



张家界航空工业职业技术学院
ZHANGJIAJIE INSTITUTE OF AERONAUTICAL ENGINEERING

动漫制作技术专业

2022 级人才培养方案

| | |
|----------|------------|
| 专业名称: | 动漫制作技术 |
| 专业代码: | 510215 |
| 适用年级: | 2022 级 |
| 所属学院: | 信息技术学院 |
| 专业负责人: | 田菁华 |
| 制(修)订时间: | 2022 年 7 月 |

编制说明

本专业人才培养方案根据《教育部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）和《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）有关要求，由张家界航空工业职业技术学院动漫制作技术专业教研室制订，经专业建设指导委员会论证、学校批准实施，适用于我校三年全日制动漫制作技术专业。

主要编制人：

| 姓名 | 职称 | 单位 |
|-----|-----|---------------|
| 朱华西 | 副教授 | 张家界航空工业职业技术学院 |
| 田菁华 | 讲师 | 张家界航空工业职业技术学院 |
| 肖霄 | 讲师 | 张家界航空工业职业技术学院 |
| 杨昕澎 | 助教 | 张家界航空工业职业技术学院 |

主要论证专家：

| 姓名 | 职称 | 单位 |
|-----|-------|---------------|
| 李伟 | 副总经理 | 湖南厚溥教育科技有限公司 |
| 刘坤 | 技术总管 | 湖南厚溥教育科技有限公司 |
| 黄朋 | 学术总管 | 湖南厚溥教育科技有限公司 |
| 熊丹敏 | 总经理 | 湖南万树信息技术有限公司 |
| 程友 | 实训负责人 | 湖南万树信息技术有限公司 |
| 谢厚亮 | 教授/院长 | 张家界航空工业职业技术学院 |
| 朱华西 | 副教授 | 张家界航空工业职业技术学院 |

目 录

| | |
|-------------------------|----|
| 一、专业名称及代码 | 1 |
| 二、入学要求 | 1 |
| 三、修业年限 | 1 |
| 四、职业面向 | 1 |
| (一) 职业面向 | 1 |
| (二) 典型工作任务及职业能力分析 | 2 |
| 五、培养目标与培养规格 | 3 |
| (一) 培养目标 | 3 |
| (二) 培养规格 | 4 |
| 六、课程设置 | 6 |
| (一) 课程体系 | 6 |
| (二) 课程体系 | 7 |
| 七、教学进程总体安排 | 43 |
| (一) 教学进程总体安排 | 43 |
| (二) 学时学分比例 | 47 |
| 八、实施保障 | 47 |
| (一) 师资队伍 | 47 |
| (二) 教学设施 | 49 |
| (三) 教学资源 | 50 |
| (四) 教学方法 | 51 |
| (五) 教学评价 | 53 |
| (六) 质量管理 | 53 |
| 九、毕业要求 | 54 |
| 十、附件 | 55 |

动漫制作技术专业

2022 级人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者

三、修业年限

基本修业年限为全日制三年，弹性学制为三至六年

四、职业面向

(一) 职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 职业面向一览表

| 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)举例 | | | 职业资格证 书或技能等 级证书举例 |
|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|---------------------------|---------------------|-----------|------------|---|
| | | | | 目标 岗位 | 发展 岗位 | 迁移 岗位 | |
| 电子信息 大类(51) | 计算机 (5102) | 广播影视 类 (4031) 广告业 (7440) | 1. 动画制作员 (4-13-02-02) | 平面设 计员 | 电商美 工员 | UI 设计 师 | 1. UI 设计师 2. 广告设计 师 3. 平面设计 师 4. 数码视频 制作师 5. 三维动画 工程师 |
| | | | 2. 动画设计人员 (2-09-06-03) | | | | |
| | | | 3. 美工师 (2-09-04-03) | 原画绘 制员 | 插画绘 制员 | 原画设 计师 | |
| | | | 4. 广告设计师 (4-08-08-08) | 模型制 作员 | 动作制 作员 | 三维动 画师 | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|-------|-------|-------|-------------------------|
| | | | | 视频编辑员 | 特效制作员 | 影视特效师 | 6. 游戏美术设计 1+X 证书（初、中级）。 |
|--|--|--|--|-------|-------|-------|-------------------------|

（二）典型工作任务及职业能力分析

本专业典型工作任务及职业能力分析如表 2 所示。

表 2 典型工作任务及职业能力分析

| 职业岗位 | 典型工作任务 | 职业能力要求 |
|-------|---|---|
| 平面设计师 | <ol style="list-style-type: none"> 负责公司网页页面、APP 界面、GUI 图形设计； 设计软件（网页）的操作流程、树状结构、操作规范等； 负责确立交互模型，交互规范； 负责公司平面广告设计、网页设计、静态页面； 负责公司宣传资料设计、制作与创新以及公司的 logo, App 标志设计； 参与探讨用户调研方法与技巧，确定网页的内容；同时负责设计网店网页栏目及组织结构； 收集与整理公司网页设计资料的方法；负责制作、设计适合的网页架构进行美化网页界面的制作过程。 | <ol style="list-style-type: none"> 具有矢量图形设计能力； 具有交互逻辑设计能力； 具有移动交互设计能力； 具有对页面的色彩把握能力； 具有团队沟通协调能力； 具有各种设计软件使用能力； 具有网页架构进行美化网页界面的能力； 具有设计用户需求修改网页界面的方法； 具有收集整理网页界面设计资料的能力； 具有网店网页制作能力。 |
| 原画绘制员 | <ol style="list-style-type: none"> 进行游戏人物角色三视图设计与原角色写实绘制； 进行动画角色三视图的设计与表情绘制； 进行电影角色三视图的设计与表情写实绘制； 进行游戏封面设计与绘制； 进行游戏、电影、电视场景与绘制； 进行商业 Q 版漫画的绘制； 进行儿童书籍插画的绘制； 进行产品包装封面插画设计； 进行游戏电视电影的部分封面插画绘制； 进行广告封面插画绘制； | <ol style="list-style-type: none"> 具有绘制人物三视图能力； 具有人物全角度绘制能力； 具有写实人物光影体积绘制能力； 具有写实场景绘制能力； 具有色彩搭配技巧； 具有拥有扎实的人体解剖学知识； 具有 Q 版人物的绘制能力； 具有扎实的绘画能力； |

| | | |
|-------|---|--|
| | <p>11. 进行二次元部分的插画设计；</p> <p>12. 进行电影、游戏、电视场景概念设计；</p> <p>13. 进行舞台效果与灯光概念设计；</p> <p>14. 进行动画背景制作与绘制；</p> <p>15. 进行电影与电视特效前期概念设计。</p> | <p>9. 具有熟练的 PS 操作技巧与 P 图能力；</p> <p>10. 具有电影、电视、游戏的场景制作能力；</p> <p>11. 具有色彩搭配技巧的能力。</p> |
| 模型制作员 | <p>1. 根据策划和设定，制作所需的 3D 资源，在把握整体风格的前提下根据原画设计稿进行 3D 场景建模；</p> <p>2、模型的贴图绘制和渲染出图，适当的后期处理；</p> <p>3、一些通用场景素材的收集制作和整理；</p> <p>4、能独立完成项目的创意设计，效果图、立体图、平面图、设计手册等；</p> <p>5、负责项目的设计管理，提出设计意见。</p> | <p>1. 精通各类设计软件，能熟练操作 3D MAX、Zbrush 及 Photoshop 等软件；</p> <p>2. 良好的美术感觉和功底，对创意概念的领悟性强，具备较强的学习能力；</p> <p>3. 3D 空间创作能力强，富有创造力；</p> <p>4. 了解广告材料市场的各种包装材料；</p> <p>5. 良好的沟通表达能力、有责任心、勤奋乐观为人正直、有团队精神。</p> |
| 视频编辑员 | <p>1. 负责影片特效的制作，熟练掌握 AE 等制作软件；</p> <p>2. 具有较高的创新意识，画面感、节奏感强；</p> <p>3. 能够辅助剪辑师，完善影片整体效果；</p> <p>4. 要熟练运用 PR，AE 等其他软件；</p> <p>5. 负责多媒体视频的制作；</p> <p>6. 负责企业宣传片制作；</p> <p>7. 创意短片的剪辑；</p> <p>8. 根据创意脚本或文案对视频进行后期包装制作；</p> <p>9. 对项目制作流程提出合理化建议，提高制作效率与质量。</p> | <p>1. 具有完成 CG 特效元素的渲染及预合成的能力；</p> <p>2. 具有配合影视脚本，完成影视片头制作能力；</p> <p>3. 具有分镜头能力；</p> <p>4. 具有制作片花、3D 动画、动效的能力；</p> <p>5. 具有视频特效包装能力；</p> <p>6. 具有影视包装制作能力；</p> <p>7. 具有独立完成节目能力；</p> <p>8. 具有镜头表现，镜头衔接能力；</p> <p>9. 具有镜头语言表达能力。</p> |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，适应新时

代发展需要，具有一定的科学文化知识，良好的人文素养、职业道德和创新意识、精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握动漫设计、三维建模、影视特效、app 游戏界面设计等岗位所需专业知识与操作技能，面向影视后期设计人员、动画设计人员、广告传媒、游戏设计师等职业群，能够从事平面设计、ui 设计、原画设计、插画设计、模型设计、动画设计、后期特效管等工作的高素质技术技能人才。毕业生工作后经过 3-5 年的发展，能够成为广告设计师，数码视频设计师，三维动画设计师，UI 界面设计师等。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质要求

Q1：具有正确的世界观、人生观、价值观。

Q2：坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感和中华民族自豪感；

Q3：崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

Q4：尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。

Q5：具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

Q6：勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

Q7: 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,养成良好的健身与卫生习惯,以及良好的行为习惯;

Q8: 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;

Q9: 具有良好的劳动意识和劳动精神,掌握基本的生活和职业的劳动技能,养成良好的劳动习惯。

Q10: 具有相当的艺术修养和一定的动漫设计审美、创新及实践能力。

2. 知识要求

K1: 掌握必备的思政知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识;

K2: 熟悉与本专业相关法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识;

K3: 掌握本专业必备的绘画、造型、场景等专业基础知识;

K4: 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用;

K5: 掌握动画制作和拍摄合成的相关知识;

K6: 掌握 UI 设计的基础知识与应用;

K7: 掌握后期剪辑、合成、影视特效等相关知识;

K8: 掌握三维建模、三维动画相关专业知识;

K9: 掌握 ZBrush 雕刻建模知识;

K10: 了解动漫设计相关职业资格证技能标准。

3. 能力要求

A1: 具有利用专业书籍、网络搜索等途径获取专业技术帮助的终身学习和解决问题的能力;

- A2: 具备一定的绘画能力、造型设计能力;
- A3: 具有动画项目创意执行能力;
- A4: 具备平面、三维、后期 软件的应用能力、具备计算机绘图能力;
- A5: 具备剧本编写、分镜头绘制的能力;
- A6: 具备平面动画、定格动画、三维动画制作的能力;
- A7: 具备影视后期剪辑、合成、特效制作的能力;
- A8: 具备 UI 设计制作能力;
- A9: 具备三维建模、骨骼绑定的能力;
- A10: 具备定格动画设备的操作能力;
- A11: 具备对行业与专业新知识、新技术的学习能力和创新创业能力;

六、课程设置

(一) 课程体系

根据动漫制作技术专业面向的职业岗位、岗位工作任务、职业能力要求和人才培养规格要求，以培养学生职业行动能力和职业生涯可持续发展能力为目标，按照人才成长规律，并结合学院动漫制作技术专业的实际，构建面向职业岗位、基于工作过程的模块化课程体系。课程体系架构如图 1 所示。专业课程体系如下图所示：

