附件 2：

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	艺术学院
专 业 带 头 人	卓惠丽
适 用 年 级	**2026 级**
制（修）订时间	**2026 年 5 月**

湖南科技职业学院教务处　编制

2026 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，贯彻动漫制作技术国家专业教学标准和专业简介、实训条件建设标准等指导性文件、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，为推动湖南地区文旅产业持续健康发展贡献力量。

近年来，由于本专业“AI绘图”、“逆向建模”、“动作捕捉”等“新技术、新设备”出现，及“数字孪生”“AIGC”和“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。

本方案主要由专业名称（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幻维影视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2026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	副教授
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	专任教师	讲师
范　忠	长沙幻维影视有限公司	公司总经理	动画主管
邓　勇	长沙伊恩文化传播有限公司	公司负责人	动画主管

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.....3
五、培养目标与培养规格.....4
（一）培养目标.....4
（二）培养规格.....4
六、课程设置及要求.....6
（一）课程体系.....6
（二）课程设置.....8
（三）课程描述.....9
七、教学进程总体安排.....36
（一）教学进程安排.....37
（二）教学时数分类统计.....43
八、实施保障.....43
（一）师资队伍.....43
（二）教学设施.....44
（三）教学资源.....46
（四）教学方法.....47
（五）学习评价.....47
（六）质量管理.....47
九、毕业要求.....49
十、附录.....49
（一）学分认定、积累与转换.....49
（二）公共基础任选课一览表.....49
（三）专业人才培养方案论证表.....49
（四）专业人才培养方案制（修）订审批表.....49

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（群）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）	二维动漫创作； 三维建模； 三维动画制作； 特效和解算； 后期制作； AI 动画师；	动画制作； 数字艺术创作； 数字影像处理； 数字影视特效制作； 游戏美术设计； 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

根据专业主要职业面向，结合职业岗位调研分析，学生毕业后的初始就业岗位为二维动漫创作、三维美术资源制作、三维动画制作、特效和结算、后期制作、AI 动画制作等，发展岗位包括部门岗位主管、技术美术岗位等，迁移岗位包括游戏美术设计、虚拟现实交互设计岗位等。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	岗位要求
初始岗位	二维动漫创作	（1）具备扎实的人体结构、透视、构图及色彩理论功底； （2）能独立完成二维角色/场景设定、线稿绘制及上色指定； （3）深刻理解动画十二法则（挤压拉伸、预备动作等），掌握人物/物体运动规律，具备良好的镜头感、节奏感和时间轴（律表）控制能力； （4）熟练使用一种或多种主流动画工具进行绘图和二维动画制作； （5）能严格遵循美术风格指南（Style Guide），确保角色三视图、场景色调、线条质量在项目全周期保持高度统一；
	三维建模	（1）具备扎实造型、透视、结构美术功底，能依据概念图还原资产； （2）熟练运用主流三维制作软件； （3）掌握建模、拓扑、UV 拆分、高模烘焙、PBR 贴图材质全流程；

		（4）能合理把控布线、面数与 UV 利用率，及时处理法线、拉伸等问题； （5）具备良好审美与质感表现能力，有效对接原画、策划接收修改意见，规范整理工程文件；按时完成产出，持续跟进行业制作流程与工具；
	三维动画制作	（1）能够依据分镜、剧本制作动画，把控节奏与情绪表达； （2）熟练使用主流三维动画制作软件，掌握角色或物件绑定、关键帧动画、动调、曲线优化； （3）理解运动规律、重心、重量感与肢体交互逻辑； （4）熟悉镜头基础，可配合上下流工作环节进行修改； （5）具备良好审美，能高效响应反馈调整动画，规范整理工程文件。拥有较强镜头叙事意识，按时保质完成动画产出；
	特效和解算	（1）熟练使用主流特效制作工具，掌握流体、烟火、破碎、粒子等特效制作与动力学解算。 （2）理解物理运动逻辑，能调试解算参数平衡效果与性能。 （3）可根据分镜需求设计特效，输出适配渲染的特效资产。 （4）熟悉缓存、分层输出流程，优化解算资源占用。 （5）具备镜头感，配合动画、渲染环节迭代调整，高效处理修改反馈，规范工程文件。
	后期制作	（1）熟练使用主流后期处理软件； （2）掌握剪辑、合成、调色、抠像、跟踪、特效合成等工作任务； （3）理解镜头语言与画面节奏，熟悉素材管理、分层渲染素材，能够修改整合素材，完成画面优化与镜头衔接； （4）具备良好审美与色彩感知，可根据需求调整画面氛围； （5）高效响应修改意见，规范输出各类格式成片，把控成片质量，妥善整理项目工程素材；
	AI 动画制作	（1）熟悉工作流程，熟练运用各类 AI 动画、图像生成工具； （2）掌握提示词撰写、素材生成与素材迭代优化，完成剪辑、修图、动态调整，修复 AI 画面瑕疵； （3）具备动画基础认知，理解运动规律、镜头节奏，能够把控画面风格统一； （4）可结合 AI 生成素材具备审美与创意能力，高效反馈调整内容； （5）能联动模型、后期等上下游岗位推进产出，规范管理素材版本，平衡生成效果与交付效率；
发展岗位	岗位主管	（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； （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； （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； （4）具有项目管理能力，确保项目设计目标的实现； （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； （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。
	技术美术	（1）熟悉游戏美术管线，掌握 PBR 材质、Shader 基础、资源优化、烘焙、引擎工具使用。 （2）能熟练使用 UE/Unity，协调美术与程序，解决模型、材质、特效性能问题。 （3）了解三维建模、动画、特效基础制作规范，制定美术资源标准。 （4）具备基础脚本能力，可制作简易工具提升团队效率。 （5）善于沟通对接各岗位，排查画面错误，平衡美术效果与设备性能，规范项目美术流程。
迁移岗位	游戏美术制作	（1）掌握扎实的科学文化基础和艺术修养； （2）具有游戏造型设计、三维模型制作、三维角色动画制作、粒子特效制作、用户交互等知识； （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； （4）具有工匠精神和信息素养。
	虚拟现实交互设计	（1）能根据项目分析出功能项； （2）能熟练使用主流软件制作实现功能交互； （3）能对项目合理的优化，用户体验良好；

		（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；

（三）典型工作任务与职业能力分析

二维动漫创作、模型制作、三维动画制作、特效与解算、后期渲染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
二维动漫创作	（1）阅读剧本、分镜和设计标准稿；	（1）能阅读理解剧本、分镜和标准稿，明确项目要求；
	（1）美术资源制作	（1）能阅根据设计标准稿，制作成平面化数字资源； （2）能掌握主流二维动画制作软件并运用熟练；
	（2）关键帧绘制	（1）能根据分镜确定镜头语言； （2）能运用动画运动规律设计各类元素的关键帧动态； （3）能掌握主流二维动画制作软件并运用熟练；
	（3）中间动画绘制	（1）能根据分镜确定镜头语言和动画节奏； （2）能运用动画运动规律调试动画补间； （3）能掌握主流二维动画制作软件并运用熟练；
	（4）渲染输出；	（1）能按项目要求输出镜头； （2）能根据分镜完成镜头特效； （3）能对影视作品进行创意性剪辑、画面处理等后期制作工作；
模型制作	（1）阅读剧本和设计标准稿；	（1）能阅读理解剧本和标准稿，明确项目要求；
	（2）三维模型制作；	（1）能熟练使用主流三维制作软件； （2）能根据设计标准稿制作三维模型； （3）能根据项目要求优化模型；
	（3）材质与贴图制作；	（1）能熟练使用主流三维软件制作各类材质； （2）能对模型展 UV，并绘制贴图；
	（4）场景灯光设计；	（1）能熟练使用主流三维制作软件设置灯光； （2）能根据场景需要布置灯光效果； （3）能根据剧情需要营造光影氛围；
	（5）渲染输出；	（1）能根据项目要求进行优化； （2）能按项目要求分层输出镜头画面； （3）能按要求输出带材质和贴图的模型；
三维动画制作	（1）阅读分镜，了解剧情；	（1）能阅读理解剧本、分镜，明确项目要求；
	（2）骨骼与绑定；	（1）能熟练的运用主流的三维软件； （2）能根据项目要求选择合适的骨骼系统，适配模型结构； （3）能熟练进行蒙皮绑定，并调试各个部位的权重；
	（1）机械动画制作；	（1）能熟练的运用三维软件制作动画； （2）能根据分镜确定镜头语言和动画节奏； （3）能熟练的运用镜头语言拍摄镜头动画； （4）能熟练的设置动画关键帧，调整动画运动曲线等；
	（3）角色动画制作；	（1）能熟练的运用三维软件制作动画； （2）能根据分镜确定镜头语言和动画节奏； （3）能熟练运用多种方法制作角色表情动画； （4）能熟练设置骨骼的肢体动画；
	（5）渲染输出；	（1）能根据分镜调整优化动画； （2）能按项目要求输出视频或序列帧；
特效与解算	（1）阅读剧本、分镜，确定特效制作要求；	（1）能理解分镜明确项目要求，设计合适的特效；

