



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： 五年制（三二分段制）

适用年级： 2021级（24年转段）

专业负责人： 王泓

制订成员： 王泓

合作学校： 福建商贸学校、福建经济学校、
福建省长乐职业中专学校、福建海洋职业技术学校

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
(二) 专业基础课程	12
(三) 专业核心课程	13
(四) 专业拓展课程	13
(五) 综合实训课程	18
七、教学计划进程和学历与时间分配	23
(一) 教学计划学历与时间分配表 (单位: 周)	25
(二) 课程学时比率	25
(三) 课程教学计划进程表	27
八、实施保障	错误! 未定义书签。
(一) 师资队伍	错误! 未定义书签。
(二) 教学设施	错误! 未定义书签。
(三) 教学资源	错误! 未定义书签。
(四) 教学方法	错误! 未定义书签。
(五) 学习评价	错误! 未定义书签。
(六) 质量管理	错误! 未定义书签。
九、毕业要求	错误! 未定义书签。

动漫制作技术专业培养方案（五年制）

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

普通高中毕业生、高职单招

三、修业年限

学制：五年（三二分段制）

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) 掌握必备的思想政治理论、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

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 A1 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	思想道德与法治（社会实践）				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者和接班人。

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、对学生的学习要求

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. 做好校外社会实践活动。学生应积极参与志愿服务、社会调研等校外社会实践活动，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	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	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	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。

(二) 专业基础课程

课程名称	CG 手绘					开课学期	第 7 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，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。</p> <p>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。</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： 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。</p> <p>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分析讲解，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。</p>							
课程名称	C4D 动态设计					开课学期	第 7 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：掌握多边形建模、Nurbs建模、雕刻等多种建模技术，以应对不同的设计需求和场景，了解材质编辑器的基本操作，掌握贴图的使用方法，以创建逼真的材质效果，增强作品的视觉表现力，学习关键帧、运动曲线、骨骼动画等多种动画设置方法，制作流畅的动画效果，使作品更加生动有趣。

2. 能力目标：通过案例教学和实战演练，激发学员的创意思维，培养将创意转化为三维动态作品的的能力，培养学员将所学技术、创意与审美能力相结合，创作出既具技术水准又具艺术感染力的三维动态作品。

3. 素质目标：课程将构图、色彩搭配、材质质感、光感等设计必备元素融入教学中，提升学员的审美能力和作品的艺术感。

主要内容：

掌握界面布局、工具栏、菜单栏等的使用方法，使学员能够高效地进行三维设计，掌握贴图的使用方法，以创建逼真的材质效果，学习关键帧、运动曲线、骨骼动画等多种动画设置方法，制作流畅的动画效果，掌握灯光和摄像机的参数调整和使用方法，以营造所需的氛围和视角，了解渲染器的使用方法和输出设置，掌握后期处理技术，以生成高质量的动画视频，满足专业需求。

教学要求：

通过案例分析、创意讨论等方式，激发学生的创意思维和灵感，学习构图、色彩搭配、材质质感等设计元素在三维动态设计中的应用，提升作品的艺术感，培养学生的审美能力，使其能够识别并欣赏优秀的三维动态作品。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分析讲解，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。

(三) 专业核心课程

课程名称	游戏模型制作					开课学期	第 7 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：**

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。

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。

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。

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 and PBR材质。

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。

课程名称	游戏动作设计					开课学期	第 8 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。

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。

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。

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。

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。

课程名称	游戏角色设计					开课学期	第 8 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，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。

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。

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。

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。

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，能在团队协作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。

课程名称	Houdini 特效制作				开课学期	第 8 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：

能够完成影片中的粒子特效及能够模拟物体在物理世界中的运动状态，通过精细的模拟和渲染，能够输出高质量的特效画面。

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	动画分镜设计					开课学期	第 7 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：学生能够深入理解并运用镜头语言，包括镜头的类型（如特写、中景、远景等）、运动（推、拉、摇、移等）以及镜头间的切换技巧，以有效地传达故事情节和情感。学习并掌握如何通过画面的构图、色彩、光影等视觉元素来强化叙事效果，提升动画的视觉吸引力和观赏性。

2. 能力目标：激发学生的创意思维，鼓励他们从多角度思考故事情节和角色表现，创造出独特而富有吸引力的动画分镜。学生能够根据剧本或创意构思，设计出清晰、连贯且富有节奏感的分镜故事板，为后续的动画制作提供有力的支持。

3. 素质目标：在分镜设计过程中，学生能够积极参与团队讨论，与导演、编剧、角色设计师等团队成员紧密合作，共同推动项目的进展。

主要内容：

学习不同镜头类型（如特写、中景、远景等）的特点和运用方法。掌握画面构图的基本原则和技巧，如平衡、对比、层次等。通过实例分析，了解如何运用镜头语言和画面构图来传达故事情节和情感。学习分镜头台本的绘制流程，包括故事板设计、镜头编号、时间分配等。掌握文字描述与画面相结合的方法，清晰表达每个镜头的拍摄要求、角色动作、场景变化等信息。