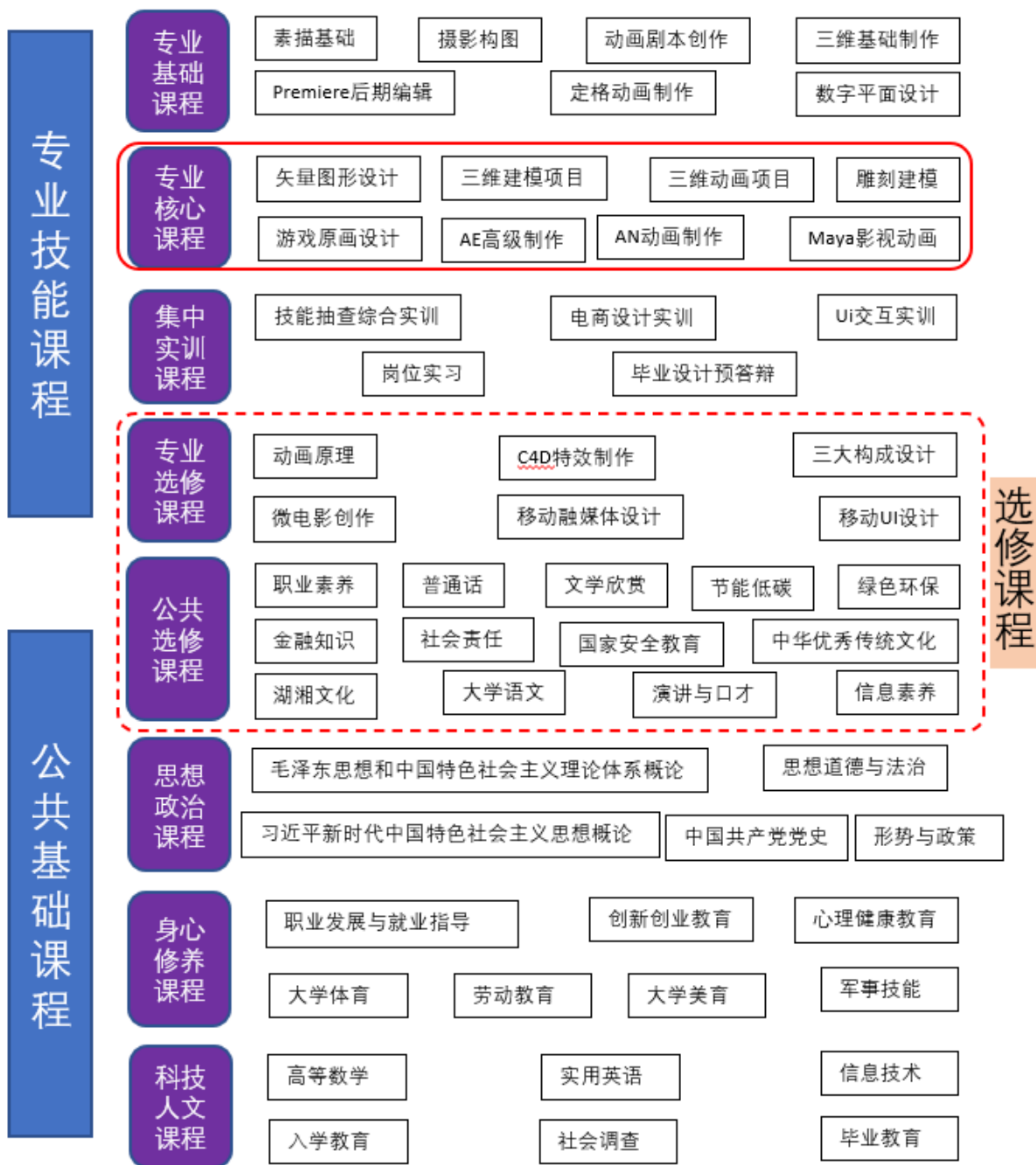


图 1 动漫制作技术专业课程体系架构

(二) 课程体系

1. 公共基础课程

(1) 思想政治课程设置及要求

思想政治课程包含 4 门课程，各课程的内容与要求见表 3。

表3 思想政治课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------------------|--|--|--|------|--|
| 思想道德与法治 | <p>1. 素质目标：培养科学的“六观”，即世界观、人生观、价值观、道德观、职业观、法治观。</p> <p>2. 知识目标：理解马克思主义世界观、人生观和价值观；掌握社会主义核心价值观；明确社会主义道德规范和法律规范的基本内容；增强对社会主义国家制度、政治制度和法律制度的认同，形成较强的道德意识和法治观念。</p> <p>3. 能力目标：认知能力，认识自我、认识大学、认识国家和社会；适应能力，适应大学生涯、职业生涯和人生生涯；方法能力，善分析、爱思考、会表达，能创新。</p> | <p>1. 以理想信念教育为核心的“三观”教育；</p> <p>2. 以爱国主义教育为重点的中国精神教育；</p> <p>3. 以基本道德规范为基础的公民道德教育；</p> <p>4. 以培养大学生法治思维为目标的法治教育。</p> | <p>1. 以学习通在线课程为基础，引导学生构建课程整体知识架构。</p> <p>2. 以教科书为核心，将书本知识与党的理论创新成果有效融合，突出理论性和实效性的统一。</p> <p>3. 以学生为主体，减少知识单向灌输，采用启发式、探究式、讨论式、参与式、案例式、分组学习等多种教学方法，突出学生主体参与，增强学生学习兴趣。</p> <p>4. 以“两结合”考核模式为标准，注重平时评价与集中评价相结合、理论评价与实践评价相结合。</p> | 54 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 K2 A1 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系 | <p>1. 素质目标</p> <p>(1) 通过理论学习，学生能坚定马克思主义立场和方向，提高拥护“两个确立”、做到“两个维护”、增强“四个自信”的自觉性；</p> <p>(2) 通过理论学习与实践，坚定马克思主义信仰，树立中国特色社会主义远大理想，增强实现中华民族伟大复兴中国梦的使命感责任感和认同感。</p> <p>2. 知识目标</p> <p>(1) 通过理论学习与实践，准确把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果及其相互关系；</p> <p>(2) 通过学习马克思主义中国化的历史进程，深刻认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就；</p> <p>(3) 通过了解中国特色社会主义理论和党的方针政策，知道我国经济、政治和社会发展现状和社会现实问题，透彻理解中国共产党为什么能，中国特色社会主义为什么好，马克思主义为什么行。</p> <p>3. 能力目标</p> <p>(1) 通过师生的“教与学”，熟练掌握本课程的基本概念，正确表达思想观点的能力；</p> <p>(2) 通过课堂教学与实践锻炼，提高运用马克思主义立场观点和方法认识问题、分析问题、</p> | <p>1. 毛泽东思想及其历史地位：毛泽东思想的形成和发展、毛泽东思想的主要内容和活的灵魂及其历史地位。</p> <p>2. 新民主主义革命理论：新民主主义革命理论形成的依据、革命理论总路线和基本纲领、新民主主义革命道路和基本经验。</p> <p>3. 社会主义改造理论：从新民主主义到社会主义的转变、社会主义改造道路和历史经验、社会主义制度在中国的确立。</p> <p>4. 社会主义建设道路初步探索的理论成果：社会主义建设道路初步探索意义和经验教训。</p> <p>5. 邓小平理论：邓小平理论的形成、基本问题和主要内容及历史地位。</p> <p>6. “三个代表”重要思想：“三个代表”重要思想的形成、核心观点和主要内容、历史地位。</p> <p>7. 科学发展观：科学发展观的形成、科学内涵和主要内容、历史地位。</p> | <p>1. 条件要求：充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。</p> <p>2. 教学方法：讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法。</p> <p>3. 师资要求：具有相关专业研究生以上学历或讲师以上职称。</p> <p>4. 考核要求：本课程为考试课程，采取形成性考核+终结性考核相结合，形成性考核60%，终结性考核40%。</p> | 36 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 K1 K2 A1 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------------------|---|--|---|------|--|
| | 解决问题能力： (3) 通过参与学习活动，培养较强的思辨能力、沟通能力、调查研究的能力和较好的社会适应能力。 | | | | |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | <p>1. 素质目标</p> <p>(1) 牢固树立用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑的自觉性和坚定性；</p> <p>(2) 树牢“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，捍卫“两个确立”。</p> <p>2. 知识目标</p> <p>(1) 了解习近平新时代中国特色社会主义思想形成的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵、重大意义、历史地位和实践要求；</p> <p>(2) 理解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；</p> <p>(3) 掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、历史地位。</p> <p>3. 能力目标</p> <p>(1) 能运用习近平新时代中国特色社会主义思想分析问题解决问题的能力；</p> <p>(2) 能对我国经济、政治和社会发展现状、社会现实问题进行初步的分析、判断，增强奋力实现中华民族伟大复兴的信心和能力；</p> <p>(3) 能够运用马克思主义的基本立场、观点、方法及党的路线方针、政策分析和解决实际问题。</p> | <p>1. 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位：中国特色社会主义进入新时代、习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容及历史地位。</p> <p>2. 坚持和发展中国特色社会主义的总任务：实现中华民族伟大复兴的中国梦、建设社会主义现代化强国的战略安排。</p> <p>3. “五位一体”总体布局：建设现代化经济体系、发展社会主义民主政治、推动社会主义文化繁荣兴盛、坚持在发展中保障和改善民生、建设美丽新中国。</p> <p>4. “四个全面”战略布局：全面建成小康社会、全面深化改革、全面依法治国、全面从严治党。</p> <p>5. 全面推进现代化国防和军队现代化：坚持走中国特色强军之路、推动军民融合深度发展。</p> <p>6. 中国特色大国外交：坚持和平发展道路、推动构建人类命运共同体。</p> <p>7. 坚持和加强党的领导：实现中华民族伟大复兴关键在党、坚持党对一切工作的领导。</p> | <p>1. 条件要求：充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。</p> <p>2. 教学方法：讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法。</p> <p>3. 师资要求：具有相关专业研究生以上学历或讲师以上职称。</p> <p>4. 考核要求：本课程为考试课程，采取形成性考核+终结性考核相结合，形成性考核60%，终结性考核40%。</p> | 56 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 K1 K2 A1 |
| 形势与政 | <p>1. 素质目标：了解体会党的路线方针政策，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现中国梦而</p> | <p>1. 中宣部2021年秋“形势与政策”教学要点；</p> <p>2. 湖南省高校2021年秋“形势与政策”培训。</p> | <p>1. 坚持以学生为主体，教师为主导，重视课堂互动，做好学情分析，认真组织教学；</p> | 16 | Q1 Q2 Q3 K1 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|---------|--|---|--|------|----------------------------|
| 策 | <p>发奋学习。</p> <p>2. 知识目标：掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识。</p> <p>3. 能力目标：养成关注国内外时事的习惯；掌握正确分析形势和理解政策的能力。</p> | | <p>2. 教师在课堂上对时事热点进行分析讲解，使学生理解掌握政策，学会分析当前形势；</p> <p>3. 重视课后拓展总结，加强师生互动，挖掘学习资源，拓宽学生视野，增强学习主动性；</p> <p>4. 按照形成性考核占 40%+ 终结性考核占 60%的权重比进行课程考核与评价。</p> | | K2 A1 |
| 中国共产党党史 | <p>1. 素质目标：激发学生从党史中汲取力量，坚定信仰，树立正确的世界观、人生观和价值观，激励学生为实现中华民族伟大复兴而努力奋斗。</p> <p>2. 知识目标：引导和帮助学生了解党的历史、党的基本理论，掌握党的路线方针政策，了解百年来中国共产党所取得的巨大成就及其基本经验。</p> <p>3. 能力目标：通过党史专题的学习，培养学生自觉学习党史的能力；提升不断从党的光辉历史中汲取砥砺奋进的智慧和力量的能力。</p> | <p>专题一：为什么选择中国共产党？</p> <p>专题二：中国共产党为什么能？</p> <p>专题三：中国共产党百年璀璨成果与经验启示；</p> <p>专题四：“我有话儿对党说”的演讲（实践课）。</p> | <p>1. 落实立德树人根本任务；</p> <p>2. 帮助学生正确认识中国共产党的百年发展历程；</p> <p>3. 课程主要采取专题讲授法和讨论法。重视发挥教师主导作用，学生主体作用，重视课堂互动，做好学情分析，认真组织教学；</p> <p>4. 按照形成性考核占 40%+ 终结性考核占 60%的权重比进行课程考核与评价。</p> | 16 | Q1 Q2 Q3 K1 A1 |

(2) 身心修养课程设置及要求

身心修养课包含 9 门课程，课程设置及要求如表 4 所示。

表 4 思想政治课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|---|--|---|------|--|
| 军事理论 | <p>1. 素质目标：提高思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质。</p> <p>2. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。</p> <p>3. 能力目标：具备一定的个人军事基础能力及突发安全</p> | <p>1. 解放军条令条例教育与训练；</p> <p>2. 《队列条令》教育与训练；</p> <p>3. 《纪律条令》教育与训练；</p> <p>4. 《内务条令》教育与训练；</p> | <p>1. 由武装部指导高年级士官生开展本课程军事训练部分的教学及实践；</p> <p>2. 通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法，充分利用信息化教学手段开展理论教学及军事训练；</p> <p>3. 采取形成性考核+终结</p> | 36 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|-----------|--|--|---|------|---|
| | 事件应急处理能力。 | 5. 轻武器射击训练； 6. 实弹射击。 | 性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。 | | K2 A1 |
| 军事技能 | 1. 素质目标：提高思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质。 2. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。 3. 能力目标：具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。 | 1. 解放军条令条例教育与训练； 2. 《队列条令》教育与训练； 3. 《纪律条令》教育与训练； 4. 《内务条令》教育与训练； 5. 轻武器射击训练； 6. 实弹射击。 | 1. 由武装部指导高年级士官生开展本课程军事训练部分的教学及实践； 2. 通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法，充分利用信息化教学手段开展理论教学及军事训练； 3. 采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。 | 112 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 K2 A1 |
| 职业发展与就业指导 | 1. 素质目标：德育首位素质、自我认知素质、良好职业素质、高效执行素质。 2. 知识目标：了解自我分析的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法。掌握职业生涯规划的基本格式、基本内容、流程与技巧。 3. 能力目标：掌握职业生涯规划的基本格式，能够撰写个人职业生涯规划与计划书。 | 1. 职业规划理论模块。包括职业规划与就业的意义、自我分析、职业分析与职业定位、职业素养； 2. 职业规划训练模块。包括撰写个人职业生涯规划与规划、个性化职业规划咨询与指导、教学总结与学习考核。 | 1. 采用在线教学与实践教学相结合的方法； 2. 利用互联网现代信息技术开发翻转课堂、慕课、视频及 PPT 等多媒体课件，通过搭建多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，充分调动学生的主动性、积极性和创造性； 3. 充分利用学校已有的在线教学课程，督促检查学生在线学习情况。结合学生在线理论学习和实践训练，职业规划理论考核以在线学习测验成绩为依据，实践训练考核以学生的职业规划设计为依据； 4. 课程考核成绩=在线理论学习成绩×40%+实践训练成绩×60%。 | 40 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 A1 |
| 创新创业教育 | 1. 素质目标：德育首位素质、自我认知素质、创新创业素质、团队协作素质。 2. 知识目标：了解并掌握如何选择创业项目、现代企业人力资源团队管理的方法与技巧、市场营销的基本理论和产品营销渠道开发、企业的融资方法与企业财务管理、公司注册的基本流程、互联网+营销 | 1. 创新创业理论教育模块； 2. 创新创业实践教育模块。 | 1. 本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施工政班教学的方式； 2. 课程教学以案例教学和项目路演为主，突出创新创业学生主体和实践导向。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生学习兴 | 39 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 A1 A16 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|--|---|--|------|----------------------------------|
| 育 | <p>模式。</p> <p>3. 能力目标：能独立进行项目策划，并写出项目策划书、能对项目做出可行性报告和分析、熟悉并掌握市场分析与产品营销策略；熟悉并掌握财务分析与风险预测、了解企业人力资源管理。</p> | | <p>趣，提高教学效果和质量；</p> <p>3. 模拟创业沙盘和项目路演教学应作为该门课程的特色教学方式。考核形式采用在线理论考核与实践能力考核相结合的方式，既要求大学生掌握创新创业相关的理论知识，又要求学生在规定的时间完成创业项目的实践工作，并展示相应的创业项目策划与包装的结果；</p> <p>4. 学习态度和ator精神面貌占10%，创新创业理论考核占30%，创业实践教育考核占60%。</p> | | A17 |
| 心理健康教育 | <p>1. 素质目标：树立心理健康发展的自主意识；树立助人自助求助的意识；促进自我探索，优化心理品质。</p> <p>2. 知识目标：了解心理学的有关理论和基本概念；了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。</p> <p>3. 能力目标：掌握一定的自我探索、心理调适、心理发展技能。</p> | <p>1. 心理健康绪论；</p> <p>2. 大学生自我意识；</p> <p>3. 大学生学习心理；</p> <p>4. 大学生情绪管理；</p> <p>5. 大学生人际交往；</p> <p>6. 大学生恋爱与性心理；</p> <p>7. 大学生生命教育；</p> <p>8. 大学生常见精神障碍防治。</p> | <p>1. 结合学院大一新生特点和普遍存在的问题设计菜单式的心理健康课程内容，倡导活动型的教学模式，以活动为载体，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长；</p> <p>2. 开发课程资源，拓展学习和教学途径；</p> <p>3. 采取形成性考核（80%）+终结性考核（20%）的形式进行课程考核与评价。</p> | 32 | Q1 Q2 Q7 Q8 A1 A2 |
| 大学体育 | <p>1. 素质目标：具有积极参与体育活动的态度和行为；学会通过体育活动等方法调控情绪；形成克服困难的坚强意志品质；建立和谐的人际关系，具有良好的合作精神和体育道德。</p> <p>2. 知识目标：形成正确的身体姿势、发展体能；懂得营养、环境和不良行为对身体健康的影响；了解常见运动创伤的紧急处理方法。</p> <p>3. 能力目标：能够通过各种途径了解重大体育赛事，并对国家以及国际的重大体育赛</p> | <p>1. 体育健康理论；</p> <p>2. 第九套广播体操；</p> <p>3. 垫上技巧；</p> <p>4. 二十四式简化太极拳；</p> <p>5. 三大球类运动；</p> <p>6. 大学生体质健康测试；</p> <p>7. 篮球选项、排球选项、足球选项、羽毛球选项、乒乓球选项、体育舞蹈选项、散打选项、武术选项。</p> | <p>1. 贯彻“健康第一”的指导思想，培养学生的兴趣、爱好、特长和体育意识，使学生掌握正确的体育锻炼方法，从“学会”到“会学”，积极引导提升职业素养，提升学生的创造力；</p> <p>2. 教师在教学设计及授课过程中要充分体现五个学习领域目标，既要培养学生的竞争意识和开拓创新精神，又要培养学生的情感、态度、合作精神和人际交往能力；</p> <p>3. 对于学生的成绩评价教师可以采用多种方式，充分</p> | 120 | Q1 Q2 Q7 Q8 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|---------|---|--|--|------|--|
| | 事有所了解；学会获取现代社会中体育与健康知识的方法；能够提高一、二项运动项目的技、战术水平。 | | 发挥自身的教学与评价特色，只要有利于教学效果的形成，有利于学生兴趣的培养和习惯的养成都可。 | | |
| 劳动教育（一） | <p>1. 素质目标：提高社会实践能力，促进学生的身心发展。</p> <p>2. 知识目标：劳动观念、劳动态度教育，劳动习惯的养成教育。</p> <p>3. 能力目标：通过劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育引导树立劳动光荣、热爱劳动、尊重劳动的理念；让学生明白实现中华民族伟大复兴的中国梦归根到底要靠辛勤劳动、诚实劳动、科学劳动来实现。</p> | 劳动观念与劳动习惯、劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育。 | <p>1. 融入课程思政，强调立德树人。</p> <p>2. 在教学设计和授课过程中，要充分展示“劳模精神、劳动精神、工匠精神是以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神的生动体现”。</p> <p>3. 以过程考核（60%）+心得（40%）的模式进行考核。</p> | 16 | Q1 Q2 Q3 Q5 Q6 Q7 Q8 K1 |
| 劳动教育（二） | <p>1. 素质目标：提高社会实践能力，促进学生的身心发展。</p> <p>2. 知识目标：劳动观念、劳动态度教育，劳动习惯的养成教育。</p> <p>3. 能力目标：通过劳动，能主动清扫寝室、宿舍、责任区的卫生。</p> | <p>1. 劳动观念与劳动习惯教育；</p> <p>2. 校园卫生清扫；</p> <p>3. 学院各单位义务劳动及社会义务劳动。</p> | <p>1. 学生在校期间，必须参加劳动，由教务处统筹安排，学工处具体负责组织；</p> <p>2. 劳动时间为每周一至周五，每天上午 8:00、下午 2:30 前完成校园卫生清扫任务，并做好卫生保洁工作；</p> <p>3. 劳动教育考核包括出勤与劳动情况两部分，各占 50%，其成绩作为各项评优评先的依据之一。</p> | 24 | Q1 Q2 Q3 Q5 Q6 Q7 Q8 K1 |
| 大学美育 | <p>1. 素质目标：树立正确的审美观，懂美、爱美，塑造和谐完美人格。</p> <p>2. 知识目标：了解美育和美学的基本知识。</p> <p>3. 能力目标：具备审美意识、审美能力和创造美的能力。</p> | <p>1. 美学理论；</p> <p>2. 审美范畴、审美意识和审美心理；</p> <p>3. 自然审美、社会审美、科学审美与技术审美；</p> <p>4. 艺术审美；</p> <p>5. 大学生与美育。</p> | <p>1. 采用“理论+实践”的教学模式；</p> <p>2. 采用讲授法、案例法进行教学；</p> <p>3. 本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性评价占 60%，主要是线上考勤、讨论互动、线上作业等；终结性评价占 40%，主要是在线课程期终测试。</p> | 19 | Q1 Q2 Q3 Q6 Q7 Q8 Q9 K1 |