职业岗位名称	典型工作任务	主要职业能力
	（2）按要求制作各类特效；	（1）能熟练运用主流特效制作软件； （2）能根据设计方案模仿自然特效、打斗效果等，艺术化呈现特效效果，把控画面质感；
	（2）完成各类动力学解算；	（1）能快速排查前置问题，保障解算可落地、无基础问题；对特效节奏的把握能力较好； （2）能精准还原物理动态，保证角色、道具运动自然真实；
	（1）输出特效；	（1）能标准化交付、优化算力成本，沉淀技术资产与经验；
后期制作	（1）素材整理与导入；	（1）能熟练整理、筛选、归档影视素材；
	（2）素材处理；	（1）能根据影视剧制作要求，制作各种影视特效； （2）能根据镜头要求将各类素材结合，经过画面处理后呈现视觉上的统一； （3）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）视频剪辑；	（1）能根据剧本叙事要求进行创意性剪辑； （2）能较好把握影片节奏、情感要求；
	（4）视频输出；	（1）能按项目要求进行输出视频；
AI 动画制作	（1）生成剧本；	（1）能熟练使用主流 AI 工具； （2）能根据项目要求生成文字剧本；
	（2）生成原画稿；	（1）能熟练使用主流 AI 工具； （2）能依托文生图制作概念原画、角色和场景参考图；
	（3）生成分镜；	（1）能熟练使用主流 AI 工具； （2）能依托文生图制作分镜草图，完成镜头视觉方案；
	（4）生成动画；	（1）能熟练使用 AI 动捕、AI 视频生成、AI 骨骼等工具； （2）能依托图生视频等工具生成角色动作、镜头动画片段，输出基础动画素材；
	（5）视频剪辑与输出；	（1）能熟练使用主流视频剪辑工具； （2）能根据剧本叙事要求进行创意性剪辑； （3）能较好把握影片节奏、情感要求； （4）能按项目要求进行输出视频；

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握扎实的科学技能基础，培养文化艺术修养，学习动漫造型设计、三维模型制作、灯光材质渲染、影视后期合成、AI 动画制作技术等知识，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 AIGC 等行业的动画制作人员、数字媒体技术专业人员等职业群，能够从事动漫中期三维场景和角色制作、后期影视特效与剪辑、AIGC 作品创作等相关工作，毕业 3~5 年能够胜任美术技术总监、主管等职业岗位的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以

下要求：

1．素质

S1：坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

S2：具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神。

S3：具有良好的人文素养与科学素养、信息素养、创客素养、创新思维。

S4：具有较强的集体意识和团队合作意识。

S5：具有良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯。

S6：树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

S7：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。

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：掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定；掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化。

Z2：掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术、创新创业等文化基础知识。

Z3：掌握信息技术基础知识。

Z4：掌握身体运动的基本知识和必备的美育知识。

Z5：掌握构成设计、色彩搭配等专业造型基础知识。

Z6：掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

Z7：掌握二维动画的基础知识与应用。

Z8：掌握三维动画的基础知识与应用。

Z9：掌握动画后期剪辑 、合成的基础知识与应用。

Z10：熟悉AIGC漫剧制作的新知识、新技术。

3．能力

通用能力：

N1：具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，学习1门外语并结合动漫专业加以运用。

N2：具有适应动漫行业数字化和智能化发展需求的数字技能。

N3：具备至少1项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，具备一定的心理调适能力。

N4：具有一定的文化修养、审美能力，形成至少1项艺术特长或2爱好。

N5：具备职业生涯规划能力。

N6：具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力。

核心能力：

N7：具有良好的审美素养和造型设计能力。

N8：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。

N9：具有三维模型、动画设计与制作能力。

N10：具有影视后期合成、剪辑制作能力。

N11：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，精准对接本省文旅产业中动漫制作新技术，校企协同育人构建本专业的课程体系。以二、三维动漫制作的典型工作流程划分教学模块，结合相关岗位的技能标准，融通职业技能竞赛和创新创业大赛技能点，对职业技能等级证书考核点，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“岗课赛创证”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，确定了本专业“思正、规正、形正”三维思政体系。按照“工作岗位→课程→工作情境→赛创证”，构建课程体系如图 1 所示。

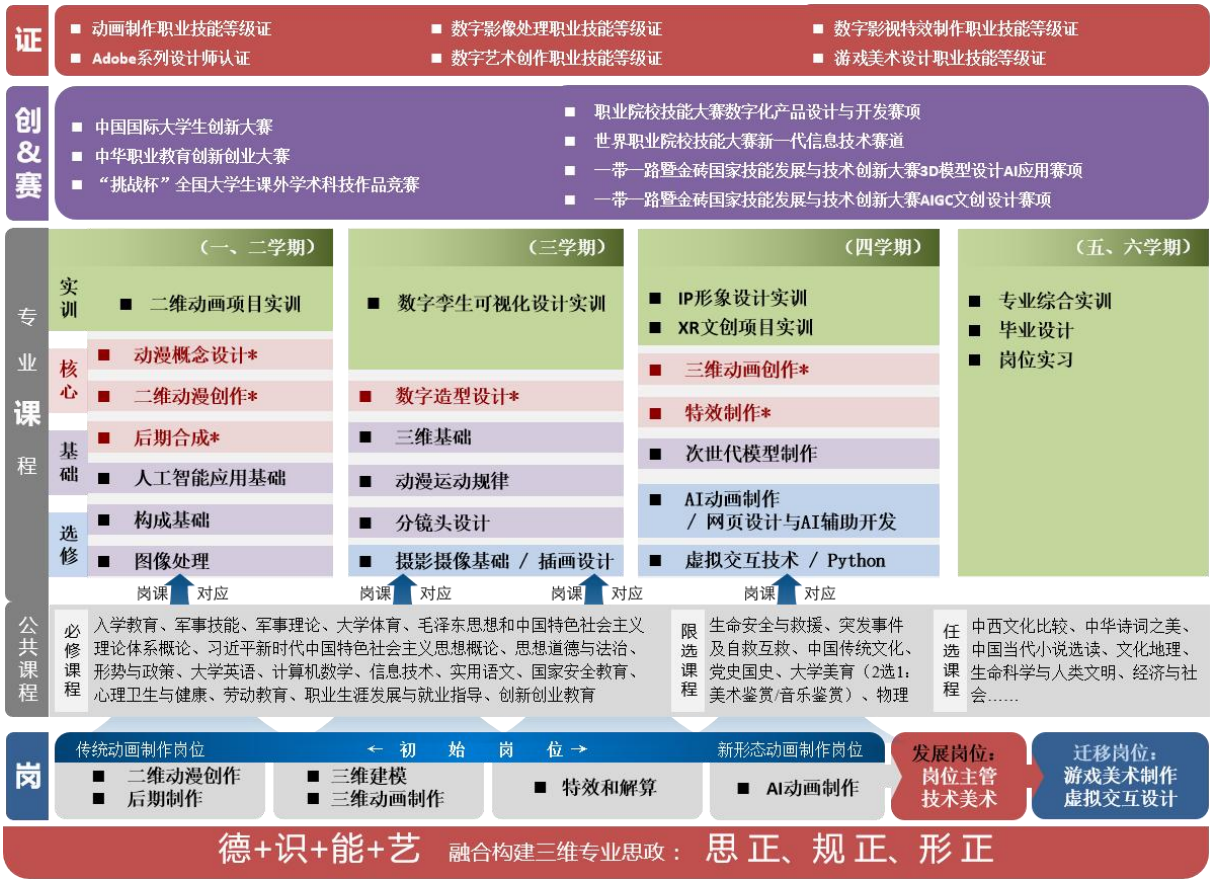


图 1　课程体系结构图

动漫制作技术专业实践课程体系需紧密对接动漫产业链的创作流程和制作标准，融合技术应用与艺术表达，构建“专项深耕——融合拓展” 的递进式实践体系。第二、三、四学期围绕动漫产业核心岗位设置专项实训，实现“专项突破+质量提升”，第五、六学期以“全流程贯通+团队协作”为核心开展综合项目，同时打破专业壁垒，运用 AI 辅助创作项目，融入虚拟现实技术开展跨领域融合实践，鼓励学生探索新技术在动漫制作中的应用场景。



图 2 实践教学体系图

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	公共必修课	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	公共必修课	信息技术
	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	工业和信息化部 人力资源和社会保障部	专业基础课程	信息技术 图像处理（Photoshop）
			专业核心课程	后期合成
	普通话水平测试等级证书	湖南省语言工作委员会	公共必修课	实用语文
职业技能等级证书	动画制作职业技能等级证书	中国动漫集团	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 三维基础
			专业核心课程	数字造型设计 三维动画创作
	Adobe 中国认证设计师（影视后期方向）	Adobe 中国公司	专业基础课程	图像处理（Photoshop）
			专业核心课程	后期合成
职业技能大赛	湖南省职业院校技能大赛数字化产品设计与开发赛项	湖南省教育厅	专业基础课程	三维基础 图像处理（Photoshop） 次世代模型制作
			专业核心课程	动漫概念设计 数字造型设计 三维动画创作
	世界职业院校技能大赛新一代信息技术赛道	教育部	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 虚拟交互技术
			专业核心课程	数字造型设计 三维动画创作
	一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新	一带一路暨金砖国家技能发展国际联盟	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 三维基础

