

# 动漫制作技术专业 人才培养方案

专业名称 动漫制作技术

专业代码 510215

二级学院 软件学院

专业带头人 卓惠丽

适用年级 2024 级

制(修)订时间 2024 年 6 月

湖南科技职业学院教务处 编制

2024 年 3 月

## 编制说明

本专业人才培养方案依据《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）等文件精神，贯彻动漫制作技术专业简介、教学标准、实训条件建设标准等标准、结合游戏动漫行业和区域产业对人才的需求制订。

本方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，为推动区域经济社会持续健康发展贡献力量。

近年来，由于本专业“逆向建模”、“AI绘图”、“动作捕捉”等“新技术、新工艺、新材料、新设备”出现，及“数字孪生”、“虚拟仿真”等绿色化改造的需要，为了促进专业升级和数字化转型，特此修订本专业人才培养方案。

本方案主要由动漫制作技术专业（510215）入学要求、基本修业年限、职业面向、培养目标与培养规格、课程设置及要求、教学进程总体安排、实施保障、毕业要求、附录等内容组成。适用于三年制全日制高职动漫制作技术专业，由湖南科技职业学院动漫制作技术专业教学团队与长沙伊恩文化传媒有限公司等企业经规划与设计、调研与分析、起草与审定、发布与更新等程序，将在2024级动漫制作技术专业实施。

主要编制人：

姓名	单位	身份	职称
卓惠丽	湖南科技职业学院	专业带头人	副教授
曾 鹏	湖南科技职业学院	骨干教师	副教授
邓 卉	湖南科技职业学院	骨干教师	讲师
王筱墨	湖南科技职业学院	骨干教师	讲师
康美林	湖南科技职业学院	骨干教师	讲师
邓 勇	长沙伊恩文化传播有限公司	企业技术人员	技术总监
刘 中	湖南巨浪奔腾数字科技有限公司	企业技术人员	技术总监

# 目 录

一、专业名称（专业代码） .....	1
二、入学要求 .....	1
三、基本修业年限 .....	1
四、职业面向 .....	1
(一) 职业面向 .....	1
(二) 职业发展路径 .....	1
(三) 典型工作任务与职业能力分析 .....	2
五、培养目标与培养规格 .....	3
(一) 培养目标 .....	3
(二) 培养规格 .....	3
六、课程设置及要求 .....	4
(一) 课程体系 .....	4
(二) 课程设置 .....	6
(三) 课程描述 .....	6
七、教学进程总体安排 .....	34
(一) 公共基础课程教学进程安排 .....	34
(二) 专业课程教学进程安排 .....	37
(三) 教学时数分类统计 .....	39
八、实施保障 .....	39
(一) 师资队伍 .....	39
(二) 教学设施 .....	40
(三) 教学资源 .....	42
(四) 教学方法 .....	42
(五) 学习评价 .....	42
(六) 质量管理 .....	43
九、毕业要求 .....	43
十、附录 .....	43
(一) 学分认定、积累与转换 .....	43
(二) 公共基础任选课一览表 .....	43
(三) 专业人才培养方案论证表 .....	44
(四) 专业人才培养方案制（修）订审批表 .....	44

# 动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（510215）。

## 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、基本修业年限

三年。

## 四、职业面向

### （一）职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

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）	软件和信息技术服务业（65）；广播、电视、电影和影视录音制作业（87）	动画设计人员（2-09-06-03）；数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）；动画制作员（4-13-02-02）	概念设计；模型制作；动画制作；非线性编辑	动画制作职业技能等级证书（中级、高级）；计算机技术与软件专业技术资格（水平）证书（多媒体应用设计师）；Adobe 设计师认证（影视后期方向）

### （二）职业发展路径

本专业毕业生职业发展路径如表 2 所示。

表 2 毕业生职业发展路径

岗位类型	岗位名称（或技术领域）	岗位要求
初始岗位	概念设计；模型制作；动画制作；非线性编辑	<ul style="list-style-type: none"><li>(1) 掌握扎实的科学文化基础；</li><li>(2) 具有动漫造型设计、三维模型制作、灯光材质渲染、影视后期合成、用户交互等知识；</li><li>(3) 具备动漫造型设计、数字化产品制作、影音作品处理和交互设计的能力；</li><li>(4) 具有工匠精神和信息素养。</li></ul>
发展岗位	技术美术	<ul style="list-style-type: none"><li>(1) 具有较强的专业技术能力，熟练掌握行业内主流的软件和工具；</li><li>(2) 了解最新的设计技术和趋势，能够带领团队进行技术升级和创新；</li><li>(3) 具有丰富的项目经验，能够针对提高美术制作质量或效率的做法和技术提出建议；</li><li>(4) 具有项目管理能力，确保项目设计目标的实现；</li><li>(5) 具有团队管理的能力，能够搭建高效的设计团队，确保团队成员的技能与项目需求相匹配；</li><li>(6) 具有质量掌控能力：能审核和评估设计作品，提供专业建议和改进意见，确保作品符合交付标准，满足项目要求。</li></ul>
迁移岗位	虚拟交互设计	<ul style="list-style-type: none"><li>(1) 能根据项目分析出功能项；</li><li>(2) 能合理的设计各个元素之间的交互方式，用户体验良好；</li><li>(3) 能熟练使用软件制作出项目；</li></ul>

		(4) 根据项目的使用人群, 设计出最佳的视觉界面; (5) 能根据项目的使用平台合理的实现 UI 并进行项目优化。
	视频拍摄与制作	(1) 具有较好的创意思维、审美和判断力; (2) 具有项目策划能力, 能根据主题和情景, 策划出富有创意和吸引力的短视频内容; (3) 具有良好的表达能力和团队合作精神: 能高效的与摄影师、演员等团队成员进行有效沟通, 准确传达自己的意图; (4) 摄影和剪辑能力: 能熟练运用摄影和剪辑技术, 提高短视频的视觉效果和叙事效果; (4) 具有较强的抗压能力, 在遇到各种挑战和困难时, 仍能积极应对并解决问题。

### (三) 典型工作任务与职业能力分析

概念设计、模型制作、动画制作、非线性编辑是本专业职业面向的主要岗位, 也是学生毕业从事的初始岗位, 其典型工作任务与职业能力分析如表 3 所示。

表 3 典型工作任务与职业能力分析

职业岗位名称	典型工作任务	主要职业能力
概念设计	造型设计	(1) 能根据项目要求设计场景; (2) 能根据项目要求设计角色的原型;
	故事版绘制	(1) 能分析并编绘出动漫项目的故事板;
模型制作	三维场景和角色模型制作	(1) 能根据项目的要求设计场景和角色的原型; (2) 能熟练使用三维软件制作场景和角色的建模并进行优化;
	材质贴图绘制	(1) 能熟练使用软件制作各类材质贴图; (2) 能绘制并对贴图优化; (3) 能输出符合项目要求的贴图;
	灯光设计	(1) 能根据剧情需要营造灯光氛围; (2) 能渲染出较好的画面效果;
	渲染输出	(1) 能正确无误的导出模型和材质; (2) 能根据项目要求进行优化设置;
动画制作	动画设计	(1) 能分析并编绘动漫项目的故事板; (2) 能熟练的运用镜头语言拍摄镜头动画; (3) 能较好的分析设计各种元素和角色动作; (4) 能熟练的设置动画关键帧和动画补间等; (5) 能熟练的运用二维、三维软件制作动画;
	特效与解算	(1) 能根据项目需求选择合适的特效; (2) 能绘制特效需要的贴图; (3) 能制作特殊材质效果; (4) 对特效节奏的把握能力较好; (5) 能有效的优化输出特效效果;
非线性编辑	影视特效制作	(1) 能根据影视剧制作要求, 利用数字技术和多种软件工具进行影像特效处理。制作各种影像效果; (2) 能根据制片方或者导演的要求, 将特效素材和剪辑后的影像结合在一起, 在视觉效果上达到高度的统一;
	影音剪辑	(1) 能熟练整理、筛选、归档影视素材; (2) 能与声音师配合, 制定影视作品中的音乐、道具声、配音和音效等音频剪辑工作; (3) 影视剧本要求, 合理安排场景剪辑和拍摄机位, 制作把握影片节奏、情感和剧情要求; (4) 能结合人物形象、配乐、音效等元素, 对影视作品进行创意性剪辑、特别效果制作、画面处理等后期制作工作;

## 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动漫造型设计、三维模型制作、灯光材质渲染、影视后期合成、用户交互等知识，具备动漫造型设计、数字化产品制作、影音作品处理和交互设计的能力，具有工匠精神和信息素养，面向广播、电视、电影和影视录音制作业与软件和信息技术服务业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事动漫前造型设计、中期三维场景和角色制作、后期影视特效与剪辑等相关工作，毕业3~5年能够胜任美术技术总监、主管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

S1：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。

S2：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。

S3：具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、创新思维。

S4：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。

S5：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。

S6：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。

S7：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。

S8：善于换位思考，具有从用户角度研究分析的能力。

S9：具有创新思维和开拓意识，勇于在动漫领域实践新理念、大胆创新。

#### 2. 知识

Z1：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。

Z2：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。

Z3：了解动画概论。

Z4：掌握构成设计、色彩搭配等专业造型基础知识。

Z5：掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

Z6：掌握二维动画的基础知识与应用。

Z7：掌握三维动画的基础知识与应用。

Z8：掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

Z9：熟悉动漫行业虚拟数字人的新知识、新技术。

#### 3. 能力

- N1：具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- N2：具有必备的劳动能力。
- N3：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。
- N4：具有终身学习和可持续发展的能力。
- N5：具有良好的审美素养和造型设计能力。
- N6：具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力。
- N7：具有三维模型、动画设计与制作能力。
- N8：具有影视后期合成、剪辑制作能力。
- N9：具有使用主流引擎进行数字人交互功能开发能力。

## 六、课程设置及要求

### (一) 课程体系

#### 1. 课程体系构建

通过专业人才调研和岗位职业能力需求分析，对接动漫产业新技术，校企协同育人构建本专业的课程体系。以动漫产业的典型工作流程划分教学模块，结合相关岗位的技能标准，融通职业技能竞赛技能点，对1+X证书考核点，充分考虑人工智能技术对产业的升级转型影响，设计了德技并修的“岗课赛证”综合育人课程体系。本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程，其中专业课程包括专业基础通识课程、专业核心课程、专业拓展课程及实训课程。本专业兼具了工学的科技属性与艺术学专业的人文属性，体现了技术与艺术的融合。发挥本专业的特点，将“德、识、能、艺”四方融合，确定本了本专业“思正、规正、形正”三维思政体系。按照二维动画模块、三维数字造型模块和三维动画模块三个部分，课程体系构建如图1所示。