（3）科技人文课程

科技人文课程设置及要求如表 5 所示。

表 5 科技人文课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|--|------|----------------------------------|
| 高等数学 | <p>1. 素质目标：践行社会主义核心价值观，具备良好的学习态度和责任心；具备良好的学习能力和语言表达能力；具备一定的数学文化修养；具备较好的团队意识和团结协作能力；具备一定的认识自我和确定自身发展目标的能力。</p> <p>2. 知识目标：理解微积分的基本概念；掌握微积分的基本定理、公式和法则；掌握微积分的基本计算方法；会运用微积分的方法求解一些简单的几何、物理问题；能运用所学知识解决专业中的问题；能用简单的数学软件解决微积分的计算问题及应用问题。理解行列式、矩阵的概念，掌握行列式及矩阵的计算。</p> <p>3. 能力目标：通过本课程的基本概念和数学思想的学习，培养学生的思维能力和数学语言表达能力；通过本课程的基本运算的训练实践，培养学生的逻辑思维能力和数学计算能力；通过本课程应用问题分析、解决的训练实践，培养学生理解问题、分析问题和解决问题的能力。</p> | <p>1. 函数、极限、连续；</p> <p>2. 导数与微分，导数的应用；</p> <p>3. 不定积分，定积分及其应用；</p> <p>4. 多元函数的概念，二元函数的极限与连续性、偏导数与全微分；</p> <p>5. 二重积分的概念、性质及计算；</p> <p>6. 行列式的定义、性质，行列式的计算及克莱姆法则；</p> <p>7. 矩阵的概念，矩阵的运算及其性质，逆矩阵概念及其性质，矩阵的初等变换，矩阵的秩。</p> | <p>1. 教学方式：讲授式、实践互动式、练习式、谈论式；</p> <p>2. 教学方法：案例教学法、任务驱动法，探究研讨法，情景教学法；</p> <p>3. 教学模式：线上线下混合式教学模式</p> <p>4. 考核评价：考核方式采用平时考核 40%+期末考试 60%。</p> | 102 | Q1 Q2 Q3 Q4 K4 |
| 实用英语 | <p>1. 素质目标：践行社会主义核心价值观，培育具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。</p> | <p>由基础模块和拓展模块两个模块组成。基础模块为职场通用英语，是各专业学生必修的基础内容。结合职场环境、反映职业特色，进一步提高学生的英</p> | <p>1. 教学方式：项目教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>2. 教学方法：头脑风暴法、启发式、探究式、讨论式、参与式等。</p> <p>3. 教学模式：翻转课堂、线上</p> | 136 | Q1 Q2 Q3 Q4 K3 A3 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|---|--|---|------|--|
| | <p>提升学习兴趣、培养爱岗敬业、团队合作、劳动精神和树立文化自信等综合素质。</p> <p>2. 知识目标：词汇：累计掌握 3000~5500 个单词；语法：遵循“实用为主、够用为度”的原则，查漏补缺，夯实语法基础；语篇：写作目的、体裁特征、标题特征、篇章结构、修辞手段、衔接与连贯手段、语言特点、语篇成分（句子、句群、段落）之间的逻辑语义关系等；语用：在不同情境中恰当运用语言的知识。</p> <p>3. 能力目标：包含理解技能、表达技能和互动技能。理解技能包括：听、读、看三种技能；表达技能指说、写、译三种技能；互动技能指对话、讨论、辩论等技能。能借助词典阅读和翻译有关英语业务资料，在涉外交际的日常活动中进行简单的口头和书面交流。</p> | <p>语应用能力。拓展模块包括职业提升英语、学业提升英语、素养提升英语。主题类别包括：职业与个人、职业与社会和职业与环境三方面。</p> | <p>线下混合式教学等；</p> <p>4. 考核方式：采用多元化考核评价体系；采用“形成性考核+终结性考核”的形式考核评价，突出过程性考核。</p> | | |
| 信息技术 | <p>1. 素质目标：提高计算机专业素质及网络安全素质，具有信息意识和团结协作意识。</p> <p>2. 知识目标：了解计算机及网络基础知识；熟练运用办公软件处理日常事务。</p> <p>3. 能力目标：具备解决计算机基本问题和运用办公软件的实践操作能力。</p> | <p>1. 计算机基础知识及 Windows 7 操作系统；</p> <p>2. Office 2010 等办公软件的应用；</p> <p>3. 计算机网络基本知识和网络信息安全。</p> | <p>1. 通过理论讲授、案例展示、实操训练等方法，充分利用信息化教学手段开展理论及实践教学；</p> <p>2. 采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | 83 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A4</p> |
| | <p>1. 素质目标：具有自我规划能力，为大学生活打下良好基础；增强自我防</p> | <p>1. 大学的概念与职能；</p> <p>2. 学校的基本组织架构及大学生社团；</p> | <p>1. 按学院的入学教育安排，结合本专业的特点，采取形式多样的方法对学生进行入学教</p> | 24 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|----------|--|--|--|------|---|
| 入学教育 | <p>范、保护意识，提高自身应对不法侵害和伤害的能力。</p> <p>2. 知识目标：了解大学、学校的基本组织架构，了解社团的基本职能，了解《学生守则》的基本内容，懂得人际交往的基本方法；了解基本法律法规，懂得基本的安全常识。</p> <p>3. 能力目标：对大学及学校组织架构有基本的了解，对《学生守则》的基本内容和专业有基本的把握；具备自我防范、自我保护意识，学会一些防范技巧，增强遇到意外时的自卫能力。</p> | <p>3. 《学生守则》的基本内容；</p> <p>4. 专业基本信息；</p> <p>5. 大学生的人际交往与情感；</p> <p>6. 大学生身心健康的合理发展；</p> <p>7. 如何有效的利用网络；</p> <p>8. 遵守法律法规的有关规定，增强自律意识，养成自觉遵守与维护公共场所秩序的习惯；</p> <p>9. 理解社会安全的重要意义，维护社会安全；</p> <p>10. 认识社会的复杂性，树立自我保护意识，防被骗、被拐卖；</p> <p>11. 学会一些应对敲诈、抢劫、绑架、恐吓和性侵犯等突发事件的方法、技能，避免和减轻特定伤害。</p> | <p>育；入学教育可以采取校友现场交流的方式，增强学生对学校的认同感；</p> <p>2. 预防为主、教育先行是学生安全教育与管理的基本方针。以教育为先导，让学生明确预防工作的目的、意义、作用和方法，重视预防工作；通过开展讨论交流活动和主题班会，主要围绕“哪些场所不适宜未成年人进入”、“防范侵扰 保护自我”主题展开讨论，提高学生自我防范和保护意识；借助各类媒体，介绍和揭露一些骗术，总结这些骗术的共同特征，提高防上当受骗的能力；明确责任，管教结合。学校要将教育与管理的职能有机结合起来；</p> <p>3. 入学与安全教育的考核采取过程性考核和《学生手册》有关内容考核相结合的方式 进行，分别占 60%和 40%。</p> | | <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>K2</p> |
| 社会调查(实践) | <p>1. 素质目标：提高社会实践能力，促进学生身心发展。</p> <p>2. 知识目标：培养、训练学生观察社会、认识社会以及提高学员分析和解决问题能力的重要教学环节。</p> <p>3. 能力目标：要求学生运用本专业所学知识和技能，而且使学生对学科重点或焦点问题进行社会实践，圆满完成学习计划，实现教学目标。</p> | <p>1. 社会调查的内容主要包括以下几个方面：①农村、城市某一地区经济、政治、思想、文化等领域的现状和发展趋势；②农村、城市社会主义改革某一方面的成果、经验及存在问题和解决方法；③农村、城市社会主义精神文明建设的成果、经验及存在问题和解决办法；④先进人物、先进事迹；⑤社会热点问题；</p> <p>2. 社会调查必须进行实地考察，实事求是的分析研究，撰写出有实际内容、理论水平和参考价值的调查报告。</p> | <p>1. 可单独进行或几个同学组成小组进行，如果是小组形式，需要在报告中说明小组成员的具体分工；</p> <p>2. 课程考核：①学生交一份实习报告（不少于 3000 字，必须手写），由指导教师给学生评定成绩；②成绩为：通过和不通过；③对于特别优秀的社会实践，由学生提出申请并且经过指导教师推荐，参加答辩，答辩委员会将从中选择若干同学予以表彰，并颁发《社会调查（实践）》课程优秀证书。学生申请和指导教师推荐须在开学第一周内完成；</p> <p>3. 实践报告必须在开学第一周星期三之前上交指导教师，否则以不通过处理；指导教师</p> | 24 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K2</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A16</p> <p>A17</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|--|------|---|
| | | | 必须在第二周星期三之前将评定后的学生报告交教务处。 | | |
| 毕业教育 | <p>1. 素质目标: 通过各项毕业离校活动, 激发学生感恩母校、奉献社会、做文明大学生的担当。</p> <p>2. 知识目标: 了解办理毕业离校手续的基本程序, 立志成就自己、奉献社会的打算。</p> <p>3. 能力目标: 能顺利办理离校手续, 开启自我人生规划、奉献社会的能力。</p> | <p>1. 毕业生离校手续办理;</p> <p>2. 领取毕业证;</p> <p>3. 毕业生档案;</p> <p>4. 毕业典礼。</p> | <p>1. 各系认真组织、有关单位密切配合、各毕业班班主任及时将毕业生离校安排通知到学生;</p> <p>2. 通过有序安排各项毕业活动, 教育学生感恩母校、奉献社会;</p> <p>3. 做好学生的安全、文明离校工作。</p> | 24 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K2</p> <p>A1</p> <p>A2</p> |