	大赛 3D 模型设计 AI 应用赛项			次世代模型制作 人工智能应用基础
			专业核心课程	动漫概念设计 数字造型设计
			专业拓展课程	AI 动画制作
	一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛 AIGC 文创设计赛项	一带一路暨金砖国家技能发展国际联盟	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 人工智能应用基础 虚拟交互技术
			专业核心课程	动漫概念设计 二维动画制作 数字造型设计 后期合成
			专业拓展课程	AI 动画制作
中华人民共和国职业技能大赛	中华人民共和国职业技能大赛 3D 数字游戏艺术	人社部	专业基础课程	图像处理（Photoshop） 三维基础 次世代模型制作
			专业核心课程	动漫概念设计 数字造型设计
创新创业大赛	中国国际大学生创新大赛	教育部	公共必修课	创新创业教育
	中华职业教育创新创业大赛	中华职业教育社	公共必修课	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	公共必修课	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	动漫概念设计
		专业拓展课程	AI 动画制作
	逆向建模技术	专业核心课程	数字造型设计
		实习实训	数字孪生可视化设计实训
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	IP 形象设计实训、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（技能）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（技能）课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、专业集中实践课程。

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	公共基础课程	公共基础必修课程	必修	入学教育、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、职业生涯发展与就业指导、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、中国传统文化、党史国史、大学美育（2选1：美术鉴赏/音乐鉴赏）、物理
3		公共基础任选课程	任选	详见附件2《2026级部分公共基础任选课一览表》
4	专业（技能）课程	专业基础课程	必修	构成基础、图像处理（Photoshop）、分镜头设计、动漫运动规律、三维基础、人工智能应用基础、次世代模型制作
5		专业核心课程	必修	动漫概念设计、二维动漫创作、后期合成、数字造型设计、三维动画创作、特效制作
6		专业拓展课程	限选 任选	摄影摄像基础/插画设计、虚拟交互技术/Python程序设计、AI动画制作/网页设计与AI辅助开发
7		专业集中实践课程	必修	二维动漫项目实训、数字孪生可视化设计实训、IP形象设计实训、XR文创项目实训、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	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储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。	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。	**1．课程思政：**增强学生的国防意识，提升军事课的满意度，提高参军入伍的积极性，筑牢大思政格局下的国防教育课程思政新阵地。 **2．教学条件：**学习通平台等，方便学生跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 **3．教学方法：**为纯在线式网络课程，线上学习资源采用案例教学法、情境教学法等教学方法。 **4．考核方式：**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 N5 N6
2	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	1.绪论篇：担当复兴大任，成就时代新人。	**1．教学条件：**线上省级精品课教学资源库，超星学习通；	S1 S2 S3

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
		好道德素质、基本法治素养； **2．知识目标：**了解时代新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。	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。	线下多媒体智慧教室，校外实践基地。 **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%。	S4 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1 N5 N6
3	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。 **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、情境教学法、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 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1 N5 N6
4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（一）	**1．素质目标：**具有中国特色社会主义信仰，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”。增进政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，切实做到学思用贯通、知信行统一。 **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、主要内容、现实意义；了解中国式现代化的基本内涵和本质要求；掌握坚持党的全面领导的基本内涵；了解高质量发展的基本要义；掌握教育、科技、人才的战略意义和全过程人民民主的本质要求。 **3．能力目标：**提升学生的政治判断力，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	1.马克思主义中国化时代化新飞跃； 2.新时代坚持和发展中国特色社会主义； 3.以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴； 4.坚持党的全面领导； 5.坚持以人民为中心； 6.全面深化改革开放； 7.推动高质量发展； 8.社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略； 9.发展全过程人民民主。	**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，采取理论讲授法、实践教学法、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 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1 N5 N6

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
		论和贯穿其中的立场、观点、方法分析中国特色社会主义的经济、政治热点、疑点问题的能力。			
5	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（二）	**1．素质目标：**具有中国特色社会主义信仰，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”。增进政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，切实做到学思用贯通、知信行统一。 **2．知识目标：**了解全面依法治国的中国特色社会主义法治道路；领悟中国特色社会主义文化力量；了解共建共治共享的社会治理现代化；掌握人与自然和谐共生、绿水青山就是金山银山的生态文明理念；了解总体国家安全观的新安全格局；了解新时代的强军目标；掌握“一国两制”的核心要义；了解人类命运共同体的重大意义；掌握全面从严治党的重大举措等。 **3．能力目标：**提升学生的政治判断力，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、方法分析中国特色社会主义的经济、政治热点问题的能力。	1. 全面依法治国； 2. 建设社会主义文化强国； 3. 以保障和改善民生为重点加强社会建设； 4. 建设社会主义生态文明； 5. 维护和塑造国家安全； 6. 建设巩固国防和强大人民军队； 7. 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一； 8. 中国特色大国外交推动构建人类命运共同体； 9. 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，采取理论讲授法、实践教学法、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 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1 N5 N6
6	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。 **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 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1 N5 N6
7	大学体育	**1．素质目标：**具有“健康第一”和“终生体育”意识，	该课程为纯实践课程，课程内容包含：	**1．课程思政：落实立德树人根本任务**，以体育人，增强	S1 S2

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
		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。	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。	学生体质。融体育知识传授、体育锻炼能力培育、人文素质提高于一体。 **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%。	S5 Z4 N3
8	大学英语	**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。 **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。 **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。	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。 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。 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。	**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。 **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。 **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、情境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。 **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	S1 S2 S3 S4 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
				有效实施英语教学，开展教学研究。 **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%。	
9	计算机数学	**1．素质目标：具有**科学探究与创新意识；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。 **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。 **3．能力目标：**具有一定的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。	1．函数、极限及连续。 2．导数与微分。 3．导数的应用。 4．不定积分。 5．定积分。 6．数理逻辑。 7．图论。	**1．课程思政：**以立德树人为根本任务，实现文化育人，引入我国在超级计算机研发、AI技术领域的突破性成果，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。 **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，采取项目式教学、混合式教学：利用在线平台（如中国大学MOOC、超星学习通）、互动探究式教学等教学方法，引导学生积极思考、勇于创新。以问题解决为核心组织教学，创立良好的教学环境促进“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60%，终结性考核占40%。	S1 S2 S3 S4 Z2 N1 N4
10	信息技术	**1．素质目标：** 培养对新一代信息技术的探索热情，树立持续学习意识，主动跟踪行业前沿动态；强化责任意识与法律意识，在技术应用中坚守AI伦理与信息道德；提升团队协作能力，在项目实践中形成合作共赢的价值观；养成严谨的技术思维，在信息处理中追求准确性与规范性。 **2．知识目标：**	1．新一代信息技术与AI基础； 2．智能信息检索； 3．智能办公与应用； （1）文档编辑与智能排版 （2）数据统计与AI分析 （3）智能演示与协作 4.生成式AI（AIGC）实战； （1）文本生成 （2）图像生成 （3）语音与视频生成 5．AI伦理与信息素养。	**1．课程思政：**紧紧围绕立德树人为根本任务，培养具备信息社会责任，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，	S1 S2 S3 S4 Z2 Z3 N2 N6

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
		理解新一代信息技术体系（云计算、大数据、物联网、人工智能、区块链）的核心概念及在软件行业的应用场景；熟悉智能信息检索的常用方法与工具，掌握智能办公软件（如智能文档处理、数据可视化工具、智能演示文稿）的操作技巧；了解生成式 AI（AIGC）的基础原理，掌握文本生成、图像生成、语音与视频生成工具的基本操作；掌握 AI 伦理规范、信息安全法规及知识产权保护相关知识。 **3．能力目标：** 能运用专业检索工具精准获取软件开发资源（技术文档、开源代码、行业报告）；能使用智能办公软件高效完成专业文档（需求说明书、测试报告）的编辑、排版与数据可视化；能操作生成式 AI 工具完成简单任务（技术文案撰写、界面原型图生成、演示视频剪辑）；能识别信息技术应用中的伦理风险与安全隐患，采取基本防护措施。		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、主流智能办公软件（WPS AI、Microsoft 365 Copilot）。 **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：**教师须具备信息技术或人工智能相关专业背景，熟悉高职院校学生特点，能将复杂知识转化为通俗易懂的内容进行教学。 **5．考核方式：**过程性考核（40%）：课堂表现（20%），考核学生出勤、课堂参与和提问互动情况等；作业与实践任务（20%），评估学生对知识掌握与技能操作水平。 终结性考核（60%）：理论考试（30%），以选择题、判断题、简答题为主，考查基础知识掌握；实践操作考核（30%），要求学生在规定时间内完成智能信息检索任务、智能办公软件操作任务、AIGC 工具应用任务并且完成ISAS答辩。综合两项成绩，形成学生课程总评成绩。	
11	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：**了解我国新时代国家安全的形势与特点；掌握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。 **3．能力目标：**能够对不同领域的安全问题进行分析和判断，识别潜在的安全风险和威胁。能够将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。	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。	**1．课程思政：**通过课程学习，使学生牢固树立和全面践行总体国家安全观，牢固树立国家利益至上的观念，增强自觉维护国家安全意识。 **2．教学条件：**学习通平台等，方便学生跨时间、跨地域灵活自主地参与学习，多媒体教室。 **3．教学方法：**线上学习+线下安全教育班课的形式，引导学生自主参与、体验感悟。充分利用学校学生党支部、学生会、学生社团等组织，开展知识竞赛、演讲比赛、文艺表演、社会实践等形式多样的国家安全教育主题活动，实现国家安全知识传播常态化。	S1 S2 S3 S4 S5 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
				4．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。 **5．考核方式：**平时成绩占60%，课程考试占40%。	
12	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；掌握专升本考试中大学语文部分的应用文写作知识点。 **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 S2 S3 S4 Z2 Z4 N1 N4
13	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；掌握心理健康的标准及意义；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。	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 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	**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，增强对心理育人在思想政治教育中价值的充分认识。 **2．教学条件：**多媒体教室，心理中心各功能室。 **3．教学方法：**理论讲授、团体辅导、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	S1 S2 S4 S5 Z1 N1 N3