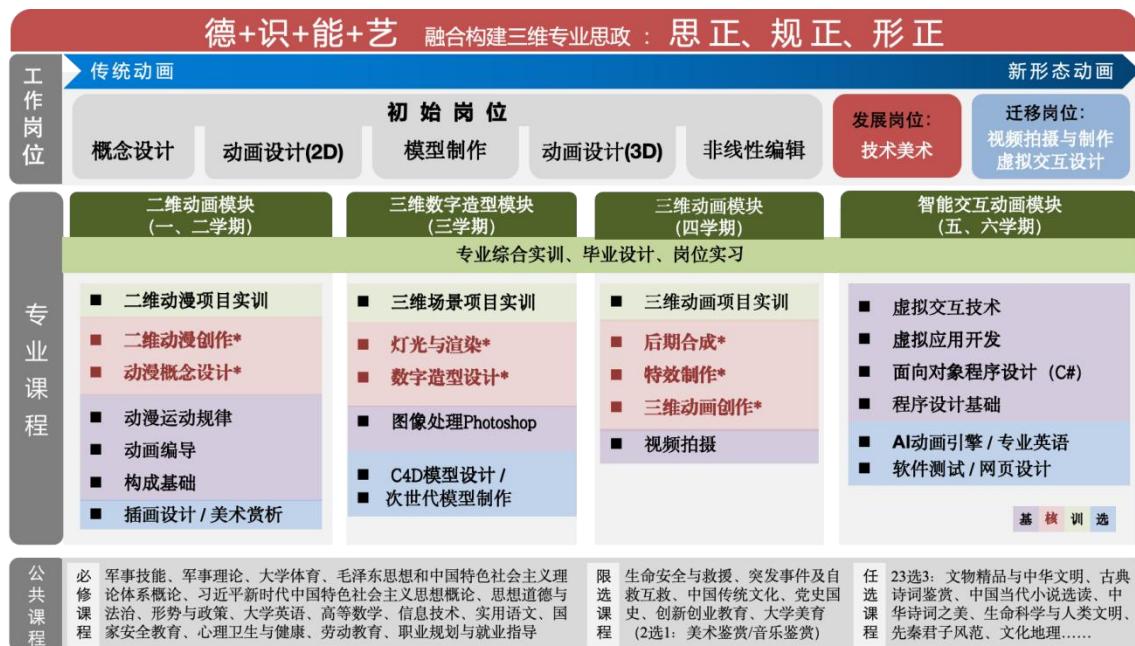


图1 课程体系结构图

#### 2. 课证赛新融通

本专业课证赛融通如表 4 所示。

表 4 课证赛融通一览表

证书/赛项类别	证书/赛项名称	组织单位	融通课程	
通用证书	高等学校英语应用能力考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	公共基础必修课程	大学英语
	全国计算机等级考试一级证书	人力资源和社会保障部	公共基础必修课程	信息技术
	普通话水平测试等级证书	湖南省语言工作委员会	公共基础必修课程	实用语文
职业技能等级证书	动画制作职业技能等级证书（中级及以上）	中国动漫集团	专业核心课程	数字造型设计
			专业核心课程	三维动画创作
职业技能大赛	3D 数字游戏艺术	中华人民共和国人力资源和社会保障部	专业基础课程	图像处理（Photoshop）
			专业核心课程	后期合成
	数字化产品设计与开发	中华人民共和国教育部	专业核心课程	动漫前期原画设计 图像处理（Photoshop） 数字造型设计 三维动画创作
			专业拓展课程	次世代模型制作
创新创业大赛	中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛	教育部	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 程序设计基础 面向对象程序设计（C#） 虚拟交互技术
	全国大学生职业规划大赛	教育部	专业核心课程	数字造型设计 三维动画创作
	炎培职业教育奖创业规划大赛	中华职业教育社	公共基础课	创新创业教育
	“挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛	共青团中央、中国科协、教育部和全国学联、举办地人民政府	公共基础课	创新创业教育

本专业课新融通如表 5 所示。

表 5 课新融通一览表

对应项目	对应内容	融通课程	
新技术	AI 绘图技术	专业基础课程	图像处理（Photoshop）
		专业核心课程	动漫前期原画设计

对应项目	对应内容	融通课程	
	逆向建模技术	专业拓展课程	AI 动画引擎
		专业核心课程	数字造型设计
		实习实训	三维场景项目实训
新设备	动作捕捉设备	专业核心课程	三维动画创作
		实习实训	三维动画项目实训、专业综合实训

## (二) 课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。其中，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，专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、实习实训。

本专业课程设置如表 6 所示。

表 6 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、军事理论、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、实用语文、国家安全教育、心理卫生与健康、劳动教育、职业规划与就业指导
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、中国传统文化、党史国史、创新创业教育、大学美育（2 选 1：美术鉴赏/音乐鉴赏）
3	公共基础任选课程	任选	23 选 3：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、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、有效沟通技巧、食品营养与健康、微生物与人类健康、专升本英语、专升本数学、数学文化、大学生防艾健康教育、人工智能
4	专业基础课程	必修	构成基础、动画编导、动漫运动规律、图像处理 Photoshop、视频拍摄、程序设计基础、面向对象程序设计（C#）、虚拟交互技术、虚拟应用开发
5	专业核心课程	必修	动漫前期原画设计、二维动漫创作、数字造型设计、灯光与渲染、三维动画创作、特效制作、后期合成
6	专业拓展课程	任选	美术欣赏/插画设计、AI 动画引擎/专业英语、软件测试/网页设计、C4D 模型设计/次世代模型制作
7	实习实训	必修	二维动漫项目实训、三维场景项目实训、三维动画项目实训、专业综合实训、毕业设计、岗位实习

## (三) 课程描述

### 1. 公共基础课程

#### (1) 公共基础必修课程

公共基础必修课程描述如表 7 所示。

表 7 公共基础必修课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	入学教育	1. 素质目标：坚定理想信念、树立远大理想。 2. 知识目标：掌握校纪校规，熟悉专业的就业方向。 3. 能力目标：能快速适应适应新环境、转变新角色，明确学习目标、合理规划大学生活。	1.理想信念教育。 2.校纪校规教育。 3.优良学风教育。 4.心理健康教育。 5.职业规划教育。 6.文明修养教育。	1.课程思政：紧紧围绕立德树人的根本任务，以理想信念教育为核心，以社会主义核心价值观为引领，以学生成长成才为目标，构建内容丰富、形式多样、特色鲜明、实效性强的入学教育体系。要爱国教育与爱校教育相结合，帮助新生坚定理想信念，增强爱校情感和家国情怀，引导新生正确认识大学，适应大学生活，实现角色转换。 2. 教学条件：教室配备多媒体设施和无线网络等。 3. 教学方法：采取讲座、交流、报告会等多种形式进行；集中教育与分散教育相结合、课堂教育与朋辈指导相结合、主题教育与专业教育相结合。 4. 师资要求：政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正。 5. 考核方式：授课教师和辅导员根据每次授课实际情况进行评价。	S1 S2 S3 S4 S5 S6
2	军事技能	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。	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列条令》主要内容。 4. 军队列训练动作要领。 5. 寝室内务整理规范。	1. 课程思政：立德树人贯穿始终，要加强爱国主义教育及国家军事安全教育。 2. 教学条件：有足够的运动场地。如有必要，可在寝室、教室开展有关活动。 3. 教学方法：讲解与示范相结合，要求严格训练、科学训练、按纲施训、依法治训。 4. 师资要求：军训教官的资质应符合国家有关规定。 5. 考核方式：综合学生军训期间的表现及训练效果进行评价。军训教官、辅导员应做好日常训练记录。	S1 S2 S4 S7 Z1 Z2 N1 N4
3	军事理论	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。 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	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。	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%。	S1 S2 S3 Z1 Z2 N1 N4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。			
4	大学体育	1. 素质目标：具有“健康第一”和“终生体育”意识，具有爱国主义、集体主义、社会主义精神以及奋发向上、顽强拼搏的意志品质；具有强健体魄、成为身心协调发展的高素质人才；具有良好的体育道德风尚；能正确处理竞争与合作的关系。 2. 知识目标：了解相关的体育理论知识，裁判知识；掌握运动损伤的救护及运动营养常识，懂得体育文化内涵的欣赏；了解职业病的防治并掌握一定的康复技能。 3. 能力目标：具有一定运动能力并能促进身体健康、心理健康、适应社会的能力；掌握一到两项运动项目；具有参与简单的基层体育赛事的组织开展能力；具有制定可行的个人锻炼身体计划的能力；能够通过康复知识养成体育锻炼习惯，形成健康的生活方式。	该课程为纯实践课程，课程内容包含： 1. 运动技术模块：篮球、足球、排球、啦啦操、武术、健身气功、羽毛球。 2. 基础模块：体育竞赛规则、体育与健康概述、体育锻炼的科学方法、创伤急救基本技术等。 3. 拓展模块：阳光跑和运动会。	1. 课程思政：落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。融体育知识传授、体育锻炼能力培育、人文素质提高与一体。 2. 教学条件：田径场、足球场、篮球场、排球场、形体房，基本体育器材，多媒体一体机。 3. 教学方法：采用讲授法、示范法，情境教学法、案例教学法等多种教学方法。课前预习，课中体验教学内容，回答提问，课后完成布置练习。 4. 师资要求：体育相关专业，体育的基础理论知识丰富，实践能力较强，同时应具备一专多项的教学经验。 5. 考核方式：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占40%，终结性考核占60%。	S2 S5
5	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1. 素质目标：具有中国特色社会主义“四个自信”的政治意识；具有正确“三观”的基本素养；具有将思政理论指导于个人行为的自觉思维。 2. 知识目标：了解马克思主义中国化的历史进程；熟悉马克思主义中国化几大理论之间的相互关系；掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本内容、精神实质、历史地位、重要作用和科学方法。 3. 能力目标：具有运用马克思主义中国化、时代化的基本立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力。	1. 马克思主义中国化时代化及其理论成果。 2. 毛泽东思想的形成发展、主要内容和历史地位。 3. 邓小平理论的主要内容和历史地位。 4. “三个代表”重要思想的主要内容和历史意义。 5. 科学发展观的核心要义和历史意义。	1. 教学条件：线上省级精品课教学资源库，超星学习通；线下多媒体智慧教室，校外实践基地，并根据专业特点和学情分析，增强课程教学的针对性、时代性和吸引力。 2. 教学方法：理论讲授法、信息化教学法、启发式教学法、探究式教学法、情景教学法、案例教学法等。 3. 师资要求：政治要强，情怀要深，思维要新，视野要广，自律要严，人格要正。 4. 考核方式：过程性考核60%+终结性考核40%。	S1 S2 S3 S4 S7 Z1 Z2 N1
6	思想道德与法治	1. 素质目标：具有坚定理想信念、强烈家国情怀、良好道德素质、基本法治素养； 2. 知识目标：了解时代新	1. 绪论篇：担当复兴大任，成就时代新人。 2. 思想篇：领悟人生真谛，把握人生方向；追求远大理想，坚定崇高信念；继承优	1. 教学条件：线上省级精品课教学资源库，超星学习通；线下多媒体智慧教室，校外实践基地，并根据专业特点和学情分析，增强课程教学	S1 S2 S3 S4 S7 Z1

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		人应具备的能力与素养：掌握马克思主义人生观、价值观、道德观、法治观。 3. 能力目标：具有理论联系实际，明辨是非的能力；具有创新创业的能力；具有道德践履和法治实践能力。	良传统 弘扬中国精神；明确价值要求，践行价值准则。 3. 道德篇：遵守道德规范，锤炼道德品格 4. 法治篇：学习法治思想，提升法治素养。	的针对性、时代性和吸引力。 2. 教学方法：坚持“教师主导、学生主体”，采用混合式教学法、任务驱动法、案例教学法等。 3. 师资要求：政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正。 4. 考核方式：过程性考核 60%+终结性考核 40%。	Z2 N1
7	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	1. 素质目标：具有中国特色社会主义信仰，树牢“四个意识”，坚定“四个自信”，坚决做到“两个维护”，自觉投身中国特色社会主义伟大实践；具有社会主义现代化事业合格建设者所应有的基本政治素质。 2. 知识目标：了解和把握习近平新时代中国特色社会主义思想产生的时代背景；掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求；理解掌握党的创新理论的基本精神、基本内容、基本要求。 3. 能力目标：具有正确运用习近平新时代中国特色社会主义思想的世界观、方法论和贯穿其中的立场、观点、方法分析问题、解决问题的能力。	1. 新时代坚持和发展中国特色社会主义。 2. 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。 3. 坚持党的全面领导。 4. 坚持以人民为中心。 5. 全面深化改革开放。 6. 推动高质量发展。 7. 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略。 8. 发展全过程人民民主。 9. 全面依法治国。 10. 建设社会主义文化强国。 11. 以保障和改善民生为重点加强社会建设。 12. 建设社会主义生态文明。 13. 维护和塑造国家安全。 14. 建设巩固国防和强大人民军队。 15. 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一。 16. 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体。 17. 全面从严治党。	1. 教学条件：采用教育部统编教材，课内依托线上精品课教学资源库，线下智慧教室，课外依托校内外德育实践基地展开教学，将信息技术充分融入课堂，并根据专业特点和学情分析，增强课程教学的针对性、时代性和吸引力。 2. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取启发式教学法、案例教学法、情境教学法等。 3. 师资要求：政治要强，情怀要深，思维要新，视野要广，自律要严，人格要正。 4. 考核方式：过程性考核 60%+终结性考核 40%。	S1 S2 S3 S4 S7 Z1 Z2 N1
8	形势与政策	1. 素质目标：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；牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，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：了解国内国际发展大势；掌握新时代坚持和发展中国特色社会主义的新理论新实践。 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；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。	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。	1. 教学条件：线上校级精品课教学资源库，超星学习通；线下多媒体智慧教室，校外实践基地，并根据专业特点和学情分析，增强课程教学的针对性、时代性和吸引力。 2. 教学方法：案例教学法、自主探究法等。 3. 师资要求：政治要强，情怀要深，思维要新，视野要广，自律要严，人格要正。 4. 评价及考核：过程性考核 60%+终结性考核 40%。	S1 S2 S3 S4 S7 Z1 Z2 N1

