和异常表现

2. 能力目标

- (1) 掌握自我探索技能
- (2) 掌握心理调适技能
- (3) 掌握心理发展技能

3. 素质目标

- (1) 树立心理健康发展的自主意识
- (2) 遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。

主要内容：

- 1. 大学生心理健康教育课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的公共课程。
- 2. 课程教学内容主要使学生明确心理健康的标准及意义，了解心理咨询，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，健全大学生人格，提高学习能力，提高职业生源规划能力，正确科学对待恋爱与性的问题，掌握并应

用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，提高挫折应对管理能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。

3. 将思政元素融入课程教学，落实“三全育人”理念，提高学生的心理健康素质。

教学要求：

本课程采用讲授法，角色扮演法，案例分析法，测试法，小组讨论法，团体训练法，视频教学法等，以教师为主导、学生为主体，快乐学习；重视学生的学习感受与体验采用教、学、练一体化的设计，使课堂教学内容形象化、生动化、具体化。同时采用小雅平台、福软通进行线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性。此外，积极探索AI课件教学，在课堂教学中逐步地将AI课件融入教学，提升课堂效率，增加学生参与课堂的积极性。

采用“理论考核和实践考核相结合，过程性评价（50%）和结果性评价（50%）相结合”的方式进行教学评价。

课程名称	劳动教育				开课学期	第 1-4 学期	
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

认识劳动，理解劳动教育的目标。

2. 能力目标：

领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观。

3. 素质目标：

培养大学生健康的体魄、良好的身体素质，奠定未来人才竞争的物质资本。培养大学生崇尚劳动、热爱劳动的观念，尊重劳动和劳动者。培养大学生的艰苦奋斗精神和务实作风。

主要内容：

初步认识劳动，领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观；领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；理解劳动教育的目标；了解劳动者与劳动力；了解社会劳动分工；了解劳动基本制度。了解劳动法的立法状况；掌握劳动合同的基本内容，分析劳动合同订立、变更、终止过程中的法律问题；了解劳动争议处理方式；理解劳动在法律上界定；培养劳动案例分析技能、劳动纠纷解决技能；学会运用法律知识解决生活中劳动纠纷问题；树立劳动风险意识，提升自我保护能力规范和安全事项。培育热爱劳动、敢于创造的事业心，激发大学生创新意识。了解新时代的劳模精神；掌握劳动精神、劳模精神和工匠精神的时代内涵和培育路径；能结合对劳动精神的理解，分析社会生活中的劳动现象；能树立正确的劳动价值观和劳动态度，形成积极向上的劳动情感。掌握校园清洁的内容方法；掌握义务劳动与勤工助学的内容与方法；结合自身专业，通过实践感受劳动创造价值；理解辛勤劳动和创造性劳动的重要性；找到个人努力的目标。了解社会实践；了解志愿服务和社区服务；了解农工商生产活动。学会换位思考并能尊重每一位劳动者；形成社会责任感；掌握国家和时代需要的社会劳动实践技能。理解职业意识；了解职业责任；培养职业精神。了解职业的发展趋势及新职业、职场的关键要素、优秀职业人的素质；了解未来劳动趋势，培养终身学习的习惯及对职业生涯的价值需要。

教学要求：

本课程采用讲授教学法、案例分析教学法、讨论式教学法、习题讲解等。注重教学思路，理论联系实际，吸收和应用课程相关概念、成果，注意启发学生思考，提高解决问题的能力。

课程名称	美育				开课学期	第 1-2 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

使学生能够掌握审美的基本理论、基本方法、基本内容和主要应用领域；了解教材中审美的理论知识及人性之美；理解并掌握中外美术鉴赏基本理论知识；了解具象艺术、意象艺术和抽象艺术的理论知识。

2. 能力目标：

提高学生对形式美的敏锐觉察能力、感受能力、认知能力、创造能力；学会用美术语音：点、线、面、色体去观察创造形象；掌握剪纸折剪技能、技法。

3. 素质目标：

具有良好的职业道德；具有科学严谨的工作作风环境保护意识；具备勤奋学习吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的精神；具有较强的身体素质和良好的心理素质。

主要内容：

本课程以艺术欣赏和剪纸、书法、国画技能操作为主要内容。本课程的任务是以全面推进素质教育为宗旨，以技能操作、审美和人文素养为核心，注重传统文化与美育相结合的基础学习和实践活动环节。实现传统文化艺术与美育教育相互融合，使学习内容生动有趣、丰富多彩，有鲜明的时代感和民族性，引导学生主动参与艺术审美实践，实操操作练习，以提高学生的审美能力，形成良好的人文素养，为学生养成喜爱艺术、学习艺术、享受艺术奠定良好的基础。本课程以剪纸艺术为例，以丰富多彩的教学内容和生动活泼的教学形式，激发和培养学生的学习兴趣 and 动手能力。教学内容应重视与学生的生活经验相结合，加强与社会生活的联系。

教学要求：

《美育》课程在设计思想上充分体现一体化，即：理论与实践内容一体化、知识传授与动手训练场地一体化、理论与实践教师为一人的“一体化”，构建美德与技艺相融合的教学新形式。

1. 教学思路：本课程通过先理论后实践结合的方式，培养学生基本的审美能力后，根据学生不同兴趣，教授音乐、书法、水墨画及剪纸的入门技能。培养学生对中国传统文化和非遗技艺的热爱，加强文化自信。

2. 教学效果评价：采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的职业能力。教学评价的标准应体现项目驱动、实践导向课程的特征，体现理论与实践、操作的统一，以能否完成项目实践活动任务以及完成情况给予评定。

3. 改革考核手段和方法：加强实践性教学环节的考核，过程考核和结果考核相结合。结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训以及考试情况，综合评定学生成绩。综合成绩=期末作业（作品）×60%+平时考核（小雅成绩、考勤、作业、课堂表现等）×40%。

4. 以美育（剪纸）工作室为抓手，强化美育实践教学，提高学生传统技能，注重发现和培养技能学生。以美育工作室为引领，建设好匠心筑梦剪纸社、国画社、书法社、音乐社等学生技能社团，在乡村建立各类美育实践实训基地，创新美育教学。继续在乡村设立美育（非遗技能实训基地），完成好每年一度的职业教育活动周工作任务，办出水平、办出特色。

（二）专业技能课程

1. 专业基础课程

课程名称	设计造型					开课学期	第 1 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标： 掌握基础的素描色彩理论知识，对透视、形体结构、构图、色彩常识、色彩三大要素及画面的表现方法；能够熟练完成完整的素描、色彩作品；掌握系统的理论知识和拥有独立鉴赏的能力。</p> <p>2. 能力目标： 能够把握熟练的造型能力；对于基础的形象能够快速准确的捕捉，锻炼学生动手、动脑能力；将色彩理论知识融会贯通，熟练预判色彩搭配的规律。</p> <p>3. 素质目标： 具备分析问题、解决问题的能力；具有良好的团队协作能力；具有较好的设计洞察力；培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；基本具备创新意识和创新能力</p> <p>主要内容： 设计造型基础课程是一门全面而深入的学科，它系统地介绍了设计造型的基本原理、核心构成要素、形式美法则以及实践技法。课程首先通过理论讲授，使学生理解设计造型的基本概念、历史发展及其在设计领域中的核心地位。随后，深入剖析点、线、面作为设计造型的基本元素，探讨它们的视觉特性、情感表达及在设计中的运用方式，同时会详细讲解色彩理论、色彩心理效应及色彩搭配技巧，介绍不同材质的特性、表现方式以及它们如何影响设计的整体感受。课程还注重培养学生的创新思维和设计调研能力，通过创意思维方法的介绍、设计趋势的分析以及设计案例的研讨，激发学生的创造力和想象力，使他们能够在未来的设计实践中不断推陈出新，创作出具有独特魅力和市场价值的设计作品。</p> <p>教学要求： 在设计造型基础课程的教学中，为了提升学生的学习效果和综合素质，课程内容紧密对接设计行业岗位需求，确保学生所学知识具有实用性和前瞻性。将设计造型基础课程嵌入到专业课程体系中，作为后续专业课程的前置条件。鼓励学生参与各类设计竞赛，通过竞赛项目提升实践能力和创新思维。通过分析经典设计案例，引导学生理解设计造型的基本原理和表现形式。以实际设计项目为载体，让学生在完成项目的过程中学习和掌握设计造型的知识和技能。运用PPT、视频、动画等多媒体教学资源，使教学内容更加直观、生动。组织学生到设计工作室、博物馆、艺术展览等地进行实地考察和采风，拓宽视野，增强感性认识。考核评价采用平时成绩、期中考核、期末考核相结合的多元化评价方式，全面评价学生的学习效果。课程过程中注重对学生学习过程的评价，包括课堂参与度、作业完成情况、实践项目表现等。鼓励学生以设计作品的形式展示学习成果，通过作品展示和评价提升学生的自信心和表达能力。要求学生保持对新知识、新技术的关注和学习热情，不断提升自己的专业素养和综合能力。</p>							
课程名称	设计构成					开课学期	第 1 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基本概念、原理及发展历程，掌握形式美法则在设计中的应用。

2. 能力目标：

具有独立进行构成基本形象的设计能力，具备色彩的对比与调和构成能力，具备较高的审美能力。

3. 素质目标：

具有分析问题、解决问题的素质，具有沟通能力及团队协作精神，具有用于创新勇于创新、敬业乐业的工作作风。

主要内容：

通过构成训练，平面构成、色彩构成、立体构成等模块训练，加强学生设计基本构成元素理解，训练设计意识和创新意识，培养立体构成思维，强化设计构成能力培养，加强设计构成美感掌握。

教学要求：

《设计构成》作为设计类专业的重要基础课程，旨在培养学生扎实的造型能力、空间感知能力及创新思维，为后续专业课程学习奠定坚实基础。在教学策略上，紧密结合行业实际需求，分析设计师岗位要求，设计课程内容，确保理论与实践的紧密结合；课程与岗位对接：通过案例分析、项目驱动等方式，让学生在学习过程中模拟真实工作场景，提升解决设计问题的能力。在教学方法上，理论讲授与案例分析相结合：通过深入浅出的理论讲解，结合经典与前沿设计案例，帮助学生理解设计构成原理；小组讨论与项目实践：分组进行项目设计，促进团队合作与交流，实践中深化理论知识；翻转课堂：利用线上资源让学生提前预习，课堂时间主要用于答疑解惑、深入讨论和创作指导。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对设计构成基础知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上积极主动学习：课前预习，课后复习，积极参与课堂讨论，主动寻求学习资源；注重实践：将理论知识应用于项目实践中，不断试错与改进，提升设计能力；团队合作：在小组项目中发挥个人优势，同时学会倾听与协作，共同完成设计任务；持续创新：培养创新思维，勇于尝试新技术、新方法，不断挑战自我，提升设计作品的创意与深度。

课程名称	数字造型设计				开课学期	第 2 学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

熟悉3ds Max软件的界面和基本操作；掌握三维建模方法与技巧；掌握3ds Max中材质、贴图的编辑与应用；熟知灯光和渲染设置的参数及效果；熟悉动画制作的基本原理和关键帧的运用。