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
			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	书，或者拥有心理学、教育学硕士学位或有丰富的辅导员工作经验。 **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、心理知识竞赛、心理情景剧或心理科普视频。	
14	职业生涯发展与就业指导	**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，把个人发展和国家需要、社会发展相结合。 **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。 **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。	1．认识职业生涯。 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。 7．收集就业信息。 8．准备求职材料。 9．面试指导。 10．职场适应与发展。	**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；融入“诚公文化”教育，培养学生诚实守信、敬业爱岗的职业态度。 **2．教学条件：**多媒体设备、无线网络和分组教学。 **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。 **4．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。 **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。	S1 S2 S3 S4 S5 S6 Z1 Z2 N1 N5 N6
15	创新创业教育	**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。 **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。 **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。	1．创业与人生发展 2．创新、创业与创业精神 3．创业者与创业团队 4．整合创业资源 5．探索创业机会 6．创意设计与创新方法 7．商业模式设计与创新 8．创业风险的识别与控制 9．创业计划书的撰写与展示	**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。 **2．教学条件：**多媒体设备、无线网络和分组教学 **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。 **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	S1 S2 S3 S4 S5 S6 Z1 Z2 N1 N5 N6

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
				境。具有创业指导能力，引导学生进行创新创业项目的策划和实践。 **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。	

（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	**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。	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。	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 N4
2	突发事件及自救互救	**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。	1．突发事件应急处理原则。 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。	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 N4
3	中国传统文化	**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；具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。 **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；熟悉中国古代思想、文学、艺术、礼仪、节日等优秀文化成果；掌握中国传统文化的基本精神和核心理念。 **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	1．中国传统文化绪论。 2．中国古代思想文化。 3．中国语言文字。 4．中国古代教育。 5．中国古代文学。 6．中国古代艺术。 7．中国古代科学技术。 8．中国古代建筑。 9．中国古代礼仪。 10．中国传统节日。 11．中国古代社会生活。	**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，提高学生的文化素养和民族认同感，增强学生的文化自信。 **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：**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。 **4．师资要求：**应具有较深厚的中华优秀传统文化知	S1 S2 S3 S4 S6 Z2 Z4 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
		新文化的能力，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。		识和较高的人文素养，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50%，终结性考核占50%。	
4	党史国史	**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的基本知识，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：**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。	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。	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%。	S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 Z1 Z2 N1
5	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；良好的综合艺术素养；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 S3 Z4 N4
6	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	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	**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。	S1 S3 Z4 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
		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。	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）	**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：**较高的理论知识和音乐素养；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。 **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%）与终结性考核50%（作品表现、舞台表演）相结合考评方法。	
7	物理	**1．素质目标：**培养学生严谨求实的科学态度、辩证思维能力和探索创新精神；树立正确的自然观和宇宙观，增强科技报国的社会责任感；强化规范意识与安全意识。 **2．知识目标：**掌握力学、热学、电磁学、光学、电工学及电子线路等方面的基础理论与核心概念；了解物理模型与理想化方法，理解物理量的定义、单位和量纲；理解物质运动基本规律及其在工程技术中的应用原理。 **3．能力目标：**具备运用物理模型分析实际问题的能力；掌握基本实验操作技能与数据分析方法；能运用物理原理解释自然现象和科技产品工作原理。	1．经典物理模块：质点运动学与动力学；守恒定律；刚体与流体基础；电磁场与电磁波；热力学定律与分子动理论。 2．近代物理基础：狭义相对论；量子力学初步；原子核物理简介。 3．物理实验技能：长度/质量/时间的精密测量；电磁学实验设计；光学实验操作；数据处理与误差分析。 4．应用专题：物理原理在新能源、材料科学、信息技术等领域的典型应用案例。	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。 考核方式：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 S4 Z2 N1 N4

（3）公共基础任选课程

公共基础任选课程描述如表10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

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	公共基础任选课程	**1．素质目标：**具有个人认知与文化修养，具有一定的科学素养。 **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．中西文化比较 2．中华诗词之美 3．中国当代小说选读 4．文化地理 5．生命科学与人类文明 6．经济与社会：如何用决策思维洞察生活 7．社会学与中国社会 8．先秦诸子 9．《诗经》导读 10．文物精品与中华文明 11．先秦君子风范 12．中国古代礼仪文明 13．《老子》《论语》今读 14．《论语》导读（同济版） 15．如何高效学习 16．批判与创意思考 17．有效沟通技巧 18．礼行天下 仪见倾心 19．大学生防艾健康教育 20．辩论修养 21．大数据分析导论 22．大学生健康教育 23．宪法与法律 24．红色旅游与文化传承 25．人工智能与信息社会 26．人工智能与创新 27．专升本英语 28．专升本数学 29．专升本语文 30．法律技能与职场应用(民法刑法) 31．一书一世界:阅读启航与探索 32．羽毛球 33．篮球 34．瑜伽	本课程1-26单元为纯在线教学，学生可灵活自主学习，考核由视频学习（40%）、章节测试（30%）、课程考试（30%）构成；27-34单元选课人数达30人及以上则采用线下授课，考核为过程性考核（60%）、终结性考核（40%）。学生在1-6学期内自主选修，需完成不少于32学时、不少于2学分，具体学时学分详见附录（二）《公共基础任选课程一览表》	S1 S2 S3 S4 S5 S6 Z1 Z2 Z4 N1 N3 N4 N5 N6

（4）公共基础实践课程

表10　公共基础实践课程描述

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，	S1 S2 S3 S4 S5 S6

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
				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。	
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；掌握军事队列训练动作要领；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．《中国人民解放军队列条令》主要内容。 4．军事队列训练动作要领。 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：**有足够面积的运动场地。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 S5 S6 Z1 Z2 N1 N6
3	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；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；了解岗位职责要求与安全注意事项；了解基本的劳动法律法规知识。 **3．能力目标：**具有自身专业相对应的劳动能力和素养；掌握日常劳动工具的使用方法及要求。	1.劳动纪律教育，做好劳动实践分工。 2.劳动安全教育，强调劳动实践注意事项。 3.弘扬劳动之风，践行劳模精神。 4.劳动岗位要求，强调专业技能和通用能力。 5.劳动技能训练，落实劳动实践要求。 6.开展志愿服务劳动。 7.劳动技能考核。	**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：**讲授法，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；演示法，充分利用信息化技术工具构建移动教学资源辅助教学；练习法，实践课当中，按照《劳动实践周实施方案》老师布置任	S5 S6 N5 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
				务，团队合作完成劳动任务。 **4．师资要求：**具备扎实的岗位技能和示范、指导能力。 **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%。	