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
9	大学英语	<p>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性思维。</p> <p>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 AI 领域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信息技术相关英文核心词汇、句型和语法结构。</p> <p>3. 能力目标：具有英文日常交流和简单业务交流沟通会话能力；具有阅读并理解科技、信息、AI 技术等英文资料的能力；具有一定科技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。</p>	<p>1. 职业与个人主题模块：包括人文底蕴、职业规划、职业精神专题。职场情境任务有自我介绍、求职应聘、购买电脑、活动组织、参访接待等。</p> <p>2. 职业与社会主题模块：包括社会责任、科学技术、文化交流专题。职场情境任务有产品策划、产品推荐、移动设备、人工智能等。</p> <p>3. 职业与环境主题模块：包括生态环境、职场环境专题。职场情境任务有危机公共、交易善后、IT 新世界、网络安全等。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人的理念贯穿于教学中，用英语传播中国文化，培育和践行社会主义核心价值观。在潜移默化中坚定学生的理想信念，厚植爱国主义情怀，形成正确的世界观、人生观、价值观。</p> <p>2. 教学条件：充分利用学习通、职教云等网络学习平台和大数据、人工智能等技术，建立真实、开放、交互、合作的教学环境，将抽象的教学内容，采用图文并茂的形式形象地展示出来。</p> <p>3. 教学方法：利用网络资源和学习通等平台进行线上+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。</p> <p>4. 师资要求：担任本课程的主讲教师应有高校教师资格证，有英语类相关专业本科及以上学历；有扎实的学科专业知识；有较强的实践能力和信息化教学能力；能够有效实施英语教学，开展教学研究。</p> <p>5. 考核方式：本课程为考试课程。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如下：平时考核成绩占比 30%，过程性考核成绩占比 40%，期末考试成绩占比 30%。</p>	S1 S2 S3 S4 Z1 N1 N4
10	计算机数学	<p>1. 素质目标：具有探究和创新意识；具有批判性思维和综合应用能力的素养；具有严谨细致、团队合作精神和坚韧不拔的思维品质；培养正确的辩证唯物主义和历史唯物主义世界观。</p> <p>2. 知识目标：掌握求极限的方法；熟练掌握求解导数、微分、不定积分、定积分的方法；了解离散数学中关于集合论、数理逻辑和图论的知识。</p> <p>3. 能力目标：具有一定的</p>	<p>1. 函数、极限及连续。</p> <p>2. 导数与微分。</p> <p>3. 导数的应用。</p> <p>4. 不定积分。</p> <p>5. 定积分。</p> <p>6. 数理逻辑。</p> <p>7. 图论。</p>	<p>1. 课程思政：以立德树人为根本任务，实现文化育人，结合信息类专业及课程特点，引入科技强国、文化自信等案例，将实事求是、诚实守信、严谨规范、创新创业等思政元素融入教学内容之中。</p> <p>2. 教学条件：教室配备多媒体设施和无线网络等。</p> <p>3. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取任务驱动法、案例分析法启发诱导法等教学方法，引</p>	S1 S3 S4 S6 Z1 N1

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		抽象概括能力以及逻辑推理能力；具有较强的空间想象、运算求解、数据处理、运用现代信息技术等能力；能综合运用所学知识去分析和解决问题。		导学生积极思考、勇于创新。以问题解决为核心组织教学，创立良好的教学环节促进“问题解决”的实现。 4. 师资要求：数学及相关专业研究生学历或讲师以上职称；有扎实的学科专业知识同时应具备较丰富的教学经验。 5. 考核方式：本课程为考试课程，采取过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 70%，终结性考核占 30%。	
11	信息技术	1. 素质目标：具有信息意识，能充分利用信息解决生活、学习和工作中的实际问题，具有团队协作精神，善于与他人合作、共享信息；具备良好的信息素养与社会责任。 2. 知识目标：了解信息技术的发展史及新一代信息技术；了解信息安全、信息素养与社会责任；掌握常用信息资源与信息检索方法；熟悉计算机基本操作及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。 3. 能力目标：具备对信息的敏感度和对信息价值的判断力；具有捕获、提取和分析信息能力；具有计算机基本操作和常用软件的安装与卸载能力；能安全有效地利用互联网进行信息检索，并利用计算机进行文档编辑、数据统计与分析、信息展示等信息技术应用能力。	1. 信息时代与信息素养。 2. 信息需求与信息检索。 3. 时代的助力者计算机。 4. 计算机网络与信息安全。 5. 文档编辑。 6. 数据统计与分析。 7. 信息展示。	1. 课程思政：具备信息社会责任，在现实世界和虚拟空间中都能遵守相关法律法规，信守信息社会的道德与伦理准则；具备较强的信息安全意识与防护能力，能有效维护公共信息安全。 2. 教学条件：本课程在超星平台建设有网络在线课程，采用线上线下混合式教学，需要稳定的网络环境；硬件要求提供足够的计算机、投影仪等设备；软件要求安装 WIN10 以上操作系统、OFFICE（2016 以上版本）、WPS 以满足教学和学习的需要。 3. 教学方法：采用启发式、参与式、个性化教学等多种教学方法，包括课堂讲解、案例分析、小组讨论、实践操作等。通过具体案例和实践操作，引导学生应用信息技术来解决实际问题。 4. 师资要求：计算机及相关专业研究生学历或讲师以上职称，有扎实的学科专业知识同时具备丰富的教学经验。 5. 考核方式：过程考核占 60%（MOOC 平台在线学习 30%，课堂学习 30%），终结性考核占 40%作品考核占 20%，期末理论考核占 20%。	S1 S3 S4 S6 Z1 N3 N4
12	国家安全教育	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	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	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	S1 S2 S3 S4 S5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		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：能够深入理解并准确把握总体国家安全观，具有维护国家安全的能力。	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基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。	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。 考核成绩评定办法：平时成绩占 60%，课程考试占 40%。	Z1 Z2 N1
13	实用语文	1. 素质目标：具有爱岗敬业、诚实守信的职业道德；具有积极向上的职业观，提升职业人文素养；具有严谨细致、坚持不懈的工作作风；弘扬工匠精神、楚怡精神，具有高尚的职业道德和职业情操，打造成为专业技能精湛的行业人才。 2. 知识目标：掌握日常沟通、高效演讲及各场景演讲技巧的相关知识；了解应用文写作的特点及要求；掌握与专业相关的应用文写作的基本知识。 3. 能力目标：能适应岗位情境，提升逻辑思维能力及审美能力；能适应 AI 科技裂变，具备个性化的语文素养能力；能够强化泛语言文化与人际沟通能力。	1. 口语模块：日常沟通技巧；高效演讲技巧；场景演讲技巧。 2. 通用写作模块：应聘场景写作；汇报场景写作；会议场景写作。 3. 专业场景写作模块：毕业设计写作、经济合同写作。	1. 课程思政：以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以立德树人为根本任务，实现文化育人，培养新时代具有竞争力及创新力的高素质职业人才，将心怀天下、乐于奉献、质量意识、实事求是、诚实守信、严谨规范、创新创业等思政元素注入教学内容之中。 2. 教学条件：教室配备多媒体设施和无线网络等。 3. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取任务驱动法、案例分析法、情境教学法、角色扮演法、头脑风暴法、启发诱导法等教学方法，引导学生积极思考、乐于动笔。 4. 师资要求：有扎实的学科专业知识、较强的文字写作能力，同时应具备较丰富的教学经验。 5. 考核方式：本课程为考查课程，采取过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 70%，终结性考核占 30%。	S1 S3 S4 S6 Z1 N1
14	心理卫生与健康	1. 素质目标：树立心理健康发展的自主意识；具备“知行合一”和“助人自助”的心理素养；具备自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态； 2. 知识目标：了解心理学的相关理论和基本概念；掌握心理健康的标淮及意义；了解大学阶段人的心理发展特征和异常表现；掌握自	模块一：走近心理健康 项目 1：大学生心理健康绪论 项目 2：心理咨询与心理障碍预防 模块二：正确认识自我 项目 3：自我意识 1 项目 4：自我意识 2 项目 5：塑造健全人格 模块三：适应大学生活 项目 6：适应与规划大学生活 项目 7：学会学习与创造 1	1. 课程思政：明确课程教学各环节中的思政教育元素和育人要求，注重“课程思政”的价值聚焦，聚焦育人价值的本源，注重价值导向。不断更新和提升专业知识水平和思想政治素养，及时把握专业和思想政治教育动态，增强对心理育人思想政治教育中价值的充分认识。 2. 教学条件：多媒体教室，	S1 S2 S4 S5 Z1 N1

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		我调适的基本知识、大学生心理危机及其干预知识。 3. 能力目标：能够提升自我探索技能；能够提升心理调适技能；能够提升心理发展技能。	项目 8：学会学习与创造 2 模块四：有效管理情绪 项目 9：大学生情绪管理 项目 10：网络心理健康 模块五：优化人际交往 项目 11：大学生人际交往 1 项目 12：大学生人际交往 2 项目 13：恋爱心理 模块六：敬畏神圣生命 项目 14：应对压力与挫折 1 项目 15：应对压力与挫折 2 项目 16：生命教育	心理中心各功能室。 3. 教学方法：理论讲授、团体训练、小组分享、案例教学、心理测试、角色扮演等。 4. 师资要求：必须拥有国家三级及以上心理咨询师资格证书或者心理治疗师资格证书，或者拥有心理学、教育学硕士学位。 5. 考核方式：考核过程由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）组成。其中过程性考核包括：学习态度 40%+ 平时作业 30%+ 出勤情况 30%，终结性考核为成长分析报告	
15	劳动教育	1. 素质目标：具有崇尚劳动、尊重劳动、热爱劳动的劳动价值观；具有精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动素养；坚持培育和践行社会主义核心价值观，注重教育实效，实现知行合一，培养学生积极劳动的良好观念和习惯。 2. 知识目标：了解劳动的含义和价值；掌握常用清洁工具的使用方法；掌握室内、室外环境卫生标准。了解劳动过程须注意的安全要素；了解环境卫生精细化管理常态化的要求和意义； 3. 能力目标：具有必备的基础劳动能力；能够提高学生自我管理、自主学习、自主劳动的能力。	包括劳动教育理论知识和劳动实践： 理论课内容： 1.理解劳动价值,创造美好生活。 2.新时代劳动的价值。 3.上好校园劳动必修课。 4.新时代劳动精神、工匠精神。 实践课内容： 1.日常清扫保洁。 2.垃圾分类处理。 3.设施精细化管理。 4.校园环境维护。	1. 课程思政：通过劳动教育使学生能够理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立正确的劳动价值观，提升学生的综合劳动素养，培养良好的劳动品质。 2. 教学条件：授课主要以劳动实践为主，需要配备基础的劳动工具，根据三校区实际情况进行校园环境卫生区域划分。理论课在教室配备多媒体设施和无线网络。 3. 教学方法：在课堂教学中，采用“以案例为载体、以任务为驱动、以要点为主线”的教学方式，充分利用信息化技术工具构建移动教学资源辅助教学；实践课当中，按照《劳动周管理办法》老师布置任务，团队合作完成劳动任务。 4. 师资要求：实践能力较强，同时应具备较丰富的学生思想政治工作经验和教学经验，要求教师具有卫生工作或辅导员工作经验。 5. 考核方式：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。	S1 S2 S3 S7 Z1 Z2 N2
16	职业规划与就业指导	1. 素质目标：具有职业生涯发展的自主意识；具有正确职业态度和就业观念；具有良好的职业道德素养；具有开拓创新的思维，具备全球化视野并树立文化自信，。	1. 认识职业生涯规划。 2. 探索自我。 3. 探索职业世界。 4. 职业生涯决策。 5. 制定行动计划与措施。 6. 就业形势与政策。	1. 课程思政：融入社会主义核心价值观，使学生将个人职业发展与社会发展紧密结合；结合国家发展战略和行业发展趋势，增强学生的社会责任感和历史使命感；融	S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>把个人发展和国家需要、社会发展相结合。</p> <p>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定的方法；掌握求职技巧。</p> <p>3. 能力目标：具有职业规划与管理的能力；具有自我觉察和自我分析能力；具有综合分析各类信息进行科学的生涯决策能力。</p>	<p>7. 收集就业信息。</p> <p>8. 准备求职材料。</p> <p>9. 面试指导。</p> <p>10. 职场适应与发展。</p>	<p>入“诚公文化”教育，培养学生诚实守信、敬业爱岗的职业态度。</p> <p>2. 教学条件：多媒体设备、无线网络和分组教学。</p> <p>3. 教学方法：采用模块教学和行动导向教学法，结合案例分析、测试分析、情景模拟训练、小组讨论、角色扮演、访谈、调查等方法进行。</p> <p>师资要求：具备丰富的就业指导经验和职业咨询能力，引导学生进行职业规划和就业准备。</p> <p>5. 考核方式：采取过程性考核 70%+ 终结性考核 30% 的形式进行考核评价。</p>	Z1 Z2 N1 N2 N3 N4