(4) 公共选修课程

公共选修课程设置及要求如表 6 所示。

表 6 公共选修课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|---|--|--|------|---|
| 大学语文 | <p>1. 素质目标: 对学生进行职业观念、职业理想、职业道德、职业法规等多方面职业素养的渗透教学, 为学生迅速成为高素质的专业技术人员奠定思想基础; 培养学生高尚的思想品质和道德情操, 帮助学生提升人文素养; 培养学生独立思考和创新意识。</p> <p>2. 知识目标: 了解文学鉴赏的基本原理, 掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本方法; 掌握一定的文学基本知识, 特别是诗歌、散文、戏剧、小说四种主要文体特点以及发展简况; 了解文学鉴赏的基本原理; 掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本途径方法。</p> <p>3. 能力目标: 提高学生正确阅</p> | <p>1. 文学作品鉴赏: 共九个单元, 分别是“自然. 景观”、“社会. 世情”、“家国. 民生”、“生命. 人性”、“爱情. 婚姻”、“友谊. 亲情”、“胸怀. 品格”、“怀古. 史鉴”、“文艺. 品藻”。</p> <p>2. 口语表达能力训练: 根据学生的实际情况和需要分为五个训练项目, 分别是朗读训练、演讲训练、交谈训练、求职口才训练、销售口才训练。</p> <p>3. 应用文写作训练: 根据学生日常生活、工作及职业需求分为五个训练项目, 分别为行政公文、办公事务文书、常用书信、日常应用文和专业应用文。</p> | <p>1. 教学方式: 项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。</p> <p>2. 教学方法: 启发式、探究式、讨论式、案例式、任务驱动式、角色扮演式。</p> <p>3. 教学模式: 采用多媒体辅助教学, 线上与线下教学相混合的模式。</p> <p>4. 考核方式: 采用多元化的考核评价体系, 形成性考核+终结性考核, 课程考核突出过程考核。</p> | 38 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A5</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|----------|--|---|--|------|----------------------------|
| | 读、理解和运用语言文字的能力;能够熟练运用语文基础知识进行日常公文写作能力;能够流畅的用语言进行日常交流和工作的能力;能够将语文知识与本专业课程相结合进行创造性的学习。 | 4. 课程以中国文学所体现的人文精神及优秀传统熏陶学生,把传授知识与陶冶情操结合起来,发掘优秀文学作品所蕴涵的内在思想教育、情感熏陶因素,帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观,继承和发扬中华优秀传统文化,增强学生爱国主义精神和民族自豪感。 | | | |
| 中华优秀传统文化 | <p>1. 素质目标: 增强学生的民族自信心和民族自豪感; 激发出学生对中华优秀传统文化的热爱和崇敬之情; 打开学生的文化视野, 提高文化素养, 提升文化品位; 在学习的过程中丰富自己的精神世界。培养学生的爱国热情; 在吸收中国文化精髓的同时, 促进其将来职业生涯的发展。</p> <p>2. 知识目标: 了解中国传统文化中的基本精神; 了解中国传统文化中反映出的道德规范和美德; 理解“实现中国伟大复兴”的深刻内涵; 了解中国传统哲学、文学、科技等方面的文化精髓。</p> <p>3. 能力目标: 能在平时的言行举止中体现出内在的文化素养; 能从文化的视野辩证地去分析当今社会中的种种文化现象。</p> | <p>1. 中国传统文化的形 2. 中国传统的政治制度 3. 中国传统的社会结构 4. 中国传统礼仪 5. 中国传统科学技术 6. 中国传统艺术 7. 中国传统对外关系 8. 中国传统服饰 9. 中国建筑文化 10. 中国节日习俗文化 11. 中国传统饮食文化</p> <p>课程讲授立德树人、树立文化自信贯穿全课程。</p> | <p>1. 教学方式: 项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。</p> <p>2. 教学方法: 启发式、探究式、讨论式、参与式等。</p> <p>3. 教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等</p> <p>4. 考核方式: 采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p> | 19 | Q1 Q2 Q3 Q4 K1 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|---|---|--|------|--|
| 职业素养 | <p>1. 素质目标：培养学生正确的职业意识；培养学生团队合作、遵规明礼、精益求精、阳光心态、注重安全的工作态度。</p> <p>2. 知识目标：掌握团队冲突处理、职场礼仪规则、职场沟通、安全生产、解决问题等知识要点。</p> <p>3. 能力目标：能正确处理工作中遇到的团队冲突、上下级沟通等问题；能够做一个诚实守信、精益求精、解决问题的准职业人。</p> | <p>1. 融入团队，实现合作共赢；</p> <p>2. 遵规明礼，修养彰显内涵；</p> <p>3. 善于沟通，沟通营造和谐；</p> <p>4. 诚实守信，诚信胜过能力；</p> <p>5. 敬业担责，用心深耕职场；</p> <p>6. 关注细节，追求精益求精；</p> <p>7. 解决问题，实现组织目标。</p> | <p>1. 融入课程思政，立德树人贯穿课程始终；</p> <p>2. 教学手段三维螺旋递进：在线MOCC学习帮助学生掌握素养知识，课堂互动讨论重构学生素养认知，课外实践帮助学生养成素养品质；</p> <p>3. 教学内容三融入：融入传统文化知识为中国未来高技能人才注入同频共振的文化基因，融入国际知名企业案例为学生打开国际视野，融入行业企业案例帮助学生感知未来工作环境；</p> <p>4. 采用过程考核和终结性考核相结合形式考核。</p> | 28 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K2</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A5</p> <p>A16</p> <p>A17</p> |
| 普通话 | <p>1. 素质目标：树立使用标准语言的信念，勇于表达，善于表达。树立文化自信，使学生具备使用普通话主动性和运用母语的责任感，提升学生普通话口语表达的素质。</p> <p>2. 知识目标：了解普通话的特点及相关知识；了解声母、韵母、声调、音变、朗读技巧、说话技巧；熟悉读单音节字词、读多音节词语、短文朗读、话题说话方法。</p> <p>3. 能力目标：能读准普通话声韵调；能流畅地朗读作品，语调偏误不明显；能围绕测试话题说话；能运用较标准而流利的普通话进行语言交际、朗读或演讲。</p> | <p>1. 普通话概说和普通话水平测试；</p> <p>2. 普通话基础知识；</p> <p>3. 普通话的声母、韵母、声调及难点训练；</p> <p>4. 普通话的音变；</p> <p>5. 单音节字词、多音节字词、短文朗读辅导；</p> <p>6. 命题说话训练及模拟测试；</p> <p>7. 思政要求：教学体系中融入民族自信、文化自信、家国情怀、社会责任等思政元素。</p> | <p>1. 教学方式：项目教学、案例教学、情景教学等。</p> <p>2. 教学方法：采用课堂讲授、训练、示范、模拟训练的形式，精讲多练。</p> <p>3. 教学模式：线上线下混合式教学等</p> <p>4. 考核方式：以国家普通话水平测试成绩为主，辅以学习过程评价。</p> | 18 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>A2</p> |
| 国家安全教育 | <p>1. 素质目标：理解中国特色国家安全体系，树立国家安全底线思维；建立正确国家安全观念，培育宏观国际视野；培养学生“国家兴亡，匹夫有责”的责任感和理性爱国的行为素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握总体国家安全观的内涵和精神实质；理解</p> | <p>1. 国家安全基本概念</p> <p>2. 系统理论与地缘战略</p> <p>3. 国家安全主流理论</p> <p>4. 传统与非传统国家安全观</p> <p>5. 总体国家安全观</p> <p>6. 恐怖主义与国家安全</p> <p>7. 民族问题与国家安全</p> <p>8. 新型领域安全</p> | <p>教学方式：案例教学，情景教学。</p> <p>教学方法：启发式教学，讨论式教学，探究式教学。</p> <p>教学模式：培训讲座。</p> <p>考核方式：以学习心得体会或小论文考核为主。</p> | 16 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>K2</p> <p>A1</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|---|------|----------|
| | <p>中国特色国家安全体系；构筑国家整体安全思维架构。</p> <p>3. 能力目标：具有国家安全意识、维护国家安全的基本能力；能将国家安全意识转化为自觉行动；能做到责任担当、筑牢国家安全防线。</p> | <p>9. 国家安全委员会</p> <p>10. 国家安全环境</p> <p>11. 国家安全战略</p> <p>12. 要求全程把思政元素融入教学各环节。</p> | | | |
| 节能减排 | <p>1. 素质目标：树立学生节能低碳理念；提升学生国家资源忧患意识；培养参与公益活动的自觉意识；促进学生养成节能低碳良好习惯。</p> <p>2. 知识目标：熟悉节能低碳生态文明建设有关知识；熟悉全国节能宣传周与全国低碳日的基本知识。</p> <p>3. 能力目标：培养基本节能低碳宣传普及能力；培养节能低碳自我践行能力。</p> | <p>1. 全国节能宣传周与全国低碳日主题讲座；</p> <p>2. 节能低碳专题讲座；</p> <p>3. “节能低碳，从我做起”活动实践。</p> | <p>教学方式：项目教学，案例教学，情景教学。</p> <p>教学模式：培训讲座，实践教学。</p> <p>教学方法：案例教学，讨论式教学，实践教学。</p> <p>考核方式：以学习心得体会或小论文考核为主，兼顾节能低碳活动实践情况。</p> | 4 | Q6 K2 |
| 绿色环保 | <p>1. 素质目标：树立“绿水青山就是金山银山重要理念”；培养生态文明价值观；增强自觉践行绿色环保的意识；养成积极参与公益活动的自觉习惯。</p> <p>2. 知识目标：熟悉习近平生态文明思想；知道绿色环保的基本知识；了解国家绿色环保的主要措施和法律法规等。</p> <p>3. 能力目标：培养绿色环保宣传普及能力；培养绿色环保践行能力。</p> | <p>1. 绿色环保主题讲座（一）；</p> <p>2. 绿色环保主题讲座（二）</p> <p>3. “绿色环保，从我做起”活动实践。</p> | <p>教学方式：项目教学，案例教学，情景教学。</p> <p>教学模式：培训讲座，实践教学。</p> <p>教学方法：案例教学，讨论式教学，实践教学。</p> <p>考核方式：以学习心得体会或小论文考核为主，兼顾节能低碳活动实践情况。</p> | 4 | Q6 K2 |
| 金融知识 | <p>1. 素质目标：培养学生树立金融安全意识；培养学生树立正确的消费观；</p> <p>2. 知识目标：了解我国目前金融机构体系概况；了解简单的财务管理知识；掌握主要支付手段及工具，及如何预防电信诈骗；了解个人信息的概念，及了解如何保护个人信息；了解个人征信的概念，并了解如</p> | <p>1. 我国目前金融机构体系介绍。</p> <p>2. 财务管理基础知识。</p> <p>3. 支付工具及电信诈骗。</p> <p>4. 个人信息保护。</p> <p>5. 青年信用体系。</p> <p>6. 个人贷款及不良校园贷。</p> | <p>教学方法：案例教学；情景教学；参与式教学；讨论式教学。</p> <p>教学模式：混合式教学。</p> <p>考核方式：过程评价与结果评价相结合。</p> | 4 | Q6 K2 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|---|------|--|
| | 何建立青年信用体系；了解个人贷款的概念，掌握如何识别不良校园贷。 3. 能力目标：能够做好自身财务管理；能够准确的识别电信诈骗，具备一定的反诈骗能力；能够建立良好的信用体系；能够准确识别不良校园贷，且有效避免。 | | | | |
| 社会责任 | 1. 素质目标：培养学生的爱国情怀、民族精神；培养学生的集体观念、团队精神；培养学生爱岗敬业、诚实守信的职业精神。 2. 知识目标：了解社会责任感的含义；认识社会责任感的重要性；了解大学生社会责任感缺失的现在和原因；掌握增强大学生社会责任感的途径。 3. 能力目标：能够明确个人理想和社会理想的关系，增强自我责任感；能够对父母、家庭尽责任，增强自身家庭责任感；能够正确处理个人利益与集体利益的关系，增强集体责任感；能够热爱祖国、民族，增强国家（民族）责任感；能够爱岗敬业，增强职业责任感。 | 1. 社会责任感的含义。 2. 社会责任感的重要性。 3. 当代大学生社会责任感缺失的现状。 4. 当代大学生社会责任感缺失的原因。 5. 增强大学生社会责任感的途径。 | 教学方法：案例教学；情景教学；参与式教学；讨论式教学。 教学模式：混合式教学。 考核方式：过程评价与结果评价相结合。 | 4 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 |
| 信息素养 | 1. 素质目标：树立信息意识；遵循信息伦理道德，增强个人安全信息保护能力，培养工匠精神，提升逻辑思辨能力。 2. 知识目标：了解信息、信息素养等基本概念和理论；了解身边环境信息状况，了解常用检索工具的使用方法与途径。 3. 能力目标：学会使用常用信息检索工具，能获取和利用常用生活与学习信息。 | 1. 机遇与挑战； 2. 揭开信息的面纱； 3. 信息素养； 4. 信息安全与个人信息安全防护； 5. 熟悉身边的信息环境； 6. 社交网络信息获取； 7. 生活信息获取； 8. 学习信息获取； 9. 就业信息获取。 | 1. 将信息知识与专业知识学习有机结合，以任务驱动设置信息素养课程内容； 2. 采取探究式的教学模式，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在生生之间、师生之间相互反馈和分享的过程中促进学生全面性成长； 3. 采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。 | 38 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K10 A16 |
| 演讲 | 1. 素质目标：培养学生的学习能力、工作能力、创新思维能 | 1. 演讲与口才概述； 2. 演讲与口才的语言主要构 | 1. 坚持能力本位的课程观，注重学生实际能力培养，通过训练，达到 | 38 | Q1 Q2 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|---|--|--|------|---|
| 与口才 | <p>力；推进学生在思想政治教育过程中思维，语言和写作的有效协调；培养学生乐观自信的自我认知习惯和可持续发展的综合素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握普通话的发音方法和技巧，了解辩论学和演讲学学科的基本知识、现状和发展趋势；了解现代辩论和演讲的方法，技巧；明确辩论和演讲与思想政治教育的关系；了解辩论和演讲设计的基本原则，方法，策略，程序。</p> <p>3. 能力目标：提高社交与沟通、组织、协调能力；具有较强的语言表达、应用写作能力、辩证思维能力。掌握对于不同立场的分析和说服方案的设计能力，能够具体运用相应的辩论和演讲技巧来实现有效沟通。</p> | <p>成要素；</p> <p>3. 演讲与口才的非语言主要构成要素；</p> <p>4. 演讲辩论中的角色分析；</p> <p>5. 演讲辩论中常见的论证方法；</p> <p>6. 演讲与辩论中的逻辑谬误。</p> | <p>准确、流畅的基本要求；</p> <p>2. 内容上做到既突出实用性又兼顾传统的系统性，做到按需施教，尽可能与学生未来个性发展相适应；</p> <p>3. 根据具体的教学内容采用讲授法、任务驱动法、角色扮演法、案例教学法、情境教学法、实训作业法等，强化实战训练；</p> <p>4. 采用过程考核，由课上训练+上课情况组成，重点关注学习过程，注重学生口才技能训练。</p> | | <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>K1</p> <p>A2</p> |
| 湖湘文化 | <p>1. 素质目标：培养学生对地方传统文化的热爱崇敬之情，增强学生的民族自尊心、自信心、自豪感；树立良好的人生观，端正社交和工作态度；养成良好的行为习惯；培养学生吸取民族文化精髓，学会处理人与人、人与社会之间的关系；开阔学生视野，提高文化素养。</p> <p>2. 知识目标：对湖湘文化的基本面貌、基本特征和主体品格有初步了解；熟知并传承湖湘文化的基本精神；领会湖湘传统哲学、文学、艺术、宗教、科技等方面文化精髓；基本掌握湖湘文化发展进程中，起关键作用的人物、流派和他们的贡献。</p> <p>3. 能力目标：能诵读湖湘文化中的名篇佳句；能吸收湖湘</p> | <p>1. 湖南的地理位置，地理特点；</p> <p>2. 湖南的发展历程：古代湖南、近代湖南、现代湖南；</p> <p>3. 湖南秀美自然风景；</p> <p>4. 湖南的历史遗迹；</p> <p>5. 红色湖南；</p> <p>6. 湖南传统民族文化；</p> <p>7. 湖南民俗风韵；</p> <p>8. 艺术湖南：地方曲艺、民族舞蹈；</p> <p>9. 特色湖南：潇湘特产；</p> <p>10. 名人湖南：屈原、王夫之、魏源、左宗棠、毛泽东等。</p> <p>11 课程把立德树人、文化自信贯穿全课程，培养学生心忧天下的家国情怀。</p> | <p>1. 教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。</p> <p>2. 教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等。</p> <p>3. 教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等</p> <p>4. 考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p> | 28 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>A1</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|---|--|--|------|----------------------------------|
| | 文化的智慧,能感悟传统文化的精神内涵;能掌握学习湖湘文化的科学方法,养成学习传统文化的良好习惯;能从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象。 | | | | |
| 文学欣赏 | <p>1. 素质目标:学会鉴赏并正确评价文学遗产,全面提高文学素养;在对名著的阅读欣赏中获得思想的启迪、审美的愉悦、道德的熏陶、性情的陶冶。</p> <p>2. 知识目标:了解文学发展的基本知识和成就;了解文学发展的基本线索和文学思潮、流派的基本内容和演变情况;了解主要作家的生平创作道路、主要作品的思想艺术特点、成就及其意义。</p> <p>3. 能力目标:对经典作品的情节内容、人物形象、思想主题等有较为深刻的认识;能用带规律性的知识和方法阅读、欣赏、评价(品味语言、领悟形象、体验情感)一般古今中外文学作品,会写一般的赏析文章;通过选文的典范性、丰富性达到提高文化素质和阅读、表达能力的目的,并启迪思想、激发创造的灵感与热情,培养创新能力。</p> | <p>1. 文学欣赏概述;</p> <p>2. 中国经典诗歌、小说、散文欣赏;</p> <p>3. 中国经典戏曲欣赏;</p> <p>4. 外国经典文学作品欣赏;</p> <p>5. 影视、网络文学作品欣赏。</p> | <p>1. 利用文学作品“文以载道”的特点,充分发掘作品中蕴涵的思想教育、道德教育因素,以此感染学生,为他们确立人生追求、价值趋向目标做正面的积极的导向;</p> <p>2. 在教学中,使用情感投入法、点面结合法、内容讲授的纵向横向比较法、研究性学习法、多媒体教学法、课外书目阅读法、课堂演练法(对学生口头表达、言语交际训练)等教学方法;</p> <p>3. 充分发挥学生的学习主体性,在教学内容的安排上,突破以时间为经,以选文加文学史为纬的传统教学模式,变为以文学史、文化史为经,以文学或文化专题为纬的教学模式;</p> <p>4. 采取过程性评价法,即平时成绩占总评分的40%,期末考查占总评分的60%。</p> | 28 | Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 |