2．专业课程

（1）专业基础课程

专业基础课程描述如表11所示。

表11　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，培养劳动意识。 **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。 **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 。	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。 5．色彩的三要素。 6．色彩的对比与调和。 7．色彩的重构与情感表现。	**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。 **2．教学条件：**多媒体教室。 **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。 **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。 **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%（包增值评价10%，通用能力20%）；模块阶段测试占70%（包含平面	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
				构成模块测试35%，色彩构成模块测试35%）。	
2	图像处理（Photoshop）	**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。 **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。 **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。	1．图形图像基础。 2．图像的合成与处理。 3．图形的绘制。 4．手绘贴图。 5．AI修图。	**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。 **2．教学条件：**图像处理实训室。 **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。 **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。 **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 S3 S7 S9 Z4
3	人工智能应用基础	**1．素质目标：**培养学生尊重知识产权、坚守法律底线的社会责任意识；培养学生主动探索和AI协同创造与创新的素质；培养学生科技创新意识；培养学生创新思维； **2．知识目标：**掌握智能体低代码平台架构及核心功能模块；理解智能体开发工作流原理；熟悉大模型节点应用方法；掌握常用核心节点（意图识别、分支、变量等）的配置与调试。 **3．能力目标：**能独立完成智能体需求分析；能运用低代码工具构建工作流；能调试优化智能体对话逻辑；能集成知识库和外部API；能部署发布智能体应用。	1.AI智能体开发基础； 2.智能体低代码平台基础操作：界面与功能模块，项目创建与管理； 3.插件调用与集成，API接口调用与第三方插件集成； 4.知识库构建与管理，包括数据清洗与标注，本地知识库构建； 5.工作流开发实战，包含意图识别节点、分支与循环控制节点、变量节点、批处理节点、代码节点、图像处理节点在工作流中的应用； 6.智能体发布。	**1．课程思政：**将立德树人贯穿课程教学全过程，通过讲解人工智能的发展历程及应用场景，引导学生树立科技报国的使命感；在AI技术应用中强调知识产权保护和法律底线，培养学生的社会责任意识；通过团队协作完成AI创新项目，增强集体主义精神；结合中国AI技术发展案例，激发学生的民族自豪感和创新热情；通过开源工具和共享理念，培养学生的开放协作精神。 **2．教学条件：**Python编程环境、智能体低代码开发平台。 **3．教学方法：**采用线上线下混合式教学，结合案例教学、项目驱动、情景模拟（如AI伦理辩论）、翻转课堂和AI工具实操，注重学生与AI协同创新的实践体验。 **4．师资要求：**教师需具备	S1 S2 S3 S4 S7 Z14 N6 N14

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
				人工智能领域扎实的理论基础，熟悉生成式AI技术（如大模型、AIGC工具、智能体开发平台）和实际应用，同时拥有跨学科教学能力及产业项目经验。 **5．考核方式：**采取过程性考核50%、终结性考核40%、增值评价10% 的形式进行考核评价。	
4	分镜头设计	**1．素质目标：**具有自学学习，动手意识和审美鉴赏情趣。 **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。 **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。	1、动漫剧本基础理论。 2．故事脚本动创作与设计。 3．动漫分镜格式应用。 4．分镜语言构图、分格原理。 5．镜头设计技巧。	**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。 **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。 **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。 **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）。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 N2 N5
5	动漫运动规律	**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。 **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。 **3．能力目标：**能设计各类事物具有趣味性的动画；能	1．机械运动规律。 2．各类自然现象运动规律。 3．两足、四足动物的运动规律。 4．飞禽鱼虫动物的运动规律。 5．其他事物的运动规律。	**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。 **2．教学条件：**多媒体教室。 **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。 **4．师资要求：**具备深厚的动画运动规律理论知识，包	S5 S6 Z1 Z5 N5 N6

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
		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。		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。 **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）。	
6	三维基础	**1．素质目标：**树立勤学善思学习态度，养成严谨求实、勇于创新的职业作风；具备良好心理素质与职业素养，强化责任意识与团队协作能力，培育扎实三维空间造型思维，深度契合双创融合育人导向。 **2．知识目标：**熟知三维模型设计特点、行业规范与全制作流程；熟练掌握三维设计软件操作，精通模型搭建、材质制作技艺，明晰三维模型规范输出标准与行业要求，同步掌握适配双创赛事的设计创作相关知识。 **3．能力目标：**可独立完成简单道具三维建模，熟练掌握多种建模技术、材质参数设定及标准化文件输出，能独立制作合规三维美术资源。可依托所学将创意落地成型，适配文创设计、智能造物等各类双创赛道创作需求，具备参赛作品完整制作能力。	1．数量掌握两种及以上三维建模方法。 2．熟练掌握各类材质设置方法。 3．掌握基础布光法则。 4．掌握标准化文件输出规范。 5．紧扣三维建模实操与创新创业实践深度结合。 6．精讲结构设计、道具制作。 7．对标双创大赛，围绕多类竞赛赛道开展实战训练。	**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，以专业技能深耕赋能双创项目创新创作，夯实专业功底的同时锤炼创新思维与创业实践能力。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法，兼具行业实战经验与双创赛事指导经验。 **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。 **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）。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z9 N2 N5 N7 N8
7	次世代模型制作	**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	1．模型雕刻。 2．拓扑低模。 3．UV展开。 4．PBR材质设置。	**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。	S6 S9 Z1 Z3 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
		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。 **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。 **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。		**2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **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。 **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）。	Z7 Z9 N2 N5 N7 N8

（2）专业核心课程

专业核心课程描述如表 12 所示。

表 12　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。 **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的概念造型设计。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	1．题材分析。 2．构图表现。 3．色彩搭配。 4．道具设计。 5．角色设计。 6．场景设计。 7．AI 文生图。	**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，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。 **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。 **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	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
		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。 **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。		行创作，具有1年以上创作经验。 **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%。	
2	二维动漫创作	**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。 **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。 **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。	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。	**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。 **2．教学条件：**动漫制作综合实训室。 **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。 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。 **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。 **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%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z6 N2 N5
3	后期合成	**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。	1．音频的处理。 2．分镜剧本的绘制标准与要求。 3．视频的剪辑合成。 4．影音合成。 5．全景视频处理。	**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。 **2．教学条件：**影音后期实训室。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 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
		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。 **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。		**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。 **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。 **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%。	N7 N8
4	数字造型设计	**1．素质目标：**树立勤学善思学习态度，养成严谨求实、勇于创新的职业作风；具备良好心理素质与职业素养，强化责任意识与团队协作能力，培育扎实三维空间造型思维，深度契合双创融合育人导向。 **2．知识目标：**熟知三维模型设计特点、行业规范与全制作流程；熟练掌握三维设计软件操作，精通模型场景搭建与角色建模、绘制材质贴图，明晰三维模型规范输出标准与行业要求，同步掌握适配双创赛事的设计创作相关知识。 **3．能力目标：**可独立完成道具、场景、角色三维建模，熟练掌握逆向建模、UV 展开、材质参数设定及标准化文件输出，能独立制作合规三维美术资源。可依托所学将创意落地成型，适配文创设计、智能造物等各类双创赛道创作需求，具备参赛作品完整制作能力。	1．熟练掌握场景搭建和角色建模方法、了解逆向建模实操。 2．熟练掌握UV W展开、绘制材质贴图和标准化文件输出规范。 3．紧扣三维建模实操与创新创业实践深度结合。 4．精讲结构设计、场景搭建。 5．对标双创大赛，围绕多类竞赛赛道开展实战训练。	**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，以专业技能深耕赋能双创项目创新创作，夯实专业功底的同时锤炼创新思维与创业实践能力。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法，兼具行业实战经验与双创赛事指导经验。 **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。 **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	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
				价10%。	
5	三维动画创作	**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。 **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。 **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。	1．机械动画。 2．骨骼蒙皮设定。 3．表情、口型动画。 4．多种类角色动画。 5．动作捕捉及调整。	**1．课程思政：**培养学生的专业技能、创新思维、鼓励学生不畏艰难、持之以恒地提升建模技能，以专业技能深耕赋能双创项目创新创作，夯实专业功底的同时锤炼创新思维与创业实践能力和人文素养和社会责任感。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法，兼具行业实战经验与双创赛事指导经验。 **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。 **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%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N2 N5 N7 N8
6	特效制作	**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。 **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、灯光调节与烘培。 **3．能力目标：**能基于虚拟现实引擎工具搭建场景和美化场景。	1．粒子特效。 2．随机散布。 3．刚体碰撞特效。 4．烟雾、流体特效。	**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。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **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	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
				求。 **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%。	