## (2) 公共基础限选课程

公共基础限选课程描述如表 8 所示。

表 8 公共基础限选课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	生命安全与救援	<p>1. 素质目标：具有应对危机突发事件意识。</p> <p>2. 知识目标：掌握基本生存、自救和救助技能。</p> <p>3. 能力目标：掌握常见运动创伤的预防与处置方法。</p>	<p>1. 现场急救技能。</p> <p>2. 户外活动危险的预测与预防。</p> <p>3. 运动损伤的预防与处理。</p> <p>4. 生活中常见的意外事件。</p>	<p>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。</p> <p>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%。</p>	S1 S2 S3 Z1 N4
2	突发事件及自救互救	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 能力目标：能做到遇到突发事件冷静有效自救互救。</p>	<p>1. 突发事件应急和处理原则。</p> <p>2. 急性中毒的应急处理。</p> <p>3. 心肺复苏初级救生术。</p> <p>4. 呼吸道异物的现场急救。</p> <p>5. 常见急危重病症的现场急救。</p> <p>6. 常见意外事故的现场急救。</p> <p>7. 各类创伤的现场急救。</p> <p>8. 止血与包扎术。</p> <p>9. 固定与搬运术。</p>	<p>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。</p> <p>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%。</p>	S1 S2 S3 Z1 N4
3	中国传统文化	<p>1. 素质目标：具有完善人格修养的意识；具有一定的审美和人文素养；具有传承弘扬中华优秀传统文化的责任感和使命感；具有深</p>	<p>1. 中国传统文化的基本精神。</p> <p>2. 中国古代哲学。</p> <p>3. 中国古代教育。</p> <p>4. 中国古典文学。</p>	<p>1. 课程思政：以立德树人为根本，培养学生对中华优秀传统文化的认同和传承意识，引导学生树立正确的价值观，提高学生的文化素</p>	S1 S2 S6 Z1 N1

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>厚的爱国情感和中华民族自豪感。</p> <p>2. 知识目标：了解必备的中华优秀传统文化知识、中国传统道德规范和传统美德；熟悉中国古代哲学、文学、艺术、礼仪、节日等优秀文化成果；掌握传统文化的基本精神和核心理念。</p> <p>3. 能力目标：具有较高的阅读鉴赏能力和审美能力；具有一定的文化思辨和创新能力，能自觉将中华优秀传统文化与社会主义核心价值观相结合，对社会现象具有较准确的分析和判断。</p>	<p>5. 中国传统艺术。</p> <p>6. 中国古代科技。</p> <p>7. 中国古代建筑。</p> <p>8. 中国传统礼仪。</p> <p>9. 中国传统节日。</p> <p>10. 中国古代社会生活。</p>	<p>养和民族认同感，增强学生的文化自信。</p> <p>2. 教学条件：教室配备多媒体设施和无线网络等。</p> <p>3. 教学方法：运用现代化教学手段，采用讲授教学法、翻转教学法、情境教学法、案例教学法、任务驱动法、小组讨论法等多种方法，使用在线开放课程组织教学。</p> <p>4. 师资要求：应具有较深厚的中华优秀传统文化知识和较高的人文素养，同时应具备较丰富的教学经验。</p> <p>5. 考核方式：本课程为考查课程，采取过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。</p>	N4
4	党史国史	<p>1. 素质目标：具有史学素养和政治思维。</p> <p>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。</p> <p>3. 能力目标：具有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。</p>	<p>1. 西方列强对中国的侵略。</p> <p>2. 马克思主义在中国传播与中国共产党成立。</p> <p>3. 中华民族抗日战争的伟大胜利。</p> <p>4. 历史和人民选择了中国共产党。</p> <p>5. 中国特色社会主义进入新时代。</p>	<p>本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络平台上进行，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%。</p>	S1 S2 S3 S4 S7 Z1 Z2 N1
5	创新创业教育	<p>1. 素质目标：具有创新创业意识；具有团队合作意识；具有勇于担当、服务社会、挑战自我、承受挫折、坚持不懈、创造价值、追求卓越的创业精神。</p> <p>2. 知识目标：了解开展创新、创业活动所需要的基本知识；熟悉创业资源整合与创业计划撰写的方法；掌握创业与职业生涯发展的关系。</p> <p>3. 能力目标：具有当代大学生必备的创业综合素质和能力；能主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，积极投身创新实践。</p>	<p>1. 创业与人生。</p> <p>2. 创新、创业与创业精神。</p> <p>3. 创业者与创业团队。</p> <p>4. 整合创业资源。</p> <p>5. 创业机会的识别与评估。</p> <p>6. 商业模式及其设计与创新。</p> <p>7. 创业风险的识别与控制。</p> <p>8. 创业计划书的撰写与展示。</p>	<p>1. 课程思政：实行思政教育、劳动教育与创新创业教育融合，注重培养学生的爱国精神、企业家精神、责任意识、安全意识等，激发学生的创新创业兴趣，让思想“活”起来，让创业“动”起来。</p> <p>2. 教学条件：多媒体设备、无线网络和分组教学</p> <p>3. 教学方法：采用模块教学和行动导向教学法，结合案例分析、项目训练、情景模拟训练、小组讨论、角色扮演、问卷调查等方法进行。</p> <p>4. 师资要求：具备大学生创新创业教育改革的理念，积极创新教学方式和教学内容，创设更加具体的教学情境。具有创业指导能力，引导学生进行创新创业项</p>	S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 Z1 Z2 N1 N2 N3 N4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				目的策划和实践。 5. 考核方式：采取过程性考核 70%+终结性考核 30%的形式进行考核评价。	
6	大学美育 (美术鉴赏)	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；具有审美意识及个人艺术修养；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：了解艺术的本质与特征、艺术的起源、功能与种类；熟悉艺术创作、艺术作品、艺术鉴赏等方面知识；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，具有一定的美术鉴赏能力。	线下模块： 1. 中国美术作品赏析：从古代至现代，涵盖绘画、雕塑、建筑、工艺美术等多个方面；重点介绍各时期的重要美术遗产、美术流派、美术家及其代表作品。分析不同历史时期的艺术特色、文化背景和社会影响。 2. 外国美术作品赏析：涵盖欧洲、亚洲、非洲等地区的美术发展；重点介绍不同文明背景下的美术风格和代表作品；分析外国美术作品的技法、材料、形式和内容等方面的特点。 线上模块 (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、)	1. 课程思政：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，提高学生审美能力和人文素养，促进学生全面发展。 2. 教学条件：多媒体教学设备。智慧职教、超星智慧学习平台。 3. 教学方法：线上线下混合式教学，运用现代媒体教学手段，采用情境导入法、故事讲述法、互动讨论法、多媒体体验法、自主学习法。 4. 师资要求：较高的理论水平；良好综合艺术素养；具有良好的沟通能力和教学耐心，能够激发学生的学习兴趣和积极性。 5. 考核方式：本课程采用“过程考核+终结考核”方式进行考核，其中过程考核占 60%，终结考核占 40%。	S1 S2 S3 S4 S5 S6 Z1 N1 N4
7	大学美育 (音乐鉴赏)	1. 素质目标：具有正确的审美观念、文化传承意识、坚定文化自信。提高学生的艺术修养和团队合作精神。 2. 知识目标：了解音乐的常见体裁与发展脉络。理解音乐与文化、历史、社会等方面的关系，认识音乐在人类文明中的地位和作用。掌握音乐基础知识及基本技能，并能理解其在音乐表现中的作用。 3. 能力目标：具有识谱能力、视唱能力。审美感知和审美评价能力。创新精神和实践能力。	线下模块： 1. 音史之缘——音乐历史与文化的瑰丽之旅。 2. 乐声之基--探索音乐的无限奥秘。 3. 音流之脉--流动的音乐脉搏。 4. 汉韵民律——绚丽的汉族与少数民族音乐。 5. 音舞之韵——声乐、器乐与舞蹈音乐。 6. 音镜之魂——戏剧、影视与流行音乐。 7. 音之万象——多彩的世界音乐文化。 8. 音舞飞扬——音乐表演与舞台实践。 线上模块： (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、)	1. 课程思政：引导学生树立正确的历史观、民族观、国家观、文化观，提高学生的审美和人文素养，培养创新精神和实践能力，塑造健全人格。 2. 教学条件：多媒体教学设备。超星智慧学习平台、实践舞台。 3. 教学方法：运用现代媒体教学手段，采用情境导入法、故事讲述法、互动讨论法、多媒体体验法、自主学习法。 4. 师资要求：较高的理论知识音乐素养；良好的演唱、范唱能力；扎实的音乐理论功底指导教学；具有良好的沟通能力和教学耐心，能够激发学生的学习兴趣和积极性。	S1 S6 Z9 N4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				5. 考核方式：本课程为考查课程。采取过程性考核 50%（考勤 10%+课堂表现 20%+课后作业 20%）与综合性考核 50%（作品表现、舞台表演）相结合考评方法。	

### (3) 公共基础任选课程

公共基础任选课程描述如表 9 所示。

表 9 公共基础任选课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	任选课程 (23 选 3)	1. 素质目标：具有个人认知与文化修养，具有一定科学素养。 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。	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. 如何高效学习。 10. 《诗经》导读。 11. 中国古代礼仪文明。 12. 中国现代文学名家名作。 13. 《论语》导读。 15. 辩论修养。 16. 有效沟通技巧。 17. 食品营养与健康。 18. 微生物与人类健康。 19. 专升本英语。 20. 专升本数学。 21. 数学文化。 22. 大学生防艾健康教育。 23. 人工智能。	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。其中专升本英语、专升本数学选课人数达 30 人，则线上线下混合教学。纯在线课考核办法：视频学习占 40%，章节测试占 30%，课程考试占 30%。线上线下混合授课考核办法：过程性考核占 60%，终结性考核占 40%。	S1 S2 S3 S4 S5 S6 Z1 N1 N4

## 2. 专业课程

### (1) 专业基础课程

专业基础课程描述如表 10 所示。

表 10 专业基础课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	构成基础	1. 素质目标：具有良好的职业素养和敬业精神、对待设计任务，工作态度认真，敢于承担责任；善表达，具有创新意识，培养劳动意	1. 构成的形式美原理。 2. 造型的基本要素。 3. 形象的构成。 4. 平面构成的基本形式法则。	1. 课程思政：通过理解点、线、面的构成规律与和谐美，进而延伸到社会和谐、人际关系的和谐等层面。通过色彩的学习，让学生认识	S6 S9 Z1 Z3 Z4 N2