2.专业基础课程

(1) 专业基础课程

专业基础课程设置及要求如表7所示。

表7 专业基础课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|-------------------------|---------------------|--------------------------|------|----------|
| 素描基础 | 1. 素质目标:树立严谨的学习态度,良好的学习 | 本课程培养学生掌握绘画的基本方法,熟悉 | 1. 可采用的教学方法主要有:任务单法、讨论法、 | 30 | Q1 Q2 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|---|------|---|
| | <p>习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解动画原理的定义和内容；了解动画性质；熟悉动画各种角色运动的基本流程；熟悉动画的概念、发展史；熟悉用专业眼光欣赏中外优秀动画片；掌握动画运动体系的整体框架。</p> <p>3. 能力目标：形成艺术认识能力；养成正确动画的制作流程的习惯；养成积极进行专业参与的能力；具备能够绘制物体运动的基本能力；具备动画的发展脉络；具备绘制动画角色造型的能力；具备专业眼光观察运动的能力。</p> | <p>素描的光影与明暗的基本知识，为后面的课程打好基础。课程按模块化结构组织教学内容，共分7个模块：</p> <p>模块 1：素描的构图比例；</p> <p>模块 2：素描中的透视与结构；</p> <p>模块 3：素描中的布局与整体效果；</p> <p>模块 4：素描中的“调子”；</p> <p>模块 5：几何形体写生；</p> <p>模块 6：静物的素描；</p> <p>模块 7：石膏像素描。</p> | <p>案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成 6 个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。</p> <p>2. 将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、绘画大师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识。</p> <p>4. 由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重的形式进行课程考核与评价。</p> | | <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A7</p> |
| 摄影构图 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解摄影摄像的概念、特点、发展历程及一般工作流程；了解摄像机的用途、特点及要求；熟悉摄像机的常用术语，及摄影中的构图技巧；掌握摄影机的工作界面、菜单、工具面板以及各种</p> | <p>1. 摄影摄像中的基础理论知识；</p> <p>2. 光圈、快门速度、分辨率、感光度、白平衡等基本参数的设置操作；</p> <p>3. 各种光线环境下用光的基本方法；</p> <p>4. 变焦的基本操作；</p> <p>5. 曝光补偿的操作方法；</p> <p>6. 运用多样和统一、均衡和对比的构图法则进行构图；</p> <p>7. 使用 Photo shop 图像编辑软件进行抠图和图像特技处理的方法。</p> | <p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力。</p> <p>2. 将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识。</p> <p>4. 由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和</p> | 30 | <p>1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K4</p> <p>A1</p> <p>A6</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|---|--|---|------|--|
| | <p>控制面板的布局方式和使用方法；掌握摄影摄像机的基本使用方法。</p> <p>3. 能力目标：养成素材采集，并对素材进行处理的正确习惯；具备对作品进行图片处理的能力；能够根据要求完成摄影作品创作设计的能力；具备掌握各种环境下的曝光估计和曝光的基本方法；具备正确运用影调，能够通过用光表现被摄物的质感的能力；具备如何对静态物体和动态体进行拍摄；掌握静态、动态构图的各种拍摄方法。</p> | | 讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占70%和30%权重比的形式进行课程考核与评价。 | | |
| 动画剧本创作 | <p>1. 素质目标：树立良好的思想品德、心理素质；树立专业前景和内涵发展的认识；培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守行业相关的法律法规等；培养良好的团队协作、协调人际关系的能力；具备对新知识、新技能的学习能力与创新能力；</p> <p>2. 知识目标：了解题材的创建及冲突的设定；了解剧本的特点与创作技巧；掌握故事情节的创作方法；掌握剧本创作的基本概念与原理；掌握人物造型与对白。</p> <p>3. 能力目标 1. 具备动画剧本的理解能力；具备动画剧本的原创能力；具备动画剧本的写作和修改能力；具备剧本及影视作品的鉴赏能力；具备影视广告创意思维。</p> | <p>1. 动画制作概论；</p> <p>2. 人物、故事情节的塑造；</p> <p>3. 电视动画片剧本的创作；</p> <p>4. 改编的方式与技巧；</p> <p>5. 动画短片的创意技巧。</p> | <p>1. 思政融入课堂</p> <p>2. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识。</p> <p>4. 由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>5. 采取形成性考核+终结性考核分别占70%和30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | 38 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K6</p> <p>A1</p> |
| | 1: 素质目标：具备根据 | 本课程以培养学生掌 | 1. 可采用的教学方法主 | 38 | |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|---------------|---|---|---|------|--|
| 三维制作基础 | <p>工作任务的需要使用各种信息媒体，独立收集资料的素质；具备根据工作任务的目标要求，制定工作计划，有步骤地开展工作的素质；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中得素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有良好的职业道德，能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。</p> <p>2: 知识目标：了解三维制作的应用范围及就业前景；掌握 3dsmax 软件的基本操作方法；掌握 3dmax 软件的基本建模方法和工具；掌握常用灯光的创建及设计方法；掌握常用材质的设置及使用方法；了解动画制式的概念；掌握移动、旋转、链接、粒子等简单动画制作方法。</p> <p>3: 能力目标：具备创建较复杂模型的能力；具备根据场景需求合理设置灯光、材质及环境背景特效的能力；具备创建并设置摄像机的能力。具备调整渲染设置和输出、调整效果图的能力。具备粒子动画、约束动画、动力动画的创建和输出渲染能力。</p> | <p>握如何制作不同的三维，了解三维制作的基本原理；熟悉并能够制作基础三维动画。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个项目：</p> <p>项目一：二维图形编辑</p> <p>项目二：基本几何体建模</p> <p>项目三：编辑修改器的使用</p> <p>项目四：三维放样</p> <p>项目五：灯光环境与摄像机</p> <p>项目六：标准材质与贴图</p> <p>项目七：复合材质与贴图</p> <p>项目八：基础动画</p> | <p>要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成6个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。</p> <p>将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 教学手段：采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个、任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>3. 根据不同模块内容，课程考核采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p> | | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K6</p> <p>A1</p> <p>A8</p> |
| PPremiere后期编辑 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何对各类素材进行后期制作，了解非线性编辑的发展历程；熟悉、使用非线性编辑的硬件与软件平台。课程按模块化结构组织教学内</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成6个项目，教学中</p> | | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|---|--|--|------|--|
| | <p>具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解 Premiere 基本理论和基本常识；掌握 Premiere 操作界面和功能；掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等操作；熟悉掌握影视合成的基本方法与技巧；</p> <p>掌握计算机中影视格式的表达方法。</p> <p>3. 能力目标：具备正确后期影视剪辑的能力；能够制作视频转场效果的能力；能够独立完成字幕、字幕特技与运动设置的能力；实现音频效果设计与制作的能力。</p> | <p>容，共分5个模块：</p> <p>模块1：基本流程与操作</p> <p>模块2：合成和色彩处理模块</p> <p>模块3：字幕应用和音频处理模块</p> <p>模块4：切换、视频特效模块</p> <p>模块5：项目输出和管理模块</p> | <p>以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>4. 根据不同模块内容，课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p> | 38 | <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A9</p> |
| 定格动画制作 | <p>1. 素质目标：树立良好的思想品德、心理素质；树立专业前景和内涵发展的认识；培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等；培养良好的团队协作、协调人际关系的能力；具备对新知识、新技术的学习能力与创新能。</p> <p>2. 知识目标：了解定格动画定义；了解定格动画</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何进行定格动画的制作与拍摄，并学会进行定格动画的后期编辑。课程按模块化结构组织教学内容，共分10个模块：</p> <p>模块1：什么是定格动画；</p> <p>模块2：定格动画的发展历史；</p> <p>模块3：定格动画的种</p> | <p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；</p> <p>2. 将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、教师带学生互动操练，提高学生的操作能力。</p> | 30 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|--|---|--|------|---|
| | <p>的发展史；了解定格动画的拍摄方法；熟悉定格动画制作软件的运用的基本知识；熟悉角色和场景造型的基本知识；掌握后期制作的基本知识。</p> <p>3. 能力目标：养成定格动画的表现手法；形成镜头拍摄和物体运动的节奏感；具备定格动画软件的操作手法；具备定格动画模型造型的方法；具备场景布置的技巧；具备后期制作的技巧。</p> | <p>类；</p> <p>模块 4：定格动画的制作流程；</p> <p>模块 5：定格动画的软件；</p> <p>模块 6：定格动画角色的运动规律；</p> <p>模块 7：定格动画场景设计；</p> <p>模块 8：定格动画的剧本写作；</p> <p>模块 9：定格动画的拍摄和图片导入；</p> <p>模块 10：定格动画的后期编辑和输出。</p> | <p>4. 由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重的形式进行课程考核与评价。</p> | | <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K7</p> <p>A1</p> <p>A3</p> |
| 数字平面设计 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度与良好的学习和操作习惯；树立良好的职业综合素养与职业道德；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养基本的法律法规、安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力和团队协作精神等。</p> <p>2. 知识目标：了解 Photoshop 软件的基本应用领域；掌握 Photoshop 软件画图工具的使用；熟练掌握 Photoshop 软件抠图应用能力；熟练掌握 Photoshop 软件图像调色能力；掌握 Photoshop 软件实现设计创意能力。</p> <p>3. 能力目标：养成利用 Photoshop 软件进行海报制作的能力；形成利用 Photoshop 软件进行游戏界面设计的能力；具备利用 Photoshop 软件图像调色能力；具备利用 Photoshop 软件进行游戏</p> | <p>课程以培养学生 Photoshop 软件技术综合应用为核心，按照游戏设计工作过程，从简单到中等复杂的设计案例为载体，训练学生的软件综合应用能力以及设计能力。课程按模块化结构组织教学内容，共分 6 个模块：</p> <p>情境 1：Photoshop 软件基本应用</p> <p>情境 2：动画海报设计应用</p> <p>情境 3：动画网页设计应用</p> <p>情境 4：游戏图标设计制作</p> <p>情境 5：游戏按钮设计</p> <p>情境 6：游戏界面设计</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学，每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做（项目训练）；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网</p> | 30 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A8</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--------------|------|--|------|---------|
| | 按钮与进度条设计的能力。 | | <p>络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>4. 根据不同模块内容，课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采取平时考核+期末成绩考核分别占40%和60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | | |

(2) 专业核心课程

专业核心课程的内容与要求见表 8。

表 8 专业核心课程设置及要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|--|---|---|------|---|
| 矢量图形设计 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解Illustrator的矢量图绘制原理；熟悉计算机动画设计与制作的方法；熟悉插画的设计与制作方法；掌握矢量图在UI界面的设计使用。</p> <p>3. 能力目标：养成正确的矢量图绘制习惯；形成绘制复杂矢量图的绘图能力；具备矢量图在UI界面绘制中的能力；具备使用计算机绘图的设计与制作方法。</p> | <p>本课程以培养学生绘制插画、UI 界面为核心，按照绘制矢量图、UI 界面的工作过程，以从简单到中等复杂的设计案例为载体，训练学生的计算机绘图能力以及设计能力。课程按模块化结构组织教学内容，共分 7 个模块：</p> <p>模块 1: illustrator 的基础应用</p> <p>模块 2: 矢量图的绘制及应用</p> <p>模块 3: illustrator 的插画的设计及应用</p> <p>模块 4: 移动 APP 图标设计与制作</p> <p>模块 5: illustrator 的 LGOG 设计与应用</p> <p>模块 6: UI 界面的设计与应用</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学，每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做（项目训练）；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能；</p> <p>4. 考核评价：考核方式采用平时考核 40%+期末考试 60%。</p> | 38 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A8</p> <p>A9</p> |
| 三 | <p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态</p> | <p>本课程以培养学3DMax建模能力为核心，按照角色模型创建的工作过程，以从简</p> | <p>1. 教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成</p> | | |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|---|---|--|------|---|
| 三维建模项目 | <p>度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：掌握角色建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识；掌握道具、服装建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识；掌握模型优化的理论知识，能较好地找到优化面数及增强型体表现的平衡点；掌握模型作品常见的归档、展示方法。</p> <p>3. 能力目标：强化学生形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建、模型优化的能力；具备道具设计、角色设计等能力；具备场景模型设计的能力；具备游戏道具模型设计；整体游戏模型制作能力；具备将作品整理归纳并输出效果图展示的能力。</p> | <p>单到中等复杂的模型设计为载体，训练学生的场景建模和角色建模的能力。课程按模块化结构组织教学内容，共分7个模块：</p> <p>模块1：角色建模</p> <p>模块2：动画场景模型设计</p> <p>模块3：贴图质感训练</p> <p>模块4：道具和服装建模</p> <p>模块5：模型调整与优化</p> <p>模块6：文档归纳整理和效果展示</p> | <p>6个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做（项目训练）；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>3. 采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p> | 38 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K7</p> <p>A1</p> <p>A5</p> <p>A6</p> |
| 三维动画项目 | <p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：掌握角色模型的骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整等知识；掌握动作节奏设计整理、生物常用运动规律等知识；掌握影视画面语言、动画分镜头设计、三维影视镜头动画等基础知识；掌握基本的灯光设置方法、常见渲染器的设置和输出方法、常用动画合成的手法。</p> <p>3. 能力目标：能对创建的角色模型进行骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整；能根据设</p> | <p>本课程主要学习骨骼的创建、蒙皮绑定、动作设计、运动调整、三维影视镜头、灯光设置、渲染输出等内容。通过本课程的学习，使学生掌握角色模型、道具模型及简单动画制作技能。根据三维动画制作流程，将课程分为4个任务：</p> <p>任务一：骨骼绑定</p> <p>任务二：角色动作设计制作</p> <p>任务三：镜头设计及制作</p> <p>任务四：动画渲染及简单合成</p> | <p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法。</p> <p>将课程内容分成4个任务，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个任务通过3~4个工作任务完成教学；重点内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做。</p> <p>3. 引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>4. 考核评价：考核方式采用平时</p> | 76 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K7</p> <p>A1</p> <p>A3</p> <p>A6</p> <p>A10</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|--|---|--|------|---|
| | 计需要, 进行角色的动作设计, 在三维软件中制作和调整角色动作; 能使用三维制作工具制作和实现短片的镜头; 能使用常用三维渲染器对动画工程文件进行渲染输出, 能使用后期合成软件进行合成与基本特效的制作。 | | 考核 40%+期末考试 60%。 | | |
| 雕刻建模 | <p>1. 素质目标: 树立严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 培养人际沟通能力与团队协作意识; 具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标: 掌握Z球的使用方法; 掌握基本笔刷的使用; 熟悉Alpha的创建和编辑; 熟悉UV的展开编辑; 掌握贴图的绘制与上色; 掌握灯光渲染; 掌握角色模型制作知识。</p> <p>3. 能力目标: 养成能熟练使用Z球制作角色模型的能力; 具备能使用ZBRUSH软件绘制角色纹理的能力; 能够综合调节各种参数制作特定的应用效果能力; 具备能根据角色进行贴图输出与渲染能力; 能独立完成综合案例制作能力。</p> | <p>本课程以培养符合企业和行业要求的建模师以及相关行业工作人员的目标, 创建正确的建立符合标准的拓扑多边形, 符合影视动画以及游戏等行业对模型的要求设计理念。课程按模块化结构组织教学内容, 共分6个模块:</p> <p>情境1: 开场与软件界面认识</p> <p>情境2: ZBrush雕刻基础</p> <p>情境3: 动态网格与动物模型雕刻</p> <p>情境4: Z球建模—人体与恐龙模型制作</p> <p>情境5: 高级建模—人物雕刻与姿势</p> <p>情境6: 材质贴图与灯光渲染</p> <p>情境 7: 综合案例—游戏角色</p> | <p>1. 可采用的教学方法主要有: 任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法; 将课程内容分成 6 个项目, 教学中以学生为主体, 老师在现场指导。将学生分组, 每组 4-5 人, 鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学, 每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学; 重点模块内容实行“教、学、做”合一方式, 即边教、边学、边做(项目训练); 在不同阶段安排学生实践, 如大型作业; 引导学生课外自学, 如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站, 为学生自主学习提供方便; 加强教学资源库建设, 采用多媒体教学、网络等立体化教学手段, 清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>3. 考核评价: 考核方式采用平时考核 40%+期末考试 60%。</p> | 56 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 A1 A5 A6 |
| 游戏原画设计 | <p>1. 素质目标: 树立严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 培养人际沟通能力与团队协作意识; 具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标: 了解原画的概念; 了解原画设计的发展历史; 了解原画设计的绘制工具; 熟悉原画设计绘制的基本流程; 熟悉原画线稿绘制的原理; 熟悉原画</p> | <p>本课程以培养符合企业和行业要求的原画师以及相关行业工作人员的目标, 能够进行专业的原画制作和原画设计。课程按模块化结构组织教学内容, 共分10个模块:</p> <p>模块 1: 原画的概念</p> <p>模块 2: 原画师的创作程序</p> <p>模块 3: 原画师的职责与修养</p> <p>模块 4: 原画设计所需工具</p> <p>模块 5: 原画设计所用软件</p> | <p>1. 融入课程思政, 把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 教学方法主要有: 课程以项目为导向, 进行项目实战; 将学生分组, 每组 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展, 每组设置小组长, 由小组长督促项目进展。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学, 每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学; 重点模块内容实行“教、学、做”合一方式, 即边教、边学、边做(项目训练); 在不同阶段安排学生实践, 如大型作业; 引导学生课外自学, 如介绍课程网站、各种教材、</p> | 56 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|---------|--|---|--|------|---|
| | <p>上色的原理；掌握原画手绘板的运用知识；掌握原画设计所需软件的工具和快捷键。</p> <p>3. 能力目标：养成正确原画设计的线稿绘制技巧习惯；形成正确原画设计的上色技巧；具备原画设计软件的运用方法；具备原画设计中各种种类原画的绘制技巧；具备原画设计后期处理的基本技巧。</p> | <p>模块 6：原画的制作流程</p> <p>模块 7：原画动物的绘制流程</p> <p>模块 8：原画人物的绘制流程</p> <p>模块 9：原画场景的绘制流程</p> <p>模块 10：原画创作绘制</p> | <p>书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>4. 根据不同模块内容，课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采取平时考核+期末成绩考核分别占 40%和 60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | | A1 A2 A4 |
| AE 高级制作 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解After Effects的制作流程；掌握图层的基本操作，剪辑素材片段；熟悉After Effects（特效）滤镜；掌握后期特效编辑与制作方法；掌握粒子特效制作；掌握渲染技巧。</p> <p>3. 能力目标：具备视频输出与剪辑能力；具备特效制作能力；具备视频合成与输出能力；能够独立完成高级特效的能力；能够完成影视广告制作能力。</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何对各类素材进行精确加工，配合无与伦比的特效，产生丰富、美妙的视频效果。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个模块：</p> <p>模块1：基本流程与操作</p> <p>模块2：三维图层应用</p> <p>模块3：视频特效与添加</p> <p>模块4：粒子效果应用</p> <p>模块5：视频渲染与输出</p> <p>模块6：综合案例实训</p> | <p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法，将课程内容分成6个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>3. 考核评价：考核方式采用平时考核40%+期末考试60%。</p> | 76 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A9 |
| AN 动画制作 | <p>1. 知识目标：掌握 Animate 的基础操作、应用领域；掌握二维动画的制作方法；掌握 Animate 元件与库的概念；掌握 Animate 时间轴动画原理；掌握骨骼动画的制作方法；掌握常用 ActionScript 代码命令；掌握动画输出与发布相关设置方法。</p> | <p>1. 初识Animate软件；</p> <p>2. Animate的界面及元件使用方法；</p> <p>3. Animate基本动画制作；</p> <p>4. Animate图层关系的运用；</p> <p>5. Animate声音和视频的</p> | <p>1. 以动画制作岗位为载体，讲解动画制作的过程同时融入课程思政，立德树人贯穿课程始终。</p> <p>2. 采用案例教学、利用好信息化手段、项目驱动、现场教学、讲练结合等教学方法。</p> <p>3. 利用各种网页搭建平台、课程资源、微课视频、学习通等资源和</p> | 38 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|---------|--|--|---|------|--|
| | <p>2. 能力目标: 培养学生具备制作帧动画的能力; 具备制作人物骨骼动画的能力; 具备利用图层父子关系制作动画的能力; 具备基础动画工作能力; 具备利用基础代码制作人机交互动画的能力。</p> <p>3. 素质目标: 培养工匠精神、创新能力、良好的合作精神和沟通能力; 培养学生掌握基础 AN 软件和 ActionScript 涉及的专业英语词汇; 具备根据工作任务的目标要求, 制定工作计划, 有步骤地开展工作的素质; 具备自主学习新知识、新技术, 并应用到工作中得素质。</p> | <p>应用;</p> <p>6. Animate动画的运动规律及时间轴帧动画处理;</p> <p>7. Animate的脚本语言与交互动画;</p> <p>8. Animate的输出;</p> <p>9. Animate的综合制作;</p> | <p>信息化手段。</p> <p>4. 平时成绩60%+期末成绩40%, 平时成绩又分为作业、课堂活动、线上学习、线上活动等环节。</p> | | <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A6</p> <p>A7</p> <p>A9</p> |
| My 动画制作 | <p>1. 素质目标: 树立严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 培养人际沟通能力与团队协作意识; 具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标: 了解After Effects的制作流程; 掌握图层的基本操作, 剪辑素材片段; 熟悉After Effects (特效) 滤镜; 掌握后期特效编辑与制作方法; 掌握粒子特效制作; 掌握渲染技巧。</p> <p>3. 能力目标: 具备视频输出与剪辑能力; 具备特效制作能力; 具备视频合成与输出能力; 能够独立完成高级特效的能力; 能够完成影视广告制作能力。</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何对各类素材进行精确加工, 配合无与伦比的特效, 产生丰富、美妙的视频效果。课程按模块化结构组织教学内容, 共分6个模块:</p> <p>模块1: 基本流程与操作</p> <p>模块2: 三维图层应用</p> <p>模块3: 视频特效与添加</p> <p>模块4: 粒子效果应用</p> <p>模块5: 视频渲染与输出</p> <p>模块6: 综合案例实训</p> | <p>1. 可采用的教学方法主要有: 任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法。</p> <p>2. 将课程内容分成6个项目, 教学中以学生为主体, 老师在现场指导; 将学生分组, 每组4-5人, 鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学, 每个模块通过3~4个工作任务完成教学; 重点模块内容实行“教、学、做”合一方式, 即边教、边学、边做(项目训练); 在不同阶段安排学生实践, 如大型作业; 引导学生课外自学, 如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站, 为学生自主学习提供方便; 加强教学资源库建设, 采用多媒体教学、网络等立体化教学手段, 清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>4. 考核评价: 考核方式采用平时考核40%+期末考试60%。</p> | 56 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A5</p> <p>A6</p> <p>A7</p> <p>A9</p> |