（3）专业拓展课程

专业拓展课程描述如表 13 所示。

表 13　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	摄影摄像基础	**1．素质目标：**具备职业道德与社会责任感。具备审美素养与艺术修养。具备创新思维与创造力。具备团队合作与沟通能力。具备自主学习与终身学习态度。 **2．知识目标：**了解摄影摄像的基本概念、原理及流程。熟悉各种摄影摄像设备。掌握摄影摄像的拍摄技术。掌握摄影摄像作品的后期制作。 **3．能力目标：**具有熟练使用数码相机、手机进行风景、人物、动物等内容的拍摄的能力。具备熟练使用数码相机、手机进行视频拍摄的能力。具有灵活利用各种拍摄模式，进行创作的能力。具有从构图、光圈、景深等技术方面把握摄影摄像作品的能力。具有捕捉典型瞬间，采用合理的创意进行艺术表达，突出主题的能力。	1．摄影摄像基础理论。 2．摄影摄像设备知识。 3．摄影摄像拍摄技术。 4．摄影摄像后期制作。	**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：**理实一体教室、数字机房、影像实训室、多媒体设备，并具有网络安全防护措施，保持逃生通道畅通无阻。 **3．教学方法：**知识点运用理论讲解、案例分析、讨论互动相结合的方法进行讲授；摄影摄像的重点、难点采用操作示范和学生训练结合的方法组织授课；实训采用任务分析、集中辅导、个体辅导、总结分析等方法进行组织，形成课程任务成果。 **4．师资要求：**应具备扎实的摄影摄像的基本知识与实操能力和丰富的实践经验。 **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 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
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
3	虚拟交互技术	**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；熟悉虚拟交互设备的使用及调试；掌握虚拟环境下地形编辑与场景搭建；掌握虚拟引擎UI界面制作方法；掌握虚拟引擎视觉设计、动画设置以及基础交互功能的设置方法。 **3．能力目标：**能组装与调试虚拟交互设备；能搭建虚拟开发环境；能使用虚拟引擎进行开发简单的VR/AR交互式应用。	1. 虚拟引擎地形编辑和场景搭建。 2. 通过编辑蓝图设计基础交互功能。 3．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Unreal Engine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	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
				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）。	
4	Python程序设计	**1．素质目标：**具有逻辑思维与问题解决能力；具有良好的编程规范意识和注重细节的素养；具有强烈的自主学习能力和积极进取的素养。 **2．知识目标：**理解基本程序设计概念，掌握程序的三大结构；熟悉面向对象的编程方法；掌握数组和集合的应用。 **3．能力目标：**能使用Python程序设计语言编写脚本；能使用Python语言进行简单的编程。	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．Python语言的高级特征； 4．函数与复合类型的定义与应用； 5．面向对象的编程方法和编程思想； 6．Python的实践应用。	**1．课程思政：**将立德树人贯穿课程教学全过程，通过讲解Python语言简洁高效的特性，培养学生追求简约、高效的做事风格。在代码编写规范中强调严谨性，如同做人要有原则和底线。以团队合作完成项目，培养集体主义精神。介绍Python在前沿科技应用案例，激发学生科技报国热情。展示开源项目，引导学生树立知识产权意识和共享精神，促进全面发展。 **2．教学条件：**计算机要求配备服务器、Python语言开发环境，线上教学资源等。 **3．教学方法：**线上线下混合式教学，任务驱动、项目导向、互动讨论、情景教学和翻转课堂等相结合。 **4．师资要求：**有扎实的学科专业知识、熟悉Python语言开发，同时应具备较丰富的教学经验和开发经验。 **5．考核方式：**采取过程性考核60%、终结性考核40%（其中10%为增值评价）的形式进行考核评价。	S1 S2 S3 S8 S9 Z1 Z2 Z9 N3 N9
7	AI动画创作	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。 **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。 **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	1．AI行业认知和工具生态。 2．AI编剧和分镜脚本。 3．AIGC漫画绘图和角色一致性。 4．AI动态视频生成。 5．AI配音、音效、后期剪辑成片。	**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。 **2．教学条件：**动漫制作综合实训室。 **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：**具备深厚的AIGC技术背景和丰富的实践经验，能够熟练掌握并传	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
		应技术变革对工作流程与内容的变化。		授AIGC技术知识。 **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）。	
8	网页设计与AI辅助开发	**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。 **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。 **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AI技术辅助完成网页的美化。	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。	**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。 **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。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。 **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。 **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）。	S1 S2 S3 S9 Z1 Z2 N1 N2 N4

（4）专业集中实践课程

专业集中实践课程描述如表14所示。

表14　专业集中实践课程描述

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	二维动漫项目实训	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	1．素材的制作与处理。 2．动画的设计与制作。 3．构图与专场设计。	**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	S6 S9 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
		职业素养。 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。 能力目标：能熟练应用动画软件，独立完成二维动画的能力。	4．动画的输出渲染设置。	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。 **2．教学条件：**动漫制作综合实训室。 **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。 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。 **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。 **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%。	Z3 Z4 Z6 N1 N2 N5
2	数字孪生可视化设计实训	**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。 **2．知识目标：**了解数字孪生模型设计的特点、标准、流程；掌握三维模型制作软件的使用方法；掌握模型、材质的制作方法；掌握数字孪生模型的输出标准与要求。 **3．能力目标：**能按要求制作数字孪生场景中的模型；能设置符合标准的材质；能通过灯光烘托场景气氛。	1．数字孪生模型制作。 2．模型材质设定。 3．数字孪生文件输出。	**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。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **4．师资要求：**具备深厚的数字孪生建模专业知识，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，熟练掌握并精通主流三维软件。 **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%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 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
3	IP形象设计实训	**1．素质目标：**树立原创意识与版权意识；培养创新思维、审美能力与工匠精神；具备市场思维，重视设计落地性；拥有良好团队协作、任务管理能力；主动挖掘本土文化进行创意设计。 **2．知识目标：**理解IP形象相关概念与行业应用；掌握造型设计、色彩系统、三视图、IP视觉规范、文创衍生品相关理论；熟悉IP策划与人设构建方法。 **3．能力目标：**能开展IP市场调研与项目策划；完成形象草图、标准形象、三视图、表情动态设计；能够搭建IP视觉规范体系，开展衍生品延展设计；具备项目方案表达与作品迭代优化能力。	1．市场调研与策划。 2．IP形象设计。 3．形象延展设计。 4．整理视觉识别规范手册	**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。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **4．师资要求：**具备扎实手绘造型能力；熟练主流平面绘画软件；拥有IP形象或文创相关设计实战经验；熟悉IP全流程设计与衍生品开发知识。 **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%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5
4	XR文创项目实训	**1．素质目标：**树立文化自信，恪守文创创作伦理，规范使用传统文化及数字素材，具备知识产权保护意识；具备良好的团队协作、沟通统筹能力，养成规范完成项目、复盘总结的职业素养；树立用户思维，关注XR文创行业新业态，具备自主学习与持续创新的职业能力。 **2．知识目标：**了解XR（AR/VR）基础概念及文博、非遗、文旅等文创应用场景；熟知XR文创项目的完整制作流程；掌握传统文化数字化转化的基础理论；了解主流制作工具的使用规范与行业落地标准；掌握文档、汇报材料的撰写规范。 **3．能力目标：**具备文创选题调研、创意构思、方案策划与可行性分析能力；具备文创三维模型、材质、动画、UI界面等数字资产的制作与优化能力；能够独立完成XR场景搭建，实现基础交互功能与素材整合；具备项目测试、问题排查、性能优化与	1．选题与文创调研。 2．方案策划与原型设计。 3．三维资产制作。 4．交互开发整合。 5．测试优化与输出。	**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。 **2．教学条件：**三维造型实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **4．师资要求：**掌握AR/VR等XR技术基础理论，熟悉文博、非遗、国风文创数字化应用相关知识；精通XR文创项目全流程体系，涵盖选题调研、创意策划、三维设计、交互开发、测试落地等核心内容；熟悉主流实训工具的技术规范与行业落地标准，了解文创项目合规性与版权相关知识。 **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	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
		体验升级的实操能力；具备答辩汇报与团队协作落地能力。		下：素质考核占20%，实训过程考核占成绩：40%，答辩考核占40%。	
5	专业综合实训	**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。 **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。 **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式动画项目的能力。	1．环境配置，设备组装。 2．资源导入、场景创建。 3．交互式动画项目开发。 4．项目后期优化与发布。	**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。 **2．教学条件：**动漫制作综合实训室。 **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。根据教学内容采用讲授法、提问法、案例教学法等教学方法。 **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。 **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%。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5
6	毕业设计	**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。 **2．知识目标：**了解动漫项目的制作流程与要求，掌握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。	1．剧本策划。 2．造型设计。 3．三维资源制作。 4．动画与特效。 5．交互制作。 6．项目后期优化与发布。	**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，培养学生的思想品质、社会责任感和创新能力。 **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。	S6 S9 Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5
7	岗位实习	**1．素质目标：**善与人沟通、与人和谐共处；具有谦虚、	1.三维动画项目开发相关技能。	**1．课程思政：**学生通过顶岗实习遵守职业规范，形成良	S6 S9

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
		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。	2．团队合作技巧。 3．表达与演讲技巧。 4．企业文化。	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。 **3．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%。	Z1 Z3 Z4 Z7 Z8 Z9 N1 N2 N5