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>识。</p> <p>2. 知识目标：了解平面构成、色彩构成基本概念；理解色彩的情感与象征及色彩构成设计的基本规律；掌握点、线、面和块的构成及形式法则；掌握色彩的构成及配色法则。</p> <p>3. 能力目标：能用平面构成法则原理，对设计元素进行打散重构；能用形式美的构成法则进行专业造型设计；能运用色彩基本理论及形式美原理进行色彩搭配。</p>	<p>5. 色彩的三要素。</p> <p>6. 色彩的对比与调和。</p> <p>7. 色彩的重构与情感表现。</p> <p>8. 立体构成的方法。</p>	<p>到不同文化背景下色彩运用的差异性和多样性，培养其跨文化交流的能力。通过理解空间与形态的关系，进而延伸到人与环境、人与自然的和谐共生等层面。同时，构成中的材料运用和制作工艺也蕴含着环保、可持续发展的理念。</p> <p>2. 教学条件：多媒体教室。</p> <p>3. 教学方法：运用多种教学方法和手段，如案例分析、任务驱动、直观演示、分组教学等，激发学生的学习兴趣和主动性。</p> <p>4. 师资要求：具备本科及以上学历，专业背景应与艺术设计或相关学科，具备扎实的实践技能，能够指导学生进行实际操作和作品创作，提升学生的动手能力和创作能力。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课堂表现和课程训练测试两部分组成。具体考核成绩评定办法如下：课堂表现占 30%（包含增值评价 10%，通用能力 20%）；模块阶段测试占 70%（包含平面构成模块测试 35%，色彩构成模块测试 35%）。</p>	N5
2	动画编导	<p>1. 素质目标：具有自学学习，动手意识和审美鉴赏情趣。</p> <p>2. 知识目标：了解剧本、分镜的基础知识，如镜头的概念、景别的类型；了解镜头组接所产生的视觉效果，研究漫画中规律性的组合方法，从而举一反三灵活运用；掌握分镜脚本的编绘方法。</p> <p>3. 能力目标：动漫制作环节把控能力，树立文化自信与精益求精的工匠精神。使学生掌握漫画前期剧情编写能力与各环节衔接的能力，具有独立完成漫画剧情编写的能力，能按职业岗位需求处理动漫作品的前期制作内容。</p>	<p>1. 动漫剧本基础理论。</p> <p>2. 故事脚本创作与设计。</p> <p>3. 动漫分镜格式应用。</p> <p>4. 分镜语言构图、分格原理。</p> <p>5. 镜头设计技巧。</p>	<p>1. 课程思政：通过挖掘教学案例中的民族精神、文化自信、社会责任等培养学生文化自信、敏锐的社会洞察力和正确的价值导向。</p> <p>2. 教学条件：多媒体教室。</p> <p>3. 教学方法：教师应根据学生的学习程度、专业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、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备扎实的动画、影视理论基础，对动画编导的各个环节有深入的理解，具备 1-3 年以上的相关工作经验，有成功参与动画项目编导的经历。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	
3	动漫运动规律	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心；具有热爱生活、观察生活的品质、发现和总结自然规律职业素质。</p> <p>2. 知识目标：了解动画运动的概念；理解运动规律的原理；掌握各类事物的运动变化处理方法。</p> <p>3. 能力目标：能设计各类事物具有趣味性的动画；能独立完成故事稿的绘制；能较好的绘制中间画，掌控动画节奏和时间。</p>	<p>1. 机械运动规律。</p> <p>2. 各类自然现象运动规律。</p> <p>3. 两足、四足动物的运动规律。</p> <p>4. 飞禽鱼虫动物的运动规律。</p> <p>5. 其他事物的运动规律。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生观察生活、尊重客观事实、并归纳总结规律的基本方法和技巧，培养学生正确的世界观、人生观、价值观。</p> <p>2. 教学条件：多媒体教室。</p> <p>3. 教学方法：教师可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的动画运动规律理论知识，包括物体运动规律、角色动作设计、动画原理等，具备 1-3 年以上的相关工作经验或教学经验，有成功参与动画制作的经历。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S5 S6 Z1 Z5 N5 N6
4	图像处理 (Photoshop)	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质，具有敬业的劳动意识；具有高度责任心和良好的团队合作精神；具有较强的创意思维和健康的审美意识，以及较高的艺术设计鉴赏能力。</p> <p>2. 知识目标：了解图形图像基础知识；掌握 Photoshop 软件的使用方法；掌握图形图像处理的相关知识；掌握手绘贴图的技法。</p> <p>3. 能力目标：能完成图像的处理；能完成图形的绘制；能绘制 UV 贴图。</p>	<p>1. 图形图像基础。</p> <p>2. 图像的合成与处理。</p> <p>3. 图形的绘制。</p> <p>4. 手绘贴图。</p> <p>5. AI 修图。</p>	<p>1. 课程思政：培养激发学生的民族自豪感和爱国情怀，弘扬中华优秀传统文化的精髓，增强其文化自信，培养精益求精的工匠精神。</p> <p>2. 教学条件：图像处理实训室。</p> <p>3. 教学方法：根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：教师应具备扎实的图像处理理论知识，包括图形学、色彩科学等，熟练掌握至少一种主流的图像处理软件，了解行业前沿技术，以便将新技术、新方法融入教学中。</p>	S1 S3 S7 S9 Z4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	
5	视频拍摄	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心；具有一定的美学知识和健康的审美观点，对自然、社会生活和艺术之美的感知。</p> <p>2. 知识目标：了解音频、视频拍摄采集的处理基础知识；掌握音、视频的采集方法；掌握音、视频的合成方法；掌握音、视频软件的使用；掌握音、视频合成与倡议实现方法。</p> <p>3. 能力目标：能获取音、视频素材；能设计制作具有一定的趣味性的音、视频文件。</p>	<p>1. 拍摄设备的组装与使用；          2. 静态图片的拍摄技巧；          3. 动态影片的拍摄技巧；          4. 音、视频的采集。</p>	<p>1. 课程思政：引导学生用镜头记录和表达，培养其关注社会、思考问题的能力，融入行业规范、职业道德和社会责任等内容，引导学生树立正确的职业观和价值观。</p> <p>2. 教学条件：影音后期实训室。</p> <p>3. 教学方法：可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：教师应具备影视制作、摄影摄像、数字媒体艺术等相关专业，或具有影视行业或相关领域的实际工作经验。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S1 S2 S4 S6 S9 Z1 Z2 Z3 Z4 Z8
6	程序设计基础	<p>1. 素质目标：具有严谨的工作态度和创新的工作作风；具有遇到问题主动分析解决的素质；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，继续学习的意识和良好的职业素养；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。</p>	<p>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。</p>	<p>1. 课程思政：引入伦理和责任的讨论，如数据隐私保护、软件安全性等话题，引导学生认识到程序员在开发过程中的责任和义务，学生树立正确的价值观，培养其社会责任感和创新精神，为未来的职业生涯奠定坚实基础。</p> <p>2. 教学条件：空间交互实训室。</p> <p>3. 教学方法：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</p>	S1 S2 S3 S8 S9 Z1 Z2 Z9 N3 N9

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>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。</p> <p>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。</p>		<p>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。</p> <p>4. 师资要求：熟练掌握程序设计语言（如 C、C++、Java 等）的基础语法、数据结构与算法、面向对象编程等核心技能。同时，教师还应熟悉常用的开发工具和环境，具备解决实际问题的能力。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	
7	面向对象程序设计 (C#)	<p>1. 素质目标：培养学生的逻辑思维、抽象思维和面向对象的编程思想，具有遇到问题主动分析解决的素质。</p> <p>2. 知识目标：掌握程序开发环境的搭建和程序语言的编程基础；掌握面向对象的基本理论及思想和面向对象的编程技术；掌握程序调试方法；掌握基本程序框架的搭建。</p> <p>3. 能力目标：能运用 IDE 工具进行基本编码；具有使用面向对象的编程技术和主流的集成开发工具，编写控制台应用程序的能力。</p>	<p>1. 程序语言基础。</p> <p>2. 面向对象程序设计。</p> <p>3. 程序调试、异常处理、常用类、文件操作以及集合等。</p>	<p>1. 课程思政：引入伦理和责任的讨论，如数据隐私保护、软件安全性等话题，引导学生认识到程序员在开发过程中的责任和义务，学生树立正确的价值观，培养其社会责任感和创新精神，为未来的职业生涯奠定坚实基础。</p> <p>2. 教学条件：空间交互实训室。</p> <p>3. 教学方法：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。</p> <p>4. 师资要求：熟练掌握 C# 程序设计语言的基础语法、数据结构与算法、面向对象编程等核心技能。同时，教师还应熟悉常用的开发工具和环境，具备解决实际问题的能力。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面</p>	S1 S2 S3 S8 S9 Z1 Z2 Z9 N3 N9

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	
8	虚拟应用开发	1. 素质目标：培养学生的逻辑思维、抽象思维和面向对象的编程思想。 2. 知识目标：熟练使用虚拟引擎；熟悉 VR 基本设备的使用及调试；掌握 VR SDK 环境搭建及开发；掌握虚拟引擎 UI 游戏界面制作方法；掌握虚拟引擎 视觉控制、动态场景以及进行基础交互方法。 3. 能力目标：能组装与调试 VR 设备；能搭建 VR 开发环境；能使用虚拟引擎进行开发简单的 VR/AR 应用。	1. 虚拟引擎场景搭建及基础交互。 2. VR/AR SDK 包的引入及基础应用。 3. VR 设备交互逻辑的实现。 4. VR 设备的部署及调试。	1. 课程思政：虚拟与现实之间的碰撞，引导学生树立正确的价值观，培养其社会责任感和职业素养，为未来的职业生涯奠定坚实基础。 2. 教学条件：空间交互实训室。 3. 教学方法：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。 4. 师资要求：教师应了解 Unity3D 在游戏开发、虚拟现实、增强现实等领域的应用，并具备相关的项目开发经验。 5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 20%，课程作业 40%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	S1 S2 S3 S8 S9 Z1 Z2 Z9 N3 N9

## (2) 专业核心课程

专业核心课程描述如表 11 所示。

表 11 专业核心课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	动漫概念设计	1. 素质目标：熟悉动画概念造型设计的流程和设计规范，养成良好的工作习惯锻炼独立分析处理脚本，自	1. 题材分析。 2. 构图表现。 3. 色彩搭配。 4. 道具设计。	1. 课程思政：培养具有创新精神、专业技能和良好道德素养的动漫人才具有重要意义。课程思政的融入，	S6 S9 Z1 Z3

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>行设定角色和环境，培养开创性的思维方式和灵活的想象力，在项目制作培养吃苦耐劳、敬业爱岗、团结协作等优良的职业道德和团队合作。</p> <p>2. 知识目标：了解概念造型设计中角色与场景的造型风格、设计要求和设计方法，明确前期原画设计中角色与场景在动画中的重要性以及熟悉当今动画影片优秀概念造型设计。通过项目实操掌握前期原画设计的基本方法与制作规律，掌握基本的各类动画角色的设计以及上色能力，同时了解场景策划和设定的创作方法，通过对不同脚本的具体剧情，具体场景的分析，充分考虑动画前期造型设计的确切性和复杂性。</p> <p>3. 能力目标：据有比较好的想象力及创作能力，培养良好的分析理解故事脚本的能力，能不同脚本的前期原画设计造型工能按动画项目要求设计设计场景和角色造型。</p>	<p>5. 角色设计。 6. 场景设计。 7. AI 文生图。</p>	<p>引导学生树立正确的价值观，增强文化自信，培养社会责任感和创新精神。</p> <p>2. 教学条件：图像处理实训室。</p> <p>3. 教学方法：教师应根据学生的学习程度、专业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、案例演示法、任务驱动教学法、项目教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：本科及以上学历，具备扎实的美术基础和设计理论知识，能够运用手绘、板绘等多种技术手段进行创作，具有 1 年以上创作经验。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 30%，结果性评价 60%，增值性评价 10%。</p>	Z4 N2 N5
2	二维动漫创作	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有劳动意识，踏实务实；具有高度责任心和团合作意识；热爱生活、观察生活，对日常动作规律进行归纳总结。</p> <p>2. 知识目标：了解现代动画设计与制作的发展趋势；熟练掌握元素的制作和修改操作，熟练掌握关键帧和补间动画的设置方法；熟练掌握动画项目的优化和输出技巧。</p> <p>3. 能力目标：具有独立完成二维动画的能力，能将动画与网页设计、课件制作等结合起来。</p>	<p>1. 动画元素的绘制。 2. 关键帧动画设置。 3. 中间画的制作。 4. 动画检查。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生正确的审美情趣、艺术修养和人文关怀，使其能够在动漫作品中展现人性的美好与光辉；培养学生的社会责任感和使命感，使其能够在动漫创作中关注社会现实，传递正能量。</p> <p>2. 教学条件：动漫制作综合实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。教学方法建议：依据“知识、能力、素质”一体化构思的教学理念，以实际案例贯穿整个课程。</p> <p>4. 师资要求：应具备扎实的动漫创作专业背景和相关学历，熟悉二维动漫创作的最新技术和行业动态。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z6 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。	
3	数字造型设计	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心和团队合作意识；具有三维空间的造型思维。</p> <p>2. 知识目标：了解三维模型设计的特点、标准、流程；掌握三维制作软件的使用方法；掌握模型、材质的制作方法；掌握三维模型的输出标准与要求。</p> <p>3. 能力目标：能按要求制作三维美术资源的模型；能设置符合标准的材质。</p>	<p>1. 道具、场景和角色的三维模型制作。</p> <p>2. 逆向建模。</p> <p>3. UV 展开。</p> <p>4. 模型材质设定。</p> <p>5. 文件输出。</p>	<p>1. 课程思政：强调精益求精、追求卓越的工匠精神，鼓励学生不畏艰难、持之以恒地提升建模技能。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件建模。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z9 N2 N5 N7 N8
4	灯光与渲染	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、吃苦耐劳的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心和团队合作意识；具有欣赏美、创造美、传播美的职业素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握不同灯光的参数设置；掌握各种氛围下灯光的布置方法；掌握不同项目要求渲染的设置方法。</p> <p>3. 能力目标：能根据项目布置出相符的灯光氛围并按要求渲染作品。</p>	<p>1. 灯光类型及参数设置。</p> <p>2. 室内外灯光的布置方法。</p> <p>3. 灯光效果设置。</p> <p>4. 分层渲染的设置方法。</p> <p>5. 作品的后期处理。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N2 N5 N7 N8