2. 能力目标：

熟练3ds Max软件基础操作技能并进行各类三维模型的创建；具备根据设计需求为模型赋予合适材质和贴图的能力；掌握灯光、环境与渲染的使用，获得理想的视觉效果图；能够独立制作简单的三维动画和粒子特效。

3. 素质目标：

培养严谨细致的工作态度，确保模型和动画的准确性和高质量；培养具有较好的逻辑思维、创新能力，创作出具有独特创意的三维作品；通过项目与案例教学，培养学生的分析问题、解决问题的能力。

主要内容：

数字造型设计课程介绍3ds Max软件的界面布局和基本工具应用，帮助学生掌握3ds Max软件的建模、贴图、渲染、动画等各模块的基本操作，并了解3ds Max多边形建模命令及制作技巧；能够使用3ds Max软件进行项目制作，并通过相关技能考试。通过本课程学习，培养学生三维空间想象能力和三维造型能力，为相关专业课程的学习打下基础。

教学要求：

根据与3D模型师相关的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。数字造型设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。

课程名称	动画速写					开课学期	第2学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

掌握动画速写的基本理论；掌握人体、动物及景物的比例、结构、运动规律等基础知识；掌握速写绘画及默写方法，了解场景组合构图和造型的基础知识。

2. 能力目标：

快速捕捉并表现对象的动态特征，包括动作的转折点和体态置换关系；能够提炼并概括对象的特征，用简练、明了的线条表达形体结构；掌握造型要素，造就扎实的造型能力。

3. 素质目标：

通过速写训练，提升对美的感知和表现能力；培养学生诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养学生的创新精神，对观察对象具有好奇心和创造力。

主要内容：

速写概论：介绍速写的定义、分类、特点及其在动画创作中的作用。形体结构与动态规律：讲解人体、动物及景物的比例、结构、运动规律等基础知识。速写工具与材料：演示并实践各种速写工具及纸张材料的使用技巧。静态速写练习：从简单形体开始，逐步过渡到复杂形体，进行静态速写训练。动态速写练习：捕捉并表现对象的动态特征，进行连续动作速写训练。场景速写练习：训练学生在场景中的构图能力和造型能力

教学要求：

教学策略：将课程内容与动漫制作岗位需求相结合，设置实际工作任务作为教学项目。以赛促学：鼓励学生参加各类速写比赛，通过比赛检验学习成果，激发学习动力。**证书导向：**引导学生考取相关职业资格证书，如商业美术设计师等，提升就业竞争力。

教学方法：理论与实践相结合：在讲解理论知识的同时，加强实践操作训练，确保学生掌握速写技能。**示范与辅导相结合：**教师进行示范教学，同时针对学生的具体问题进行个别辅导。通过小组讨论和合作完成速写任务，培养学生的团队协作能力和沟通能力。

教学手段：利用PPT、视频等多媒体教学手段，直观展示速写过程和技巧。教师进行现场速写示范，

让学生直观感受速写的过程和要点。利用网络资源如在线课程、教学视频等，拓展学生的学习渠道。

考核评价：平时成绩：包括课堂表现、作业完成情况等，占总成绩的40%。期中考核：进行一次速写技能测试，检验学生中期学习成果，占总成绩的30%。

对学生的要求：积极参与课堂教学，认真记录笔记，理解并掌握所学知识。按时完成作业和练习任务，注重实践操作的积累和提高。在速写过程中融入个人理解和审美经验，培养创新思维和想象力。团队协作：在小组讨论和合作中积极发言、互相帮助，共同完成任务。

课程名称	数字图像处理				开课学期	第2学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握photoshop的工作界面和基本操作；掌握编辑图像的各种方式方法；掌握对室内效果图后期处理的能力。

2. 能力目标：

能够熟练掌握绘制和修饰图形图像的方法和技巧；能够熟练通过理论知识和实践技巧进行图像处理，完成实践任务；能够独立进行设计制作不同类型的图像作品。

3. 素质目标：

培养学生认真严谨、勤于思考和敢于尝试的学习态度；培养学生善于沟通、团结协作和敬业乐业的团队精神；培养学生分析问题、解决问题、勇于创新 and 理论联系实际的工作作风。

主要内容：

在课程中，Photoshop的教学要求旨在培养学生全面掌握这一工具的应用能力。要求学生熟练操作Photoshop的基本功能，如图层管理、材质应用和色彩调整，并能够独立制作高质量的室内效果图。学生需掌握处理和美化平面图形的技巧，准确表达设计的材质和纹理，营造特定的空间氛围。此外，要求学生具备设计展示板的能力，能够将设计概念、效果图和材质样本整合成视觉效果强烈的展示作品。课程还强调时间管理和项目完成的能力，确保学生能够在规定时间内按要求完成设计任务，为实际工作中的设计表达和沟通打下坚实基础。

教学要求：

数字图像处理的教学要求旨在培养学生对图像处理的全面掌握和创造性应用能力。首先，学生需熟练掌握Photoshop的基础功能，如图层管理、选区操作、色彩调整、蒙版和滤镜应用等，这些基础技能是图像编辑的核心工具。其次，教学要求学生能够在Photoshop中应用和处理各种材质和纹理效果，学会通过图层和图像处理技术，真实地表现不同材料的质感和光影效果，以提高作品的视觉表现力。

此外，色彩理论的理解和应用是教学中的重要部分，要求学生掌握色彩调整技巧，能够根据设计需求调整色调、对比度、亮度和饱和度等，以实现预期的视觉效果。学生还需具备合成和后期处理能力，能够使用Photoshop对图像进行细节修饰、拼接、图像增强和创意合成，确保最终作品达到专业标准。

在教学手段方面，利用多媒体工具、小雅教学平台等软件，提升课程的互动性和灵活性。智能教室和数字画板的应用有助于学生更直观地进行设计实践，增强他们的动手能力。考核评价方面，采取过程性评价与终结性评价相结合的方式。过程性评价注重学生在课堂上的表现、项目的完成情况，而终结性评价则是期末作品考核成绩，确保学生具备扎实的专业技能和创新能力。

鼓励学生积极参与课堂讨论和实践项目，并按时完成课后作业和设计任务。在学习过程中，学生应注重细节处理，持续提升自己的设计水平，并通过反馈不断完善作品。为了更好地适应未来的职业需求

，学生还应积极利用课外资源，拓展知识面，提升综合素养和职业技能。

课程名称	CG 手绘				开课学期	第 3 学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

通过本课程的学习，学生应熟练使用绘图板，掌握ps软件的绘画功能，结合它的图形处理优势，独立创作各种风格的插画。通过一系列的临摹以及独立绘制，使学生学会在动画前期设定时对画稿进行必要的专业处理。

2. 能力目标：

掌握CG造型的基本要素和多种造型方法，掌握形象特征、形体结构、表现方式、绘画技巧，掌握CG手绘技巧及创作方法（3）培养场景、人物组合构图能力和综合造型能力，提高审美、色感、积累形式语言，提高艺术素质。

3. 素质目标：

具备分析问题、解决问题的能力；具有良好的团队协作能力；具有较好的设计洞察力；培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；基本具备创新意识和创新能力。

主要内容：

对专业数字绘画工具手绘线描进行练习，认识Photoshop板绘界面学习原画绘画常用工具，Photoshop手绘提升训练，临摹人物线条描绘练习提高手绘技巧，Photoshop笔刷应用，CG绘画线稿的描绘，对CG素材的处理与创新。

教学要求：

根据与游戏原画绘制相关的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。CG 手绘课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。

2. 专业核心课程

课程名称	游戏模型制作				开课学期	第 3 学期	
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标： 熟悉行业内主流的游戏模型类型；全面掌握游戏模型中人物、场景、道具等各类元素的建模方法和技巧；熟练掌握不同类型游戏模型的UV拆分原则、方法及游戏模型的材质表现原理；掌握Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件的工作流程和常用功能。</p> <p>2. 能力目标： 能够运用3ds Max软件独立完成游戏人物、场景、道具等模型的创建；能够根据不同游戏风格和需求，进行合理的UV拆分和布局，能够熟练运用多种材质表现方法，为游戏模型赋予逼真、生动的材质效果；熟练运用Bodypaint 3D、Substance Painter等软件，制作出符合游戏风格和需求的高质量手绘贴图和PBR材质；具备良好的优化模型的能力，能在保证模型质量的前提下，有效减少模型的面数和资源占用，提高游戏的运行效率。</p> <p>3. 素质目标： 培养严谨、细致、负责的工作态度，注重模型的每一个细节，确保模型的质量和准确性。形成创新意识和审美能力，能够在模型制作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品的竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新的建模技术和工具，适应行业的发展变化。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在游戏模型制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。</p> <p>主要内容： 游戏模型制作课程介绍游戏模型的分类、特点、风格以及在不同游戏中的应用。通过学习了解游戏开发流程中模型师与策划、美术、程序等岗位的协作要点。掌握游戏中人物、场景、道具等元素的建模技巧与方法和不同类型游戏模型的UV拆分策略与高效布局技巧，并能运用Bodypaint 3D、Substance Painter等软件制作符合游戏风格和需求的高质量手绘贴图和PBR材质。</p> <p>教学要求： 定期调研游戏公司岗位要求并更新教学内容，成立竞赛指导教师团队，提供培训指导；鼓励学生参加各类技能大赛。设立证书辅导课程，了解考核内容并调整教学，进行专项训练。以实际游戏项目为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。将学生分组，共同完成游戏模型制作项目，培养学生的团队协作和沟通能力，锻炼良好的沟通表达能力。利用课件 PPT、教学视频等展示游戏模型制作过程和不同种类游戏模型的 UV 展开方法和材质效果，加深学生的印象。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的 60%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的 40%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课后完善项目作品，复习操作技巧。通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法。</p>							

课程名称	游戏动作设计					开课学期	第 4 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
<p>课程目标:</p> <p>1. 知识目标: 了解游戏动画中行走、跑步、待机、攻击、死亡等运动的基本规律。这些规律是设计游戏角色动作的基础，能够确保角色动作的自然流畅和符合逻辑；了解动画的表演艺术表现形式，包括如何通过动画来传达角色的情感、性格和故事。这涉及到动画的曲线编辑、关键帧设置、pose姿态设计以及灯光渲染等基本知识。</p> <p>2. 能力目标: 熟练掌握Biped或Bone等骨骼系统的创建设定，能够根据要求创建符合人体工程力学的骨骼。骨骼系统是角色动画的核心，它决定了角色动作的结构和姿态。掌握游戏角色的绑定技术，包括将骨骼与模型进行绑定、设置权重和约束等。良好的绑定技术可以确保角色动作的真实性和自然性。</p> <p>3. 素质目标: 具有热爱所学专业、爱岗敬业精神和强烈法律意识的道德素养。这是作为一名游戏动作设计师所必备的职业道德和法律意识。具有自学、获取信息的素养以及一定的组织、管理的职业素养。在游戏动作设计领域，不断学习和获取信息是非常重要的，同时还需要具备一定的组织和管理能力来协调团队合作和项目进度。</p> <p>主要内容: 游戏动作设计课程介绍 3ds Max 软件的界面布局和基本工具应用，帮助学生掌握 3ds Max 软件的角色动画模块的基本操作，在角色环境中创建和设计角色的动作序列和行为的过程。它涉及到角色的姿势、动作流畅性、表情以及与环境互动等方面，旨在使角色在虚拟世界中呈现出生动、逼真的动态效果。能够使用 3ds Max 软件进行项目制作，并通过相关技能考试。 基础动作设计，包括角色的行走、跑步、待机、攻击、死亡等基本动作的设计，使学生掌握不同动作的设计思路、制作流程和技术要点。根据角色的性格、身份、场景等因素，设计具有个性化的动作表现，如特殊技能动画、表情动画等，提升游戏角色的表现力和吸引力。对设计的角色动作进行调试和优化，确保动作的流畅性、真实性和合理性，同时考虑游戏的性能要求和资源限制。</p> <p>教学要求: 根据 3D 动作设计师相关的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。 角色动作设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。通过本课程的教学，使学生具有利用 max 软件进行角色动作调制和实现的能力。在教学过程中，以真实项目为课程载体，采用多种教学方式相结合，以培养学生的团队精神及独立决策、计划、实施、检查和评估的能力。来加强学生对所学知识和技能的理解，从而提高学生的学习兴趣和热情。</p>							
课程名称	游戏角色设计					开课学期	第 3 学期

