

软件技术专业 (游戏软件开发方向) 人才培养方案

二级学院 软件学院
所属专业群 软件技术专业群
专业负责人 谭晓昱
适用年级 2023 级
制(修)订时间 2023 年 6 月

湖南科技职业学院教务处 编制
2023 年 2 月

软件技术专业（游戏软件开发方向）人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

软件技术（游戏软件开发方向）（510203）。

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

标准学制：3 年。

最长修业年限：6 年。

四、职业面向

表 1 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)	职业类证书举例
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	互联网和相关服务(64)； 软件和信息技术服务业(65)	计算机软件工程技术人员 (2-02-10-03)； 计算机程序设计员 (4-04-05-01)	游戏客户端软件开发； 网页前端游戏开发	计算机技术与软件专业 技术资格证书(程序员)； 计算机技术与软件专业 技术资格证书(网页制作员)； Web 前端开发职业技能 等级证书(中级)

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和游戏设计原理、数字化设计、编程与开发、图形与动画制作等知识，具备游戏软件及系统的设计与优化、用户体验设计、测试与调试等能力，具有工匠精神和信息素养，面向互联网和相关服务、软件和信息技术服务业等行业的计算机软件工程技术人员、计算机程序设计员等职业群，能够从事游戏客户端软件开发、网页前端游戏开发等工作，毕业 3~5 年能够胜任游戏软件工程师、HTML5 游戏开发工程师、游戏软件测试工程师等职业岗位的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

（1）坚决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指引下，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、遵纪守法、崇德向善、诚实守信、尊重生命，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、创新思维。
(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理意识、职业生涯规划意识，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 1~2 项运动技能，养成良好的健身、卫生及行为习惯。

- (6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。
- (7) 具有正确的劳动观念、积极的劳动精神、良好的劳动习惯和品质。
- (8) 具有互联网思维，有较强的自学能力，能承受一定工作压力。
- (9) 具有需求采集及分析能力，具有模块化设计思维。

2. 知识

- (1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识、中华优秀传统文化知识及通用劳动知识。
- (2) 熟悉与本专业相关的法律法规及环境保护、安全消防、文明生产等知识。
- (3) 了解软件开发的国际、国家标准和信息安全基础知识。
- (4) 掌握数据库应用的基本知识。
- (5) 掌握程序设计及面向对象基本知识。
- (6) 掌握脚本语言基础及交互式 HTML5 页面开发知识。
- (7) 掌握常见 IDE 工具的编码调试技巧。
- (8) 掌握游戏引擎结构组成及应用开发方法。
- (9) 掌握软件工程基础理论知识。
- (10) 掌握软件测试专业知识，熟悉常用测试工具的功能和性能特点。
- (11) 掌握游戏软件规划与设计的基本知识。

3. 能力

- (1) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- (2) 具有必备的劳动能力
- (3) 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能和信息技术能力。
- (4) 具有终身学习和可持续发展的能力。
- (5) 具有设计、实施中小型应用系统的能力。
- (6) 具有开发中小型游戏客户端程序或游戏相关工具的能力。
- (7) 具有使用游戏引擎进行二次开发的能力。
- (8) 具有使用测试工具和推广平台进行游戏软件测试和游戏发布的能力。
- (9) 具有基本游戏策划和辅助游戏发行、运营能力。

六、课程设置及要求

(一) 职业能力分析

表 2 典型工作任务与职业能力分析表

工作岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
游戏客户端软件开发	软件建模	(1) 能使用 UML 语言建模; (2) 能进行面向对象的分析与设计	程序设计基础 游戏程序逻辑 面向对象程序设计 (C#) 图形编程基础 游戏引擎应用 游戏引擎核心技术 Winform 程序设计基础 数据结构 数据库应用技术 游戏美术基础
	游戏 UI 的设计与实现	(1) 能熟练使用 Unity 中常用的 UGUI 组件; (2) 能熟练使用 Unity 的组件机制	
	游戏逻辑与游戏动画	(1) 能使用 C#/Lua 语言正确描述游戏逻辑; (2) 能使用多线程编程; (3) 能熟练使用 I/O 处理方法; (4) 能熟练使用至少一种动画系统，导入美术资源并形成动画状态机; (5) 能熟练利用动画系统中的状态机完成游戏逻辑交互过程	
	基于 TCP 协议的网络程序设计	(1) 能使用传输层协议编写网络通信程序; (2) 能使用分布式技术编写网络程序	
	使用物理引擎	(1) 能对模型进行简单的物理参数设计; (2) 能处理各种物理事件及触发器; (3) 能熟练使用各种物理引擎组件	
	使用第三方开发框架	(1) 能熟练使用至少一种第三方框架架构进行开发; (2) 能熟练使用至少一种第三方接口开发与设备调试	
	使用 Slua 实现移动端的热更新	(1) 能使用 Lua 语言进行基本程序设计; (2) 能使用 Lua 语言进行游戏逻辑描述; (3) 能正确处理软件热更新流程	
	单元测试	(1) 能正确的设计单元测试用例; (2) 能编写单元测试程序	
网页前端游戏开发	软件建模	(1) 能使用 UML 语言建模; (2) 能使用建模工具的进行建模; (3) 能进行面向对象的分析与设计	程序设计基础 游戏程序逻辑 网页设计与制作 Web 游戏动画基础 Web 游戏编程 Winform 程序设计基础 数据库应用技术 数据结构 游戏美术基础
	WEB 界面设计	(1) 能理解互联网 UI 交互设计理论; (2) 能使用 AP 工具进行原型设计与制作; (3) 能熟练使用 HTML5 游戏引擎工具或其他第三方网页设计工具设计游戏 UI	
	使用 HTML5 元件	(1) 能使用文本、图像基础元件; (2) 能使用链接、表格、列表、表单基础元件; (3) 能进行数据库的基本管理与维护; (4) 能使用相应 SDK 访问数据库	
	CSS3 样式设计	(1) 能熟练使用 CSS 基础语法; (2) 能熟练使用各种选择器; (3) 能熟练使用复杂选择器	
	使用 JavaScript 语言在游戏引擎基础上设计游戏交互系统	(1) 能熟练运用数据类型、运算符、方法、流程控制; (2) 能熟练运用数组、String 和正则表达式、Function、常用内置对象; (3) 能熟练使用游戏引擎中的组件	
	使用 DOM 编程	(1) 能熟练使用 DOM 进行编程; (2) 能熟练使用各种对象、节点、定时器等	
	使用 HTML5 高级特性	(1) 能熟练使用 HTML5 增强表单元素、HTML5 验证、HTML5 新事件和新属性; (2) 能熟练使用 Canvas 绘图、HTML5 SVG、音频和视频处理; (3) 能熟练使用 Web Socket API 与服务端交互	
	进行单元测试	(1) 能正确设计单元测试用例; (2) 能编写单元测试程序	

（二）课程设置

1. 课程设置体系图

通过岗位职业能力需求分析，根据课程体系设计思路，确定本专业的课程体系。本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。公共基础课程包括公共基础必修课程、公共基础限选课程、公共基础任选课程，专业课程包括专业必修课程、专业选修课程。



图 1 岗课赛证对应图

2. 课程设置表

表 3 课程设置表

序号	课程类别	课程性质	主要课程
1	公共基础必修课程	必修	军事技能、大学体育、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、思想道德与法治、形势与政策、大学英语、计算机数学、信息技术、中国传统文化、实用语文、心理卫生与健康、劳动教育、职业规划与就业指导、创新创业教育
2	公共基础限选课程	限选	生命安全与救援、突发事件及自救互救、军事理论、党史国史、国家安全教育
3	公共基础任选课程	任选	公共艺术 (3 选 1: 音乐、美术、书法)，美育任选课程 (6 选 1: 音乐鉴赏、书法鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、戏曲鉴赏、艺术导论)，人文素养任选课程 (19 选 1: 文物精品与中华文明、古典诗词鉴赏、中国当代小说选读、中华诗词之美、生命科学与人类文明、先秦君子风范、文化地理、中国的社会与文化、先秦诸子、如何高效学习、《诗经》导读、中国古代礼仪文明、中国现代文学名家名作、《论语》导读、批判与创意思考、辩论修养、人工智能、有效沟通技巧、大学生防艾健康教育)
4	专业必修课程	必修	程序设计基础、数据库应用技术、区块链平台技术、云平台技术、游戏程序逻辑、Web 游戏动画基础、网页设计与制作、Web 游戏编程、面向对象程序设计 (C#)、游戏引擎应用、数据结构、游戏引擎核心技术、C 语言游戏开发实训、网页前端游戏开发实训、移动游戏开发基础实训、移动游戏开发进阶实训、专业基础技能实训、专业综合实训、毕业设计、岗位实习
5	专业任选课程	任选	图形编程基础、计算机网络基础、专业英语、游戏美术基础、软件建模与设计、移动游戏开发、Winform 程序设计基础、软件测试