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				<p>理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。</p>	
5	三维动画创作	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有劳动意识，踏踏实实；具有高度责任心和团队合作意识；热爱生活、观察生活，对日常动作规律进行归纳总结。</p> <p>2. 知识目标：掌握关键帧动画制作方法；掌握角色表情动画制作的多种方法；掌握骨骼动画的设定方法；掌握运动流、运动混合等动画复制和调整的方法。</p> <p>3. 能力目标：能根据角色动作的需要完成骨骼和蒙皮的设定；能按照项目设定制作角色的表情和肢体动作；能根据项目和设备的需求优化输出合格的作品。</p>	<p>1. 动画基础。</p> <p>2. 骨骼蒙皮设定。</p> <p>3. 表情、口型动画。</p> <p>4. 两足类角色动画。</p> <p>5. 动作捕捉及调整。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生的专业技能、创新思维、人文素养和社会责任感。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N2 N5 N7 N8
6	特效制作	<p>1. 素质目标：培养艺术美感，具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质。</p> <p>2. 知识目标：掌握毛发布料的制作方法；掌握粒子特效的制作方法；掌握刚体、流体等物理效果模拟特效。场景搭建、灯光调节与烘焙。</p> <p>3. 能力目标：能基于虚拟</p>	<p>1. 粒子特效。</p> <p>2. 布料毛发。</p> <p>3. 刚体特效。</p> <p>4. 流体特效。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生的正确的审美和价值观，培养创新思维、人文素养和社会责任感。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N2 N5 N7 N8

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		现实引擎工具搭建场景和美化场景。		<p>法。</p> <p>4. 师资要求：具备扎实的动画特效制作技术基础，熟练掌握主流动画特效制作软件，并保持对新技术、新工具、新趋势的敏感度和学习热情，不断更新自己的知识体系，以适应行业发展的需求。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。</p>	
7	后期合成	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心；具有一定的美学知识和健康的审美观点，对自然、社会生活和艺术之美的感知。</p> <p>2. 知识目标：了解音频、视频拍摄采集的处理基础知识；掌握音、视频的采集方法；掌握音、视频的合成方法；掌握音、视频软件的使用；掌握音、视频合成与倡议实现方法。</p> <p>3. 能力目标：能获取音、视频素材；能设计制作具有一定的趣味性的音、视频文件。</p>	<p>1. 音频的处理。</p> <p>2. 分镜剧本的绘制标准与要求。</p> <p>3. 视频的剪辑合成。</p> <p>4. 影音合成。</p> <p>5. 全景视频处理。</p>	<p>1. 课程思政：引导学生欣赏和传播中华优秀传统文化，激发其爱国情怀和民族自豪感；培养学生遵循的职业道德规范，如尊重原创、拒绝盗版、保护隐私等。</p> <p>2. 教学条件：影音后期实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备扎实的影视后期处理技术基础和相关学历背景，熟练掌握主流影视后期处理软件的操作和高级技巧。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括课程考核由主讲教师、实训指导教师（企业兼职教师）、企业专家等人员共同实施考核评价，适当增加学生评价。具体考核成绩评定办法如下：过程性评价 60%，结果性评价 30%，增值性评价 10%。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N2 N5 N7 N8

### (3) 专业拓展课程

专业拓展课程描述如表 12 所示。

表 12 专业拓展课程描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	美术欣赏	1. 素质目标：具有艺术常识、较高的艺术修养；具有一定的人文素质。 2. 知识目标：了解艺术的规律；理解艺术鉴赏的意义；掌握艺术鉴赏的过程；理解艺术批评的内涵与功能。 3. 能力目标：能深入的剖析艺术创作的各个环节；能揭示艺术创作活动中的艺术思维；能对艺术创作者的创作活动提供借鉴和指导。	1. 美术的概述。 2. 美术作品的欣赏。 3. 中国古今美术名家名作赏析。 4. 世界美术名家名作赏析。	1. 课程思政：深入挖掘艺术作品中的思政元素，如爱国主义、民族精神、社会责任、人文关怀等，引导学生思考作品背后的思想内涵和价值意义。 2. 教学条件：多媒体教室。 3. 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内容、案例、教学情境。 4. 师资要求：具备正确的价值观和扎实的美术专业知识，且具有丰富的艺术欣赏经验，能够准确解读和分析艺术作品。 5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 N2 N5
2	插画设计	1. 素质目标：具有主动学习意识；具有艺术鉴赏水平；具有踏实肯干的劳动意识。 2. 知识目标：了解矢量图形的基本概念；掌握矢量图形绘制软件的使用；矢量插画作品的表现手法。 3. 能力目标：能根据主体绘制不同风格的矢量插画作品。	1. 插画软件的介绍。 2. 基本矢量图形的绘制。 3. 插画特效处理。 4. 插画作品的绘制。	1. 课程思政：深入挖掘插画设计课程中的思政元素，如中国传统文化、革命文化、社会主义先进文化等。在教学过程中，结合社会热点和现实问题，引导学生关注社会、服务社会，培养其社会责任感和使命感。 2. 教学条件：图像处理实训室。 3. 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内容、案例、教学情境。 4. 师资要求：具备扎实的插画设计专业知识和技能，能够熟练地运用各种设计软件和技术手段进行创作和教学。 5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。	
3	AI 动画引擎	<p>1. 素质目标：培养创新思维和实践能力；提高艺术修养和审美能力；培养持续学习的习惯，提高技术变革的适应性。</p> <p>2. 知识目标：了解 AI 的定义、发展历程；了解在动画领域中的应用现状与制作流程；掌握 C4D 软件操作；掌握 AI 绘画与动画生成技术；熟悉 AI 动画工具与插件；掌握 AI 动画与传统动画的融合方式，并探索创新更多可能性。</p> <p>3. 能力目标：能根据项目要求训练 AI 绘图；能熟练使用主流的 AI 工具；能较好的适应技术变革对工作流程与内容的变化。</p>	<p>1. AI 基础知识。</p> <p>2. AI 动画技术。</p> <p>3. AI 与传统动画的结合。</p>	<p>1. 课程思政：引导学生在探索 AIGC 技术的创新应用时探讨如何避免滥用技术、思考 AIGC 技术的伦理边界，保护用户隐私等问题，培养其科技伦理素养，增强学生的社会责任感和使命感，鼓励其积极参与社会治理。</p> <p>2. 教学条件：动漫制作综合实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的 AIGC 技术背景和丰富的实践经验，能够熟练掌握并传授 AIGC 技术知识。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z9 N2 N5 N7 N8
4	专业英语	<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；具有敬业乐业的劳动意识。</p> <p>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。</p> <p>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>1. 职业英语语言（词汇、语法、语篇、语用）知识。</p> <p>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。</p> <p>3. 中外职场文化和企业文化及基本职业素养。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人的理念贯穿于教学中，用英语传播中国文化，培育和践行社会主义核心价值观。在潜移默化中坚定学生的理想信念，厚植爱国主义情怀，形成正确的世界观、人生观、价值观。</p> <p>2. 教学条件：多媒体教室。</p> <p>3. 教学方法：利用网络资源和学习通等平台进行线上+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。</p> <p>4. 师资要求：教师应有高校教师资格证，有英语类相关专业本科及以上学历；有扎实的学科专业知识；有较</p>	S1 S2 S3 S9 Z1 Z2 N1 N2 N4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				<p>强的实践能力和信息化教学能力；能够有效实施英语教学，开展教学研究。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	
5	网页设计	<p>1. 素质目标：具有一定的审美和人文素养；具有互联网思维；具有集体意识；具有良好的沟通能力。</p> <p>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。</p> <p>3. 能力目标：能完成静态页面的设计；能使用 HTML5 构建静态页面；能使用 CSS 完成网页的美化。</p>	<p>1. HTML5 基础知识。</p> <p>2. CSS 样式基础。</p> <p>3. 静态页面的设计与制作。</p> <p>4. 常用网页设计软件的使用。</p> <p>5. 静态网站的设计与实现流程。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生树立正确的价值观和人生观，培养其社会责任感和家国情怀，使其在设计过程中注重传递正能量，弘扬社会主义核心价值观。</p> <p>2. 教学条件：图像处理实训室。</p> <p>3. 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。</p> <p>4. 师资要求：教师应具备深厚的网页设计技术背景和丰富的实践经验，能够熟练掌握并传授网页设计技术知识。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S1 S2 S3 S9 Z1 Z2 N1 N2 N4
6	软件测试	<p>1. 素质目标：具有自主学习意识；具有利用互联网的思维；具有较好的文字表达功底。</p> <p>2. 知识目标：了解软件测试的基本概念和原理；熟悉常见的软件测试方法；掌握单元测试、集成测试的实现。</p>	<p>1. 计算机硬件、软件、操作系统、程序设计等方面的专业词汇。</p> <p>2. 阅读相关说明书以及使用更先进的计算机软件。</p> <p>3. 软件的开发生命周期。</p>	<p>1. 课程思政：引导学生思考软件测试工程师的职业道德规范，如诚信、保密、负责等，培养其敬业精神、创新精神和工匠精神，激励学生追求卓越、精益求精。</p> <p>2. 教学条件：图像处理实训室。</p> <p>3. 教学方法：教师应根据</p>	S1 S2 S3 S9 Z1 Z2 N1 N2 N4

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		3. 能力目标：能编写测试用例，使用测试工具并完成测试文档撰写。		<p>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。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的软件测试技术背景和丰富的实践经验，能够熟练掌握并传授软件测试技术知识。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	
7	次世代模型制作	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心和团队合作意识；具有三维空间的造型能力和审美能力。</p> <p>2. 知识目标：了解次世代模型的特点、标准、流程；掌握雕刻软件制作模型；掌握 PBR 材质、灯光的制作方法；掌握次世代模型输出标准与要求。</p> <p>3. 能力目标：能按要求制作次世代模型；能设置符合标准的材质。</p>	<p>1. ZB 模型雕刻。</p> <p>2. 拓扑低模。</p> <p>3. UV 展开。</p> <p>4. PBR 材质设置。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 Zbrush 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z9 N2 N5 N7 N8

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
8	C4D 模型设计	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心和团队合作意识；具有三维空间感和审美情趣。</p> <p>2. 知识目标：了解 C4D 模型制作的特点、标准、流程；掌握 C4D 软件操作；掌握模型、材质、灯光的制作方法；掌握 C4D 产品的输出标准与要求。</p> <p>3. 能力目标：能按要求制作项目需要的模型；能设置符合标准的材质、灯光和特效。</p>	<p>1. 常用操作。</p> <p>2. 模型制作。</p> <p>3. 环境与材质设置。</p> <p>4. 灯光设置。</p> <p>5. 粒子特效。</p> <p>6. 渲染输出。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 C4D 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，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如下：学习过程考核占 70%（包含到课率 30%，学习态度 30%，通用能力 10%）；期末教师自主考核占 30%（其中 10% 为增值评价）。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z9 N2 N5 N7 N8