学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标： 通过本课程的学习，使学生了解写实游戏角色的类型，制作流程以及必要的人体比例结构知识，重点掌握写实人体比例，和结构以及使用三维软件进行写实角色建模的基本知识于方法。学生将深入理解游戏角色设计的基础知识，熟悉行业内主流的游戏角色风格与类型，掌握 Maya 建模软件的基本操作与高级技巧，以及角色设计的相关理论与概念。</p> <p>2. 能力目标： 本课程着重培养学生的实际操作能力，学生能够熟练运用Maya软件独立完成高质量的游戏角色模型创建，包括角色体型、面部表情、服装配饰等细节设计。同时，学生将学会如何根据游戏风格与需求，灵活调整角色设计，展现独特的创意与艺术风格。此外，学生还需具备良好的优化模型能力，能在保证角色质量的前提下，有效减少模型面数和资源占用，提升游戏运行效率。</p> <p>3. 素质目标： 本课程注重培养学生的审美能力、创新精神和团队合作意识。学生将形成对游戏角色设计的深刻认知，注重角色设计的每一个细节，确保作品的质量和准确性。同时，学生将具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新的建模技术和工具，适应行业的发展变化。在团队项目中，学生将学会发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。此外，学生还将树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。通过本课程的学习，学生将能够在游戏角色设计领域展现出较高的专业素养和竞争力。</p> <p>主要内容： 游戏角色设计课程深入介绍游戏角色的概念设计、三维建模、UV 拆分、贴图绘制及材质调整等流程。学生将学习 Maya 软件的界面布局、基础操作、多边形建模、骨骼绑定及动画基础等关键技术。此外，课程还涵盖角色设计的审美趋势、文化背景与角色塑造等理论知识，提升学生的综合设计能力。</p> <p>教学要求： 通过本课程的学习，使学生了解游戏角色的类型，制作流程以及必要的人体比例结构知识，重点掌握写实人体比例，和结构以及使用三维软件进行角色建模的基本知识于方法。使学生具备较强的三维建模技能，能够对较复杂的游戏角色进行三维建模，并熟练掌握从建模到渲染输出的整个制作流程，能在团队协同环境下完成角色建模工作环节，并能够独立完成游戏角色的设计与制作。培养学生具备可以胜任游戏角色建模师，角色贴图绘制等工作岗位的基本素质。强调岗课赛证融合的教学策略，通过定期调研游戏公司角色设计师的岗位要求，及时更新教学内容，确保课程与行业需求紧密对接。采用项目导向的教学方法，教师亲自示范Maya建模的复杂操作和角色设计技巧，鼓励学生在完成实际游戏角色设计项目的过程中掌握知识和技能。同时，设立竞赛指导环节，提供培训指导，鼓励学生参加各类技能大赛，提升实践能力。教学手段上，利用课件PPT、教学视频等资源，直观展示Maya建模过程和角色设计思路，加深学生理解。考核评价结合过程性考核与终结性考核，注重学生的平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度及最终作品质量，全面评估学生的学习成果。此外，对学生的学习要求包括课前预习相关知识，积极参与课堂讨论与实践操作，课后完善作品并复习操作技巧，同时要求学生通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法，以不断提升个人专业素养和创新能力。</p>							
课程名称	动画运动规律					开课学期	第 3 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

通过系统学习，《动画运动规律》课程将使学生深刻理解并掌握动画中物体、角色及自然现象的运动原理与表现技巧。学生将熟悉动画运动的基本法则，如挤压与拉伸、预备与缓冲、跟随与重叠等，同时掌握不同风格动画（如二维手绘、三维建模、定格动画等）中运动规律的应用差异。此外，学生还将学习人体解剖学、动物行为学等相关知识，以精准捕捉并表现生物与非生物的运动特性，为创作生动、自然的动画作品奠定坚实的理论基础。

2. 能力目标：

强化学生的观察能力，使其能够敏锐捕捉并精准分析现实生活中物体与角色的运动特性，为动画创作提供生动鲜活的素材。通过大量的绘制练习和实践操作，学生的动画表现能力将得到显著提升，能够创造出既符合物理规律又充满艺术感染力的动画效果。此外，提升学生的审美素养也是本方案的重要目标之一，鼓励学生广泛涉猎优秀动画作品，培养批判性思维和鉴赏能力，同时鼓励学生在创作中融入个人风格与审美元素，创作出具有独特魅力的动画作品。

3. 素质目标：

鼓励学生勇于探索，敢于创新，不断尝试新的设计理念和技术手段，以推动动画艺术的持续发展与进步。同时，强化学生的职业道德教育，使其深刻认识到作为动画人的社会责任与使命，自觉遵守行业规范与法律法规，维护动画产业的健康有序发展。通过课程学习，学生将成长为既具备扎实专业技能又拥有高尚职业道德的复合型人才，为动画领域的繁荣发展贡献自己的力量。

主要内容：

深入分析人物在动画中的各种运动规律，如行走、跑步、跳跃、攻击、待机等关键动作的设计原则与表现技巧，通过理论讲解与实操示范相结合的方式，让学生掌握人物动作设计的基本要领与高级技巧。此外，还将针对不同种类的动物，如四足动物（马、狗、猫等）、两栖动物、爬行动物及鸟类等，详细阐述它们的运动特征与规律，并教授相应的动画设计方法与技巧，帮助学生全面掌握各类角色的动画表现能力，为未来的动画创作提供丰富的素材与灵感。

教学要求：

定期调研动画公司岗位需求，确保教学内容与行业前沿紧密相连，并据此更新课程大纲与教材，使学生所学即所用。为提升学生的实战能力，成立竞赛指导团队，为学生提供专业的培训指导，并鼓励他们积极参与国内外各类动画技能大赛，以赛促学，激发潜能。教学方法上，采用项目导向教学法，以实际动画项目为驱动，通过模拟真实工作场景，让学生在完成项目的过程中逐步掌握动画运动规律的核心知识与技能。教师将亲自示范复杂的动画设计与制作技巧，并通过案例分析、小组讨论等形式，引导学生深入理解动画运动原理，培养其独立思考与解决问题的能力。注重培养学生的团队协作能力，通过分组合作完成项目，让学生在实践中学会沟通、协调与分工，提升综合素质。教学手段方面，充分利用现代信息技术，结合传统教学手段，打造多元化教学平台。利用课件PPT、高清教学视频等多媒体资源，直观展示动画运动规律的理论知识与实操技巧，增强学生的学习兴趣与理解深度。此外，还利用职教云、小雅等在线教育平台，发布丰富的教学视频资源与拓展学习材料，方便学生随时随地进行自主学习与复习巩固。考核评价实行过程性考核与终结性考核相结合的方式，全面评估学生的学习成效。过程性考核占总成绩的60%，包括平时作业完成情况、课堂参与度、项目贡献度等多个方面，旨在考察学生的学习态度、实践能力与团队协作能力。终结性考核占总成绩的40%，通过期末动画作品展示与答辩的形式进行，重点评估学生的综合应用能力、创新思维与表达能力。对学生而言，要求他们养成课前预习、课中积极参与、课后巩固复习的良好学习习惯。同时，鼓励学生通过网络、专业书籍、行业论坛等多种渠道，持续关注动画行业动态，自主学习新技术、新方法，不断提升个人专业素养与创新能力。

课程名称	Houdini 特效制作					开课学期	第 3 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标:

1. 知识目标:

学生需要全面掌握Houdini软件的操作界面、工具集和各项功能，包括建模、渲染、动画等核心模块；理解并掌握不同破碎效果、气态流体和液态流体模拟的制作技巧，能够针对不同的镜头要求提供多种解决方案；学习并掌握Houdini中各种特效制作技术，如刚体碎块切割、置换效果添加、流体模拟（Pyro烟火系统、Flip流体系统、Ocean海洋系统）等。

2. 能力目标:

通过参与实战商业项目，学生可以将所学知识应用到实际项目中，加强学习内容的融会贯通；通过对经典特效案例的分析和讲评，学生可以了解行业内的最佳实践，学习如何优化自己的工作流程和效果表现。

3. 素质目标:

强调职业道德和法律意识的重要性，使学生在未来的职业生涯中能够遵守行业规范和法律法规。通过小组合作和项目实训等方式，学生可以学会如何与他人协作完成任务，并学会倾听和尊重他人的意见。

主要内容:

了解软件基础与界面操作，教授学生如何创建节点、连接节点、编辑属性等基本操作，为后续的特效制作打下基础，讲解贴图、UV、材质的应用，使学生能够为模型赋予真实的质感。学习动力学的基本原理和分类，了解动力学在特效制作中的应用。

教学要求:

采用多媒体课件、影碟、录像等现代教学工具进行理论讲授，使抽象的概念具体化、形象化。提出问题或在实际教学中发现问题，引导学生系统地、综合地运用基础知识和专业知识来分析问题，培养学生的分析能力和解决问题的能力。通过案例分析、小组讨论等形式，引导学生深入理解特效制作原理，培养其独立思考与解决问题的能力。注重培养学生的团队协作能力，通过分组合作完成项目，让学生在实践中学会沟通、协调与分工，提升综合素质。教学手段方面，充分利用现代信息技术，结合传统教学手段，打造多元化教学平台。利用课件 PPT、高清教学视频等多媒体资源，直观展示动画运动规律的理论知识与实操技巧，增强学生的学习兴趣与理解深度。此外，还利用职教云、小雅等在线教育平台，发布丰富的教学视频资源与拓展学习材料，方便学生随时随地进行自主学习与复习巩固。考核评价实行过程性考核与终结性考核相结合的方式，全面评估学生的学习成效。过程性考核占总成绩的 60%，包括平时作业完成情况、课堂参与度、项目贡献度等多个方面，旨在考察学生的学习态度、实践能力与团队协作能力。

课程名称	三维动画制作					开课学期	第 4 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标:

1. 知识目标:

了解动画的制作的原理，能够运用 max、maya、C4D 等软件进行制作。能够将多种动画制作软件与其他计算机绘图及动画制作软件结合应用。理解影视、游戏的动画制作流程，能够独立完成 影视或是游戏

的角色动画制作设计。

2. 能力目标:

能够熟练运用 3ds Max、Maya、CINEMA 4D 等软件,独立完成三维动画制作,包括复杂镜头和动捕技术;能够根据不同项目的风格和需求,进行动画调度和设计人物性格特征,确保动画的流程最优应用和视觉效果。掌握多种运动原理规律表现技术,能够为 3D 模型角色赋予逼真、生动的动画人物性格展现,包括 Q 版、写实人物等不同风格特性。熟练运用 Photoshop、3ds Max、Maya、CINEMA 4D 等软件,制作符合项目规定风格和需求三维动画制作。具备优化模型的能力,有效减少模型的多边形数量和资源占用,提升游戏引擎或实时渲染环境中的运行效率。在团队项目中有效沟通和协作,熟悉工作流程,确保 3D 模型不出问题后再进行动画的绑定等相关制作,最后与其他环节如特效和编程的无缝对接。

3. 素质目标:

培养学生严谨、细致、负责的工作态度,注重动画制作的每一个细节,确保角色模型动画制作的质量和准确性。形成创新意识和审美能力,能够在动画制作中融入独特的创意和艺术风格,提升作品的竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识,能够主动学习和掌握新技术和工具,适应行业的发展变化。培养团队合作精神,能够在团队项目中发挥自己的优势,积极配合他人,共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守,遵守行业规范和企业要求,保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识,能够在游戏动画制作中融入中国文化元素,弘扬民族文化。

主要内容:

课程介绍三维粒子光线片头制作、音乐 MV 栏目片头包装、电商广告宣传片包装、高科技质感企业 LOGO 展示、LOW POLY 风格片头制作。三维动画制作课程介绍角色的分类、特点、风格以及在不同 VR 或游戏项目中的应用。通过学习了解项目开发流程中 3D 动画师与策划、美术、程序等岗位的协作要点。通过真实的项目案例学习,掌握如何运用 3ds Max 进行人物、场景、道具等的动画调度。掌握不同项目中动画制作设计,并能优化模型布线调度,提高资源使用效率。能够运用 Bodypaint 3D、3ds Max、Maya、CINEMA 4D 等软件,制作符合项目要求的动画需求,增强角色模型人物性格特点展现的视觉真实感。

教学要求:

根据动画制作相关的岗位需求,调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系,设计综合项目任务,把竞赛内容融入到教学中进行训练,引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解,组织学生小组讨论,教师全程指导,并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习,实时互动交流。

本课程通过对 CINEMA 4D 软件的讲授与学习,能够让学生达到熟练操作毛发系统、高级渲染模块、三维纹理绘画、CINEBENCH、Dynamics:动力学模块,二维渲染插件等使用的基本要求,从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求。

课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的,过程性考核占总成绩 60%,包括作业、课堂表现、项目及小组合作等;终结性考核占总成绩 40%,包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固,不断提升操作能力和创新能力。在教学过程中,以真实项目为课程载体,采用多种教学方式相结合,以培养学生的团队精神及独立决策、计划、实施、检查和评估的能力。来加强学生对所学知识和技能的理解,从而提高学生的学习兴趣 and 热情。

课程名称	动画分镜设计					开课学期	第 4 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标:

1. 知识目标:

动画分镜设计课程将引导学生深入理解动画分镜的核心概念与原则，熟悉行业内广泛应用的分镜设计技巧与风格。学生将全面掌握动画分镜中镜头语言、画面构图、镜头运动与切换等基本原理，以及如何通过分镜讲述引人入胜的故事。此外，课程还将深入探讨角色表演、情感传达、节奏把控等高级分镜设计技巧，同时教授学生使用专业软件进行分镜绘制与编辑的工作流程与实用功能。

2. 能力目标：

通过学习，学生将能够独立完成从剧本解读到分镜设计的全过程，将文字或概念转化为生动、连贯的动画分镜故事板。他们能够根据故事情节和角色特点，设计出富有创意且符合逻辑的镜头序列，有效传达故事的情感与氛围。学生还将掌握优化分镜布局、强化视觉冲击力的技巧，以及如何利用色彩、光影等视觉元素增强分镜的表现力。此外，学生还需熟练运用专业软件，快速绘制出高质量的分镜草图与细节图，为后续的动画制作提供坚实的视觉基础。

3. 素质目标：

动画分镜设计课程注重培养学生的创意思维与审美能力，鼓励他们勇于尝试新颖的叙事手法与视觉风格，为动画作品注入独特的艺术魅力。同时，课程强调细致入微的工作态度与责任心，要求学生关注分镜设计的每一个细节，确保分镜的准确性与连贯性。学生还需具备良好的自学能力与自我提升意识，紧跟行业动态，不断学习新的设计理论与技术，以适应不断变化的市场需求。此外，课程还注重团队合作的培养，鼓励学生在团队项目中积极沟通、协作，共同解决问题，完成高质量的动画分镜设计任务。

主要内容：

动画分镜设计课程深入解析动画创作中的分镜艺术，介绍分镜设计的概念、原则及其在动画制作流程中的核心地位。课程将详细阐述分镜如何作为动画故事的视觉蓝图，通过镜头语言讲述故事、引导观众情绪与注意力。学生将学习如何根据剧本内容，构思并绘制出连贯、富有表现力的分镜草图，掌握镜头切换、画面构图、运动规律等关键技巧。

教学要求：

定期调研动画行业岗位需求，动态调整教学内容，确保课程与业界前沿接轨；组建由行业专家与资深教师构成的竞赛指导团队，为学生提供专业培训与指导，并积极鼓励学生参与国内外动画设计技能大赛，以赛促学；设立证书辅导课程，精准对接行业认证要求，强化专项技能训练；采用项目式教学法，以真实或模拟的动画项目为引导，教师直观演示分镜设计技巧，让学生在实践中深化理解与应用；实施小组合作学习模式，促进学生间的协作与沟通，共同完成分镜设计任务，提升团队协作能力；利用多媒体课件、在线教学视频等丰富教学手段，直观展示分镜设计流程与案例，增强教学效果；依托职教云等数字化平台，发布教学资源，便于学生自主学习与复习；考核评价体系融合过程性考核与终结性考核，涵盖作业质量、课堂互动、项目贡献度等，通过设计作品展示与答辩综合评估；同时，要求学生主动预习课程内容，积极参与课堂讨论与实操练习，课后不断完善作品，巩固技能，并养成通过多渠道关注行业动态、自主探索新技术与新方法的习惯。

课程名称	动画剧本创作					开课学期	第4学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

本课程旨在全面拓宽学生对动画艺术的理解深度与广度，使学生深入掌握动画剧本创作的核心知识体系。通过系统学习，学生将熟悉动画的多元美术风格、色彩搭配的精妙运用以及画面构图的视觉艺术语言；同时，理解并内化电影叙事结构的搭建技巧、镜头语言的丰富表达、以及节奏控制的奥秘，进而

认识到动画作为一种独特艺术形式，其超越现实、构建梦幻世界的无限创造力与表现力。

2. 能力目标：

学通过系统学习与实践，本课程致力于激发学生的创意思维与无限想象力，培养他们将抽象概念转化为具体、新颖且引人入胜的故事情节的能力。学生将学会如何精心策划情节脉络，巧妙设置起伏与高潮，以牢牢抓住观众的目光并触动其情感深处。此外，课程还注重人物塑造与关系构建的技巧传授，使学生能够深入理解并掌握人物关系设计的原则，通过角色间细腻而深刻的互动，推动剧情自然流畅地发展，展现动画故事的独特魅力。

3. 素质目标：

课程将积极引导学生认识到团队协作在动画剧本创作过程中的不可替代性，通过模拟项目、小组讨论等形式，培养学生的团队协作精神与有效沟通能力。学生将学会如何在多元化团队中发挥自己的优势，与导演、动画师、配音演员等各环节的专业人员紧密合作，确保剧本的创意与意图能够在动画作品的每一个细节中得到精准体现与完美呈现，

主要内容：

通过系统学习不同历史时期动画作品的独特魅力，包括细致剖析经典场景的描述技巧、角色间生动对话的构建策略以及动作指示的创新表达，使学生掌握动画叙事语言的核心要素。在此基础上，课程着重培养学生运用情节设计的原理与方法，如巧妙设置悬念以激发观众好奇心、精准把握高潮点以引爆情感共鸣、以及灵活运用转折技巧以保持故事张力，从而构建出既富有创意又引人入胜的动画剧本框架。

教学要求：

课程的教学紧密围绕动画行业的实际需求，定期调研动画公司岗位要求，确保课程内容紧贴行业前沿，动态调整课程大纲与教材，使学生所学知识与实际应用无缝对接。激励学生踊跃参与国内外动画剧本创作大赛，以赛促学，激发其创作潜能与竞争意识。教学方法上，我们采用项目导向教学，以真实或模拟的动画项目为载体，让学生在实践中学习剧本创作的全过程，通过模拟工作场景，逐步掌握剧本构思、情节设计、角色塑造等核心技能。教师将结合案例分析、小组讨论等多元化教学形式，引导学生深入理解动画剧本的叙事逻辑与情感表达，培养其创新思维与问题解决能力。注重团队协作的重要性，通过分组合作完成剧本项目，锻炼学生的沟通、协调与分工能力，提升其综合素质。教学手段上，我们融合现代信息技术，运用课件PPT、高清教学视频等多媒体资源，直观展示剧本创作的理论知识与实操技巧，增强学生的学习兴趣和理解深度。此外，利用职教云、小雅等在线教育平台，提供丰富的学习资源与拓展材料，支持学生自主学习与个性化发展。考核评价方面，过程性考核（占比60%）全面考察学生的学习态度、课堂参与度、项目完成情况等，终结性考核（占比40%）则通过剧本作品展示与答辩，重点评估学生的综合应用能力、创新思维与表达能力。对学生而言，要求他们养成课前预习、课中积极互动、课后巩固复习的良好学习习惯，并鼓励他们通过网络、专业书籍、行业论坛等途径，持续关注行业动态，自主学习新技术、新方法，不断提升个人专业素养与创新能力。

3. 专业拓展课程

课程名称	材料造型					开课学期	第 5 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：通过课程学习，学生能够熟悉材料造型的基本原理和技巧，理解不同材料如何影响作品的表现力和美感。使学生全面了解并掌握多种材料的性质、特性及其在模型制作中的应用原理，特别聚焦于黏土材料的物理与化学性质，以及其在塑造过程中的变化规律。学生能够熟悉不同材料的搭配使用技巧，以及它们在实现创意设计中的潜力。

2. 能力目标：培养学生运用黏土等材料独立完成创意模型手办制作的能力。学生能够根据设计构思，选择合适的材料，通过精细的手工艺技巧，创造出具有个性和艺术感的作品。同时，增强学生的创新思维和审美能力，使他们在材料造型过程中能够灵活运用材料特性，展现独特的创意和艺术风格。