(三) 课程描述

1. 公共基础课程

(1) 公共基础必修课程

表 4 公共基础必修课程描述

序号	课程名称	课程描述		
1	军事技能	教学目标	1. 素质目标：具有国防意识；具有组织观念和纪律意识；具有吃苦耐劳精神；具有团队合作精神。 2. 知识目标：了解中国人民解放军三大条令的主要内容；掌握军队队列训练动作要领；掌握寝室内务整理规范。 3. 能力目标：拥有基本的军事技能；能够规范完成单兵队列动作；能够规范整理寝室内务。	
		教学内容	1.《中国人民解放军内务条令》主要内容；2.《中国人民解放军纪律条令》主要内容；3.《中国人民解放军军队条令》主要内容；4. 军队队列训练动作要领；5. 寝室内务整理规范。	
		教学要求	立德树人贯穿始终，要求严格训练、科学训练、按纲施训、依法治训。 考核评价：采用过程与结果相结合考核，过程占 70%，结果占 30%。	
2	大学体育	教学目标	1. 素质目标：具有“健康第一”和“终生体育”的意识；具有良好的运动习惯和积极乐观的生活态度；具有奋发向上、顽强拼搏的精神；具有健康的心理素质。 2. 知识目标：了解常见运动项目的种类、起源与发展；了解开设项目的比赛规则；熟悉测试和评价健康状况的方法；掌握健康营养食品的选择原则；掌握良好的生活行为习惯及健康的生活方式；了解科学运动的理念；掌握有效提高身体素质、全面发展体能的知识和方法；掌握必要的体育技能；熟悉相关职业病的预防知识。 3. 能力目标：结合自身特点，熟练掌握两项以上运动的健身基本方法和技能；能够科学地指导自己的日常体育锻炼并提高运动能力；具有预防和处理常见运动损伤的能力；具有一定体育欣赏能力，能够运用所学知识较好地解读一场比赛。	
		教学内容	1. 体育理论：体育锻炼方法、体育卫生与保健、体育鉴赏、裁判法和田径、球类以及趣味运动等竞赛组织工作。 2. 体育技能：篮球、排球、足球、田径、体操、健美健身操、乒乓球、羽毛球、武术和跆拳道等项目。 3. 体育锻炼：阳光跑、学生体质健康达标测试（立定跳远、引体向上（男）、仰卧起坐（女）、1000 米（男）、800 米（女）、50 米等）。	
		教学要求	教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。可根据不同的教学内容采用任务驱动法、示范法、分组练习、分层学习、分组对抗等教学方法进行教学实践。 课程考核包括学习过程考核、身体素质考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核占 40%，身体素质考核占 20%，期末考试占 40%。	
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	教学目标	1. 素质目标：理解中国特色社会主义进入新时代的科学内涵和基本特征，增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性，进一步坚定建设富强民主和谐文明美丽的社会主义现代化强国的决心，引导学生在实现中国梦的实践中放飞青春梦想。 2. 知识目标：熟悉习近平新时代中国特色社会主义思想的深刻内涵，自觉做习近平新时代中国特色社会主义思想的坚定信仰者和忠实实践者，高举旗帜，忠于职守，踔厉奋发，担当作为。 3. 能力目标：指导学生系统学习这一思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义，更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义，自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。	
		教学内容	1. “十个明确”；2. “十四个坚持”。	
		教学要求	本课程直面当代大学生投身伟大时代的成长需求、认识和把握现实问题与发展规律的问题需求、不断追求政治进步的理论需求，力求提供对党和国家长期坚持的指导思想的系统解读。在内容上，不断提升课程教学的系统性，逐渐使课程内容更加成熟更加完善；在师资上，建立一支相对稳定的教学队伍，不断吸纳中青年骨干教师参与教学；在方法上，通过“坚持集中研讨提问题、集中培训提素质、集体备课提质量”，不断提高备课水平与授课质量，增强教学内容的针对性与有效性。成绩考核评定办法：研究性学习模块（占 10%）、线上学习模块（占 10%）、课堂表现模块（占 30%）、期末考查模块（占 50%）。	

序号	课程名称	课程描述		
4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	教学目标	1. 素质目标：培养对中国特色社会主义的道路、理论、制度、文化自信，增强家国情怀和担当精神。 2. 知识目标：了解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本要义，掌握中国共产党作为领导核心对中国特色社会主义事业的引领作用。 3. 能力目标：能够运用马克思主义中国化理论成果认识问题、分析问题和解决问题。	
		教学内容	1. 马克思主义中国化及其理论成果；2. 毛泽东思想；3. 邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。	
		教学要求	利用超星学习通平台上的在线课程，采用线上线下混合式教学，并努力打造校内、校外实践教学基地，开展有针对性地实践教学。讲授中做到理论阐述准确，内容详实得当。教师应针对不同专业学生和授课内容及时调整教学方法，不断总结经验，力争提升自我。考查考核综合成绩评定办法如下：研究性学习模块（占 10%）、线上学习模块（占 10%）、课堂表现模块（占 30%）、期末考查模块（占 50%）。	
5	思想道德与法治	教学目标	1. 素质目标：树立正确的人生观、价值观、道德观和法治观，具有优秀的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。 2. 知识目标：开展马克思主义的人生观、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。 3. 能力目标：具有人生规划能力、团队合作能力、辩证思考能力和运用道德、法律理论指导实践的能力。	
		教学内容	1. 适应教育：了解我国所处的新时代特点、积极开始大学生活，以复兴民族为己任。 2. 思想教育：树立理想信念，培育爱国主义情操，领会人生真谛与价值，弘扬社会主义核心价值观。 3. 道德教育：掌握并传承中华优秀传统美德和革命道德，培育职业道德、家庭美德、社会公德、个人品德。 4. 法治教育：把握法律的精神内核、了解我国法律的基础知识，具有较强的法治意识和法治观念。	
		教学要求	本课程是各专业的公共基础课，是对大学生进行系统的思想政治教育的核心课程，是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。 充分利用在线开放课程；教师可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法和项目教学法等教学方法。 考核成绩评定办法：实践活动模块（占 30%），线上考核模块（占 40%），期末考试模块（占 30%）。	
6	形势与政策	教学目标	1. 素质目标：感知国情民意，具有认识时政热点的理性思维、政治素养以及责任担当意识，树立“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，增强为实现中华民族伟大复兴而努力的使命感。 2. 知识目标：了解我国经济社会发展、党建工作、港澳台工作、国际形势与政策等时事热点问题的背景、原因、本质；掌握认识形势与政策问题的基本理论、基础知识、分析方法，深化认识不断发展的党情国情世情和动态前沿。 3. 能力目标：能够运用马克思主义的立场、观点和方法把握时代脉搏，分析判断形势，具有正确分析形势和理解政策的能力；能够理论联系实际，具有科学解决新问题的综合能力；能够自觉抵制各种不良思潮和言论的影响，与党和政府保持高度一致。	
		教学内容	1. 加强党的建设和全面从严治党形势与政策；2. 我国经济社会发展形势与政策；3. 港澳台工作形势与政策；4. 国际形势与政策。	
		教学要求	课程应根据教育部社政司和湖南省教育厅下发的每学期《高校“形势与政策”教育教学要点》，主要围绕党和国家推出的重大战略决策和当前国际、国内形势的热点、焦点问题，并结合我校实际教学情况和学生的实际来组织实施。 教学模式：线上线下混合式教学模式。 教学方法：传授重大国际国内事件和国家相关政策规范知识的“讲授法”；培养国际国内形势与政策理解和分析能力的“自主探究法”；培养形势与政策调研和社会实践能力的“项目教学法”；培养辩证分析能力的“分组讨论法”和“案例教学法。” 课程考核评价：采用过程性多维度考核评价。课程考核包括课堂学习考核、实践项目考核和期末考试三部分，课堂学习过程考核成绩（30%）+实践项目考核成绩（40%）+期末考试成绩（30%）。	
7	大学英语	教学目标	1. 素质目标：具有跨文化交际和职业岗位意识；具有良好的多元文化交流素养和可持续学习素养；具有良好的学习习惯和逻辑思维。	

序号	课程名称	课程描述		
			2. 知识目标：了解世界多元文化的差异性，拓宽国际视野；熟悉跨文化交际知识与交际策略；掌握日常生活和职场交际中的英文核心词汇、句型和语法结构。 3. 能力目标：具有英文日常交流和简单业务交流沟通会话的能力；具有阅读并理解社会、经济、文化等英文资料的能力；具有一定的英文资料翻译和职场应用文写作能力；具有职场环境下用英语处理业务的能力。	
		教学内容	根据《高等职业教育专科英语课程标准》，教学主题围绕职业与个人、职业与社会和职业与环境等 3 个方面。课程贯彻“职场驱动，听说领先”的理念，涵盖英语听说、阅读、语法和写作等 4 大板块。内容包括工作、学习、生活、求职等方面，分别为问候介绍、校园生活、网络生活、职场文化、组织活动、参观接待、办公交际、客户管理、求职面试、职业选择等。	
		教学要求	大学英语课程属于公共课程，培养面向生产、建设、服务和管理一线需要的懂英语、高素质、有国际化意识，能够满足行业发展要求的技能型人才。 教学中设计形式多样的教学活动，激发学生的学习兴趣，充分利用网络学习平台进行线上+线下混合式教学，采用任务驱动法、项目导向法、情景教学法和翻转课堂教学法相结合的教学方法，培养学生在职场环境下运用英语的基本技能。融入课程思政，将立德树人的理念贯穿于教学中，培育和践行社会主义核心价值观。 为了更全面考核学生的学习情况，课程考核包括平时考核、过程性考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法：平时考核成绩占 30%，过程性考核成绩占 40%，期末考试成绩占 30%。	
8	计算机数学	教学目标	1. 素质目标：具有善于思考、勇于创新的思维；具有谦虚严谨、诚实守信、坚持不懈的职业道德与素养；具有数理思维。 2. 知识目标：了解函数、微积分、矩阵、数理逻辑及图论等方面的基本概念及基本理论；掌握求极限、求导、求积分、矩阵计算等知识的基本方法和基本运算技能。 3. 能力目标：具有与人沟通合作的能力；具有科学理论的理解能力；具有数字应用和信息处理的能力；具有利用所学知识量化解决相关专业问题的能力。	
		教学内容	1. 函数与极限；2. 导数及微分；3. 不定积分及定积分；4. 数理逻辑；5. 矩阵及其应用；6. 图论。	
		教学要求	教学方法：教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学案例、教学情境。根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法和案例教学法等教学方法。 课程考核评价：学习过程考核成绩(30%)+课程作品考核成绩(20%)+期末考试成绩(50%)。	
9	信息技术	教学目标	1. 素质目标：具有自主探索学习意识；具有团队合作精神；具有信息安全意识和网络道德素养；具有互联网思维。 2. 知识目标：了解信息时代特征及信息安全与网络道德知识；了解互联网与互联网思维；熟悉常用计算机操作与维护和常用软件的安装与卸载；掌握文档的编排、数据统计与分析、演示文稿展示等基本信息处理方法，掌握常用信息检索方法。 3. 能力目标：能够对计算机进行日常维护，熟悉计算机基本操作和常用软件的安装与卸载，能安全有效地利用互联网进行信息检索和信息获取，并利用计算机进行文档编辑、数据统计与分析、信息展示等信息基本处理。	
		教学内容	1. 信息时代的特征；2. 时代的助力者计算机；3. 计算机网络；4. 信息检索；5. 文档编辑；6. 数据统计与分析；7. 信息展示。	
		教学要求	本课程是公共基础课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 采用项目教学、案例教学、情境教学等教学方式；运用启发式、参与式、讨论式等教学法；结合课程慕课资料，进行线下+线上混合式教学。 考核成绩评定办法：过程考核占 40%（MOOC 平台在线学习 20%，课堂学习 20%），作品考核占 30%，期末考试占 30%。	
10	中国传统文化	教学目标	1. 素质目标：具有自主学习中国传统文化的意识；具有热爱祖国、孝敬父母、尊师爱友、礼貌待人等素养；具有勤于思考、学以致用、勇于创新的思维。 2. 知识目标：了解中国传统哲学、文学、宗教文化精髓；熟悉中国古代科学、技术、艺术等文化成果和中国传统服饰、饮食、民居、婚丧嫁娶、节庆等文化特点及习俗；掌握中国传统道德规范和传统美德。 3. 能力目标：能诵读传统文化中的名篇佳句；能吸收传统文化的智慧，感悟传统文化的精神内涵；能学习传统文化的科学方法，从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象。	