#### (4) 实习实训

实习实训描述如表 13 所示。

表 13 实习实训描述

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	二维动漫项目实训	<p>1. 素质目标：具有职业精神，精益求精的态度，提高欣赏美、创造美、传播美的职业素养。</p> <p>2. 知识目标：了解二维动画项目的制作输出要求；熟练掌握二维动画图形制作、关键帧的设置、补间动画和动画输出的制作方法。</p> <p>能力目标：能熟练应用动画软件，独立完成二维动画的能力。</p>	<p>1. 素材的制作与处理。</p> <p>2. 动画的设计与制作。</p> <p>3. 构图与专场设计。</p> <p>4. 动画的输出渲染设置。</p>	<p>1. 课程思政：培养学生正确的审美情趣、艺术修养和人文关怀，使其能够在动漫作品中展现人性的美好与光辉；培养学生的社会责任感和使命感，使其能够在动漫创作中关注社会现实，传递正能量。</p> <p>2. 教学条件：动漫制作综合实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。</p> <p>教学方法建议：依据“知识、能力、素质”一体化构思的</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z6 N1 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				<p>教学理念，以实际案例贯穿整个课程。</p> <p>4. 师资要求：应具备扎实的动漫创作专业背景和相关学历，熟悉二维动漫创作的最新技术和行业动态。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括素质考核、实训过程考核和答辩考核三部分组成。具体考核成绩评定办法如下：素质考核占 20%，实训过程考核占成绩：40%，答辩考核占 40%。</p>	
2	三维场景项目实训	<p>1. 素质目标：具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；具有良好的心理素质和职业道德素质；具有高度责任心和团队合作意识；具有三维空间的造型思维。</p> <p>2. 知识目标：了解三维模型设计的特点、标准、流程；掌握三维制作软件的使用方法；掌握模型、材质的制作方法；掌握三维模型的输出标准与要求。</p> <p>3. 能力目标：能按要求制作三维场景中的模型；能设置符合标准的材质；能通过三维灯光烘托场景气氛。</p>	<p>1. 道具、场景的三维模型制作。</p> <p>2. UV 展开。</p> <p>3. 模型材质设定。</p> <p>4. 逆向建模。</p> <p>5. 全景项目的文件输出。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括素质考核、实训过程考核和答辩考核三部分组成。具体考核成绩评定办法如下：素质考核占 20%，实训过程考核占成绩：40%，答辩考核占 40%。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 N1 N2 N5
3	三维动画项目实训	<p>1. 素质目标：培养艺术感、空间感和运动感，具有知识产权保护意识与职业素养，履行道德准则和行为规范；具有融入社会主义核心价值观、中华优秀传统文化、社会主义先进文化等元素进行创作表达意识。</p> <p>2. 知识目标：掌握三维项目中的各种建模方法的思路方法及技术操作；材质编辑器的使用方法、各种不同</p>	<p>1. 三维模型的制作。</p> <p>2. 材质制作。</p> <p>3. 灯光布光。</p> <p>4. 动画设计制作。</p> <p>5. 动捕采集动作。</p> <p>6. 三维动画渲染输出。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：三维造型实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>贴图方式的效果和特点、材质贴图相关参数设置，各种贴图效果制作；摄像机相关参数含义、关键帧动画的调节方式，环境漫游动画渲染制作等。</p> <p>3. 能力目标：能够根据三维设计制作方案，综合运用各类型三维建模、材质、灯光与动画制作的思路方法以及基本技能，完成三维场景以及动画短片的制作。</p>		<p>法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括素质考核、实训过程考核和答辩考核三部分组成。具体考核成绩评定办法如下：素质考核占 20%，实训过程考核占成绩：40%，答辩考核占 40%。</p>	
4	专业综合实训	<p>1. 素质目标：具有谦虚、好学的品质；勤于思考、做事认真的良好作风；具有良好的自学习惯；具有良好的职业道德、勇于创新、敬业乐业的工作作风；具有质量意识、安全意识。</p> <p>2. 知识目标：熟悉三维动画项目制作的流程；掌握主流交互设备的细节参数与开发要求；掌握三维动画项目的主流开发软件；掌握三维美术资源、动画特效等制作方法。</p> <p>3. 能力目标：具有一定的阅读理解能力，能明确项目开发需求；具有搭建与调试交互动画项目开发环境的能力；具有一定的艺术鉴赏能力；具有制作美术资源、编辑影音、设计交互的能力；具有团队开发小型交互动画项目的能力。</p>	<p>1. 环境配置，设备组装。</p> <p>2. 资源导入、场景创建。</p> <p>3. 交互式动画项目开发。</p> <p>4. 项目后期优化与发布。</p>	<p>1. 课程思政：培养正确的审美和价值观、树立爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法的职业道德观念。</p> <p>2. 教学条件：动漫制作综合实训室。</p> <p>3. 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内容、案例、教学情境。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。</p> <p>4. 师资要求：具备深厚的三维建模专业知识，包括三维空间理论、几何建模原理、材质与贴图技术、灯光与渲染技术等，熟练掌握并精通 3dsMax 三维软件。</p> <p>5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括素质考核、实训过程考核和答辩考核三部分组成。具体考核成绩评定办法如下：素质考核占 20%，实训过程考核占成绩：40%，答辩考核占 40%。</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5
5	毕业设计	<p>1. 素质目标：具有谦虚、好学的品质；勤于思考、做事认真的良好作风；具有良好的自学习惯；具有沟通能力及团队协作精神；善于分析问题、解决问题；具有良好的职业道德、勇于创新、敬业乐业的工作作风；具有质量意识、安全意识。</p> <p>2. 知识目标：了解动漫项目的制作流程与要求，掌握</p>	<p>1. 脚本策划。</p> <p>2. 造型设计。</p> <p>3. 三维资源制作。</p> <p>4. 动画与特效。</p> <p>5. 交互制作。</p> <p>6. 项目后期优化与发布。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人贯穿课程教学全过程，深度挖掘课程思政元素，通过具体的毕业设计项目，培养学生的品质、社会责任感和创新能力。</p> <p>2. 教学条件：提供相应的毕业设计平台以支持题目申报、学生选题、任务书下达、过程指导、检测、资料上传、审阅、评阅、答辩及</p>	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5

序号	课程名称	教学目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		动漫中后期制作的主流建模、材质、灯光、渲染、交互设置等技术。 3. 能力目标：具有硬件、软件、插件环境安装、测试的能力；能选题任务书制定合理、可行的设计计划；能根据项目需求实现功能；能根据项目需求设计并制作美术资源；能按照项目要求高质量完成作品。		成绩评定等全过程管理。 3. 教学方法：理论与实践结合。 4. 师资要求：有扎实的学科专业知识、较强的项目开发能力，同时应具备较丰富的毕业设计经验。 5. 考核评价方式：平时成绩占 20%、评阅成绩占 60%、答辩成绩占 20%，总分 100 分。	
6	岗位实习	1. 素质目标：善与人沟通、与人和谐共处；具有谦虚、好学、分析与解决问题、独立学习；具有勤于思考、做事认真的良好作风；具有阅读有关技术资料，自我拓展学习本专业的新技术、新工艺，获取新知识；对于生产组织、技术管理有一定的了解；具有良好的职业习惯与职业道德；具有德、智、体、美全面发展和较强的动手实践。树立起科学的世界观、人生观和价值观；具有乐观积极的心态、良好的心理素质和健康体魄，能应对危机和挑战；具有良好的团队协作精神；遇到问题主动分析、解决问题；具有敬业乐业的工作作风；具有查错纠错、勤于思考、认真做事的良好作风。 2. 知识目标：掌握实习岗位所需的相关知识和技能。 3. 能力目标：具有一定的阅读理解能力，能明确项目开发需求；能搭建与调试三维动画项目开发环境的能力；具有一定的艺术鉴赏能力；具有制作美术资源、编辑影音、设计交互的能力；具有团队开发小型三维动画项目的能力。	1. 三维动画项目开发相关技能。 2. 团队合作技巧。 3. 表达与演讲技巧。 4. 企业文化。	1. 课程思政：学生通过顶岗实习遵守职业规范，形成良好的职业习惯和行为模式，结合岗位实习，培养学生的团队协作精神、沟通能力和解决问题的能力，使其能够更好地适应岗位环境。 2. 教学条件：提供相应的实习环境。 4. 教学方法：理论与实际相结合。 4. 师资要求：建议实习公司推出师徒制度，让经验丰富的员工担任实习生的导师。导师可以指导实习生进行工作，帮助其熟悉业务流程和操作技巧，同时还可以对实习生进行个性化的指导和培养，发现其潜力和特长。 5. 考核方式：为了更全面考核学生学习情况，课程考核包括校内指导老师考核和企业考核两部分组成。具体考核成绩评定办法如下：校内指导老师考核占 30%，企业考核占 70%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5

## 七、教学进程总体安排

### (一) 公共基础课程教学进程安排

公共基础课程教学进程安排如表 14 所示。

表 14 公共基础课程教学进程安排表

课程类别	课程性质	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/教学周数/学时数						备注	
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六		
											20	20	20	20	20	20		
公共基础必修课程	必修	1	2499100	入学教育	C		1	20		20	1W							
		2	2499101	军事技能	C		2	112		112	3W							
		3	2499102	军事理论	A		2	36	36					#				
		4	2499103	大学体育（1）	C		2	34		34	2×10							1-4 学期，每学期
		5	2499104	大学体育（2）	C		2	32		32		2×10						10 学时阳光跑，共
		6	2499105	大学体育（3）	C		1.5	26		26			2×6					40 学时。运动会两
		7	2499106	大学体育（4）	C		1.5	24		24				2×6				年 12 学时，上学期
		8	2499107	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B		2	32	28	4	2×12+8							2 课时，下学期 4
		9	2499108	思想道德与法治	B		3	54	48	6	4×12+1H	1H	1H	1H	1H	1H		课时。
		10	2499109	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B		3	48	42	6		4×12						1-6 学期，每学期安排 1 课时讲座。
		11	2499110	形势与政策（1）	A		0.25	9	9		8H+1H							
		12	2499111	形势与政策（2）	A		0.25	9	9			8H+1H						1-6 学期，每学期安排 1 课时讲座。
		13	2499112	形势与政策（3）	A		0.25	9	9				8H+1H					
		14	2499113	形势与政策（4）	A		0.25	11	11					8H+1H	1H	1H		
		15	2499114	大学英语（1）	A	K	4	64	64		4×13+12H							
		16	2499115	大学英语（2）	A	K	4	64	64			4×14+8H						
		17	2499117	计算机数学	A	K	3	52	52		4×13							
		18	2499119	信息技术	B		3	48	24	24		4×12						
		19	2499120	国家安全教育	A		1	16	16		1H+10	1H	1H	1H	1H	1H		1-6 学期，每学期安排 1 课时讲座。线上 10 学时。

		20	2499121	实用语文	A		1.5	28	28				2×14					
		21	2499122	心理卫生与健康	A		2	32	24	8	2×5+2H	2×5+2H	2H	2H	2H	2H	1-6 学期, 每学期安排 2 学时进行讲座。	
		22	2499123	劳动教育	B		1	20	2	18	1W							
		23	2499125	职业发展与就业指导 (1)	B		1	16	8	8	2×5+2H	2H	2H				1-3 学期, 每学期安排 2 学时进行讲座。	
		24	2499126	职业发展与就业指导 (2)	B		1	16	8	8				2×5+2H	2H	2H	4-6 学期, 每学期安排 2 学时进行讲座。	
		合 计					42.5	812	482	330								
公共基础限选课程		1	2499201	生命安全与救援	A		1	16	16		#							
		2	2499202	突发事件及自救互救	A		1	16	16			#						
		3	2499203	中国传统文化	A		1	16	16		2×8							
		4	2499204	党史国史	A		1	16	16				#					
		5	2499205	创新创业教育	B		2	32	16	16			2×12+8H				8 学时讲座	
		6	2499206	大学美育 (美术鉴赏)	2 选 1	A	2	32	32		线下 2×8 线上 2×8						线上线下混合, 含公共艺术 (6 选 1)	
		7	2499207	大学美育 (音乐鉴赏)														
		合 计						8	128	112	16							
公共基础任选 (23 选 3)		1	-	任选课程	A		3	48	48		学生在 1-6 学期自主选择课程, 共需完成不少于 48 课时, 不少于 3 学分, 课程详见附录 (二) 《公共基础任选课程一览表》							
		合 计						3	48	48								
总 计							53.5	988	642	346								