教学要求：

培养学生的职业素养和职业道德，包括工作态度、责任心、创新意识等。引导学生关注行业动态和技术发展，不断提升自己的专业素养和技能水平。动画分镜设计的课程的教学要求旨在通过系统的学习和实践训练，使学生全面掌握动画分镜设计的核心知识和技能，同时注重培养学生的职业素养和团队协作能力，为未来的动画制作工作打下坚实的基础。教学手段上，利用课件 PPT、教学视频等资源，直观展示分镜头设计思路，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。

课程名称	动画剧本创作					开课学期	第 7 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：了解动画的美术风格、色彩运用、画面构图等艺术表现手法。学习电影叙事结构、镜头语言、节奏控制等电影制作的基本元素。理解动画作为艺术形式的独特之处，即其可以超越现实的束缚，创造独特的虚拟世界。

2. 能力目标：培养学生的创意思维和想象力，能够构思出新颖、有趣、富有吸引力的故事情节。学习如何设计情节起伏、高潮迭起，以吸引观众的注意力并引发情感共鸣。理解并掌握人物关系的设计原则，通过角色间的互动推动剧情发展。

3. 素质目标：强调在动画剧本创作过程中团队协作的重要性，培养学生的团队意识和协作能力。学习如何与其他团队成员（如导演、动画师、配音演员等）进行有效沟通，确保剧本意图的准确传达和实现。

主要内容：

简述动画的起源与发展历程，介绍不同时期的动画，包括场景描述、角色对话、动作指示等。学习情节设计的技巧和方法，如如何设置悬念、高潮、转折等。

教学要求：

采用理论讲授与实践操作相结合的方式进行教学，确保学生既能掌握理论知识又能进行实际操作。通过分析经典动画剧本案例，引导学生学习优秀剧本的创作经验和技巧。以项目为驱动进行教学，让学生在完成实际项目的过程中巩固所学知识和技能。教学手段上，利用课件PPT、教学视频等资源，直观展示分镜头设计思路，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。

（四）专业拓展课程

课程名称	Unity3D 引擎入门				开课学期	第 8 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	视觉编排设计				开课学期	第 9 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7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：

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。

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。

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。

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。

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。

课程名称	MG 动画				开课学期	第 7 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。学生学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。

（五）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 8 学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	项目考核
<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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>							
课程名称	影视动画综合实训					开课学期	第 9 学期
学分	10	总学时	520	实践学时	520	考核办法	项目考核

课程目标：

1. 知识目标：学生能够全面了解动画制作的基本原理、流程和技术要求，包括二维动画和三维动画的制作基础，学生能够深入理解影视动画的艺术特点、表现手法和审美标准，为后续的创作实践奠定理论基础。

2. 能力目标：熟练掌握二维动画的前期制作，包括故事内容分析、风格确定、分镜头绘制、角色及场景设定等，提高对运动规律的掌握，学会制作二维动画中期制作的全过程，包括动画镜头制作、关键帧设置等。

3. 素质目标：通过实训项目的团队合作，培养学生的团队协作能力、沟通能力和责任意识，使其能够在团队中发挥自己的优势，共同完成任务。

主要内容：

掌握动画制作基础知识、理解影视动画艺术特点、熟练运用三维软件（如3ds Max、Maya等）进行三维建模、材质贴图、骨骼绑定、动画制作，通过综合性的实践训练，掌握三维动画的灯光设置、摄像机动画、渲染输出等，能够完成三维动画的特效制作和后期合成，关键技术提升学生的动画制作技能、影视后期处理技能以及团队合作能力和自主学习能力。

教学要求：

学生应全面了解影视动画的基本概念、发展历程、分类及特点，掌握动画制作的基本原理、流程和技术要求，通过大量的实践项目，提升学生的动画制作技能和后期处理能力，使其能够独立完成从前期策划到后期合成的整个动画制作流程。

课程名称	思想道德与法治（社会实践）				开课学期	第 7 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. 考核方法: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	军事训练				开课学期	第 7 学期	
学分	2	总学时	112	实践学时	112	考核办法	军训汇演

课程目标:

1. 知识目标:

(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。

2. 能力目标:

(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。

(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。

(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。

3. 素质目标:

(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。

(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。

主要内容:

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。

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。

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。

4. 现代战争:战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。

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。

教学要求:

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。
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。
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。
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。

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）

2021 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	入学教育	军事训练	社会实践	实训实习	跟岗顶岗	集中教育	机动时间
一	1	20	14	1	1	2	1				1
	2	20	18	1							1
二	3	20	18	1							1
	4	20	18	1							1
三	5	20	18	1							1
	6	20	10					8		1	1
四	7	20	12	1	0.5	2	1	2			1.5
	8	20	16	1				2			1
五	9	20	16	2				6			1
	10	20							20		
合计		200	140	9	1.5	4	2	18	20	1	9.5

（二）课程学时比率

项目	类别	总学分	总学时	理论学时	实践学时	各类课程占总学时比
课程类型	公共基础课程（必修）	95	1672	1226	446	35.4%
	专业基础课程（必修）	54	960	416	544	20.3%
	专业核心课程（必修）	46	800	372	428	16.9%
	专业拓展课程（选修）	10	304	80	80	6.4%
	公共选修课程（选修）	5	80	48	32	1.7%
	综合实践课程（必修）	33	908	0	908	19.3%
合计		243	4724	2214	2510	100%