序号	课程名称	课程描述	
		教学内容	1. 中国传统文论；2. 中国古代哲学；3. 中国传统宗教；4. 中国古代文学；5. 中国传统艺术；6. 中国传统戏曲；7. 中国传统教育与科举；8. 中国传统科技；9. 中国传统节日；10. 中国传统民俗与礼仪；11. 中国传统饮食文化。
		教学要求	本课程是公共基础课程，在学习通平台上建立了课程网络资源。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用案例分析、分组讨论、视频观摩、情景模拟、启发引导等灵活多样的教学方法。 课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 30%，作业考核 20%，期末考试占 50%。
11	实用语文	教学目标	1. 素质目标：具有团队合作意识；具有爱岗敬业、诚实守信、踏实肯干、谦虚好学、坚持不懈、精益求精的职业道德与素养；具有勤于思考、勇于创新的思维。 2. 知识目标：了解口语表达的基本知识与技巧；熟悉常用应用文的基本写法与要求；掌握诗歌、散文、小说和戏剧的鉴赏方法。 3. 能力目标：能利用口语表达的基本知识与技巧进行有效交流与沟通；能运用应用文写作的基本写法与要求进行常用应用文的写作；能运用文学鉴赏的基本方法进行诗歌、散文、小说、戏剧等作品的赏析。
		教学内容	1. 口语表达模块：口语表达基本知识与技巧；演讲的技巧以及演讲训练。 2. 应用文写作模块：公文概述，通知、报告、请示、函、求职信、个人简历、计划、总结、经济合同等常用应用文书的写作。 3. 文学鉴赏模块：鉴赏部分经典诗歌、散文、小说或戏剧作品。
		教学要求	本课程是公共基础课程，在学习通平台上建立了课程网络资源。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用任务驱动法、案例分析法、情境教学法、角色扮演法、头脑风暴法、启发诱导法、讲授法、讨论法、自主探究法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 20%，作业考核占 30%，期末考试占 50%。
12	心理卫生与健康	教学目标	1. 素质目标：具有健康的心理素质；具有良好的生活习惯；具有正确的人生观、价值观和世界观。 2. 知识目标：认识心理科学，消除对心理学的误解，培养科学的心理观，消除唯心主义、封建迷信和伪科学的干扰；通过心理健康知识的传授，让大学生重视心理健康对成人成才的重要意义。 3. 能力目标：掌握心理调适方法，通过消除心理困惑，学会调节负性情绪，学会面对人生的各种挫折与困难，增强心理承受能力。
		教学内容	1. 大学生心理健康教育绪论；2. 大学生自我意识培养；3. 大学生人格塑造；4. 大学生学习心理；5. 大学生情绪管理；6. 大学生人际健康；7. 大学生恋爱与性心理；8. 大学生精神障碍与求助。
		教学要求	教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。在“理论教学+课堂互动+探究拓展”的教学模式中，采用课堂讲授、实践教学、同时结合情景设置、心理测试、心理游戏等师生互动活动。 课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 20%，作业考核占 30%，期末考试占 50%。
13	劳动教育	教学目标	1. 紴質目標：具有正确的劳动观；具有尊重劳动、尊重劳动者、尊重劳动成果的意识；大力弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神。 2. 知识目标：了解劳动科学理论、基本知识，熟悉劳动科学的基本概念、基本知识、基本原理，掌握劳动的基本理论。 3. 能力目标：深刻认识人类劳动实践的创造本质，深入理解劳动实践对于立德树人的重大意义，深切感悟劳动实践对于人的自由全面发展所具有的重要推动作用，形成科学的劳动观。
		教学内容	1. 劳动的思想；2. 劳动与人生；3. 劳动与经济；4. 劳动与法律；5. 劳动与安全；6. 劳动的未来，以及三次实际或实习实训劳动、一次劳动新形态体验学习。
		教学要求	本课程理论教学以课堂讲授为主，课外学生参与实际或实习实训劳动。 考核成绩评定办法：课程理论考核占 20%，课外实际或实习实训劳动占 80%。
14	职业规划与就业指	教学目标	1. 紹質目標：具有职业生涯发展的自主意识；具有正确的职业态度和就业观念；具有良好的职业素养；具有科学的职业决策思维。

序号	课程名称	课程描述		
15	创新创业教育	导 教学内容	2. 知识目标：了解职业生涯规划对人生发展的重要作用；了解就业政策与就业权益保护；熟悉职业生涯规划的流程和步骤；掌握自我探索、职业世界探索、生涯决策与行动计划制订的方法；掌握求职技巧。 3. 能力目标：能进行自我觉察，自我分析；能进行职业信息的收集和管理；进行科学的生涯决策；提升学生专业知识能力、可迁移性能力和自我管理能力，具有求职就业竞争能力。	
			包括“觉知与承诺”、“自我认知”、“职业世界认知”、“生涯决策”、“计划与行动”、“求职准备”、“求职与面试技巧”、“就业政策就业权益保护”、“职场适应与发展”等模块。	
		教学要求	1. 课程性质：本课程是面向全校大学生开设公共必修课。本课程既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面发展和终身发展，分两个阶段教学：职业生涯规划安排在第一学期，就业指导安排在第五学期。 2. 教学方法：本课程可根据不同的教学内容采用讲授法、案例教学法、提问法、练习法、讨论法、头脑风暴法、人物访谈法、游戏法等教学方法。 3. 考核评价：课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核占 20%，作业考核占 30%，期末考试占 50%。	
15	创新创业教育	教学目标	1. 素质目标：具有创新创业意识；具有创业风险防范意识；具有团队合作精神。 2. 知识目标：了解创业者通常应具有的能力和素质，了解精益创业的基本理论；熟悉商业模式的基本知识；掌握创业团队的内涵、模式及创业团队的组建与管理。 3. 能力目标：具有团队合作能力、语言表达能力、收集信息和整理资料的能力、动手操作能力、分析问题解决问题的能力。	
		教学内容	包括认识创业、创业思维与人生发展、创业资源、创业团队、创业机会、创意设计、创业风险、商业模式、创业计划书（选修）、企业创办与初创企业管理（选修）等模块。	
		教学要求	教学方法：遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与创业实践相结合，在“课程思政”教学理念的指导下，综合运用讲授法、案例分析法、讨论法、头脑风暴法、练习法、角色扮演法、游戏法、榜样示范法、网络教学法和实地考察法等多种教学方法，把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来，调动学生学习的积极性、主动性和创造性，提高教学效果，充分发挥“课程思政”的育人功能。 考核评价：课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 20%，作业考核占 30%，期末考查占 50%。	

(2) 公共基础限选课程

表 5 公共基础限选课程描述

序号	课程名称	课程描述		
1	生命安全与救援	教学目标	1. 素质目标：具有应对危机突发事件意识。 2. 知识目标：掌握基本生存、自救和救助技能。 3. 能力目标：掌握常见运动创伤的预防与处置方法。	
		教学内容	1. 现场急救技能；2. 户外活动危险的预测与预防；3. 运动损伤的预防与处理；4. 生活中常见的意外事件。	
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。	
2	突发事件及自救互救	教学目标	1. 素质目标：具有应急应对自然灾害、事故灾难、公共卫生事件和社会安全事件意识。 2. 知识目标：了解突发事件，熟悉急救原则，掌握呼救现场急救知识。 3. 能力目标：能做到遇到突发事件冷静有效自救互救。	
		教学内容	1. 突发事件应急和处理原则；2. 急性中毒的应急处理；3. 心肺复苏初级救生术；4. 呼吸道异物的现场急救；5. 常见急危重病症的现场急救；6. 常见意外事故的现场急救；7. 各类创伤的现场急救；8. 止血与包扎术；9. 固定与搬运术。	
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。	
3	军事理论	教学	1. 素质目标：具有国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念。	

序号	课程名称	课程描述		
		目标	2. 知识目标：了解基本军事知识；熟悉国防知识；掌握基本军事理论与军事技能。 3. 能力目标：加强组织纪律性，促进综合素质的提高，为中国人民解放军训练储备合格后备官兵和培养预备役军官打下坚实基础。	
		教学内容	1. 国防、国家安全、军事思想概述；2. 国际战略形势；3. 外国军事思想、中国古代、当代军事思想；4. 新军事革命；5. 机械化战争、信息化战争。	
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。	
4	党史国史	教学目标	1. 素质目标：具有史学素养和政治思维。 2. 知识目标：了解中国近现代历史基本知识，熟悉马克思主义基本理论和中国共产党历史发展历程，掌握中国近现代历史的基本知识和基本规律。 3. 能力目标：帮助学生提升史学素养和政治觉悟，并借以观照现实中的社会、政治和人生。	
		教学内容	1. 西方列强对中国的侵略；2. 马克思主义在中国传播与中国共产党成立；3. 中华民族抗日战争的伟大胜利；4. 历史和人民选择了中国共产党；5. 中国特色社会主义进入新时代。	
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。	
5	国家安全教育	教学目标	1. 素质目标：树立国家利益至上的观念，具有自觉维护国家安全的意识。 2. 知识目标：掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，掌握国家安全知识。 3. 能力目标：能够深入理解和准确把握总体国家安全观，具有维护国家安全的能力。	
		教学内容	1. 国家安全总论：国家安全的重要性，我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规。 2. 国家安全重点领域：国家政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全等重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。	
		教学要求	围绕总体国家安全观和国家安全各领域，确定综合性或特定领域的主题。通过组织讲座、参观、调研、体验式实践活动等方式，进行案例分析、实地考察、访谈探究、行动反思，积极引导学生自主参与、体验感悟。充分利用学校各类社团、报刊媒体、广播站、宣传栏等平台，实现国家安全知识传播常态化。 具体考核成绩评定办法：平时成绩占 60%，课程考试占 40%。	