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。

## (二) 专业课程教学进程安排

专业课程教学进程安排如表 15 所示。

表 15 专业课程教学进程安排表

课程类别	课程性质	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/教学周数/学时数						备注	
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六		
											20	20	20	20	20	20		
专业基础课程	必修	1	2419401	构成基础	B		4	64	32	32	8×8							
		2	2419402	动画编导	B		1.5	28	14	14		4×7						
		3	2419403	动漫运动规律	B		1.5	28	14	14		4×7						
		4	2419404	图像处理 (Photoshop)	B		3.5	56	28	28		8×7						
		5	2419405	视频拍摄	B		1.5	28	14	14			4×7					
		6	24RJ001	程序设计基础	B		1.5	28	14	14			4×7					
		7	2419406	面向对象程序设计 (C#)	B		3.5	56	28	28			8×7					
		8	2419407	虚拟交互技术	B		3.5	56	28	28					4×14			
合 计							20.5	344	172	172								
专业核心课程	必修	1	2419501	动漫概念设计	B	K	4	64	32	32	8×8							
		2	2419502	二维动漫创作	B	K	3.5	56	28	28		8×7						
		3	2419503	数字造型设计	B	K	5	80	40	40			8×10					
		4	2419504	灯光与渲染	B	K	2	32	16	16			8×4					
		5	2419505	三维动画创作	B	K	4	64	32	32					16×4			
		6	2419506	特效制作	B	K	4	64	32	32					16×4			
		7	2419507	后期合成	B	K	4	64	32	32					16×4			
		合 计					26.5	424	212	212								
专业拓展课程	限选或任选	1	2419601	美术欣赏	B		2	32	16	16	2×13+6							
		2	2419602	插画设计	B		2	32	16	16								
		3	2419603	专业英语	B		2	28	14	14					2×14			
		4	2419604	AI 动画引擎	B		2	28	14	14								

		5	2419605	网页设计	B		3	48	24	24				4×12			
		6	2419606	软件测试	B		3	48	24	24							
		7	2419607	次世代模型制作	B		2	32	16	16							
		8	2419608	C4D 模型设计	B		2	32	16	16							
		合 计					9	140	70	70							
实习 实训	必修	1	2419701	二维动漫项目实训	C		4	80	0	80		4W					
		2	2419720	三维场景项目实训	C		4	80	0	80		4W					
		3	2419703	三维动画项目实训	C		4	80	0	80		4W					
		4	2419704	专业综合实训	C		11	220		220				11W			
		5	2419705	毕业设计	C		4	80		80				4W			
		6	2419706	岗位实习	C		24	384		384				4W	20W		
		合 计					51	924	0	924							
总计							106.5	1832	454	1378							

### (三) 教学时数分类统计

#### 1. 分学期教学时数统计

分学期教学时数统计如表 16 所示。

表 16 分学期教学时数统计表

教学活动周期	课堂教学	集中实践教学					教学准备	复习考试	合计
		军训与入学教育	劳动教育	实训教学周	毕业设计	岗位实习			
一	13	4	1				1	1	20
二	14			4			1	1	20
三	14			4			1	1	20
四	14			4			1	1	20
五				11	4	4	1		20
六						20			20
总计	55	4	1	23	4	24	5	4	120

#### 2. 各类课程学时学分统计

各类课程学时学分统计如表 17 所示。

表 17 各类课程学时学分统计表

序号	课程类别性质	课程门数	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	16	812	482	330	40.6	42.5	
2	公共基础限选课程	6	128	112	16	12.5	8	
3	公共基础任选课程	1	48	48	0	0.0	3	
4	专业基础课程	8	344	172	172	50.0	20.5	
5	专业核心课程	7	424	212	212	50.0	26.5	
6	专业拓展课程	4	140	70	70	50.0	8.5	
7	实习实训	6	924	0	924	100.0	51	
总计		48	2820	1096	1724	61.1	160	

## 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 18:1，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

(1) 具有硕士学位或具有 3 年及以上相关企业工作经验，或具有中级以上职称。

- (2) 具有虚拟现实专业理论知识和开发实践能力, 经过学校职业技能测试合格。
- (3) 掌握先进的职业教育教学理论, 具有课程开发与教学设计能力。
- (4) 具有指导虚拟现实技能竞赛等竞赛的能力。
- (5) 热爱教育事业, 具有项目化课程的改革决心与毅力。

### 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动漫产业和专业发展, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对虚拟现实技术应用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学时数、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

来自行业、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, 具有扎实的动漫项目实际工作经验, 具有本专业相关的中级及以上职称或高级工职业资格, 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

为适应虚拟现实技术应用专业课程体系, 保障教学的顺利实施, 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 18 校内实训条件基本要求一览表

序号	实训室名称	主要功能/主要实训项目	主要设备	工位数	服务课程
1	图像处理实训室	专业基础能力实训	PC 电脑	55	插画设计 动画运动规律 图像处理 (Photoshop)
2	三维造型实训室	专业专项能力实训	图形工作站	55	C4D 模型设计/次世代模型制作 数字造型设计 三维动画创作 特效制作 灯光与渲染
3	影音后期实训室	专业专项能力实训	PC 电脑	91	视频拍摄 后期合成
4	动漫制作综合实训室	专业综合能力实训	图形工作站 交互设备	81	二维动漫项目实训 三维动画项目实训
5	空间交互实训室	专业拓展能力实训	PC 电脑 交互设备	55	虚拟交互基础 虚拟应用开发 面向对象程序设计 交互动画实训 专业综合项目实训

### 3. 校外实训基地

在区域产业中, 选择动漫企业、虚拟游戏开发企业、新媒体文化传播企业、以及动漫产业上下游相关企业, 可接收学生进行技术支持、美术资源制作、项目开发、界面交互设计、售前售后技术顾问等岗位的实习锻炼, 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: 数字媒体艺术发达地区的科技产业园企业, 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 名以上学生岗位实习与就业。

现有校企合作实习实训基地如表 19 所示。

表 19 校外实训基地要求一览表

序号	基地名称	主要功能/主要实训项目	接纳人数	服务课程
1	幻维影视实习实训基地	三维动画项目、影视编辑项目实习实训	20	专业综合项目实训、岗位实习
2	伊恩动漫实习实训基地	三维动画、影视编辑项目项目实习实训	30	专业综合项目实训、岗位实习
3	启智飞思虚拟游戏实习实训基地	三维模型制作、游戏视觉设计项目实习实训	50	专业综合项目实训、岗位实习
4	巨浪数字文化实习实训基地	三维动画、游戏视觉设计、影视编辑项目项目实习实训	50	专业综合项目实训、岗位实习
5	杭州玄机科技股份有限公司	三维动画项目、影视编辑项目实习实训	5	专业综合项目实训、岗位实习
6	武汉艺画开天文化传播有限公司	三维动画项目、影视编辑项目实习实训	10	专业综合项目实训、岗位实习
7	深圳华强数字动漫有限公司	三维动画项目、影视编辑项目实习实训	10	专业综合项目实训、岗位实习
8	追光人动画设计(北京)有限公司	三维动画项目、影视编辑项目实习实训	10	专业综合项目实训、

		实习		岗位实习
9	深圳未来立体科技有限公司	三维模型制作、游戏视觉设计项目实习实训	30	专业综合项目实训、岗位实习
10	深圳市宜达数字有限公司	三维模型制作、游戏视觉设计项目实习实训	10	专业综合项目实训、岗位实习

### （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、实习单位对学生的职业胜任、职业发展、综合素质、专业知识和技能的评价。

（4）增值性评价：从学习行为和学习效果两个维度，利用平台生成学生线上学习率等学习行为和成绩增值率曲线；对于成绩曲线按照递增的程度给予学生奖励。

## （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专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→下年度专业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（160 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）公共基础任选课一览表

(三) 专业人才培养方案论证表

(四) 专业人才培养方案制(修)订审批表

# 2024 级动漫制作技术专业 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）、专业英语，经申报审批准许可进行学分认定、互换；
  - (2) 省级技能竞赛一等奖及以上可申请进行学分认定、互换；
  - (3) 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；
  - (4) 获得动画制作职业技能等级证书（中级及以上），经申报审批准许可进行学分认定、互换。
- 学分认定、积累与转换如表 1 所示。

表 1 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）	专业英语
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	多媒体应用设计师	信息技术	图像处理 Photoshop	后期合成
		数据库系统工程师	数据库应用技术		
4	动画制作职业技能等级证书（中级 及以上）		图像处理 Photoshop	数字造型设计	三维动画创作
5	Adobe 中国认证设计师（影视后期 方向）		图像处理 Photoshop	视频拍摄	后期合成
6	省级技能竞赛《数字化产品设计与 制作》赛项		数字造型设计	灯光与渲染	虚拟交互基础 虚拟应用开发

## 公共基础任选课一览表

序号	课程代码	课程名称	学时	学分
1	2499301	文物精品与中华文明	16	1
2	2499302	古典诗词鉴赏	16	1
3	2499303	中国当代小说选读	16	1
4	2499304	中华诗词之美	16	1
5	2499305	生命科学与人类文明	16	1
6	2499306	先秦君子风范	16	1
7	2499307	文化地理	16	1
8	2499308	中国的社会与文化	16	1
9	2499309	如何高效学习	16	1
10	2499310	《诗经》导读	16	1
11	2499311	中国古代礼仪文明	16	1
12	2499312	中国现代文学名家名作	16	1
13	2499313	《论语》导读	16	1
14	2499314	批判与创意思考	16	1
15	2499315	辩论修养	16	1
16	2499316	有效沟通技巧	16	1
17	2499317	食品营养与健康	16	1
18	2499318	微生物与人类健康	16	1
19	2499319	专升本英语	16	1
20	2499320	专升本数学	16	1
21	2499321	数学文化	16	1
22	2499322	大学生防艾健康教育	16	1
23	2499323	人工智能	16	1

**湖南科技职业学院**  
**2024 级专业人才培养方案制（修）订论证表**

专业代码	510215		
专业名称	动漫制作技术		
所在学院名称	软件学院		

**专家组人员签字**

序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	李玉民	常德学院	教授/副校长	李玉民
2	江波	湖南网络工程职业学院	教授	江波
3	周哲民	湖南工业职业技术学院	教授/教务处处长	周哲民
4	朱岱	深度计算（长沙）信息技术有限公司	高级工程师/总经理	朱岱
5	边耐政	长沙市中源电子科技有限公司	副总裁	边耐政
6	谭见君	湖南科技职业学院	教授/副校长	谭见君

**论证意见**

**专家组论证意见如下：**

人工智能时代，建议动漫课程融入 AI 相关内容，特别是虚拟数字人的应用技术，让学生以团队合作的方式探索人工智能在动漫领域的应用场景。

探讨课程的增值性评价，通过对学生学习过程的全流程监测，实现科学的可评可测评价体系。

聚焦动漫主流制作技术，结合地域和本校自身的优势，制定具有自身特色的人才培养方案。

论证结论	<input checked="" type="checkbox"/> 论证通过	<input type="checkbox"/> 修改后通过	<input type="checkbox"/> 不通过
------	--	--------------------------------	------------------------------

## 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） <u>丁江</u> 2024年6月27日</p>
教学指导委员会	<p>同意按本方案实施</p> <p>负责人（签名） <u>胡磊</u> 2024年7月10日</p>
学术委员会	<p>同意。</p> <p>负责人（签名） <u>陈晓宇</u> 2024年8月2日</p>
党委	<p>(3) 意实施</p> <p> 2024年9月2日</p>
	<p>校长（签名） <u>陈阳飞</u> 2024年9月2日</p>