环节 类型	理论教学	60	1064	/	23%
	课内实践教学	183	3516		77%
	集中实践教学				

(三) 课程教学计划进程表

2021 级动漫制作技术专业课程教学计划进程表

属性	序号	课程编码	课 程 名 称	学 分	总 学 时	学时分配		考核方式		按学期分配的周学时数										备注							
						理 论	实 践	考 试	考 查	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年									
										1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
公共基础课程			中国特色社会主义	2	36	36				2																	
			心理健康与职业生涯	2	36	36					2																
			哲学与人生	2	36	36						2															
			职业道德与法治	2	36	36							2														
			心理健康教育	2	36	18	18							2													
			语文	16	288	288					4	2	2	4	2	2											
			数学	12	216	216					2	2	2	2	2	2											
			英语	12	216	216					2	2	2	2	2	2											
			计算机应用基础	8	144	72	72				4	4															
			体育与健康	12	216		216				2	2	2	2	2	2											
			艺术	2	36		36				2																
			历史	4	72	72									2	2											
		160020001	思想道德与法治	2	32	32			√									4									
		160020002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32			√									4	4								
		160010028	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8		√										4								
		160010003	形势与政策	2	32	32				√								√	√	√	√						
	160030005	体育（一）	2	32		32			√								2										
	160030006	体育（二）	2	32		32			√									2									

		160020012	大学英语（一）	2	32	16	16	√								2				
		160020013	大学英语（二）	2	32	16	16	√									2			
		160010023	心理健康教育	1	16	16			√							2				
		160010018	劳动教育	1	16	16			√							√	√			
		小 计		95	1672	1226	446			18	14	10	12	12	10					
专业基础课程			素描	16	288	144	144			4	4	4	4							
			色彩	8	144	72	72					4	4							
			平面构成	2	36	18	18			2										
			色彩构成	2	36	18	18				2									
			立体构成	2	36	18	18					2								
			Photoshop	4	72	20	52				4									
			插画	4	72	20	52							4						
			动画速写	2	36	18	18							2						
			动画运动规律	4	72	20	52					4								
			Animate	4	72	20	52					4								
	1	110020102	CG 手绘	3	48	24	24			4	4	4	4				3			
	2		C4D 动态设计	3	48	24	24					4	4				3			
			动漫设计概论	2	32	16	16			2						2				
		小 计		54	960	416	544			6	10	18	8	6	0	8	0	0		
专业核心课程			动画造型设计	4	72	36	36			4										
			动画场景设计	4	72	36	36				4									
			动画分镜设计	4	72	36	36						4							
			影视后期制作	4	72	36	36							4						
			影视特效制作	4	72	36	36								4					
			二维动画创作	4	72	36	36									4				

		动画三维制作	8	144	44	100								4	4						
1	112020101	游戏模型制作	4	64	32	32										4				证	
2	110020103	游戏角色设计	3	48	24	24												3		校企合作	
3	112421202	Houdini 特效制作	3	48	32	32												3			
4		游戏动作设计	4	64	32	32													4	赛、校企合作	
小 计			46	800	372	428			4	4	0	8	8	8	4	6	4				
专业拓展课程		动画衍生产品设计	4	72	36	36										4					
		动画短片制作项目教学	4	72	36	36										4					
	1	110020027	Unity3D 引擎入门	3	48	24	24											3		赛	
	2	112020901	视觉编排设计（高层互选）	2	32	16	16												2		
	3	112421204	MG 动画（二维动画制作）（高层互选）	3	48	24	24									3					
	4		插画设计（选修）	3	48	24	24											3			
小 计（至少选修 10 学分）			10	304	152	152										3	3	2			
公共选修课程	1	160010014	高等应用数学	3	48	48													4		
	2	160020040	信息技术	3	48	16	32	√											4		
	3	160010039	大学语文	3	48	48		√											4		
	4	160010023	中国传统文化	2	32	32													2		
	5		其他校选课程																2		
	小计（至少选修 5 学分）			5	80	48	32										0	2	4		
综 实 践 课 程		160030023	军事训练	2	112		112									2 周					
		160030024	社会实践（思想道德与法治）	1	16		16									1 周					
		110030101	游戏美术设计项目实训	2	52		52									2					
		122030015	影视动画综合实训	2	52		52											2			
		122030015	影视动画综合实训	6	156		156												6		
		16003027	岗位实习	20	520		520		√											26	

合 计	33	908	0	908									2	2	6	26	
总计	243	4724	2214	2510			28	28	28	28	26	18	31	25	16	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	51

			装设计项目实训	
5	F209 机房	动漫制作技术专业	三维角色动画技术实训、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	60
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，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 243 学分，其中公共基础课程 95 学分、公共选修课程 5 学分、专业基础课程 54 学分、专业核心课程 46 学分、专业拓展课至少选修 10 学分、综合实践课程 33 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	八、九
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	八、九