(3) 公共基础任选课程

表 6 公共基础任选课程描述

序号	课程名称	课程描述		
1	公共艺术	教学目标	1. 素质目标：具有正确的审美观念、高尚的道德情操、深厚的民族情感；具有文化传承意识，坚定文化自信；具有正确的价值观、文化观。 2. 知识目标：掌握声乐、器乐基础知识及基本技能；掌握美术基础知识及基本技能；掌握书法基础知识及基本技能。 3. 能力目标：具有一定的音乐、美术、书法鉴赏能力。	
		教学内容	(3 选 1) 1. 音乐；2. 美术；3. 书法。	
		教学要求	本课程坚持立德树人，充分发挥艺术课程特色优势，以美育人、以情动人、以文化人，引领学生树立正确的审美观念，陶冶高尚的道德情操，培养深厚的民族情感，激发想象力和创新意识，培养艺术课程核心素养，提高学生审美能力和人文素养，促进学生的全面发展和健康成长。 教师可以充分利用现代信息技术手段、依托超星在线教学平台，实施线上线下混合式教学模式，以活动为载体，采用案例教学、情境模拟、自主探究、合作学习、展示交流等形式，创设艺术学习氛围，尊重学生艺术见解和创意表达，鼓励学生结合艺术学习主动参与校内外丰富多彩的艺术实践活动，创新实践体验，提高艺术核心素养。 本课程实施教师评价、学生评价相结合，采用“过程考核+终结考核”方式，其中过程考	

序号	课程名称	课程描述
		核占 60%，终结考核占 40%。
2	美育任选课程	1. 素质目标：具有审美意识及个人艺术修养。 2. 知识目标：了解艺术的本质与特征、艺术的起源、艺术的功能、文化系统中的艺术、艺术的种类；熟悉艺术创作、艺术作品、艺术鉴赏、音乐鉴赏、书法鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、戏曲鉴赏等方面知识；掌握从美学和文化学的角度来研究艺术的方法。 3. 能力目标：能探索和发掘艺术与美学的人文精神。
		（6 选 1）1. 音乐鉴赏；2. 书法鉴赏；3. 影视鉴赏；4. 戏剧鉴赏；5. 戏曲鉴赏；6. 艺术导论。
		本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。
3	人文素养任选课程	1. 素质目标：具有个人认知与文化修养。 2. 知识目标：了解文明起源与历史演变、人类思想与自我认知、科学发现与技术革新、文学修养、国学经典与文化传承等方面知识。 3. 能力目标：能吸收前人的智慧，用于拓展心胸，提升个人修养。
		（19 选 1）1. 文物精品与中华文明；2. 古典诗词鉴赏；3. 中国当代小说选读；4. 中华诗词之美；5. 生命科学与人类文明；6. 先秦君子风范；7. 文化地理；8. 中国的社会与文化；9. 先秦诸子；10. 如何高效学习；11. 《诗经》导读；12. 中国古代礼仪文明；13. 中国现代文学名家名作；14. 《论语》导读；15. 批判与创意思考；16. 辩论修养；17. 人工智能；18. 有效沟通技巧；19. 大学生防艾健康教育。
		本课程是纯在线网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 具体考核成绩评定办法：视频学习占 40%，章节测试占 30%，课程考试占 30%。

2. 专业课程

（1）专业必修课程

表 7 专业必修课程描述

序号	课程名称	课程描述
1	程序设计基础	1. 素质目标：具有严谨的工作态度和团队协作意识；具有软件开发规范意识、质量意识、安全意识；具有积极的人生态度、健康的心理素质与良好的职业道德；具有自主、开放，继续学习的能力和良好的职业素养；具有良好的责任心、进取心和良好的学习态度；具有应对时代变化的能力和敢于创新的工作作风。 2. 知识目标：了解流程图的基本符号和组成；掌握顺序结构的基本逻辑；掌握分支结构的基本逻辑；掌握循环结构的基本逻辑；掌握数组的概念与运用；掌握方法的概念与运用。 3. 能力目标：具有使用流程图描述三大结构程序逻辑的能力；具有运用数组处理多维数据的能力；具有运用方法进行业务封装与重用的能力。
		1. 流程图的基本符号和组成；2. 顺序结构的基本逻辑；3. 分支结构的基本逻辑；4. 循环结构的基本逻辑；5. 数组的概念与运用；6. 方法的概念与运用。
		本课程是专业群平台课程。教师应采用“理实一体，教学做合一”的教学模式，根据教学内容设计案例和教学情境，进行项目化教学。根据教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学方法和项目教学法等教学方法，线上自主学习、线下强化与拓展。 课程考核包括学习过程考核和期末综合考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核：40%，期末综合考核：60%。
2	数据库应用技术	1. 素质目标：具有较强的自主学习意识；具有自我管理意识；具有利用互联网的思维；具有团队协作意识；具有较强的逻辑分析思维。 2. 知识目标：了解数据库的基本原理和方法；掌握数据库的安装及维护；掌握数据的增、删、改、查；熟悉索引、视图及存储过程的创建及应用；了解事务操作。 3. 能力目标：具有基本的数据库操作能力；具有创建、修改与删除各种数据库对象的能力；具有管理和维护数据库的基本能力。

序号	课程名称	课程描述	
		教学内容	1. 数据库的基本管理和维护，数据库基础知识；2. 各种数据库对象的创建、修改与删除；3. 数据的增、删、改、查；4. 索引、视图、存储过程和触发器等；5. 数据库的设计。
3	云平台技术	教学要求	本课程是专业群平台课程。教师应根据学生的学习程度、SQL 语言的掌握情况选择相应的教学内容、案例、教学情境。可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学方法和项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末综合考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核：40%，期末综合考核：60%。
		教学目标	1. 素质目标：具有认真负责、严谨细致的工作态度；具有技术标准意识和服务质量意识；具有运用现代信息技术进行自我学习的意识；具有信息素养和团队协作素养；具有互联网思维。 2. 知识目标：了解云计算的基本概念；了解云计算服务模式；了解计算机网络基础知识；掌握网络互连协议；掌握 Linux 常用命令；理解虚拟化基本原理；掌握 VMware 虚拟机的创建和管理；了解数据存储的基础知识；理解存储技术基本原理；了解私有云平台的逻辑架构、核心技术；了解公有云平台的逻辑架构、核心技术。 3. 能力目标：能够识别云计算的特点和主要应用领域；能创建并管理云服务器实例；能准确辨别不同类型的虚拟化技术；能熟练使用百度网盘等个人云存储服务；能够对存储系统进行管理；能列出主流云计算服务；能阐述国内知名厂商的主要云计算解决方案。
		教学内容	1. 云计算概述；2. 计算机网络基础知识；3. Linux 基础；4. 虚拟化技术；5. 数据存储技术；6. 私有云平台；7. 公有云平台。
4	区块链平台技术	教学要求	本课程是专业群平台课程。教师应根据学情及教学重难点选择相应的教学案例、教学情境。采用“线上+线下”混合式教学模式，根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末综合考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核：40%，期末综合考核：60%。
		教学目标	1. 素质目标：具有团队协作精神；具有良好的自我表现与人沟通素质；具有勇于创新、敬业乐业的工作作风；具有诚实、守信、坚韧不拔的性格；具有自主、开放的学习素质。 2. 知识目标：了解区块链技术的基本概念；理解区块链的技术架构与实现原理；理解智能合约原理与应用；了解联盟链的基本知识；掌握区块链典型应用；了解区块链的治理与监管。 3. 能力目标：具有理解区块链中的基本概念和相关机制的能力；具有理解区块链技术架构和实现原理的能力；具有理解智能合约原理，并进行初步设计的能力；具有理解典型联盟链技术，并进行初步应用的能力；能理解区块链典型应用、安全问题及其治理和监管。
		教学内容	1. 区块链技术的基本概念；2. 区块链的技术架构与实现原理；3. 智能合约原理与应用；4. 联盟链概述；5. 区块链典型应用；6. 区块链的治理与监管。
5	游戏程序逻辑	教学要求	本课程是专业群平台课程。教师应根据学生的学习程度、SQL 语言的掌握情况选择相应的教学内容、案例、教学情境。可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学方法和项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末综合考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核：40%，期末综合考核：60%。
		教学目标	1. 素质目标：具有良好的自我表现及与人沟通意识；具有规范意识、质量意识、安全意识；具有勇于创新、敬业乐业的工作作风；具有自主、开放的学习意识；具有诚实、守信、坚韧不拔的性格。 2. 知识目标：了解软件开发环境的安装与配置；掌握编程语言的基本语法；掌握程序的三大结构；熟悉结构化的编程方法；掌握数组和集合的应用。 3. 能力目标：能够使用程序设计语言编写三大结构的程序；能够使用程序设计语言进行结构的设计；能够使用程序设计语言进行的简单算法编程。
		教学内容	1. 编程环境的安装与配置；2. 程序设计语言的特点及基本语法；3. 程序的三大结构；4. 数组的定义与应用；5. 程序的异常处理；6. 面向结构的编程方法和编程思想。
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应采用“理实一体，教学做合一”的教学模式，根据教学内容设计案例和教学情境，进行项目化教学。 根据教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学方法和项