3. 素质目标：通过材料造型课程的学习，培养学生的耐心、细致和专注的工作态度，注重每一个制作细节，确保作品的精致与完美。同时，增强学生的自我学习能力和探索精神，鼓励他们不断探索新的材料和技术，提升个人的艺术修养和创新能力。此外，培养学生的团队合作精神，学会在团队项目中相互协作、共同进步，为未来的职业生涯打下坚实的基础。

主要内容：

材料造型课程全面介绍各类材料的性质、分类、特点及使用技巧，包括但不限于塑料、金属、木材、黏土、纸艺等多种材料。学生将通过理论讲解与实践练习相结合的方式，学习如何根据设计需求选择合适的材料，运用切割、雕刻、拼接、粘合等手工技法，将材料转化为具有观赏性与实用性的模型手办。课程还将探讨不同材料之间的搭配与融合，引导学生创作出既符合设计原理又富有创意的作品。

教学要求：

教学策略方面，建议采取“岗课赛证”一体化教学模式，即结合行业需求设置课程内容，通过课程学习为学生未来就业打下坚实基础；同时，鼓励学生参与各类手工艺技能大赛，提升实践能力与自信心；并设立相关证书认证课程，为学生提供职业发展的有力支持。教学方法上，注重理论与实践相结合，通过案例分析、示范操作、小组讨论等多种方式激发学生的学习兴趣与主动性。教学手段方面，充分利用多媒体教学资源与实训室条件，为学生提供丰富的学习材料与实践平台。考核评价方面，综合考量学生的平时表现、作品质量、创新能力及团队协作能力等因素，采用过程性评价与终结性评价相结合的方式进行全面评估。对学生的要求方面，强调课前预习、课堂积极参与、课后复习与实践操作的重要性，同时鼓励学生通过网络、书籍、论坛等多种渠道拓宽知识面，提升自主学习能力。

课程名称	Unity3D 引擎入门					开课学期	第 4 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：熟悉Unity3D开发工具及其功能；掌握Unity3D集成开发环境（IDE）的搭建与配置，了解Unity3D编辑器的基本操作界面和常用工具，掌握Unity3D游戏场景的搭建；学习如何在Unity3D中创建、编辑和管理游戏场景，包括地形、建筑、角色等元素的添加和布局，掌握Unity3D脚本编程基础；学习C#编程语言的基础知识，了解Unity3D中脚本的工作原理，掌握脚本代码的编写和调试方法。

2. 能力目标：具备搭建与配置Unity3D开发环境的能力：能够独立完成Unity3D集成开发环境的搭建和配置工作，具备创建和管理Unity3D项目的能力：能够创建新的Unity3D项目，并有效管理项目中的资源、场景和脚本等，具备使用Unity3D组件进行游戏开发的能力：能够熟练运用Unity3D中的各种组件（如摄像机、灯光、碰撞体等）来开发游戏。

3. 素质目标：具备使用Unity3D组件进行游戏开发的能力：能够熟练运用Unity3D中的各种组件（如摄像机、灯光、碰撞体等）来开发游戏，通过解决实际开发中的问题，提高学生的问题解决能力和创新思维。

主要内容：

介绍Unity3D的集成开发环境（IDE），包括界面布局、工具栏、菜单栏等，让学生了解Unity3D的基本工作环境，讲解如何创建新的Unity3D项目，以及如何在项目中管理场景、资源和脚本等，教授如何在项目视图、检视视图和游戏场景视图中进行操作，包括选择、移动、旋转和缩放对象等。

教学要求：

采用理论讲解与实践操作相结合的方式进行教学，通过案例分析、项目实训等方式加深学生对知识点的理解和掌握，鼓励学生积极参与课堂讨论和互动，提高教学效果和学习兴趣，Unity3D引擎入门课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。在教学过程中，以真实项目为课程载体，采用多种教学方式相结合，以培养学生的团队精神及独立决策、计划、实施、检查和评估的能力。来加强学生对所学知识和技能的理解，从而提高学生的学习兴趣和热情。

课程名称	摄影基础					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握摄影基础理论与技术，包括摄影器材使用、光线运用、构图原则等。

2. 能力目标：

能够独立完成基本的摄影任务，具备初步的照片拍摄与后期处理能力。

3. 素质目标：

培养审美情趣，提升艺术修养，形成良好的职业素养和团队合作精神。

主要内容：

摄影基础，从相机操作、光线运用、构图法则到后期处理技术，旨在通过理论与实践结合，使学生掌握摄影全流程技能。

教学要求：

《摄影基础》作为视觉艺术领域的基础课程，旨在培养学生掌握摄影的基本原理、技巧及艺术表现力，为后续专业摄影学习或职业摄影生涯奠定基础。在教学策略上，岗位对接：课程内容紧密围绕摄影行业实际需求，如人像、风光、纪实等摄影方向，确保学生学有所用；课程与项目结合：通过模拟真实摄影项目，让学生在实践中学习摄影技术，增强职业适应能力；竞赛促进：鼓励学生参与摄影比赛，将课堂所学转化为竞赛作品，提升实战能力和作品展示水平；证书导向：引导学生考取国家摄影师职业资格证书或相关摄影机构认证，增强就业竞争力。在教学方法上，理论讲授与实操演示：结合摄影理论知识，进行现场实操演示，帮助学生直观理解摄影技巧；案例分析：精选优秀摄影作品进行分析，探讨其

构图、用光、色彩等要素，培养学生的审美能力和创作灵感；互动教学：采用问答、讨论等形式，增加课堂互动性，激发学生学习兴趣。在教学手段上，多媒体辅助教学：利用图片、视频等多媒体资源，直观展示摄影作品和技巧；实地拍摄练习：组织学生到户外或特定场景进行实地拍摄练习，提升实践能力；线上教学资源：利用网络平台提供摄影教程、软件教程等，供学生自主学习和复习。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对摄影基础知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上勤奋学习：掌握摄影基础理论，熟悉摄影器材操作，勤于练习，不断提升技术水平；观察与思考：培养敏锐的观察力和独特的视角，学会从生活中发现美，用镜头记录美好瞬间；艺术与技术的结合：在掌握摄影技术的同时，注重艺术修养的提升，追求作品的艺术性和感染力；自主学习与探索：利用课外时间自主学习新知识、新技术，不断探索摄影艺术的无限可能。

课程名称	视听语言					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生将深入了解视听艺术的基本理论与核心概念，掌握电影、电视、动画等多媒体作品中的镜头语言、剪辑技巧、声音设计原理及色彩与光影的运用法则。通过学习，学生将熟悉不同类型的视听叙事结构，理解画面构图、镜头运动与情感表达之间的紧密联系，以及声音元素在营造氛围、推动情节发展中的重要作用。此外，学生还将学习行业前沿的视听技术与软件应用，为创作富有感染力的视听作品奠定坚实的理论基础。

2. 能力目标：

本课程致力于培养学生的视听创作能力，使学生能够运用所学知识独立构思并制作出具有创意和深度的视听作品。学生学会如何根据故事需求选择合适的镜头语言，进行精准的剪辑操作，以及运用声音设计增强作品的情感表达。同时，学生还将掌握色彩与光影的调节技巧，以营造独特的视觉风格。通过实践项目，学生将锻炼自己的团队协作与项目管理能力，确保视听作品在技术与艺术上的双重成功。此外，学生还将具备良好的批判性思维能力，能够分析评价现有视听作品的优劣，为自我提升提供方向。

3. 素质目标：

本课程旨在培养学生的艺术感知力、创新思维能力和团队协作精神。学生将形成敏锐的视听审美，能够在创作中融入个人风格与独特视角；同时，增强自学与自我提升意识，紧跟影视行业发展趋势，掌握新技术新方法；在团队协作中，学生学会沟通协调，发挥各自优势，共同创作出高质量的影视作品，展现良好的职业道德与职业操守。

主要内容：

本课程系统介绍视听语言的基本原理、构成要素及其在影视创作中的应用。课程首先阐述视听语言的概念、发展历程及其作为影视艺术独特表达手段的重要性。随后，深入分析画面语言（包括镜头运用、构图法则、色彩与光影处理等）与声音语言（音效、音乐、对话等）的各自特点及相互之间的协同作用，探讨它们如何共同构建影视作品的叙事空间与情感氛围。

教学要求：

定期调研影视行业对视听语言能力的需求，及时更新教学内容，构建岗课对接的教学体系，并成立竞赛指导团队，助力学生备战各类影视制作技能大赛及考取相关证书。教学过程中，应结合实际影视作品案例，采用讲授、案例分析、项目实践等多种教学方法，通过PPT课件、高清视频片段、在线课程平

台等教学手段，直观展示视听语言的应用技巧与美学原理，加深学生对镜头语言、剪辑节奏、声音设计等核心要素的理解。考核评价采用过程性与终结性相结合的方式，过程性考核涵盖课堂参与度、小组讨论、作业提交与反馈等环节，而终结性考核则通过学生创作的短片作品展示与创作理念阐述进行。同时，鼓励学生课前预习相关理论知识，课上积极参与互动，课后主动复习巩固，并利用网络资源、专业书籍及行业论坛，持续关注视听语言领域的新趋势、新技术，培养自主学习与持续创新的能力。

课程名称	视觉编排设计					开课学期	第5学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

使学生全面掌握视觉元素的组织与编排原理，熟练运用专业设计技巧，以实现信息的有效传达与视觉美感的最大化，同时强调视觉编排在提升设计作品整体效果中的核心重要性。

2. 能力目标：

培养学生熟练掌握视觉元素的组织与编排技巧，能够灵活运用专业知识进行创意设计，有效提升设计作品的信息传达效率和视觉吸引力，同时注重学生实践能力的培养，使其能够独立完成高质量的视觉编排设计任务。

3. 素质目标：

培养学生的审美素养与设计思维，同时注重细节处理与整体协调，确保设计作品既符合视觉美学标准，又能有效传达信息，达到形式与内容的完美统一，从而提升学生的专业设计能力、艺术感知力、创新思维能力和实践应用能力。

主要内容：

课程的主要内容涵盖视觉元素的组织原则、编排技巧与创意策略，通过理论讲解与案例分析，深入探讨如何有效运用色彩、形状、空间等视觉元素进行信息传达与视觉呈现，同时强调设计的美感与功能性并重，旨在帮助学生掌握视觉编排的核心技能，提升其设计作品的视觉吸引力和信息传达效果。

教学要求：

教学要求旨在通过理论与实践相结合的教学策略，包括课程学习、岗位实践、竞赛参与及证书考取，全面提高学生的视觉编排设计能力。在教学方法上，理论讲授与案例分析相结合：通过深入浅出的理论讲解，结合经典与前沿设计案例，帮助学生理解设计构成原理；小组讨论与项目实践：分组进行项目设计，促进团队合作与交流，实践中深化理论知识；翻转课堂：利用线上资源让学生提前预习，课堂时间主要用于答疑解惑、深入讨论和创作指导。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对设计构成基础知识的掌握程度。本门课程需要学生在学习上积极主动学习：课前预习，课后复习，积极参与课堂讨论，主动寻求学习资源；注重实践：将理论知识应用于项目实践中，不断试错与改进，提升设计能力；团队合作：在小组项目中发挥个人优势，同时学会倾听与协作，共同完成设计任务；持续创新：培养创新思维，勇于尝试新技术、新方法，不断挑战自我，提升设计作品的创意与深度。