(3) 集中实训课程

集中实训课程内容与要求见表 9。

表 9 集中实训课程内容与要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|----------|--|---|---|------|---|
| 技能抽查综合实训 | <p>1. 素质目标：具有严谨的学习态度，良好的学习习惯；具有诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；具有安全、质量、效率和环保意识；具有人际沟通能力与团队协作意识；具有良好的工作责任心和职业道德；培养爱国主义精神和求真品格。</p> <p>2. 知识目标：掌握平面绘图软件的操作和绘制和技巧；掌握制作平面游戏原画的技巧；掌握动漫场景的透视及绘制设计；掌握动漫脚本的写作及设计；掌握网页网店美工设计；掌握三维建模制作；掌握三维场景材质贴图制作能力；掌握三维场景灯光渲染能力；掌握三维角色骨骼绑定能力；掌握动画影视剪辑能力；掌握动画影视后期特效制作能力，掌握制作 MG 动画的能力。</p> <p>3. 能力目标：具备绘制动漫、游戏原画的能力；基本熟练平面设计软件绘图的能力；具备脚本的写作分镜设计能力；具备网页网店的美工制作能力；具备使用三维场景、人物设计、制作、贴图及渲染能力；具备影视栏目包装制作能力；具备制作影视后期特效的能力；具备制作 MG 动画的能力。</p> | <p>1. 平面美术造型设计；</p> <p>2. 美术场景设计；</p> <p>3. 动漫脚本写作；</p> <p>4. 网页网店美工制作；</p> <p>5. 三维场景建模；</p> <p>6. 材质贴图与制作；</p> <p>7. 灯光渲染制作；</p> <p>8. 人物骨骼绑定制作；</p> <p>9. 动画后期合成制作；</p> <p>10. 影视后期特效制作；</p> | <p>1. 课程融入思政，坚持立德树人；</p> <p>2. 可采用的教学方法主要有任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容以项目为载体，教学中以学生为主体，老师在现场指导；将学生分组，每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>4. 采取平时考核+终结性考核分别占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | 96 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>A1</p> <p>A7</p> <p>A8</p> <p>A10</p> |

| | | | | | |
|----------------|--|--|--|------------|---|
| <p>电商设计实训</p> | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解构图与排版原理；了解电商设计基本规范；熟悉电商页面色彩搭配；熟悉电商相关页面/图片设计；掌握H5 移动页面的设计制作；掌握电商设计所需的设计技能技巧。</p> <p>3. 能力目标：养成设计电商页面的构图排版思想；形成以电商设计规范为基础的配色搭配和页面设计制作思想；具备电商设计师相关的产品设计优化能力；具备制作当前流行的 H5 移动端设计与交互能力；具备电商设计师所需综合实践能力与创新能力。</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何制作电商页面、排版，配合工具，制作网页、网店、手机端的电商制作。课程按模块化结构组织教学内容，共分 9 个模块：</p> <p>模块 1：2.5D 插画；</p> <p>模块 2：构图与排版原理；</p> <p>模块 3：色彩搭配；</p> <p>模块 4：电商规范总结；</p> <p>模块 5：电商主图、banner、专题页设计。</p> <p>模块 6：H5 设计；</p> <p>模块 7：图标简介与实操；</p> <p>模块 8：扁平化图标设计技巧；</p> <p>模块 9：综合案例练习。</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>3. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课程主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>4. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | <p>96</p> | <p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5 K7 K8 A1 A8 A9 A10</p> |
| <p>UI 交互实训</p> | <p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解 UI 设计基础；熟悉页面设计规范；掌握 UI 相关页面的设计与制作；掌握 UI 相关的交互设计制作；熟悉 Axure 的使用与特效制作；掌握用 AE 软件设计动画；熟悉 XD 基础使用</p> | <p>本课程以培养学生掌握如何制作 UI 交互，配合工具制作 UI 设计规范、UI 交互动效、不同 UI 界面的设计。课程按模块化结构组织教学内容，共分 13 个模块：</p> <p>模块 1：ui 设计概述；</p> <p>模块 2：ios/安卓设计规范；</p> <p>模块 3：启动页+登录页；</p> <p>模块 4：主页和二级页面设计；</p> <p>模块 5：交互设计；</p> <p>模块 6：Axure 基础使用；</p> <p>模块 7：Axure 交互动效；</p> <p>模块 8：作品集设计；</p> <p>模块 9：认识动效设计软</p> | <p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课程主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节</p> | <p>120</p> | <p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5 K7 K8 A1 A8 A9 A10</p> |

| | | | | | |
|------|---|---|---|-----|--|
| | <p>和交互效果；</p> <p>3. 能力目标：养成 UI 设计规范的基础理念；形成以产品功能结合客户体验为前提的 UI 设计与交互思想；具备熟练使用 UI 设计所需软件的使用能力；具备良好的动画制作与动效设计交互能力；具备 UI 设计师所需要的综合实战能力。</p> | <p>件 AE；</p> <p>模块 10：动画属性和影响动画的基本因素；</p> <p>模块 11：MG/界面动画案例制作；</p> <p>模块 12：XD 基础使用和交互效果；</p> <p>模块 13：标注切图。</p> | <p>课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | | |
| 岗位实习 | <p>1. 素质目标：具有严谨的学习态度，良好的学习习惯；具有诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；具有安全、质量、效率和环保意识；具有人际沟通能力与团队协作意识；具有良好的工作责任心和职业道德；培养爱国主义精神和求真品格。</p> <p>2. 知识目标：了解企业的组织架构情况；了解企业各部门的职责；了解企业各部门之间相互依存和相互制约的关系；了解企业各部门的主要人员配备情况；了解 IT 行业的发展现状及趋势；掌握开发企业级软件项目的方法和技巧。</p> <p>3. 能力目标：具备参与企业项目设计开发的能力，积累项目开发经验；根据所学知识结合企业实际情况，形成良好的职业素养、职业道德，形成职业思想（意识）、职业行为习惯；具备理论联系实际，将所学专业技能转化为职业技能的能力；具备胜任企业岗位要求的能力。</p> | <p>1. 企业构成介绍；</p> <p>2. 企业项目开发。</p> | <p>1. 课程融入思政，坚持立德树人；</p> <p>2. 可采用的教学方法主要有：依托企业岗位，以企业项目为导向，讲解和实操一体化，提升学生动手能力；将课程内容以企业项目为载体，教学中以学生为主体，企业老师在现场指导；将学生分组，每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果；</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；</p> <p>4. 采取平时考核+终结性考核分别占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | 384 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1~K10</p> <p>A1~A11</p> |
| 毕业设 | <p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习</p> | <p>本课程以培养学生掌握毕</p> <p>业设计制作、毕业答辩等事</p> | <p>1. 教学方法主要有：学生独</p> <p>立完成毕业设计，培养学生独</p> | | |

| | | | | | |
|------|--|---|---|-----|--|
| 计与答辩 | <p>习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解所学多门课程的理论知识和技能；熟悉调查研究、资料收集的途径方法；掌握资料整理、文档撰写的方法；掌握独立分析和解决问题。</p> <p>3. 能力目标：具备理论联系实际，综合运用多门课程的理论知识和技能的能力；具备信息收集的能力，能运用现代信息技术工具获取信息；具备撰写毕业设计及相关文档写作能力；具备陈述发言、表达清晰等沟通交流能力；具备一定的分析和解决问题的能力。</p> | <p>项。课程按模块化结构组织教学内容，共分4个模块：</p> <p>模块1：毕业设计选题；</p> <p>模块2：毕业设计；</p> <p>模块3：文档撰写；</p> <p>模块4：毕业答辩。</p> | <p>立分析和解决问题的能力；以学生为主体，教师为辅导的方式进行。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学：通过网络远程、面对面指导等方式，充分利用信息化教学手段开展教学；充分利用信息化教学资源，引导学生课外自学，介绍课程网站、专业网站等方式为学生自主学习提供方便。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取毕业设计成果60%+毕业设计答辩40%的形式进行课程考核与评价。</p> | 144 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q8</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1~K10</p> <p>A1~A11</p> |
|------|--|---|---|-----|--|