序号	课程名称	课程描述		
		目教学法等教学方法，线上自主学习、线下强化与拓展。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法： 理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%。		
6	Web 游戏动画基础	教学目标	1. 素质目标：具有一定的审美和人文素养；具有利用互联网的思维；具有良好的沟通意识。 2. 知识目标：掌握基本绘图工具的使用；了解动画原理；掌握渐变、形变、遮照等技术的使用；掌握声音和位图的使用；熟悉使用符号和库。 3. 能力目标：具有运用动画工具进行基本操作的能力；具有熟练完成渐变、形变、遮照等动画的制作的能力；具有完成具有一定交互性的简单动画的能力。	
		教学内容	1. 动画工具基本操作；2. 动画实现原理；3. 渐变、形变、遮照；4. 用户响应与界面切换。	
		教学要求	本课程是专业基础课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个实际案例贯穿整个课程。 课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和课堂测验三部分。具体考核成绩评定办法： 学习过程考核成绩：30%，期末教师自主考核成绩：70%	
7	网页设计与制作	教学目标	1. 素质目标：具有一定的审美和人文素养；具有利用互联网的思维；具有一定的集体意识；具有良好的沟通意识。 2. 知识目标：了解 HTML 页面的构成；掌握 HTML5 基础语法；熟练使用样式完成页面美化任务；了解网站的整体设计思想；熟悉 JavaScript 的 BOM 和 DOM 编程。 3. 能力目标：具有完成静态页面的设计的能力；具有使用 HTML5 构建静态页面的能力；具有使用 CSS 完成网页美化的能力；具有使用 JavaScript 进行事件编程的能力。	
		教学内容	1. HTML5 基础知识；2. CSS 样式基础；3. 静态页面的设计与制作；4. 常用网页设计软件的使用；5. 静态网站的设计与实现流程；6. JavaScript 的基础语法结构；7. JavaScript 数组与函数以及对象；8. JavaScript 的 BOM、DOM 模型与事件编程。	
		教学要求	本课程是专业基础课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学方法和项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末教师自主考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，期末教师自主考核成绩：70%。	
8	Web 游戏编程	教学目标	1. 素质目标：具有具体问题具体分析意识；具有自我学习意识；具有利用互联网的思维。 2. 知识目标：了解脚本语言的设计思路；掌握基于脚本语言面向对象编程；掌握脚本语言核心类；掌握脚本语言主要的 API。 3. 能力目标：能够熟练使用脚本语言；能够熟练运用脚本语言实现面向对象体系；能够基于游戏引擎技术完成小游戏开发。	
		教学内容	1. 开发环境搭建；2. 脚本语言基本元素；3. 流程控制、函数；4. 设计游戏中的类；5. 使用封装来规范游戏的类设计；6. 使用面向对象进行抽象设计；7. 充分利用核心类解决游戏中的各种问题；8. 如何操作游戏中的各个元素；9. 动态创建所有可见的元素。	
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 9 个理实一体化单元贯穿整个课程。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法： 理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%。	
9	面向对象程序设计（C#）	教学目标	1. 素质目标：具有具体问题具体分析意识；具有自我学习意识；具有利用互联网的思维。 2. 知识目标：掌握基本 IDE 工具的使用；掌握面向对象程序设计方法；掌握程序调试方法；掌握基本程序框架的搭建。 3. 能力目标：能够运用 IDE 工具进行基本编码；能够熟练使用类、对象、继承、覆盖等面向对象编程方法；能够完成具有一定交互性的控制台程序。	
		教学内容	1. C#语言基础；2. 面向对象程序设计；3. 图形用户界面初步；4. 程序调试及异常处理。	

序号	课程名称	课程描述		
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个实际案例贯穿整个课程。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法： 理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%。	
10	游戏引擎应用	教学目标	1. 素质目标：具有不断自我学习的意识；具有自我管理意识；具有自我表现及与人沟通意识；具有团队协作精神；具有互联网思维。 2. 知识目标：熟悉 Unity3D 上的开发环境及开发流程；掌握使用 Unity3D UGUI 开发游戏界面；掌握使用 Unity3D 进行动画设计；掌握使用 Unity3D 进行地形设计；掌握使用 Unity3D 进行光照、渲染及环境设置；掌握基础程序交互方法。 3. 能力目标：能够熟练使用 Unity3D 引擎；能够熟练设计 UI；能够熟练设计基础地形，能够熟练设计动画；能够熟练设置环境参数；能够熟练设置光照及渲染；能够编写简单的交互程序。	
		教学内容	1. Unity 开发环境配置；2. Unity 引擎基础应用；3. 3D 地形绘制；4. 2D Tilemap 设计；5. 3D 模型动画与 2D 帧动画、UI 动画；6. 光照、渲染；7. 基础程序交互。	
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个理实一体化单元贯穿整个课程。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法：理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%。	
11	数据结构	教学目标	1. 素质目标：具有信息安全意识；具有自主学习意识；具有自我管理意识；具有互联网道德与法制素养；具有信息安全管理思维。 2. 知识目标：掌握关系数据结构与算法的基本概念；掌握线性数据结构相关概念及实现方法；掌握非线性数据结构的基本概念及实现方法；了解常用排序，查找等经典算法的思想。 3. 能力目标：能够实现线性数据结构；能够实现非线性数据结构；能够使用 STL 库实现较复杂的算法逻辑；	
		教学内容	1. 关系数据结构与算法的基本概念；2. 线性数据结构相关概念；3. 非线性数据结构的基本概念；4. 文件结构相关知识；5. 常用排序，查找等算法的思想。	
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个理实一体化单元贯穿整个课程。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法： 理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%	
12	游戏引擎核心技术	教学目标	1. 紴質目標：具有质量意识；具有安全意识；具有团队协作精神，协调工作和组织管理意识；具有具体问题具体分析的意识；具有一定的实践创新思维；具有利用互联网的思维。 2. 知识目标：熟悉 Git 和 Gitee 的版本管理工具；掌握 C#高级特性及语法；掌握 Unity 脚本高级特性；掌握 UI 简易框架设计；掌握音频框架设计；掌握网络编程基础知识。 3. 能力目标：能够实现简单的网络交互功能；能够熟练运用第三方框架对代码结构进行优化；能够完成交互程度较高的网络对战类型游戏。	
		教学内容	1. Git 和 Gitee 的版本管理工具；2. C#进阶及 Unity 脚本进阶；3. UI 简易框架设计；4. 音频框架设计；5. 网络通讯基础。	
		教学要求	本课程是专业核心课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 9 个理实一体化单元贯穿整个课程。 课程考核包括理论、实操、作业单和素质考核四部分。具体考核成绩评定办法：理论考核成绩：30%，实操考核成绩：40%，作业单考核成绩：30%。	
13	C 语言游戏开发实训	教学目标	1. 素质目标：具有沟通能力和团队精神；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握基本图形绘制；掌握动画基本原理；熟悉数据与图形表现之间的基本关系；掌握基于函数的模块化程序设计思想；掌握用户响应的实现。 3. 能力目标：能够完成具有一定交互性的图形化小游戏；能够熟练使用至少一种 IDE 的	

序号	课程名称	课程描述		
			代码编写和调试；能够熟练找到程序的 BUG 并解决问题。	
		教学内容	1. 基本图形绘制；2. 动画基本原理；3. 数据与图形表现之间的基本关系；4. 基于函数的模块化程序设计思想；5. 用户响应的实现。	
		教学要求	本课程是实践性教学环节课程。教师应根据学生的学习程度、分配难度与之相匹配的学期项目。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和项目答辩三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，项目答辩：30%。	
14	网页前端游戏开发实训	教学目标	1. 素质目标：具有沟通能力和团队精神；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握网页游戏开发的基本知识；掌握搭建简单的 2D 游戏框架；了解常用游戏系统设计的思想；掌握交互响应的实现。 3. 能力目标：能够完成具有一定交互性的网页前端小游戏；能够熟练使用至少一种 IDE 的代码编写和调试；能够熟练找到程序的 BUG 并解决问题。	
		教学内容	1. 项目的前期准备；2. 搭建简单的 2D 游戏框架；3. 文件结构；4. 项目开发流程；5. 项目测试。	
		教学要求	本课程是实践性教学环节课程。教师应根据学生的学习程度、分配难度与之相匹配的学期项目。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和项目答辩三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，项目答辩：30%。	
15	移动游戏开发基础实训	教学目标	1. 素质目标：具有沟通能力和团队精神；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握开发引擎环境搭建；掌握游戏框架的搭建；了解第三方开发工具的使用方法；掌握核心 API 的基本使用方法。 3. 能力目标：能够完成具有一定交互性的跨平台客户端小游戏；能够熟练使用至少一种 IDE 的代码编写和调试；能够熟练找到程序的 BUG 并解决问题。	
		教学内容	1. 引擎环境搭建；2. 引擎基本原理；3. 引擎核心 API 的基本使用方法；4. 引擎第三方开发工具的使用方法；5. 游戏框架的搭建。	
		教学要求	本课程是实践性教学环节课程。教师应根据学生的学习程度、分配难度与之相匹配的学期项目。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和项目答辩三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，项目答辩：30%。	
16	移动游戏开发进阶实训	教学目标	1. 素质目标：具有沟通能力和团队精神；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握 UNET 游戏组件的使用；掌握 UI 框架的搭建过程；掌握音频框架的设计过程；掌握 JSON 的数据读写方法。 3. 能力目标：能够完成具有网络交互功能的跨平台客户端小游戏；能够熟练使用至少一种 IDE 的代码编写和调试；能够熟练找到程序的 BUG 并解决问题。	
		教学内容	1. UNET 游戏网络框架；2. UI 框架的设计；3. 音频框架的设计；4. 大厅、房间的设计；5. 基于 JSON 的数据存储。	
		教学要求	本课程是实践性教学环节课程。教师应根据学生的学习程度、分配难度与之相匹配的学期项目。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和项目答辩三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，项目答辩：30%。	
17	专业基础技能实训	教学目标	1. 素质目标：具有沟通能力和团队精神；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维。	