课程名称	插画设计					开课学期	第3学期
------	------	--	--	--	--	------	------

学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标： 在插画设计课程中，学生将系统学习插画艺术的基础理论，深入了解当前行业内主流的插画风格与流派。通过实践，学生将掌握人物、动植物、场景及抽象元素等多样化插画题材的绘制技巧，熟悉色彩搭配、光影处理及构图原理等核心知识。此外，学生还将学习 Photoshop、Illustrator 等主流插画设计软件的高级功能与应用技巧，以及手绘板、数字绘画笔等工具的使用方法，为创作出富有创意与表现力的插画作品奠定坚实基础。</p> <p>2. 能力目标： 本课程致力于培养学生的插画设计实践能力。学生将能够独立完成从创意构思到成品输出的整个插画设计流程，包括草图绘制、色彩填充、细节刻画及后期调整等各个环节。学生学会根据不同主题与风格需求，灵活运用色彩、线条、形状等视觉元素，创作出既符合审美标准又富有个人特色的插画作品。同时，学生还将掌握高效的工作流程，熟练运用各类插画设计软件与工具，提高创作效率与作品质量。此外，学生还将具备将插画作品应用于不同媒介与领域的的能力，如书籍封面、广告海报、游戏美术等，展现其跨领域的应用价值。</p> <p>3. 素质目标： 插画设计课程不仅注重技能的培养，更强调学生综合素质的提升。通过课程学习，学生将形成敏锐的艺术感知力与独特的审美视角，能够在插画创作中融入个人情感与思想，展现独特的艺术风格与魅力。同时，学生将培养严谨、细致、负责的工作态度，注重每一个细节的处理，确保插画作品的质量与准确性。此外，学生还将增强自学能力与自我提升意识，主动关注行业动态与新技术发展，不断拓宽知识视野与技能边界。在团队合作中，学生将学会沟通与协作，发挥个人优势，共同完成项目任务。最重要的是，学生将树立良好的职业道德与职业操守，尊重原创、遵守规范，为插画艺术的繁荣发展贡献自己的力量。</p> <p>主要内容： 插画设计课程全面介绍插画艺术的定义、发展历程、风格流派及其在多个领域（如出版、广告、游戏、动画等）的广泛应用。学生将学习插画的基本构图原理、色彩搭配技巧、光影表现方法，以及手绘与数字绘画技术的融合运用。课程将深入探讨插画创意的生成过程，引导学生如何从主题构思到草图绘制，再到最终成品的完成，每一步都充满创意与技巧。</p> <p>教学要求： 定期调研插画行业岗位需求，动态调整教学内容以贴近市场前沿，同时组建竞赛指导团队，为学生提供专业培训和参赛指导，积极鼓励学生参与国内外插画设计大赛，以赛促学。设立证书辅导专项，精准对接行业认证标准，强化针对性训练。采用项目式教学法，以真实或模拟的商业插画项目为载体，教师亲自演示关键技法与创意流程，让学生在实践中深化理解与应用能力。实施小组合作学习模式，促进学生间的创意碰撞与协作能力，提升沟通表达与团队协作能力。充分利用多媒体教学资源，如PPT课件、高清教学视频等，直观展示插画创作过程与技巧，增强学习体验。依托在线教育平台，发布丰富的教学视频与资料，便于学生自主学习与复习。考核评价体系融合过程性与终结性评价，过程性评价涵盖日常作业、课堂互动、项目贡献度等多维度；终结性评价通过完成综合插画作品并进行展示与答辩来检验学习成效。此外，要求学生养成主动学习习惯，课前预习插画理论与技法，课上积极参与讨论与实操，课后不断完善作品，并主动探索行业趋势，自学前沿技术与风格，以全面提升个人插画设计能力与职业素养。</p>							

课程名称	影视编辑与合成					开课学期	第4学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握影视作品编辑的相关理论和基本规范，以及非线性编辑和特效合成的基本知识，理解影视编辑和特效制作的基本过程和原则，并能将其运用到具体作品的镜头编辑和特效制作过程，熟悉数字视频相关概念和术语，了解编辑与特技效果产生的基本原理和实现方法。

2. 能力目标：

培养学生综合运用动画、跟踪、抠像、文字、蒙板等技术设计和制作特效合成的能力。

3. 素质目标：

培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，提升学生的创新思维和问题解决能力。

主要内容：

影视剪辑基础，影视特效合成，综合实践等。

教学要求：

《影视编辑与合成》课程的教学要求涵盖了多个方面，旨在培养学生的专业技能、创新思维及实践操作能力。在教学上，专业技能培养：学生需掌握影视编辑与合成的基本理论和操作技能，包括 Premiere 和 After Effects 等主流软件的使用，能够进行视频剪辑、音频处理、特效合成及后期包装等工作；创新能力培养：鼓励学生独立思考，发挥创意，结合项目实践，设计并制作具有创新性的影视作品；团队协作能力：通过分组项目，培养学生的团队协作、沟通与协调能力，确保项目高效、高质量完成。在教学策略上，岗课赛证融合：将课程内容与职业岗位需求、技能竞赛标准及职业资格证书考试相结合，确保教学内容与实际工作紧密对接；项目导向教学：以具体项目为载体，通过项目导入、任务分解、实践操作、总结反馈等环节，实现理论与实践的深度融合。在教学方法上，案例教学：选取经典影视作品作为案例，分析其中的编辑与合成技巧，引导学生模仿并创新；翻转课堂：利用线上资源，让学生在课前自主学习理论知识，课堂时间主要用于讨论、实践和问题解决；实操训练：通过大量实践项目，让学生在“做中学，学中做”，提升操作技能和解决问题的能力。在教学手段上，多媒体教学：利用 PPT、视频教程等多媒体资源，直观展示操作过程和技巧；软件实操：在机房环境中，通过实际操作软件，让学生掌握编辑与合成的具体步骤和方法。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对影视编辑与合成知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上主动学习：课前完成自学任务，积极参与课堂讨论和实践操作；团队协作：在分组项目中，与组员紧密合作，共同完成任务；创新思维：在掌握基础技能的基础上，勇于尝试新方法、新技术，创作出具有创新性的作品。

课程名称	MG 动画					开课学期	第4学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生将全面了解MG动画的基本原理与核心技术，熟悉MG动画在不同媒介中的应用场景与风格特点。通过系统学习，学生将掌握MG动画设计的基础理论，包括动画原理、视觉元素设计、色彩与构图原理等

，同时深入了解主流MG动画制作软件的操作界面、功能特性及工作流程，为创作高质量的MG动画作品奠定坚实的理论基础。

2. 能力目标：

学生能够熟练运用MG动画制作软件，独立完成从创意构思到成品输出的全过程。学生会如何根据项目需求，设计并制作出富有创意和视觉冲击力的MG动画效果，包括但不限于文字动画、图形变换、镜头切换、特效添加等。此外，学生还将掌握优化动画性能的技巧，确保MG动画在各类播放平台上的流畅播放与高效展示。通过实践，学生具备解决复杂动画问题的能力，以及快速适应不同项目需求的能力。

3. 素质目标：

在MG动画学习过程中，学生将培养起对细节的高度关注与精益求精的工作态度，确保动画作品的每一个细节都经过精心雕琢，达到专业水准。同时，学生将形成敏锐的创新意识和审美能力，能够在MG动画创作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品的辨识度与竞争力。此外，学生还将增强自我学习与提升的意识，紧跟行业发展趋势，不断学习并掌握最新的MG动画制作技术与工具。在团队合作中，学生将展现出良好的沟通与协作能力，能够充分发挥个人优势，与团队成员共同完成项目任务。最重要的是，学生将树立起正确的职业道德观与职业操守，尊重知识产权，保守项目机密，为MG动画行业的健康发展贡献自己的力量。

主要内容：

MG动画课程全面覆盖MG动画的概念、发展历程、核心技术与前沿趋势。课程首先介绍MG动画的基本定义、分类体系及其在不同领域（如广告、影视、网络视频等）的广泛应用与独特价值。通过学习，学生将深入了解MG动画的创作流程，包括前期策划、故事板设计、分镜头脚本编写等关键环节，以及在此过程中与文案、设计师、后期剪辑师等岗位的协作要点。

教学要求：

持续调研行业岗位需求，动态调整教学内容以匹配市场变化，构建竞赛指导教师团队，强化学生技能竞赛参与度与获奖率，并设立证书导向课程，精准对接职业认证，实施专项训练。采用项目导向教学策略，以真实MG动画项目为载体，教师亲授复杂技术与创意策略，让学生在实践中深度学习。同时，通过分组协作模式，促进学生团队协作与沟通表达能力的全面发展。教学手段上，融合PPT课件、高清教学视频及职教云等在线平台资源，丰富学习体验。考核评价体系融合过程性与终结性考核，前者占比60%，涵盖日常作业、课堂互动、项目贡献等多维度；后者占比40%，以期末作品展示与答辩形式检验学习成果。要求学生积极预习课程内容，踊跃参与课堂互动与实践操作，课后主动完善项目，巩固技能，并持续关注行业动态，自主学习前沿技术与方法，以全面提升个人竞争力。

课程名称	动漫设计概论					开课学期	第4学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

让学生了解动画的基本概念、发展历程、分类、特征以及制作方法等，为后续的专业学习打下坚实的基础，通过介绍不同国家和地区的动画发展历史和技法特点，使学生具备全球视野，了解动画艺术的多样性和丰富性。

2. 能力目标：

通过系统的教学，让学生掌握动画设计与制作的核心技能，涵盖角色设计的创意构思与表现手法、场景设计的空间布局与氛围营造、以及动画制作从前期策划到后期合成的完整流程。鼓励学生将理论知识

识转化为实际操作，通过独立完成或参与团队创作简单的动画作品，不仅锻炼其技术执行能力，更激发创新思维与实践探索精神，培养学生在快速变化的动漫行业中持续学习与自我提升的能力。

3. 素质目标：

培养学生的综合素质与职业素养。通过小组讨论、项目合作等多元化教学活动，增强学生的团队合作意识与沟通协调能力，学会在团队中发挥自己的优势并尊重他人的贡献，为未来职场中的协作打下良好基础。同时，强化职业道德教育，引导学生树立正确的职业观念，培养高度的敬业精神与责任感，以及对动画艺术的热爱与尊重。通过课程学习，学生将学会在创作过程中保持批判性思维，注重原创性与文化敏感性，为成为具有社会责任感、创新精神与卓越专业技能的动漫设计师奠定坚实的素质基础。

主要内容：

介绍动漫设计的基本概念、发展历程、艺术特点以及在现代社会中的地位和作用，阐述动画的基本原理，包括视觉暂留现象、运动规律等，帮助学生理解动画制作的本质，讲解动画制作的核心环节，如分镜设计、原画绘制、中间画制作、上色与合成等，介绍各种绘制技术和软件工具的应用。