(4) 专业选修课程

专业选修课程的内容与要求见表10。

表10 专业选修课程内容与要求

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|------|--|--|--|------|--|
| 动画原理 | <p>1. 素质目标：培育学生对二维角色的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：了解角色设计的定义、分类及特征；了解角色造型的意义及作用。</p> | <p>1. 动画运动规律的基本概念；</p> <p>2. 人的运动规律；</p> <p>3. 动物的运动规律；</p> <p>4. 自然现象的运动规律。</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 以二维角色动画制作岗位为载体，讲解动漫行业中的前期工作内容。</p> <p>3. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当。</p> <p>4. 丰富课堂教学与实践，以学生为</p> | 38 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|-------|--|---|---|------|---|
| | 3. 能力目标：具备熟练绘制角色的五官及表情的能力；具备使用动画设计造型基本手段设计人物角色的能力；养成把握故事和风格要求的习惯，形成绘制符合角色设计规范和要求的作品的习惯。 | | 中教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合； 5. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。 | | K2 K3 A1 A2 A3 A4 A5 |
| 微电影创作 | 1. 素质目标：具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体，独立收集资料的素质；具备根据工作任务的目标要求，制定工作计划，有步骤地开展工作的素质；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中得素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有良好的职业道德，能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。 2. 知识目标：了解微电影的导演素质；掌握微电影的创作原则；掌握前期拍摄中的后期编辑意识；掌握后期编辑意识的前置处理；掌握微电影镜头分解及脚本创作。 3. 能力目标：能够独立完成微电影剧本编写； 能够团队合作完成微电影拍摄；能在拍摄过程中良好完成本职工作；能对微电影短片进行剪辑与后期制作。 | 1. 微电影介绍。 2. 微电影创作方法。 3. 微电影剧本写作。 4. 微电影拍摄方法与技巧。 5. 微电影剪辑技巧。 6. 微电影后期制作与输出。 7. 微电影创作实践。 | 1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。 2. 采用理实一体、线上线下结合的教学模式。 3. 运用讲授法、案例演示法、小组讨论、实操演练法等多种教学方法。 4. 利用课程资源、学习通、视频资料等资源及信息化手段。 5. 平时成绩 60%+期末成绩 40%，平时成绩又分为作业、课堂活动、线上学习、线上活动等环节。 | 38 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K6 A1 A5 A6 A7 |
| 移动融媒体 | 1. 素质目标：培养学生对移动端、网页创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具备团队协作精神，具备主动与人交流、合作。 2. 知识目标：了解移动端设 | 1. 网站规划与设计。 2. 网页的设计布局。 3. 网页素材的获取与添加。 4. 网页美化。 5. HTML 基础。 6. css3 动画。 | 1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。 2. 理实一体、教学做融合、线上线下混合教学等教学模式。 3. 采用案例教学、项目驱动、现场教学、讲练结合等教学方法。 | 38 | Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|--|--|--|------|--|
| 设计 | <p>计规范；了解网页中常见的尺寸；掌握不同系统的设计规范；掌握页面的美化制作；掌握基础 HTML 页面制作；掌握使用 rem 编写移动端页面；掌握使用 css3 动画效果。</p> <p>3. 能力目标：养成正确的页面制作习惯；具备绘制不同系统页面的能力；具备规划设计能力；具备网页特效制作能力；具备交互制作能力；具备编写基础网页的能力；具备编写移动端页面的能力。</p> | <p>7. 弹性盒模型。</p> <p>8. rem 编写移动端页面。</p> <p>9. 多媒体与网页特效。</p> <p>10. 网页测试、发布与推广。</p> | <p>4. 利用各种网页搭建平台、课程资源、微课视频、学习通等资源和信息化手段。</p> <p>5. 平时成绩 60%+期末成绩 40%，平时成绩又分为作业、课堂活动、线上学习、线上活动等环节。</p> | | <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>A1</p> <p>A8</p> <p>A9</p> <p>A10</p> |
| 三大构成设计 | <p>1. 素质目标：培育学生对人物运动动画的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：了解平面构成的意义和分类；掌握平面构成中的造型元素；掌握形式美法则；</p> <p>掌握平面构成中的关系要素；掌握构成形式的方式方法；熟练掌握平面构成的设计原理；了解色彩的物理理论；了解色彩的分类与特性；了解色彩三要素的概念和特点。认识各种色彩视觉现象；认识色彩的情感与思维；认识色彩与联想</p> <p>认识各种色彩构成；掌握色彩对比调和；熟练掌握色彩构成的设计原理</p> <p>3. 能力目标：具备平面构成的思维方式；具备使用基本元素进行平面造型的能力；具备应用形式美法则分析、认识设计作品的的能力；具备运用平面构成方法进行平面设计的能</p> | <p>1. 平面构成基础；</p> <p>2. 平面构成综合应用；</p> <p>3. 色彩构成基础；</p> <p>4. 色彩构成综合应用。</p> | <p>1. 将课程思政内容有效融入课程知识点和技能点，引导学生对平面色彩创意思维进行广泛思考，自然形成和增强对平面设计岗位的认同感和自豪感。</p> <p>2. 依托省级精品在线课程《色彩构成》，以学生为中心，采用“讲授+实践”方式，做到“线上+线下”有效结合。</p> <p>3. 教学场地为多媒体教室+实训室。</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p> | 30 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|--------|---|---|---|------|--|
| | 力；具备综合运用平面构成方法进行平面设计的能力；具备色彩构成的思维方式；具备运用色彩理论，表达情感与思维的能力；具备运用色彩构成方法进行平面设计的能力；具备综合运用色彩构成方法进行平面设计的能力。 | | | | |
| 动漫场景设计 | <p>1. 素质目标：培养学生对图形设计的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：掌握图形的绘制与编辑；路径的使用方法；了解对象的组织与管理；掌握颜色填充与网格填充；掌握文本的创建与编辑；掌握符号与图表的使用；掌握图层与蒙版的使用；掌握效果的应用等知识。</p> <p>3. 能力目标：形成正确的平面绘图习惯；具备设计并绘制图形能力；具备平面项目创意的能力。</p> | <p>1. 常见服装道具设计；</p> <p>2. 场景类道具设计；</p> <p>3. 盔甲类服装道具设计；</p> <p>4. 地牢场景制作；</p> <p>5. 庭院场景制作；</p> <p>6. 哨塔场景制作；</p> <p>7. 监狱场景制作；</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 以场景建模岗位为载体，讲解动漫行业中的前中期工作内容；</p> <p>3. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当；</p> <p>4. 丰富课堂教学与实践，依托校级《三维道具制作》精品在线课程，通过超星平台，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>5. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p> | 30 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p> <p>A7</p> |
| 场景速写 | <p>1. 素质目标：培养学生的踏实肯干精神；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：掌握场景和道具的三维制作方法、掌握一点透视的基本知识；掌握三点透视的基本知识；掌握三空间多物体的多角度透视学知识</p> <p>3. 能力目标：形成三维空间的思维；养成运用比例尺进行测量的习惯；具备透视的能力；具备各种物体的透视绘制能</p> | <p>1. 场景的概述；</p> <p>2. 树的绘画；</p> <p>3. 房子的绘画；</p> <p>4. 自然景观的绘画；</p> <p>5. 天气的绘画；</p> <p>6. 综合场景的绘画。</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 以场景制作岗位为载体，讲解动漫行业中的前期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测</p> | 28 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K3</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> |

| 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 | 计划学时 | 支撑的培养规格 |
|----------|--|---|--|------|---|
| | 力 | | 验、技能考核、项目报告及期末考试等多种形式相结合。 | | A5 |
| 移动 ui 设计 | <p>1. 素质目标：培养良好的合作精神和沟通能力；培养创新能力、创业理念；培养自主学习、不断学习行业新知识的综合素养。</p> <p>2. 知识目标：学会规划网站、页面设计；学会制作各种布局排版的静态网页；学会处理网页图像；学会测试、发布、推广、管理、维护网站；能处理网页开发过程中所遇到的常见问题。</p> <p>3. 能力目标：能够设计简单的网页；具备对网页进行美化调整的能力；具备网页日常管理、维护的能力；具备设计静态网页的能力；具备根据页面效果图制作基础 HTML 页面的岗位职业能力。</p> | <p>1. 网店装修的基础知识；</p> <p>2. 网店装修的基本技巧；</p> <p>3. 网店装修中的配色布局；</p> <p>4. 网店装修中的 PS 使用；</p> <p>5. 编辑与调整商品的图像；</p> <p>6. 商品图像的基本处理技巧；</p> <p>7. 网店整体风格的处理；</p> <p>8. 网店网页的产品上传及页面排版设计；</p> <p>9. 不同风格及不同节日所需的网店综合制作。</p> | <p>1. 融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2. 采用“理实一体”的一体化教学模式。</p> <p>3. 运用现场教学、案例教学、讨论式教学、探究式教学等多种教学方法。</p> <p>4. 利用信息化教学资源，开发学生自主学习教学资源库。</p> <p>5. 采取平时成绩+终结性考核分别占 40%和 60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p> | 28 | <p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>A1</p> <p>A8</p> <p>A9</p> <p>A10</p> |

(5) 技能等级认定

本专业鼓励学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书、1+X 技能等级证书，取得的证书可按下表折算为学历教育相应学分。

表 11 职业资格证书转换学分课程表

| 序号 | 职业资格证书名称 | 职业资格证书等级及可转换的学分 | | 职业资格证书可置换的专业必修课程 | 备注 |
|----|----------|-----------------|--------|------------------|----|
| | | 等级 | 可计算的学分 | | |
| 1 | 平面设计师 | 中级 | 3 | 二维平面软件相关课程 | |
| | | 高级 | 4 | 二维平面软件相关课程 | |
| 2 | 三维动画 | 中级 | 3 | 三维建模/三维动画 | |

| | | | |
|-----|----|---|------------------|
| 工程师 | 高级 | 4 | 深度学习与三维建模和动画相关技术 |
|-----|----|---|------------------|

表 12 1+X 技能等级证书转换学分课程表

| 序号 | 1+X 技能等级证书 | 1+X 技能等级证书等级及可转换的学分 | | 1+X 技能等级证书可置换的专业必修课程 | 备注 |
|----|------------------|---------------------|--------|----------------------|----|
| | | 等级 | 可计算的学分 | | |
| 1 | 数字媒体交互设计职业技能等级证书 | 初级 | 2 | 数字平面设计 | |
| | | 中级 | 3 | 平面设计与交互处理 | |
| | | 高级 | 4 | 深度学习数字平面设计技术 | |
| 2 | 数字创意建模职业技能等级证书 | 初级 | 2 | 三维建模 | |
| | | 中级 | 3 | 三维建模与雕刻建模 | |
| | | 高级 | 4 | 深度学习三维模型设计制作相关技术 | |
| 3 | 游戏美术设计职业技能等级证书 | 初级 | 2 | 视频拍摄与制作 | |
| | | 中级 | 3 | 手绘、原画、平面设计 | |
| | | 高级 | 4 | 深度学习原画、手绘、二维动画技术 | |

七、教学进程总体安排

(一) 教学进程总体安排

教学进程总体安排如表 13 所示。

表 13 教学进程总体安排表

| 课程类别 | 课程模块 | 课程类型 | 课程编码 | 课程名称 | 课程性质 | 考核方式 | 学分 | 学时分配 | | | 周课时数或周数 | | | | | | 备注 | |
|--------|--------|------|--------|----------------------|------|------|----|------|----|-----|---------|------|-----|------|-----|----|--------|----------|
| | | | | | | | | 总学时 | 理论 | 实践 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | 总教学周数 |
| | | | | | | | | | | | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 理论教学周数 | |
| 公共基础课程 | 思想政治课程 | B | 113001 | 思想道德与法治 | 必修 | 考试 | 3 | 54 | 46 | 8 | 2×14 | 2×13 | | | | | | |
| | | B | 113002 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 必修 | 考试 | 2 | 36 | 32 | 4 | | | 4×9 | | | | | |
| | | B | 113009 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 必修 | 考试 | 3 | 56 | 52 | 4 | | | | 4×14 | | | | |
| | | A | 113003 | 形势与政策 | 必修 | 考查 | 1 | 16 | 16 | 0 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | | | | 讲座 |
| | | A | 113004 | 中国共产党党史 | 必修 | 考查 | 1 | 16 | 16 | 0 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | | | | 讲座 |
| | | 小计 | | | | | | | 10 | 178 | 162 | 16 | | | | | | |
| | 身心修养课程 | A | 117001 | 军事理论 | 必修 | 考查 | 2 | 36 | 36 | | 36×1 | | | | | | | 专周授课 |
| | | C | 217001 | 军事技能 | 必修 | 考查 | 2 | 112 | 0 | 112 | 56×2 | | | | | | | 专周授课 |
| | | B | 315001 | 职业发展与就业指导 | 必修 | 考查 | 2 | 40 | 28 | 12 | | | | 2 | 2×6 | | | 就业体验 12H |
| | | B | 315002 | 创新创业教育 | 必修 | 考查 | 2 | 39 | 19 | 20 | | | 1 | 2×10 | | | | 创业体验 20H |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|----|--------|----------|----|------|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|--|--|------|
| | A | 316001 | 心理健康教育 | 必修 | 考查 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | | | | | | |
| | C | 214001 | 大学体育 | 必修 | 考查 | 6.5 | 120 | 0 | 120 | 2 | 2 | 2 | 1 | | | |
| | A | 216001 | 劳动教育（一） | 必修 | 考查 | 1 | 16 | 16 | | | | | 2×8 | | | |
| | B | 216002 | 劳动教育（二） | 必修 | 考查 | 1 | 24 | 0 | 24 | | | | 1w | | | |
| | A | 316002 | 大学美育 | 必修 | 考查 | 1 | 19 | 19 | | | 1 | | | | | |
| | 小计 | | | | | 19.5 | 438 | 150 | 288 | | | | | | | |
| 科技人文课程 | A | 112001 | 高等数学 | 必修 | 考试 1 | 5.5 | 102 | 102 | | 3 | 3 | | | | | |
| | A | 112002 | 实用英语 | 必修 | 考试 1 | 8 | 136 | 136 | | 4 | 4 | | | | | |
| | B | 105001 | 信息技术 | 必修 | 考查 | 3.5 | 83 | 40 | 43 | 3 | 2 | | | | | |
| | B | 317001 | 入学教育 | 必修 | 考查 | 1 | 24 | 24 | | 1w | | | | | | |
| | C | 216002 | 社会调查(实践) | 必修 | 考查 | 1 | 24 | | 24 | | | | 1w | | | 暑期进行 |
| | B | 317002 | 毕业教育 | 必修 | 考查 | 1 | 24 | 24 | | | | | | | | 1w |
| | 小计 | | | | | 20 | 393 | 326 | 67 | | | | | | | |
| 公共选修课程 | A | 112003 | 大学语文 | 限选 | 考查 | 2 | 38 | 38 | 0 | | 2 | | | | | |
| | A | 112011 | 中华优秀传统文化 | 限选 | 考查 | 1 | 19 | 19 | 0 | | 1 | | | | | |
| | A | 112022 | 职业素养 | 限选 | 考查 | 1.5 | 28 | 28 | 0 | | | | 2 | | | |
| | A | 312001 | 普通话 | 限选 | 测试 | 1 | 18 | 18 | 0 | 18×1 | | | | | | |
| | A | 112023 | 国家安全教育 | 选修 | 考查 | 1 | 16 | 16 | 0 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | 2×2 | | | 讲座 |
| | A | 112021 | 节能低碳 | 选修 | 考查 | 0.5 | 4 | 4 | 0 | | 2×2 | | | | | 讲座 |
| | A | 112010 | 绿色环保 | 选修 | 考查 | 0.5 | 4 | 4 | 0 | | 2×2 | | | | | 讲座 |
| | A | 112024 | 金融知识 | 选修 | 考查 | 0.5 | 4 | 4 | 0 | | | 2×2 | | | | 讲座 |
| | A | 112025 | 社会责任 | 选修 | 考查 | 0.5 | 4 | 4 | 0 | | | 2×2 | | | | 讲座 |
| | A | 112006 | 信息素养 | 任选 | 考查 | 2 | 38 | 38 | 0 | | | 2 | | | | 选修 |
| | A | 112004 | 演讲与口才 | 任选 | 考查 | 2 | 38 | 38 | 0 | | | 2 | | | | 1 门 |
| | A | 112012 | 湖湘文化 | 任选 | 考查 | 1.5 | 28 | 28 | 0 | | | | 2 | | | 选修 |
| | A | 112013 | 文学欣赏 | 任选 | 考查 | 1.5 | 28 | 28 | 0 | | | | 2 | | | 1 门 |
| | 小计 | | | | | 12 | 201 | 201 | 0 | | | | | | | |