序号	课程名称	课程描述		
			2. 知识目标：掌握条件、分支、循环等程序逻辑；熟悉数组和方法的使用；熟悉面向对象的开发思想；掌握数据库的连接；掌握软件测试；掌握后台数据在前台页面上的展现方法。 3. 能力目标：具有根据需求完成应用程序开发的能力；能够根据实际情况分析程序逻辑，并使用程序语言实现逻辑；能够使用数据库平台设计和开发数据库；能够根据提供的 UI 设计和需求完成 Unity 游戏程序的开发。	
		教学内容	1. 程序逻辑分析与设计；2. 数据库设计与开发；3. Unity 应用程序的开发。	
		教学要求	本课程教师安排实训任务，学生自行分组，教师指导学生综合运用本学期所学专业知识，制定软件产品开发计划与应用解决方案，完成实训任务。 根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 为了更全面考核学生学习情况。课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为项目答辩，成绩占 40%。	
18	专业综合实训	教学目标	1. 素质目标：具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维；具有团队协作意识；具有勇于创新，敬业乐业的工作作风。 2. 知识目标：掌握游戏开发的整个流程；掌握使用游戏引擎开发完整游戏客服端；掌握搭建游戏后台实现数据交互和网络连接；掌握游戏测试的全部流程。 3. 能力目标：能够开发可以热更新的移动端游戏；能够设计热更新游戏框架；能够进行服务端配置和开发热更新站点。	
		教学内容	1. 游戏开发的流程；2. 游戏策划；3. 游戏框架设计与编码；4. 游戏测试流程。	
		教学要求	本课程是实践性教学环节课程。教师应根据学生的学习程度、分配难度与之相匹配的学期项目。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和项目答辩三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，项目答辩：30%。	
19	岗位实习	教学目标	1. 素质目标：具有职业生涯规划的意识；具有自我学习意识；具有程序优化意识；具有互联网思维；具有团队协作意识；具有守规章、重安全、讲诚信、负责任、做奉献的良好职业道德与行为习惯。 2. 知识目标：了解软件游戏行业的企业文化、企业运作、规章制度等；了解实习单位所面向的行业背景知识；了解企业岗位的管理制度、劳动纪律、安全制度和操作规程；熟悉云计算工作岗位的业务流程、工作规范、处理方法。 3. 能力目标：能够根据实习单位的实际岗位，训练与岗位要求提高相应的职业技能、工作方法和管理能力；能够根据需求说明书和设计说明文档熟悉工作业务；能够与团队协作，与同事有良好的沟通；能够独立的分析问题和解决问题；能够根据企业的要求完成企业的赋予工作任务；能够将实习任务完成情况或收获写入顶岗实习周志、实习报告。	
		教学内容	1. 认识企业、熟悉工作环境；2. 如何做好一名合格的游戏软件开发工程师；3. 如何做好其他相关工作；4. 撰写技术总结报告。	
		教学要求	学生在顶岗实习工作岗位中，完成企业老师分组发布的实习任务。 采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括实习过程考核、实习企业考核和指导老师考核三部分。具体考核成绩评定办法：实习过程考核成绩：30%，实习企业考核成绩：30%，指导老师考核成绩：40%。	
20	毕业设计	教学目标	1. 素质目标：具有职业生涯规划的意识；具有自我管理意识；具有自我学习意识；具有良好的文档阅读与撰写习惯；具有团队协作意识；具有一定的编程规范；具有勇于创新，敬业乐业的工作作风。 2. 知识目标：掌握 Cocos、Unity3D、Html5 三大主流技术涉及到的开发语言之一编程知识；掌握操作系统、数据结构等基础知识；掌握软件开发技术、面向对象程序设计方法；掌握开发环境的搭建与使用；掌握专业文档编辑与幻灯片制作；掌握软件测试原理、内容和方法；了解相关技术资料查阅软件的使用。 3. 能力目标：能够快速准确查阅相关技术资料；能够具有一定的软件设计和项目管理的能力；能够进行软件测试和撰写测试报告；能够在开发中发现、分析和解决实际问题；能够	

序号	课程名称	课程描述
		利用办公软件完成高质量的毕业设计文档及整理相关资料。
		1. 毕业设计选题阶段；2. 毕业设计准备阶段；3. 毕业设计开题阶段；4. 毕业设计设计阶段；5. 毕业设计结束阶段；6. 文档、资料、项目的整理与归档。
		毕业设计的组织实施分下达任务、指导选题、组织实施、考核总结等四个阶段进行。 教师下发毕业设计任务，学生自行分组选题，校内教师和企业教师共同指导学生综合运用所学专业知识，完成毕业设计任务，整理形成包括毕业设计任务书、毕业设计成果报告书和毕业设计作品(产品或方案)在内的毕业设计成果，按时完成答辩和资料的上传。 采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括毕业设计过程考核、项目功能考核和答辩考核三部分。具体考核成绩评定办法：毕业设计过程考核（平时成绩）20%，项目功能考核（评阅成绩）60%，答辩成绩 20%。

(2) 专业选修课程

表 9 专业选修课程描述

序号	课程名称	课程描述
1	图形编程基础	<p>教学目标</p> <p>1. 素质目标：具有自主学习意识；具有互联网信息搜索意识；具有团队协作意识；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握基础图形绘制函数；掌握图形动画程序框架；掌握基本游戏交互逻辑。 3. 能力目标：能够灵活运用结构化程序设计思想；能够运用图形绘制函数；能够自主设计简单程序框架及交互逻辑。</p>
		<p>教学内容</p> <p>1. 基本图形绘制；2. 动画基本原理；3. 数据与图形表现之间的基本关系；4. 基于函数的模块化程序设计思想；5. 用户响应的实现。</p>
		<p>教学要求</p> <p>本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个实际案例贯穿整个课程。 课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和课堂测验三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，课堂测验：30%。</p>
2	计算机网络基础	<p>教学目标</p> <p>1. 素质目标：具有不断自我学习的意识；具有自我表现及与人沟通意识；具有团队协作精神；具有具体问题具体分析的意识；具有勇于创新、敬业乐业的工作作风。 2. 知识目标：掌握计算机网络的定义、分类及其作用；了解计算机网络系统的构成；了解因特网的产生与发展。 3. 能力目标：能够根据企业需求为企业完成网络设计、组建；能够完成网络设备的选购、安装和配置；能够完成服务器的选购和配置等。</p>
		<p>教学内容</p> <p>1. 计算机网络的基本知识；2. 制作双绞线；3. 认识校园网络设备；4. 配置计算机的 IP 地址；5. 接入有线局域网。</p>
		<p>教学要求</p> <p>本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末教师自主考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：40%，期末教师自主考核成绩：60%。</p>
3	专业英语	<p>教学目标</p> <p>1. 素质目标：具有较强的自主学习和持续学习英语的意识；具有多元文化交流的思维；具有一定的 IT 职业英语听说读写应用能力和跨文化交际素养。 2. 知识目标：了解日常生活和 IT 职场话题的英文语篇；熟悉软件编程高频英文词汇；熟悉屏幕英文信息；了解软件工程实用英文文档；了解 IT 职业素养和职场规范。 3. 能力目标：能进行简单的 IT 职场涉外沟通；能用简短英文进行产品演示与口头报告；能基本读懂 IT 英语语篇和实用文档；能写作较专业的英文简历；能用英语进行求职面试简单交流。</p>
		<p>教学内容</p> <p>1. 职业英语语言（词汇、语法、语篇）知识；2. 职业英语技能训练，用英语完成与职业相关的理解活动、表达活动、互动活动；3. 中外职场文化和企业文化及基本职业素养。</p>

序号	课程名称	课程描述		
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例教学情境。可根据不同的教学内容，采用讲授法、提问法、分组讨论法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末教师自主考核两部分，具体考核评定：平时成绩占 30%，过程考核占 40%，期末考核占 30%。	
4	游戏美术基础	教学目标	1. 素质目标：具有操作规范意识；具有自主学习意识；具有自我管理意识；具有团队协作素养；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握常用图片编辑软件的使用；掌握基本 UI 的设计方法；掌握基本 3D 模型的设计方法；了解光照、贴图、材质等 3D 场景特效的制作方法。 3. 能力目标：能够使用 PS 软件编辑图片；能够使用 3D 建模软件制作简易 3D 模型；能够使用 3D 建模软件搭建简单的游戏场景。	
		教学内容	1. 图像基本编辑；2. 图像特效编辑；3. 基础 3D 模型设计；4. 基础贴图设计；5. 基础特效设计。	
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和课堂测验三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，课堂测验：30%。	
5	软件建模与设计	课程目标	1. 素质目标：具有善于思考、勇于创新的思维；具有谦虚严谨、诚实守信、坚持不懈的职业道德与素养；具有进行专业学习和终生学习所必需的编程逻辑思维。 2. 知识目标：掌握软件建模技术的基本知识；熟悉建模工具的使用；熟悉 UML 建模语言组成符号的基本意义和使用；掌握 UML 用例图等 9 类基本图形的绘制。 3. 能力目标：能够使用 UML 用例图和活动图进行需求建模；能够使用 UML 类图、时序图、协作图进行架构建模；能够使用 UML 部署图进行应用建模。	
		主要内容	1. 软件的生命周期；2. 需求建模；3. 架构建模；4. 应用建模。	
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末教师自主考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：40%，期末教师自主考核成绩：60%。	
6	移动游戏开发	教学目标	1. 素质目标：具有具体问题具体分析意识和勇于创新的意识；具有自主学习意识；具有自我管理意识；具有质量意识、安全意识；具有团队协作精神；具有互联网思维。 2. 知识目标：熟悉 Unity3D 上的开发环境及开发流程；掌握使用 Unity3D UGUI 开发游戏界面；掌握使用 Unity3D 视觉控制、动态场景进行基础交互；掌握使用 Unity3D 及 VisualStudio 联合进行代码优化调试。 3. 能力目标：能够熟练使用 Unity3D 引擎；能够熟练运用 Unity3D 及 VisualStudio 联合进行开发；能够对各种游戏案例进行分析和重构。	
		教学内容	1. UGUI 及应用；2. 益智游戏开发；3. 飞行射击类游戏开发；4. 动作类游戏开发。	
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 5 个理实一体化单元贯穿整个课程。课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和课堂测验三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，课堂测验：30%。	
7	Winform 程序设计基础	教学目标	1. 素质目标：具有自主学习意识；具有自我管理意识；具有团队协作素养；具有互联网思维。 2. 知识目标：掌握框架编程的思想；掌握 WinForm 的常用类的用法；掌握 WinForm 程序框架的搭建。 3. 能力目标：能够运用 IDE 工具创建 WinForm 程序框架；能够熟练使用 WinForm 的常用	