教学要求：

定期调研动漫设计领域的岗位动态，确保教学内容与业界实践同频共振，适时更新课程大纲与教材资源，确保学生所学知识与技能即学即用。为强化学生的实战能力，构建竞赛指导体系，提供专业辅导，激励学子踊跃参与国内外动漫设计竞赛，以竞赛为平台，促进学生间的交流切磋，激发创作潜能。教学方法上，融合项目导向策略，依托实际或模拟动漫设计项目，模拟职场环境，让学生在项目实践中掌握动漫设计的基础理论、创意构思及技术应用，教师通过示范教学、案例分析与小组讨论，引导学生深入探索设计原理，培养其独立思考、创新设计与解决问题的能力。同时，注重团队协作精神的培育，通过团队合作项目，增强学生的沟通能力、协调能力和团队协作精神。教学手段上，整合现代信息技术与传统教学手段，运用多媒体课件、高清教学视频等直观展示设计理论与实操技巧，并依托职教云、在线学习平台等数字化资源，提供丰富的学习材料与拓展内容，支持学生自主学习与灵活复习。考核评价采取过程性考核与终结性考核并重的方式，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。对学生而言，需形成课前预习、课堂主动参与、课后及时复习的良好学风，并利用网络、专业书籍、行业资讯等多渠道，紧跟动漫设计领域的发展趋势，自主学习新知，不断提升专业素养与创新设计能力。

4. 综合实训课程

课程名称	游戏美术设计项目实训					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	项目考核

课程目标：

1. 知识目标：

熟悉行业内主流的游戏模型类型及流程；熟悉参考的选取及再设计，全面掌握游戏模型中人物、场景、道具等各类元素的建模方法和技巧，并能完成项目模型制作；熟练掌握不同类型游戏模型的UV拆分方法及游戏模型的材质表现原理，并在制作过程中遵守项目规范；掌握3Ds MAX、ZBrush、Substance Painter等软件的工作流程和常用功能。

2. 能力目标：

学生能够熟练掌握3Ds MAX、ZBrush、Substance Painter等主流游戏美术设计软件与工具，提高设计效率与作品质量，通过参与真实的游戏美术设计项目或模拟项目，学生在实践中掌握模型的基本布线能力，雕刻细节能力，表现材质能力，锻炼自己的动手能力和问题解决能力，积累宝贵的项目经验。

3. 素质目标：

融入课程思政，树立正确的人生观，价值观，世界观，做一个有理想，有抱负的社会主义接班人。培养严谨、细致、负责的工作态度，注重模型的每一个细节，确保模型的质量和准确性。改变学习观念，强化自学能力，由能学到想学，适应行业发展，提高竞争力。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在游戏模型制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。

主要内容：

游戏美术设计项目实训综合了多种多种主流流程，主要有手绘风格，次世代风格，手办风格三种风格可供学生选取。本课程主要讲解了游戏中人物、场景、道具等元素的建模技巧与方法 and 不同类型游戏模型的UV拆分策略与高效布局技巧，以及通过相关软件进行材质的表现。聚焦于提升学生的实践能力、创新能力和职业素养，以适应游戏行业对美术设计师的实际需求。全面提升学生的游戏美术设计能力，为其未来的职业发展奠定坚实的基础。

教学要求：

通过校企项目合作了解行情并更新教学内容，鼓励学生参加各类技能大赛。以实际游戏项目为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。将学生分组，共同完成项目，培养学生的团队协作和沟通能力。利用信息化手段展示游戏美术项目设计及制作过程，加深学生的印象。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。在每个阶段穿插小测试，既帮助学生查漏补缺，也帮助老师精准了解学情，调整教学节奏。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的50%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的50%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课中按照项目规范，在老师指导下完成项目制作。课后按教师反馈完善项目作品，组内总结。

课程名称	影视包装设计项目实训				开课学期	第4学期	
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	项目考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生需了解影视栏目包装的基本概念、意义、要素以及工作流程，熟悉影视包装标识的制作、色彩与画面风格的选择、听觉识别、宣传导语的使用、节目编排等操作方法与技巧，掌握影视包装软件（如AE、Premiere等）的操作基础，能够熟练运用这些软件进行动画制作和设计。

2. 能力目标：

通过实际项目的设计实践，学生将掌握影视包装设计的构思、创意、实现及后期调整等全过程，提升设计实践能力，强调动手实操，让学生在实践中不断试错、改进，从而熟练掌握设计技巧和技术。

3. 素质目标：

培养学生严谨、细致、负责的工作态度，注重影视包装设计中的每一个细节，确保质量和准确性。形成创新意识和审美能力，能够在影视包装制作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新技术和工具，适应行业的发展变化。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在影视包装制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。

主要内容：

本课程主要介绍影视包装设计的概念、意义、作用及其在影视作品中的重要性，讲解色彩搭配、构图原则、字体选择等设计基础原理，以及影视包装设计中常用的设计技巧，根据教学要求或自选主题，进行项目选题和策划，明确设计目标和需求，利用所学技能，将设计方案转化为具体的影视作品，包括片头片尾设计、字幕设计、视觉特效制作等。在设计过程中，不断进行调整和优化，确保作品符合预期效果。

教学要求：

定期调研影视包装设计岗位要求并更新教学内容，成立竞赛指导教师团队，提供培训指导；鼓励学生参加各类技能大赛。了解1+X虚拟现实应用设计与制作职业技能等考核内容并调整教学，进行专项训练。以企业真实项目案例为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。将学生分组，共同完成影视包装制作，培养学生的团队协作和沟通能力，锻炼良好的沟通表达能力。利用课件PPT、教学视频等展示影视包装制作过程，加深学生的印象。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的60%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的40%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课后完善项目作品，复习操作技巧。通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法。

课程名称	新媒体运营与营销				开课学期	第4学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

掌握新媒体运营与营销的基本概念、理论框架、平台操作及营销策略。树立科学的设计创新意识，形成“以人为本”的设计观念，具有良好的职业道德和沟通协作精神。

2. 能力目标：

培养学生具备新媒体运营与营销的实际操作能力，包括内容创作、数据分析、用户运营、活动策划等。了解自媒体平台的操作流程及方法；深入理解音频自媒体以及短视频自媒体的运营与营销要点。

3. 素质目标：

根据用户需求，结合平台的规则和特点，进行自媒体内容的生成和传播。提升学生的创新思维、团队协作能力和市场敏锐度，为未来的职业发展打下坚实基础。

主要内容：

新媒体运营与营销基础：了解新媒体运营与营销定义、特点及主要平台；内容创作：掌握内容策划、文案撰写及多媒体制作技巧；社群管理：建设并运营社群，提升用户互动与参与度；传播策略：运用广告投放、KOL合作等方式推广品牌；数据分析：收集并分析数据，评估效果并优化策略；法律与伦理：遵守新媒体营销的法律规范和道德准则；实践案例：通过案例分析与实践操作，提升实战能力。

教学要求：

根据新媒体运营与营销岗位的实际需求，设计课程内容，确保学生所学知识与岗位需求紧密对接。将新媒体运营与营销课程与其他相关课程进行有机融合，形成完整的课程体系。组织学生参加各类新媒体运营与营销相关的比赛，通过实战演练提升学生的实践能力和创新能力。鼓励学生考取相关职业资格证书，如新媒体运营师、数字营销师等，增强学生的就业竞争力。日常教学中选取典型的新媒体运营与营销案例

进行分析，帮助学生理解理论知识在实际操作中的应用。安排学生进行实战演练，如制定营销方案、运营社交媒体账号等，提升学生的实际操作能力。新媒体运营与营销课程考核评价由平时成绩（占10%，包括课堂表现、作业完成情况、小组讨论参与度等）、实践成绩（50%）和期末作品考核（40%）组成。要求学生掌握新媒体运营与营销的基本理论和知识框架，了解行业动态和最新趋势；能够熟练运用各种新媒体平台进行内容创作、用户运营和活动策划等。

七、教学计划进程和学历与时间分配

（一）教学计划学历与时间分配表（单位：周）

2024 级动漫制作技术专业教学计划学历与时间分配表

学年	学期	学期周数	课堂教学	考试	军事训练	综合实践			集中教育	机动时间
						社会实践	专项实训	岗位实习		
一	1	20	12	1	3	1			0.5	1.5
	2	20	16	1						1
二	3	20	16	1						1.5
	4	20	16	1						1
三	5	20	4				6	8	1	1
	6	20						18	1	1
合计		120		5	3			26	5.5	7.5

（二）课程学时比率

属性	类别	性质	总学分	总学时	理论学时	实践学时	各类课程占总学时比
公共基础课程	大思政课程	必修	12	192	168	24	6.8%
	军体课程	必修	11	260	36	224	9.1%
	通识教育课程	必修	27	432	272	160	15.2%
	公共选修课程	选修	5	80	80		2.8%
专业技能课程	专业基础课程	必修	18	288	144	144	10.1%
	专业核心课程	必修	27	432	216	216	15.2%
	专业拓展课程	选修	14	224	112	112	7.9%
	综合实践课程	必修	36	936		936	32.9%
合计			150	2844	1028	1816	100%
类型占比	理论教学	/	64	1028	/		36.1%
	课内实践教学	/	86	1816			63.9%
	集中实践教学	/					
	必修课程	/	131	2540	/		89.3%
	选修课程	/	19	304			10.7%

(三) 课程教学计划进程表

2024 级动漫制作技术专业课程教学计划进程表

属性	课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	类型	学分	总学时	学时分配		考核办法	按学期分配的周学时数						备注	
									理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年			
												1	2	3	4	5	6		
公共基础课程	思政课程	必修	1	160020001	思想道德与法治	B	2	32	32		考试	4							
			2	160030024	社会实践（思想道德与法治）	C	1	16		16	实践报告	1周							暑假实践
			3	160020002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	2	32	32		考试	4	4						接力排课
			4	160010028	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	48	40	8	考试		4						
			5	160010003	形势与政策	A	3	48	48		学习报告	√	√	√	√	√	√		
			6	17241001	国家安全教育	A	1	16	16		学习报告	√	√						
	小计:							12	192	168	24		6	6					
	军体课程	必修	1	160010004	军事理论	A	2	36	36		专题报告	(2)							专题
			2	160030023	军事训练	C	2	112		112	军训汇演	3周							
			3	160030005	体育（一）	C	1.5	24		24	体能测试	2							
			4	160030006	体育（二）	C	2	32		32	体能测试		2						
			5	160030007	体育（三）	C	2	32		32	体能测试			2					
			6	162430001	体育（四）	C	1.5	24		24	体能测试				2				
	小计:							11	260	36	224		2	2	2	2			
	通识	必修	1	160020012	大学英语（一）	B	2	32	16	16	考试	2							
			2	160020013	大学英语（二）	B	4	64	32	32	考试		2+2						Moc+线下