七、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

本专业教学进程安排如表 15、表 16 所示。

表 15 教学进程表（非集中实践）

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/非集中实践教学周数/周学时数						备注
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
											13	14	14	14	0	0	
公共基础课	公共基础必修课程	1	2699103	军事理论	A		2	36	36		线上						
		2	2699104	思想道德与法治	B		3	54	48	6	4*12+1H	1H	1H	1H	1H	1H	1-6学期，每学期一次班级德法课，共计6学时。
		3	2699105	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+4*2					
		4	2699106	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（一）	B		1.5	24	20	4			2*12				
		5	2699107	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（二）	B		1.5	24	20	4				2*12			
		6	2699108	形势与政策（1）	A		0.25	9	9		2*4+1H						1-6学期，每学期开展一次班级时政教育，计6学时。
		7	2699109	形势与政策（2）	A		0.25	9	9			2*4+1H					
		8	2699110	形势与政策（3）））	A		0.25	9	9				2*4+1H				
		9	2699111	形势与政策（4）	A		0.25	11	11					2*4+1H	1H	1H	
		10	2699112	大学体育（1）	C		2	34		34	2*10						1-4学期，每学期10学时阳光跑，共40学时。运动会两年12学时，春季院运会2学时，秋季校运会4学时。
		11	2699113	大学体育（2）	C		2	32		32		2*10					
		12	2699114	大学体育（3）	C		1.5	26		26			2*6				
		13	2699115	大学体育（4）	C		1.5	24		24				2*6			
		14	2699116	大学英语（1）	A	K	4	64	64		4*13+12H						线上12H学时。
		15	2699117	大学英语（2）	A	K	4	64	64			4*14+8H					线上8H学时。
		16	2699119	计算机数学	A	K	3	48	48			4*12					
		17	2699121	信息技术	B		3	48	24	24		4*12					
		18	2699122	国家安全教育	A		1	16	16		1H	10H线上+1H	1H	1H	1H	1H	线上10学时，线下1-6学期，每学期1学时班级国

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/非集中实践教学周数/周学时数						备注
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
											13	14	14	14	0	0	
																	家安全教育课。
		19	2699123	实用语文	A		1.5	28	28				2*14				
		20	2699124	心理卫生与健康	B		2	32	20	12	2*5+2H	2*5+2H	2H	2H	2H	2H	1-6学期，每学期2学时班级心理健康教育课。
		21	2699125	职业生涯发展与就业指导（1）	B		1	16	8	8	2*5+2H	2H	2H				1-3学期，每学期2学时班级就业指导课。
		22	2699226	职业生涯发展与就业指导（2）	B		1	16	8	8				2*5+2H	2H	2H	4-6学期，每学期2学时班级就业指导课。
		23	2699227	创新创业教育	B		2	32	16	16			2*12+8H				8学时创业导师团讲座，
		合　计					40.5	688	486	202							
	公共基础限选课程	1	2699201	生命安全与救援	A		1	16	16		14H线上+2H						线上14学时，线下2学时班级安全教育课。
		2	2699202	突发事件及自救互救	A		1	16	16				14H线上+2H				线上14学时，线下2学时讲座自救互救教育课。
		3	2699203	中国传统文化	A		1	16	16		2*8						
		4	2699204	党史国史	A		1	16	16			14H线上+2H					线上14学时，线下2学时党史国史教育课。
		5	2699205	大学美育（美术鉴赏）	A	2选1	2	32	32			2*8+16H线上					线上线下混合，含公共艺术（6选1）。
		6	2699206	大学美育（音乐鉴赏）													
		7	2699207	物 理	A		1.5	24	24			线上课					
		合　计					7.5	120	120								

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/非集中实践教学周数/周学时数						备注
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
											13	14	14	14	0	0	
	公共基础任选课程	1	-	公共基础任选课程	A		2	32	32		学生在1-6学期自主选择课程，共需完成不少于32学时，不少于2学分，课程详见附录（二）《公共基础任选课程一览表》						
		合　计					2	32	32								
合计							50	840	638	202							
专业（技能）课	专业基础课程（必修）	1	2614401	构成基础	B		3	48	12	36	8*6						
		2	2614402	R图像处理（Photoshop）	B		3.5	56	28	28	8*7						
		3	2614403	Q人工智能应用基础	B		2	28	14	14		2*14					
		4	2614404	分镜头设计	B		2	32	16	16			16*2				
		5	2614405	动漫运动规律	B		2	32	16	16			16*2				
		6	2614406	三维基础	B		4	64	32	32			16*4				
		7	2614407	次世代模型制作	B		4	60	30	30				20*3			
		合计					20.5	320	148	172							
	专业核心课程（必修）	1	2614501	动漫概念设计	B	K	4	60	30	30		12*4					
		2	2614502	二维动漫创作	B	K	4	60	30	30		12*5					
		3	2614503	后期合成	B	K	4	60	30	30		12*5					
		4	2614504	Z数字造型设计	B	K	4	64	32	32			16*4				
		5	2614505	Z三维动画创作	B	K	4	60	30	30				20*3			
		6	2614506	特效制作	B	K	4	60	30	30				20*3			
		合计					24	364	182	182							

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/非集中实践教学周数/周学时数						备注
								小计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
											13	14	14	14	0	0	
	专业拓展选修课程	1	2614601	摄影摄像基础	B		2	32	16	16			16*2				
		2	2614602	插画设计													
		3	2614605	虚拟交互技术	B		3.5	60	30	30				20*3			
		4	2614606	Python 程序设计													
		5	2614607	R AI 动画创作	B		2.5	40	20	20				20*2			
		6	2614608	R 网页设计与 AI 辅助开发													
		合计					8	132	66	66							
合计							52.5	816	396	420							

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）课程名称前加“Q”标注表示为专业群平台课程，加“Z”标注表示为专创融合课程，加“R”标注表示为“人工智能+”特色课程课程。

（3）考核方式：“K”表示考试课程，其余为考查课程。

（4）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16 教学进程表（集中实践）

序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	学分	学时	开设学期/集中实践教学周数						课程性质	备注
							一	二	三	四	五	六		
							4							
1	2699101	入学教育	C		1	20	1W						公共基础必修课	
2	2699102	军事技能	C		2	112	3W						公共基础必修课	
3	2699128	劳动教育	C		1	20	1W						公共基础必修课	
4	2614701	二维动漫项目实训	C		4	80		4W					专业必修课	
5	2614702	数字孪生可视化设计实训	C		4	80			4W				专业必修课	
6	2614703	IP形象设计实训	C		2	40				2W			专业必修课	
7	2614704	XR文创项目实训	C		2	40				2W			专业必修课	
8	2614705	专业综合实训	C		11	220					11W		专业必修课	
9	2614706	毕业设计	C		4	80					4W		专业必修课	
10	2614707	岗位实习	C		24	336					4W	20W	专业必修课	
合　计					55	1028	5W	4W	4W	4W	19W	20W		

（二）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 17 所示。

表 17　分学期教学时数统计表

教学活动周 / 学期	非集中实践教学	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	0			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 18 所示。

表 18　各类课程学时学分统计表

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（%）		
公共基础课程	公共基础必修课程	26	840	486	354	42.14	44.5	（1）公共基础课程（含公共基础必修、限选、任选课程）共 992 学时，占总学时比例为 37.0%；（2）选修课程（含公共基础限选、任选课程，专业拓展课程）共 284 学时，占总学时比例为 10.6%。
	公共基础限选课程	6	120	120	0	0	7.5	
	公共基础任选课程	2	32	32	0	0	2	
专业（技能）课程	专业必修课程（含基础课、核心课、集中实践课）	19	1560	330	1230	78.85%	95.5	
	专业拓展选修课程	3	132	66	66	50	8	
总　计		56	2684	1034	1650	61.48	157.5	

八、实施保障

（一）师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

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。

3．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。

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、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 19　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	次世代模型制作 三维基础 数字造型设计 三维动画创作 特效制作
3	影音后期实训室	专业专项能力实训	PC 电脑	55	摄影摄像基础 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	55	二维动漫项目实训 数字孪生可视化设计实训 IP 形象设计实训
5	空间交互实训室	专业拓展能力实训	PC 电脑 交互设备	55	虚拟交互技术 XR 文创项目实训 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。

校外实训基地要求如表 20 所示。

表 20 校外实训基地情况一览表

序号	实训基地名称	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、项目实习实训	30	专业综合项目实训、岗位实习
3	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、项目实习实训	50	专业综合项目实训、岗位实习
4	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
5	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
6	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

序号	实训基地名称	主要功能/主要实训项目	接纳人数	服务课程
7	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、岗位实习
8	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
9	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
10	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

（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。

1．教材选用基本要求

严格按照国家规定选用教材，优先选用国家或省级规划教材，禁止不合格教材进入课堂。建立专业教师、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。

（1）落实《职业院校教材管理办法》文件精神，严格执行国家和地方关于教材管理的政策规定，选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。

（2）思想政治理论课教材，选择由国务院教育行政部门统一组织编写的教材，其他课程教材优先选择国家和省级规划教材，在国家和省级规划教材不能满足需要的情况下，职业院校可根据本校人才培养和教学实际需要，补充编写反映自身专业特色的教材。

（3）为推进职业技能等级证书制度试点，应优先选用与职业技能等级证书对接的教材，为学生能够紧跟行业企业要求、提高职业技能，为入职后考取相关职业资格等级证书提供保障。

（4）成立由职教专家、行业专家、企业技术工程师、专任教师等组成的教材遴选委员会，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材，鼓励与行业企业合作开发特色鲜明的专业课校本教材。

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。

部分专业课程数字资源网址如表 21 所示。

表 21　动漫制作技术专业课程数字资源

序号	数字化资源名称	网址
1	构成基础	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/237723259.html?edit=true
2	动画运动规律	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/219349042.html?edit=true
3	图像处理 Photoshop	https://www.xueyinonline.com/detail/212593394