序号	课程名称	课程描述										
			类；能够完成具有一定交互性的 WinForm 程序。									
		教学内容	1. 控件基础；2. 界面布局基础；3. 事件及事件响应基础；4. 多线程及进程；5. IO 和网络编程。									
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，分 4 个实际案例贯穿整个课程。 课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和课堂测验三部分。具体考核成绩评定办法： 学习过程考核成绩：30%，课程作品考核成绩：40%，课堂测验：30%。									
8	软件测试	课程目标	1. 素质目标：具有较强的学习能力；具有自我管理能力；具有利用互联网的思维；具有较好的文档撰写能力。 2. 知识目标：了解软件测试的基本概念和原理；了解软件测试的过程；熟悉常见的软件测试方法；掌握单元测试、集成测试的实现。 3. 能力目标：能够编写测试用例；能够熟练运用软件测试工具；能够完成测试文档的撰写。									
		主要内容	1. 软件测试基本概念；2. 软件测试的基本过程；3. 常用的白盒测试技术（逻辑覆盖测试、基本路径测试）；4. 常用的黑盒测试技术（等价类划分法、边界值分析法、决策表法、因果图法）；5. 单元测试工具；6. 性能测试工具；7. 软件测试文档。									
		教学要求	本课程是专业拓展课程。教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核和期末考核两部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核成绩：40%，期末考核成绩：60%。									

七、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

1. 公共基础课程教学进程安排

表 9 公共基础课程教学进程安排表

课程性质	课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	学分	学时分配			开设学期					
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六
公共基础必修课程		1	99101	军事技能	C		2	112		112	2W					
		2	99102	大学体育（1）	C		2	32		32	2*16					
		3	99103	大学体育（2）	C		2	32		32		2*16				
		4	99125	大学体育（3）	C		1	22		22			2*11			
		5	99126	大学体育（4）	C		1	22		22				2*11		
		6	99104	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A		3	48	48			4*12				
		7	99105	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A		2	32	32		2*16					
		8	99106	思想道德与法治	A		3	48	48		4*12					
		9	99107	形势与政策	A		1	32	32		8H	8H	8H	8H		
		10	99108	大学英语（1）	A	K	4	64	64		4*16					
		11	99109	大学英语（2）	A	K	4	64	64			4*16				
		12	99111	计算机数学	A	K	3	56	56		4*14					

		13	99113	信息技术	B		3	48	24	24	2*12	2*12			
		14	99114	中国传统文化	A		1	16	16		2*8				
		15	99115	实用语文	A		2	32	32				2*16		
		16	99116	心理卫生与健康	A		2	32	32			2*16			
		17	99117	劳动教育	B		1	16	8	8	8H	8H			
		18	99118	职业规划与就业指导	B		2	32	16	16	2*8			2*8	
		19	99119	创新创业教育	B		2	32	16	16			2*16		
		合 计					41	772	488	284					
限选 公共基础限选课程		1	99120	生命安全与救援	A		1	16	16		#				
		2	99121	突发事件及自救互救	A		1	16	16			#			
		3	99122	军事理论	A		2	36	36				#		
		4	99123	党史国史	A		1	16	16				#		
		5	99124	国家安全教育	A		1	16	16		#				
	合 计						6	100	100						
任选 公共基础任选课程		1	99301	公共艺术	A		1	16	16			2*8			
		2	99302	美育任选课程	A		1	16	16				#		
		3	99303	人文素养任选课程	A		1	16	16				#		
	合 计						3	48	48						
总 计							50	920	636	284					

注：（1）课程类型：“A”表示理论课程，“B”表示理实一体课程，“C”表示实践课程。

（2）考核方式：“K”表示考试课程，其余为考查课程。

（3）开设学期：“周学时”如“4*12”表示4学时/周、共12周，“周数”如“2W”表示集中教学2周，“学时”如“8H”表示该学期8学时，“#”表示公共基础网络课程。

2. 专业课程教学进程安排

表 10 专业课程教学进程安排表

课程性质	课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	学分	学时分配			开设学期					
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六
专业必修课程		1	RJ001	程序设计基础●	B		2	32	16	16	2*16					
		2	RJ002	数据库应用技术●	B		3	48	24	24			4*12			
		3	RJ003	区块链平台技术●	B		2	32	16	16		2*16				
		4	RJ004	云平台技术●	B		2	32	16	16			2*16			
		5	14401	游戏程序逻辑★	B	K	4	64	32	32	4*16					
		6	14402	Web 游戏动画基础	B		4	64	32	32		4*16				
		7	14403	网页设计与制作	B		4	64	32	32		4*16				
		8	14404	Web 游戏编程★	B	K	4	64	32	32		4*16				
		9	14405	面向对象程序设计 (C#)★	B	K	4	64	32	32			4*16			
		10	14406	游戏引擎应用★	B	K	4	64	32	32			4*16			
		11	14407	数据结构★	B	K	4	64	32	32				4*16		

	12	14408	游戏引擎核心技术★	B	K	6	128	64	64				8*16		
	13	14409	C 语言游戏开发实训	C		1	20	0	20	1W					
	14	14410	网页前端游戏开发实训	C		2	40		40		2W				
	15	14411	移动游戏开发基础实训	C		2	40		40			2W			
	16	14412	移动游戏开发进阶实训	C		2	40		40				2W		
	17	14413	专业基础技能实训	C		4	80		80				4W		
	18	14414	专业综合实训	C		10	200		200				10W		
	19	14415	毕业设计	C		4	80		80					4W	
	20	14416	岗位实习	C		24	336		336				4W	20W	
	合 计					92	1556	360	1196						
专业 选修 课程	1	14601	图形编程基础	B		2	32	16	16	2*16					
	2	14602	计算机网络基础												
	3	14603	专业英语	B		2	32	16	16		2*16				
	4	14604	游戏美术基础												
	5	14605	软件建模与设计	B		4	64	32	32		4*16				
	6	14606	移动游戏开发												
	7	14607	Winform 程序设计基础	B		4	64	32	32		4*16				
	8	14608	软件测试												
	合 计					12	192	96	96						
总 计						104	1748	456	1292						

注：带“●”的为专业群平台课程，带“★”的为专业核心课程，其余同表 9。

3. 集中实践教学进程

表 12 集中实践教学进程表

序号	课程名称	开设学期（周数）						备注
		一	二	三	四	五	六	
1	军事技能	2						第 1、2 周
2	C 语言游戏开发实训	1						第 20 周
3	网页前端游戏开发实训		2					第 18、19 周
4	移动游戏开发基础实训			2				第 18、19 周
5	移动游戏开发进阶实训				2			第 18、19 周
6	专业基础技能实训					4		第 2~5 周
7	专业综合实训					10		第 6~15 周
8	岗位实习					4	20	第 5 学期第 17~20 周，第 6 学期第 1~20 周
9	毕业设计						4	与岗位实习并行
合 计		3	2	2	2	18	24	

(二) 教学时数分类统计

1. 分学期教学时数统计

表 13 分学期教学时数统计表

序号	学期	课程门数	学时	周数分配					备注
				合计	课堂教学	集中实践教学	教学准备	复习考试	
1	一	13	596	21	16	3	1	1	(1) 《形势与政策》开设在第 1~4 学期，课程门数计入第 4 学期； (2) 《劳动教育》开设在第 1、2 学期，课程门数计入第 2 学期； (3) 《职业规划与就业指导》开设在第 1、5 学期，课程门数计入第 5 学期； (4) 《岗位实习》开设在第 5、6 学期，课程门数计入第 6 学期； (5) 《信息技术》开设在第 1、2 学期，课程门数计入第 2 学期
2	二	13	512	20	16	2	1	1	
3	三	11	458	20	16	2	1	1	
4	四	9	390	20	16	2	1	1	
5	五	3	352	20	6	12	1	1	
6	六	2	360	20		20			
总计		51	2668	121	70	41	5	5	

2. 各类课程学时学分统计

表 14 各类课程学时学分统计表

序号	课程类别	学时				学分	备注
		合计	理论	实践	实践学时比例 (%)		
1	公共基础必修课程	772	488	284	35.90	41	(1) 公共基础课程（含公共基础必修、限选、任选课程）共 920 学时，占总学时比例为 34.5%； (2) 选修课程（含公共基础限选、任选课程，专业选修课程）共 340 学时，占总学时比例为 12.7%
2	公共基础限选课程	100	100	0	0.00	6	
3	公共基础任选课程	48	48	0	0.00	3	
4	专业必修课程	1556	360	1196	76.86	92	
5	专业任选课程	192	96	96	50.00	12	
总计		2668	1092	1576	59.07	154	

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

本专业学生人数与专任教师数量比不超过 24:1，采用人才引进、鼓励自我发展、进修等方式培养，建立一支由专业带头人领军的高学历或企业工作经验丰富的骨干教师队伍，教师年龄、学历、职称、知识结构合理，德优业精的师资队伍，高素质的双师教师占比 80%以上。

2. 专任教师

专任教师具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具计算机科学与技术、软件工程等相关专业硕士及以上学历；具有扎实的软件开发相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经验。

3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外游戏、软件行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对游戏开发、游戏运营、游戏策划技术专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。具体要求如下：

- (1) 熟悉本专业的培养方案。
- (2) 精通本专业部分核心课程，具有较高的教学能力；具有先进的高职教育理念、熟悉行业、企业新技术发展动态、把握专业发展方向的能力，能主持专业课程开发，带动课程教学团队进行教育教学改革、进行精品课程建设、教材建设、校内外基地建设、技术应用开发和技术服务等。
- (3) 专业知识扎实，专业视野宽广，实践技能较强，富有改革和创新精神。具有一定的工程实践经验和研发能力。带动课程教学团队进行教育教学改革等工作之外，要全面负责每学期本课程的教学任务的具体实施（如：任务书，课程教学团队各人员的授课时数、班级安排，监控本课程教学、做一体化教学实施情况等），特别是探索“资讯—计划—决策—实施—检查—评价”六步工作法的教学实效性。
- (4) 主持或参与过本专业工学结合人才培养模式创新、课程体系和教学内容改革、人才培养方案制（修）订、课程开发与建设、实训基地建设、特色或品牌专业建设。