教育课程	3	160020022	大学英语（三）	B	2	32	16	16	考试			(2)				暑假排课	
	4	160010014	高等应用数学（一）	A	1.5	24	24		考试	2							
	5	160010015	高等应用数学（二）	A	1.5	24	24		考试		2						
	6	160010010	心理健康教育（一）	A	1	16	16		考试	2							
	7	160010011	心理健康教育（二）	A	1	16	16		考试		2						
	8	160010018	劳动教育	A	1	16	16		实践报告	√	√	√	√				
	9	160010021	美育	B	2	32	16	16	作品考核	2	2						
	10	160020016	数字应用基础	B	3	48	16	32	考证		4						证
	11	160020030	人工智能	B	2	32	16	16	考试	(2)							Mooc+专题
	12	160010008	职业生涯规划	A	1	16	16		策划书	(2)							Mooc+专题
	13	160010009	就业指导	A	1	16	16		就业诊断报告						2		
	14	160020017	创新创业教育	B	2	32	16	16	创业计划书		2						Mooc+专题
	15	160020019	创新设计方法论	B	2	32	16	16	考证		2						Mooc+线下
	小 计:					27	432	272	160		8	16				2	
	公共选修课程	1		四史教育		1	16	16									
2			中华优秀传统文化类		2	32	32										
3			人文素养类		2	32	32										
4			创造力发展类		2	32	32										
5			数字素养		2	32	32										
6			职业素养类		2	32	32										
7			其他德智体美劳相关课程		2	32	32										
8		160010020	创意写作		1	16	16				(2)						Mooc+专题
9		160010031	数字经济基础		2	32	32				(2)						Mooc
小 计（不少于5学分）:					5	80	80										

		公共基础合计:				55	964	556	408		16	24	2	2	2		
专业技能课程	专业基础必修课程	1	110020001	设计造型（底层共享课）	B	4	64	32	32	作品考核	4						
		2	110020002	设计构成（底层共享课）	B	4	64	32	32	作品考核	4						
		3	112420006	数字造型设计（3ds MAX）（底层共享课）	B	3	48	24	24	作品考核		3					
		4	110020101	动画速写	B	2	32	16	16	作品考核		2					
		5	112420004	数字图像处理（Photoshop）（底层共享课）	B	2	32	16	16	作品考核		2					
		6	110020102	CG 手绘	B	3	48	24	24	作品考核			3				
		小 计:						18	288	144	144		8	7	3	0	0
	专业核心必修课程	1	112020101	游戏模型制作	B	4	64	32	32	作品考核			4				证
		2	112421210	游戏动作设计	B	4	64	32	32	作品考核				4			赛、校企合作
		3	110020103	游戏角色设计	B	3	48	24	24	作品考核			3				校企合作
		4	112421201	动画运动规律	B	3	48	24	24	作品考核			3				
		5	112421202	Houdini 特效制作	B	3	48	24	24	作品考核				3			
		6	112420107	三维动画制作（原影视包装设计）	B	4	64	32	32	作品考核				4			证
		7	112421203	动画剧本分镜设计	B	3	48	24	24	作品考核			3				
		8	112421204	MG 动画（二维动画制作）	B	3	48	24	24	作品考核			3				
		小 计:						27	432	216	216		0	0	16	11	0
	专业拓展选修课程	1	110020005	材料造型	B	3	48	24	24	作品考核					3		
		2	110020027	Unity3D 引擎入门	B	3	48	24	24	作品考核				3			赛
		3	110020016	摄影基础（高层互选）	B	2	32	16	16	作品考核			2				
		4	110010101	视听语言	A	2	32	32	0	作品考核			2				
		5	112020901	视觉编排设计（高层互选）	B	2	32	16	16	作品考核					2		
		6	112421205	插画设计	B	3	48	24	24	作品考核			3				
		7	112320031	影视编辑与合成（高层互选）	B	3	48	24	24	作品考核				3			证

	8	112420011	媒体运营与营销（高层互选）	B	3	48	24	24	作品考核				3			
	9	112421206	动漫设计概论	A	2	32	32	0	作品考核				2			
	小 计（至少选修 14 学分）：					14	224	112	112				4	8	2	
综合 实践 课程	1	110030101	游戏美术设计项目实训	C	2	52	0	52	项目考核				2			
	2	110030102	影视包装设计项目实训	C	2	52	0	52	项目考核				2			
	3	110030103	毕业设计（岗位综合实训）	C	6	156		156	项目考核						6 周	
	4	110030104	顶岗实习	C	26	676		676	实习手册						26 周	
	小 计：					36	936	0	936		0	0	2	2	26	26
专业课程合计：					95	1880	472	1408		8	7	25	23	28	26	
总 计：					150	2844	1028	1816		24	31	27	25	30	26	

备注：企业负责课程在备注栏加“企”，课赛融合加“赛”，课证融通课程加“证”。

八、实施保障

（一）师资队伍

为满足教学工作的需要，专业师生比不高于为 25:1，采用校企双带头人。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中“双师”素质教师不低于 60%，专任教师职称结构合理。本专业拥有一支热爱教育事业，工作认真，作风严谨，专业水平较高、教学经验丰富，具备课程开发能力，能指导项目实训、结构层次相对合理的专兼职结合的专业师资队伍，校内专任教师 14 名，其中副高以上职称 6 人，中级职称 8 人，硕士学位 10 人，双师型教师占 60%。

本专业聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和顶岗实习。本专业校外兼职教师 5 人，均为合作企业的工程师。

（二）教学设施

（1）多媒体教室安装投影仪、普米、黑板、智能学习行为分析系统和小雅教学系统等，能实现讲台电脑、投影仪和普米三方联动，信息化配备高，能满足本专业混合课堂教学需要。

（2）校内实训环境

序号	实践基地名称（全称）	主要专业	主要项目名称	工位数（个）
1	A501 (VR/AR 技能鉴定培训中心)	动漫制作技术专业	影视后期实训、VR 角色动作设计项目实训	61
2	D306 (资源制作中心)	动漫制作技术专业	游戏美术设计项目实训、影视包装设计项目实训	81
3	G501 (模型艺术工作室)	动漫制作技术专业	动漫数字建模	2
4	G502 (动漫设计实训室)	动漫制作技术专业	游戏美术设计项目实训、影视包装设计项目实训	51
5	F209 机房	动漫制作技术专业	三维角色动画技术实	60

			训、游戏动作与特效实训、写实游戏角色设计实训、次世代游戏角色设计实训	
6	F506 游产录音棚	动漫制作技术专业	动漫配音	61

(3) 校外实训基地

本专业与福建华渔未来教育科技有限公司（网龙）、网龙普天教育科技有限公司开展现代学徒制合作办学，与福建金联数字科技有限公司；福州美传传媒有限公司；福建海邦网络科技有限公司；福建普智网络科技有限公司；福州昕乐文化传播有限公司；福州传人文化传媒有限公司；福州企锐网络技术有限公司；福建牛牛网络信息技术有限公司；福州市大吕网络科技有限公司等多家行业企业签订了合作办学协议，企业每年可提供 200 多个实习岗位，为学生实习实训提供了可靠保障。

实训基地名称	规模	主要项目/岗位	主要设施与条件
福州启动力传媒有限公司	可接待 30 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福建省普天教育科技有限公司	可接待 30 人/次	VR 资源制作	标准化工位
福建华渔未来教育科技有限公司	可接待 30 人/次	影视后期制作	标准化工位
福建金联数字科技有限公司	可接待 15 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福州美传传媒有限公司	可接待 10 人/次	模型制作	标准化工位
福建海邦网络科技有限公司	可接待 15 人/次	模型制作	标准化工位
福建普智网络科技有限公司	可接待 20 人/次	动漫模型制作	标准化工位
福州昕乐文化传播有限公司	可接待 15 人/次	游戏模型制作	标准化工位
福州传人文化传媒有限公司	可接待 10 人/次	影视后期制作	标准化工位
福州企锐网络技术有限公司	可接待 25 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福建牛牛网络信息技术有限公司	可接待 15 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福州市大吕网络科技有限公司	可接待 20 人/次	影视剪辑策划	标准化工位

（三）教学资源

根据《福州软件职业技术学院教材建设与管理办法》（福软教[2018] 41号）文件要求，教材选用坚持“择优选用，注重质量，严格论证，加强管理”基本原则，选用体现新技术、新工艺、新规范的高质量教材，引入典型生产案例。优先选用优秀高职高专规划教材，优秀教材选用比例达到60%以上，新教材的选用比例原则上达到70%以上，要加强国内外教材比较和选用工作，加强国外教材审核，确保符合社会主义核心价值观要求。结合网龙和合作企业人才技术优势，开发基于工作过程的课程教材。

引入小雅系统和智慧职教平台，全面开展课程教学资源建设，共享智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、网龙EDA平台企业资源，与网龙网络公司共建产业学院，共建设优质校企合作课程资源。

（四）教学方法

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、任务驱动教学、案例教学、情境教学、项目教学、仿真教学、模块化教学、生产性实践教学、现代学徒等方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，坚持学中做、做中学。

根据《福州软件职业技术学院关于教学方法和教学手段改革的指导意见》（福软教〔2017〕66号）文件要求，树立“教为主导，学为主体”的观念，坚持“教学做”一体化教学模式，鼓励采用信息化教学手段，结合我院普米和一体机等优越教学条件，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源，加强信息化课程设计，大力开展基于小雅系统“一核两驱四率八有”混合课堂教学改革，规范教学秩序，打造优质课堂。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元考核评价体现，完善学生学习过程检测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、岗位实习等实践性教学环

节的全过程管理与评价。

根据学院制定的《福州软件职业技术学院关于进一步深化课程考核改革的指导意见》（福软教〔2017〕51号）文件要求，学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，鼓励采用综合测试、口试、面试答辩、项目设计、情景考场、调研报告、方案策划、案例分析、现场技能操作、作品制作、路演录像、课证融合、课赛融合、自我评价、团队互评、第三方评价等考核方式，提倡两种或多种考试形式，过程考核与结果考核相结合对学生的知识、能力、素质进行全面检测考核。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

1、笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

2、实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3、项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4、岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5、职业技能鉴定：鼓励积极参与实施1+X证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程教学，学生参加职业技能认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

6、技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

建立健全院（系）两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，

依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

加强规范管理，促进标准实施。根据学院各环节质量标准，加强教师教学文件的管理，教师教学规范的执行情况应是教师年度工作量考核的重要依据，教师严格按照学院教学管理规范开展课程教学。人才培养方案、课程标准、教师授课计划、教案、听课记录、教研活动记录、试卷、教学任务、实训指导书、学生考勤表、试卷分析表、教学日志等各项文件应齐备。

加强教学检查，开展教学诊断。通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行各项教学检查、教学评学、学生评教、教学督导、领导听评巡、信息员反馈、座谈会、研讨会等制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

九、毕业要求

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满 150 学分，其中公共基础课程 50 学分、公共选修课程 5 学分、专业基础课程 18 学分、专业核心课程 27 学分、专业拓展课程至少选修 14 学分、综合实践课程 36 学分。

2. 根据《福州软件职业技术学院“励学微学分”第二课堂认证实施细则》，获得第二课堂学分不少于 5 学分。

3. 获得一本及以上与本专业相关的职业技能或职业资格等级证书（含“1+X”证书）。

序号	技能证书名称	发 证 单 位	等 级	课 程	认 证 学 期
1	全国计算机等级考试	教育部考试中心	一级	数字应用基础	一、二
2	动画制作员	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高	三维动画制作	四
3	虚拟现实应用设计与制作职业技能等级证书	网龙网络公司	中级	游戏模型制作	三、四