序号	数字化资源名称	网址
4	二维动漫创作	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/241209792.html?edit=true
5	数字造型设计	https://mooc1.chaoxing.com/course/245359220.html
6	次世代模型制作	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/232523054.html?edit=true
7	三维动画创作	https://mooc1.chaoxing.com/course/201528111.html
8	特效制作	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/249752186.html?edit=true
9	插画设计	https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/232522990.html?edit=true
10	网页设计与制作	https://www.xueyinonline.com/detail/241397746
11	AIGC 动画创作	https://mooc1.chaoxing.com/course/portal/AeYux5fzwl4-x2HTjnNlVg==

（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

1.多元评价机制

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、家长、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）成果导向评价：对学生专业知识的成果转化加以考核，包括学生参与的项目开发，设计的软件作品等。

2.主要考核方式

基于专业课程实践性强，动手程度高等特点及强化专业实践能力培养的需要，考试内容既要有理论知识，又要有操作技能，重点侧重对运用所学知识和技能形成的综合职业能力进行考核，实践能力考核与实践教学过程本身相结合。

主要的考核方式包括笔试，实践技能考核，项目实施技能考核，岗位技能考核，职业资格技能鉴定，技能竞赛等多种形式。根据课程的不同特点，采用最适合的一种或多种考核方式。

（1）笔试。适用于理论性比较强的课程，由专业教师负责考核。

（2）实践技能考核。适用于实践为主的课程。根据具体课程的要求，确定考核的主要技能项目，由专任教师、企业兼职教师共同组织考核。

（3）项目实施技能考核。综合实训等项目类课程采用该考核方式，由专任教师、企业兼职教师共同组织考核。

（4）岗位技能考核。岗位实习课程采用此种考核方式，由企业指导老师组织考核。

（5）职业资格技能鉴定、厂商认证。学生参加职业资格技能鉴定考试、动画制作职业技能等级证书，获得职业技能证书可以进行相应课程的学分认定。

（6）技能竞赛。学生参加各类国家、省级技能竞赛，获得省级技能竞赛一等奖及以上可进行相应课程的学分认定，具体学分认定、积累与转换参见附录（一）“学分认定、积累与转换”。

利用大数据技术，全方位、多层次、伴随性采集教学数据，有效开展教学过程监测、学情分析、学业水平诊断和学习资源供给，实施精准教学。依据第三方评价、专业论证、就业质量跟踪调查反馈等数据，构建多维度质量诊断与改进体系，动态调整人才培养规格、教学内容、教学方法与教学评价等，全面提升教学管评质量。

（六）质量管理

建立健全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。建立专业教学质量监控管理制度、校企合作人才培养长效机制、系列教学相关管理制度，以此完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，明确人才培养主要环节的质量要求和标准，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

（2）完善教学管理机制。加强日常教学组织与管理，开展专业课程建设水平和教学质量诊断与改进。建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动，针对教学中存在的质量问题进行反馈和改进。

（3）建立学生反馈机制及社会评价机制。通过在校生座谈会、网评、评价表，对任课教师敬业精神、为人师表、教学方法、讲课效果、信息量等内容进行质量反馈。通过毕业生回访，针对就业情况、自身发展情况等进行分析，同时通过用人单位对毕业生的知识、能力、素质等的评价进行分析，来定期反馈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。通过学校、二级学院、教研室、教师、学生及用人单位的质量反馈，学校及二级学院针对反馈的内容，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，并发布专业诊改报告。专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。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（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

本专业学生应达到以下要求方可毕业：

1.在规定修业年限内修完本专业人才培养方案要求的课程，达到 157.5 学分；

2.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。

3.技能水平达到专业技能抽查标准要求；

4.毕业设计、岗位实习均达到合格及以上；

5.符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。

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

2026 级动漫制作技术专业
学分认定、积累与转换

序号	成果形式	可认定学分	对应置换课程	备注
1	服役经历	课程所对应学分	大学体育、军事理论、军事技能训练	
2	英语三级等级证书	课程所对应学分	大学英语	
3	计算机一级等级证书	课程所对应学分	信息技术	
4	创新创业经历	课程所对应学分	岗位实习	排名前 5
5	创新创业成果	课程所对应学分	毕业设计	排名前 5
6	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	课程所对应学分	信息技术 图像处理 Photoshop 后期合成	
7	动画制作职业技能等级证书	课程所对应学分	图像处理 Photoshop 三维基础 数字造型设计 三维动画创作	
8	Adobe 中国认证设计师（影视后期方向）	课程所对应学分	图像处理 Photoshop 后期合成	
9	湖南省级技能竞赛数字化产品设计与制作赛项	课程所对应学分	三维基础 数字造型设计 三维动画创作 虚拟交互技术	
10	世界职业院校技能竞赛新一代信息技术赛道	课程所对应学分	图像处理（Photoshop） 虚拟交互技术 三维基础 数字造型设计 三维动画创作	
11	一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛 3D 模型设计 AI 应用赛项	课程所对应学分	图像处理（Photoshop） 人工智能应用基础 动漫概念设计 AI 动画制作 三维基础 数字造型设计	
12	一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛 AIGC 文创设计赛项	课程所对应学分	图像处理（Photoshop） 人工智能应用基础 虚拟交互技术 动漫概念设计 AI 动画制作 三维基础 数字造型设计	

13	中华人民共和国职业技能大赛 3D 数字游戏艺术	课程所对应学分	图像处理（Photoshop） 动漫概念设计 三维基础 数字造型设计	
14	中国国际大学生创新大赛	课程所对应学分	创新创业教育	
15	中华职业教育创新创业大赛	课程所对应学分	创新创业教育	
16	“挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛	课程所对应学分	创新创业教育	

附件 2：

2026 级部分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	2699301	中西文化比较	16	1
2	2699302	中华诗词之美	16	1
3	2699303	中国当代小说选读	16	1
4	2699304	文化地理	16	1
5	2699305	生命科学与人类文明	16	1
6	2699306	经济与社会：如何用决策思维洞察生活	16	1
7	2699307	社会学与中国社会	16	1
8	2699308	先秦诸子	16	1
9	2699309	《诗经》导读	16	1
10	2699310	文物精品与中华文明	16	1
11	2699311	先秦君子风范	16	1
12	2699312	中国古代礼仪文明	16	1
13	2699313	《老子》《论语》今读	16	1
14	2699314	《论语》导读（同济版）	16	1
15	2699315	如何高效学习	16	1
16	2699316	批判与创意思考	16	1
17	2699317	有效沟通技巧	16	1
18	2699318	礼行天下 仪见倾心	16	1
19	2699319	大学生防艾健康教育	16	1
20	2699320	辩论修养	16	1
21	2699321	大数据分析导论	16	1
22	2699322	大学生健康教育	16	1
23	2699323	宪法与法律	16	1
24	2699324	红色旅游与文化传承	16	1
25	2699325	人工智能与信息社会	16	1
26	2699326	人工智能与创新	16	1
27	2699327	大学英语（专升本）	32	2
28	2699328	高等数学（专升本）	32	2
29	2699329	大学语文（专升本）	32	2
30	2699330	法律技能与职场应用(民法刑法)	20	1
31	2699331	一书一世界:阅读启航与探索	16	1
32	2699332	羽毛球	20	1
33	2699333	篮球	20	1
34	2699334	瑜伽	10	1

湖南科技职业学院

2026 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	艺术学院

专家组人员签字

序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	刘冠群	湖南网络工程职业学院	教授/教务处副处长	
2	谢星星	湖南星辰普惠信息科技发展有限公司	技术总监	
3	江文	湖南科技职业学院	教授/院长	
4	戴臻	湖南科技职业学院	教授/副院长	
5	刘敏	湖南科技职业学院	教授/重点项目办主任	
6				

论证意见

专家组论证意见如下：

本人才培养方案紧扣动漫主流制作技术核心，深度契合 AI 数智化时代发展浪潮与湖南省现代产业布局需求，动态优化人才培养目标定位。课程体系中系统融入 AI、VR 技术与人工智能相关内容，尤其强化 AIGC 动画制作和虚拟数字人应用技术等前沿方向的教学比重，引导学生以团队协作模式深耕人工智能在动漫领域的多元应用场景开发。

论证结论	☑论证通过　　☐修改后通过　　☐不通过

湖南科技职业学院

2026级专业人才培养方案制（修）订审批表

专业名称	动漫制作技术	专业代码	510215
总课程数	56	总学时数	2684
公共学时比例	37%	选修学时比例	10.6%
实践学时比例	61.5%	毕业学分	157.5
二级学院审核意见	同意 负责人签字（盖章） 湖南科技职业学院 软件学院 2026年8月20日		
教务处审核意见	同意 负责人签字（盖章） 湖南科技职业学院 教务处 2026年8月30日		
教学指导委员会意见	同意。 负责人签字 2026年9月4日		
学术委员会意见	同意 签章 湖南科技职业学院 学术委员会 2026年9月12日		
党委会审定意见	中国共产党湖南科技职业学院委员会 签章 2026年10月16日		
校长签发意见	签字 2026年10月20日		