4. 兼职教师

来自游戏软件企业一线技术人员，具有良好的思想政治素质、职业道德、和工匠精神，具有扎实的软件开发技术专业知识和丰富的实际工作经验，具有本专业相关的中级及以上职称或高级程序员资格，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1. 专业教室

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室

为适应软件技术专业基于“做中学”课程体系实施，教学场地要尽量满足项目建设需要，为学生提供仿真或真实的学习环境，要有尺度地转化企业项目，有系统性地将其关键技术点引入课堂，以满足理实一体的教学要求，设备、台套数要能满足项目的实施要求，保证学生团队完成项目要求。每间实训室配备 54 个工位，具体配置要求如下：

表 15 校内专业实训室配置

序号	实训室类别	实训室名称	服务课程
1	专业基础能力实训	程序设计基础实训室	程序设计基础 数据库应用技术

序号	实训室类别	实训室名称	服务课程
			面向对象程序设计（C#） Winform 应用程序设计基础 数据结构
2		视觉设计实训室	网页设计与制作 游戏美术基础 Web 游戏动画基础
3	专业核心技能实训	Unity 开发实训室	游戏引擎应用 移动游戏开发基础 游戏引擎核心技术 移动游戏开发进阶
4		网页游戏开发实训室	网页设计与制作 Web 游戏编程
5		综合实训室	C 语言游戏开发实训 网页前端游戏开发实训 移动游戏开发基础实训 移动游戏开发进阶实训 专业基本技能实训 游戏开发综合实训 毕业设计
6	专业拓展能力实训	拓展实训室	专业认知实习 游戏策划与架构设计 信息检索沟通与演讲 专业英语

3. 校外实训基地

在区域产业中，选择游戏软件应用开发、游戏软件服务、游戏软件外包、游戏软件支持和维护等相关企业，可接收学生进行游戏软件开发、Web 前端设计、游戏测试、游戏策划等岗位的实习锻炼，按合作的深入程度分三个层次进行建设，其要求如下。

第一层次：学校附近企业，岗位对口，可接收 60 工位以上的各类实习，企业生产项目有机融入学校课程，相关岗位人员熟悉学校课程，参与学校课程开发与教学设计，能胜任学校教学，参与指导学生毕业设计，就业教育。

第二层次：IT 行业发达地区的科技园企业，岗位对口，每个企业可接收 3 人以上实习，有条件的企业与第一层次一样将产品引入教学。

第三层次：顶岗就业动态基地，岗位基本对口，可接收 1 名以上学生顶岗实习与就业。

4. 信息化教学

通过政府、大（中）型企业集团、行业协会等平台，紧密联系行业企业，多渠道筹措资金，多形式开展合作。在校外实训基地的建设中，积极寻求与国内外、区域内大型知名开展深层次、紧密型合作，建立与自己的规模相适应的、稳定的校外实训基地，充分满足本专业所有学生综合实践能力及半年以上顶岗实习的需要，发挥企业在人才培养中的作用，由企业提供场地、办公设备、项目和技术指导人员，企业技术人员与教师共同组织和带领学生完成真实项目设计、施工、调试与维护，使学生真正进入企业项目实战，形成校企共建、共管的格局。

校外实训基地的主要功能如下：有利于学生掌握岗位技能，提高实践能力；满足学生半年以上顶岗实习的需要，从而实现学生在基地的顶岗后就业；有利于学校及时了解社会对人才培养的要求，及时发现问题，有针对性地开展教育教学改革。

校外实训基地有健全的规章制度及基于职业标准的员工日常行为规范，有利于学生在实训期间养成遵纪守法的习惯，使其能真正领悟到团队合作精神，同时能培养学生解决实际问题的能力。

顶岗实习环节是教学课程体系的重要组成部分，一般安排在第 6 学期，是学生步入职业的开始，制定适合本地实际与顶岗实习有关的各项管理制度。在专、兼职教师的共同指导下，以实际工作项目为主要实习任务。学生通过在企业真实环境中的实践，积累工作经验，具有职业素质综合能力，达到“准职业人”的标准，从而完成从学校到企业的过渡。

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

强调技能型和团队精神相结合，以符合虚拟现实技术应用专业特点，培养能沟通交流、职场协调的具有适岗能力的人才。

教学方式多样化。课堂教学以理论传授、课堂讨论等方式进行。改革教学方式，注重学生实践能力培养，提高学生学习兴趣与教学效果。课外实践包括假期社会实践、参观活动等。

理论与实际相结合，强化培养学生综合运用知识的能力。教学过程中理论教学与实践教学兼顾，在理论教学的基础上，通过实践教学环节培养学生运用专业知识与技能共同协作完成企业项目案例的设计、研发与制作等实际工作任务等的能力。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用委员会，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

应能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生查询、借阅。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。建议使用已建成的应用电子技术专业国家教学资源库、国家精品资源共享课、在线开放课程等资源。

（四）教学方法

我院鼓励实行教学方法和手段的改革，如鼓励相关专业课的教师开发各种多媒体、一体化、模块化等教学方法。丰富课堂教学内容，提高了教学质量。

积极开展教学方法的改革，采用采用多媒体教学，“一体化”教学等多种教学形式，推动研究性教学，推广先进的教学方法，有效地培养学生的创新能力和技术应用能力；积极开展教学手段的改革，必修课中平均有 80% 的学时使用多媒体授课。

- (1) 实行“任务驱动、项目导向”教学模式改革。
- (2) 关心学生个人成长的目标，对学生进行个性化的人才培养方案设计。
- (3) 建立健全工学结合、校企合作的人才培养模式。

（五）学习评价

建立多元评价机制，对学生学习效果实施自我评价、教师评价、用人单位评价和第三方评价相结合，及时诊断分析、发现问题、查摆原因、提出整改措施，不断改进提高，形成教学质量改进螺旋。建立评价主体多元化（教师、学生、用人单位）、评价内容综合化（专业知识、操作技能、职业素养）、评价方法多样化（项目完成、操作、社会实践、志愿者、理论考核）的评价体系。

（1）过程性：从平时课堂检测、课后相关任务（作业、小论述、团体活动讨论）、实验实训操作水平、实践技能、理论测试等过程加以考核。

（2）综合性：考核学生的专业知识、专业技能、职业素质，结合学生的职业素养（职业道德、人文素质、职业意识、职业态度）与专业评价综合考核。

（3）行业评价：用人单位、实习单位对学生的胜任、职业发展、综合素质、专业知识和技能的评价。

（六）质量管理

建立健全的校院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。

（1）建立专业建设和教学进程质量监控机制。对教学中各主要环节（教学准备、课堂教学、实验实训、实习、考试、毕业设计等）提出明确的质量要求和标准，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养目标。

（2）完善教学管理机制。加强日常教学组织与管理，建立健全的巡课听课制度，严明教学纪律与课堂纪律。

（3）建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（4）充分利用评价分析结果有效地改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。

（5）建立对《专业人才培养方案》、《课程标准》实施情况的诊改机制。三年为一个诊改周期，每学年对《专业人才培养方案》实施一轮诊改，每一个教学循环对《课程标准》（含实践性环节教学标准）实施一轮诊改。

具体诊改流程为：各专业（课程）自我诊改→汇总至专业群形成各业群人才培养方案和课程标准自我诊改报告→汇总至学院形成学院人才培养方案与课程标准自我诊改报告→落实改进措施→下年度（人才培养方案）或下个教学循环（课程标准）自我诊改报告中增加诊改成效内容，形成各《专业人才培养方案》与《课程标准》质量改进螺旋。

九、毕业要求

在规定的修业年限修满规定的课程（154 学分）、成绩合格，思想品德鉴定合格，达到本专业人才培养目标和培养规格要求，准予毕业。

十、附录

（一）学分认定、积累与转换

- (二) 专业人才培养调研报告（单独存档）
- (三) 课程标准（单独存档）
- (四) 专业技能考核标准（单独存档）
- (五) 专业技能考核题库（单独存档）
- (六) 专业人才培养方案制（修）订审批表

2023 级软件技术专业（游戏软件开发方向） 学分认定、积累与转换

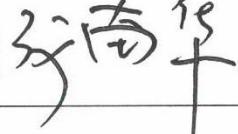
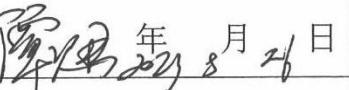
允许学生在校期间通过以下方式进行学分认定互换：

- (1) 英语三级等级证书对应大学英语（1）、大学英语（2），经申报审批准许可进行学分认定、互换。
- (2) 计算机二级证书对应信息技术、程序设计基础，经申报审批准许可进行学分认定、互换。
- (3) 计算机技术与软件专业技术资格（水平）证书对应信息技术、程序设计基础、游戏程序逻辑、数据库应用技术、网页设计与制作，经申报审批准许可进行学分认定、互换。
- (4) 省级技能竞赛一等奖及以上对应游戏引擎应用、移动游戏开发、游戏引擎核心技术，经申报审批准许可进行学分认定、互换。
- (5) 其他参与的项目、获奖及取得的学习成果，经申报审批准许可进行学分认定、互换。

表 16 职业资格证书或技能竞赛课程学分置换

序号	等级证书/竞赛	对应置换课程			
1	英语三级	大学英语（1）	大学英语（2）		
2	计算机二级	信息技术	程序设计基础		
3	计算机技术与软件专业技术资格（水平）证书	程序员	信息技术	程序设计基础	游戏程序逻辑
		网页制作员	信息技术	程序设计基础	数据库应用技术
4	省级技能竞赛《虚拟现实（VR）制作与应用》赛项	游戏引擎应用	移动游戏开发	游戏引擎核心技术	

专业人才培养方案制（修）订审批表

审批机构	审批意见
二级学院	<p>同意按此方案执行</p> <p>负责人（签名） </p> <p>2023 年 6 月 24 日</p>
教学指导委员会	<p>审核通过</p> <p>负责人（签名） </p> <p>2023 年 7 月 1 日</p>
学术委员会	<p>拟同意。</p> <p>负责人（签名） </p> <p>2023 年 8 月 26 日</p>
党委	<p>2023 年第 10 次党委会议通过</p> <p></p> <p>2023 年 9 月 11 日</p>

校长（签名） 

2023 年 9 月 11 日