| 公共基础课合计 | | | | | | 61.5 | 1210 | 839 | 371 | | | | | | |
|------------------|----------------|--------|---------|--------------------|----|------|------|-----|-----|-----|-----|---|----|----|-----|
| 专业 (技能) 课程 | 专业 基础 课程 | B | 105401 | 素描基础 | 必修 | 考查 | 2 | 30 | 10 | 20 | 2 | | | | |
| | | B | 105402 | 摄影构图 | 必修 | 考查 | 2 | 30 | 18 | 12 | 2 | | | | |
| | | B | 105406 | 动画剧本创作 | 必修 | 考查 | 2 | 38 | 18 | 20 | | 2 | | | |
| | | B | 105408 | 三维制作基础 | 必修 | 考查 | 2 | 38 | 18 | 20 | | 2 | | | |
| | | B | 105409 | Premiere 后期编辑 | 必修 | 考查 | 2 | 38 | 16 | 22 | | 2 | | | |
| | | B | 105405 | 定格动画制作 | 必修 | 考查 | 2 | 30 | 16 | 14 | 2 | | | | |
| | | B | 105411 | 数字平面设计 | 必修 | 考试 | 2 | 30 | 10 | 20 | 2 | | | | |
| | | 小计 | | | | | | 14 | 234 | 106 | 128 | | | | |
| | 专业 核心 课程 | B | 105412 | 矢量图形设计 | 必修 | 考试 | 2 | 38 | 19 | 19 | | 2 | | | |
| | | B | 105413 | 三维建模项目 | 必修 | 考试 | 2 | 38 | 12 | 26 | | 2 | | | |
| | | B | 105414 | 三维动画项目 | 必修 | 考试 | 4 | 76 | 30 | 46 | | 4 | | | |
| | | B | 105415 | 雕刻建模 | 必修 | 考试 | 3 | 56 | 30 | 26 | | | 4 | | |
| | | B | 105416 | 游戏原画设计 | 必修 | 考试 | 3 | 56 | 10 | 46 | | | 4 | | |
| | | B | 105417 | After Effects 高级制作 | 必修 | 考试 | 4 | 76 | 30 | 46 | | 4 | | | |
| | | B | 105418 | Animate 动画制作 | 必修 | 考查 | 2 | 38 | 16 | 22 | | 2 | | | |
| | | B | 105419 | Maya 影视动画 | 必修 | 考试 | 3 | 56 | 30 | 26 | | | 4 | | |
| | 小计 | | | | | | 24 | 434 | 177 | 257 | | | | | |
| | 集中 实训 课 | C | 205121 | 技能抽查综合实训 | 必修 | 考查 | 4 | 96 | 0 | 96 | | | 4W | | |
| | | C | 205421 | 电商设计实训 | 必修 | 考查 | 4 | 96 | 0 | 96 | | | | 4w | |
| | | C | 205422 | UI 交互实训 | 必修 | 考查 | 5 | 120 | 0 | 120 | | | | 5w | |
| | | C | 219003 | 岗位实习 | 必修 | 考查 | 24 | 384 | 0 | 384 | | | | 6w | 18w |
| C | | 219004 | 毕业设计答辩 | 必修 | 考查 | 6 | 144 | 0 | 144 | | | | 5w | 1w | |
| 小计 | | | | | | 43 | 840 | 0 | 840 | | | | | | |
| 专业 选修 课程 | B | 105437 | 动画原理 | 限选 | 考查 | 2 | 38 | 16 | 22 | | 2 | | | | |
| | B | 105439 | 微电影创作 | 限选 | 考查 | 2 | 38 | 15 | 23 | | | 2 | | | |
| | A | 105440 | 移动融媒体设计 | 限选 | 考查 | 2 | 38 | 15 | 23 | | | 2 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--------|----------|----|----|------|------|------|------|---|--------|----|----|----|----|----|--|------|
| A | 105441 | 三大构成设计 | 任选 | 考查 | 2 | 30 | 16 | 14 | 2 | | | | | | | | 任选一门 |
| A | 105442 | 动漫场景设计 | 任选 | 考查 | 2 | 30 | 16 | 14 | 2 | | | | | | | | 任选一门 |
| B | 105443 | 场景速写 | 任选 | 考查 | 1.5 | 28 | 10 | 18 | | | | 2 | | | | | 任选一门 |
| B | 105444 | 移动 UI 设计 | 任选 | 考查 | 1.5 | 28 | 10 | 18 | | | | 2 | | | | | 任选一门 |
| 小计 | | | | | 9.5 | 172 | 72 | 100 | | | | | | | | | |
| 专业（技能）课程合计 | | | | | 90.5 | 1680 | 355 | 1325 | | | | | | | | | |
| 总计 | | | | | 152 | 2890 | 1194 | 1696 | | | | | | | | | |
| 周课时数 | | | | | | | | | | 26 | 27 | 25 | 26 | 0 | 0 | | |
| 实习实训周数 | | | | | | | | | | 4 | 0 | 0 | 4 | 20 | 20 | | |
| 考试周数 | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | |
| 考试门数 | | | | | | | | | | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | | |
| 公共基础课时占总课时比例 | | | | | | | | | | 41.87% | | | | | | | |
| 选修课时占总课时比例 | | | | | | | | | | 12.91% | | | | | | | |
| 实践课时占总课时比例 | | | | | | | | | | 58.69% | | | | | | | |

注：

- 1) 课程类型中，A—理论课，B—理论+实践课，C—实践课；
- 2) “数字×数字”表示周课时数×教学周数；
- 3) 实习实训环节课程不在进程表中安排固定周学时，但在对应位置填写实习实训周数，以“_w”表示，每周计 24 课时，计 1 学分；A、B 类课程 每 18 课时计 1 学分；
- 4) 军事理论每周按 36 课时计，军事技能每周按 56 课时计，岗位实习每周按 16 课时计；
- 5) 集中实训课程是指独立开设的专业技能训练课程，包括单项技能训练、综合技能训练、技能抽查强化训练、课程设计、岗位实习等；
- 6) 建议有条件的课程实行线上线下相结合的教学方式。

（二）学时学分比例

本专业总学时数为 2890 学时，其中理论学时数为 1194 学时，实践学时数为 1696 学时，总学分为 152 学分。学时学分分配及比例见表 14。

表 14 学时学分比例表

| 课程类别 | | 课程门数 (门) | 学时 | | | | 学分 | |
|----------------------------------|--------|-------------|-----|------|------|--------|------|--------|
| | | | 小计 | 理论学时 | 实践学时 | 占总学时比 | 小计 | 占总学分比 |
| 公共 基础 课程 | 思想政治课程 | 5 | 178 | 162 | 16 | 6.16% | 10 | 6.58% |
| | 身心修养课程 | 9 | 438 | 150 | 288 | 15.16% | 19.5 | 12.83% |
| | 科技人文课程 | 6 | 393 | 326 | 67 | 13.60% | 20 | 13.16% |
| | 公共选修课程 | 12 | 201 | 201 | 0 | 6.96% | 12 | 7.89% |
| 专业 (技 能)课 程 | 专业基础课程 | 7 | 234 | 106 | 128 | 8.10% | 14 | 9.21% |
| | 专业核心课程 | 8 | 434 | 177 | 257 | 15.02% | 24 | 15.79% |
| | 集中实训课程 | 5 | 840 | 0 | 840 | 29.07% | 43 | 28.29% |
| | 专业选修课程 | 7 | 172 | 72 | 100 | 5.95% | 9.5 | 6.25% |
| 总学时数为 2890 学时，其中： | | | | | | | | |
| (1) 理论教学为 1194 学时，占总学时的 41.31%； | | | | | | | | |
| (2) 实践教学为 1696 学时，占总学时的 58.69%； | | | | | | | | |
| (3) 公共基础课为 1210 学时，占总学时的 41.87%； | | | | | | | | |
| (4) 选修课程为 373 学时，占总学时的 12.91%。 | | | | | | | | |

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 团队结构

需要建设一支专兼结合、结构合理的双师型专业教学团队。学生数与本专业专任教师数之比低于 18:1(不含公共课)，双师素质教师占专业教师比一般不低于 80%，专任教师队伍的职称、年龄、学历等呈合理的梯队分布。具体的师资队伍结构和比例见表 15。

表 15 教学团队结构

| 队伍结构 | | 比例 (%) |
|------|-----|--------|
| 职称结构 | 教授 | 10% |
| | 副教授 | 30% |

| | | |
|------|--------|-----|
| | 讲师 | 50% |
| | 助理讲师 | 10% |
| 年龄结构 | 35岁以下 | 40% |
| | 36-45岁 | 40% |
| | 46-60岁 | 20% |
| 学历结构 | 硕士及以上 | 80% |
| | 本科 | 20% |

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业职业资格或技能等级证书。有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心。具有动漫设计与制作等相关专业本科及以上学历。具有动漫设计制作相关理论功底和实践能力。具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。

3. 专业带头人

原则上应取得本专业或相关专业硕士研究生学位，具有副高级或以上职称及中级以上职业资格的双师型教师，具备良好的理想信念、道德情操、创新意识和团队精神，具有与本专业相关的坚实而系统的基础理论和专业知识，独立、熟练、系统地主讲过两门及以上课程，能够较好地把握国内外模具设计与制造行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫设计制作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。

4. 兼职教师

主要从动漫制作相关企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动漫设计制作知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上行业相关专业技术资格，能承担课程与实训教学、实习实训指导和学生职业生涯规划指导等教学任务。

（二）教学设施

1. 专业教室基本条件

一般配备黑（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. 校内专业实训室条件

实训设备符合目前多数企业动漫制作技术应用现状，配置满足 PS、AI、3DMAX、ZBURSH、PR、AE 等软件的教学，针对专业课程实习实训要求，根据理实一体教学的要求，以设备台套数量配置满足一个教学班（40 人）为标准设定。具体校内实验实训室基本条件见表 16。

表 16 校内实践条件

| 序号 | 实训室名称 | 功能说明 | 基本配置要求 | 所支撑课程 |
|----|--------------|---|--|---|
| 1 | 软件基础实验室 | 专业软件基础课程实训与实验 | 60 台计算机设备及配套软硬件 | 计算机应用基础；移动融媒体设计； |
| 2 | 绘画实验室 | 动画基础和动画原理课程实训 | 扫描仪一台、画具 40 套、电脑一台 | 素描基础；插画创作；动画原理；手办模型制作；三大构成设计；动画角色设计；动漫场景设计； |
| 3 | 动漫设计实训室（2 个） | 用于 Photoshop、3DMax 软件、Illustrator 软件、Maya 建模应用、次世代游戏模型制作等课程教学 | 120 台计算机 | 图形图像处理；矢量图形设计；三维建模项目；三维动画项目；雕刻建模；游戏原画设计；美工设计； |
| 4 | 动漫后期实训室 | 后期编辑和特效制作实训 | DV 摄像机 5 台，三脚架 1 个；服务器 1 台、显示器 2 台、仿真软件 2 套；手绘板 40 套 | 影视后期特效；视频剪辑基础；微电影创作；分镜头设计；定格动画制作；剧本创作； |

2. 校外实训基地

以校外实训基地为主导，按照动漫制作技术岗位群的需求，创新“企业主导、项目导向、技艺并举”的工学结合人才培养模式。利用校外实训基地强大的技术力量、先进的生产设备以及丰富的项目资源优势，实施“项目导向”的教学模式，实现工学结合，“教、学、做”一体。第一学年校企共同培养，主要学习公共领域学习课程和专业基础技能；第二学年主要以校外实训基地和专业实训室为平台进行培养，企业兼职教师承担专业领域课程的教学工作，同时根据课程特点，将企业项目引进校内实训基地，实施“项目导向”的教学模式；第三学年以企业培养为主，学生在校外实训基地等进行项目实战和岗位实习。

本专业校外实习基地配置与要求见表 17。

表 17 校外实训条件

| 序号 | 实训室名称 | 功能说明 | 基本配置要求 | 所支撑课程 |
|----|-----------------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------|
| 1 | 长沙市望城区金桥国际未来城(湖南厚溥教育科技有限公司) | 平面+电商设计、UI 交互设计实训 | 1、工位数：310 2、设备配置：高性能计算机 | 企业综合实训；岗位实习；毕业设计答辩 |
| 2 | 武汉厚溥教育科技有限公司 | 1、UI 设计师实训； 2、平面设计师实训 | 1、工位数：200 2、设备配置：高性能计算机 | 企业实训；岗位实习；毕业设计答辩 |

(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、图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

教材选用严格按照教育部发布的《职业院校教材选用管理办法》执行。生均图书达 60 册，建有校级专业教学资源库，省级精品在线开放课程 2 门，校级精品在线开放课程 6 门，校园无线网络全覆盖，确保线上线下混合式

教学有效开展。

专业教材形式可多样，如讲义、教案、任务书、PPT、相应的辅助文档以及企业工厂的观摩教学、现场演示教学等。讲义一般支持工作过程中所需知识和技能的描述，出现问题的解决措施等；教案通常用于课程活动安排及上课内容；任务书一般用于中后期项目的使用；PPT、辅助文档一般用于教案知识介绍、图文展示等；企业工厂的观摩教学、现场演示教学比较直观，在前期开展主要用于整个流程的认识，中后期对细节部分加以深化，有助于学生感性和理性的认识等。教材文字表述应简明扼要，内容展现应图文并茂、突出重点，重在提高学生学习的主动性和积极性。教材应突出实用性，前瞻性，良好的扩展性，充分关注行业最新动态，紧跟行业前沿技术，与业界前沿紧密沟通交流，将相应课程相关的发展趋势和新知识、新技术、新工艺及时纳入其中，做到年年更新，月月跟进。

2. 数字资源配备基本要求

超星学习平台资源库建设，动漫制作技术课程全覆盖。资源的建设内容方面，通过专业建设委员会中来自行业企业的专家以及企业兼职教师带来的新技术及时更新教学内容，并从设计实际中选取案例、产品设计、岗位要求等，经改造，形成教学素材，注重案例库、试题库、技能库、培训包的建设，注重与行业企业合作共同开发教学资源，并通过技术交流网站收集教学资源，或根据学校行业特点建设教学资源，不断丰富学生的学习资源，满足个体化学习需求。

（四）教学方法

公共基础课程应注重培养学生的人文精神，紧紧围绕专业学习所必需

的基本能力改进课程内容，采用启发式、讨论式、案例式等多种教学形式，提高学生的学习兴趣和教学效果。如计算机应用课程可采用案例教学法，从易到难，培养学生的基础软件应用能力；英语课程教学以适用够用为原则确定教学内容的深广度，注重数学思想的培养，注重英语在工作中的实际应用。

专业基础课程模块内容实践性较强，同时也具有一定的理论性。在教学设计上要注重将专业绘画基础与理论知识有机结合起来，利用典型的线上教学资源 and 手机端作为教学载体，采用项目情境教学法、项目驱动法、实行教学做一体化。如动画原理课程采用具体典型的实验动画为载体进行教学；动画剧本课程采用经典获奖动画和影视剧本作为案例分析进行讲解，并结合学生现场表演，完成剧本的写作。

专业核心课程模块注重职业能力的培养，以培养实际工作岗位职业能力为主线，设计教学内容。如图形图像处理以线上优质资源课程为载体，利用学习通、云课堂、虚拟现实资源等技术手段进行教学；选取企业典型产品经改造后作为教学载体，采用项目引领、任务驱动方式实施教、学、练的理实一体化教学。在教学组织上，注重教学情境的创设，以学习小组团队、企业服务团队的形式进行学习和实践，充分利用多媒体、录像、网络等教学工具，利用案例分析、角色扮演等多种教学方法，结合职业技能考证进行教学，有效提高学生的职业素养与技术操作能力。搭建产学合作平台，充分利用本行业的企业资源，满足学生参观、实训和毕业实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。

选修课程模块注重学生综合素养的提高。积极利用电子书籍、电子期刊、数字图书馆、各大专业网站等网络资源，使教学内容从单一化向多元

化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能，从而促进全面素质的提升。

（五）教学评价

对接学分银行，创新书证融通，引入动漫行业（企业）标准，结合职业资格、1+X 证书等标准。以教师、企业导师、学生为评价主体；采用由学习过程、项目考核、综合测试考核三部分组成的形成性考核评价方式；通过自评、互评、点评，结合云课堂，形成课前、课中、课后全过程考核。确保多元主体参与，有效促进教学目标达成。

（六）质量管理

1) 学校和二级学院建立专业建设和教学过程质量监控机制，健全专业教学质量监控管理制度，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，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格。

2) 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展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。

3) 学院建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4) 专业教研室充分利用评价分析结果有效改进专业教学，针对人才培养过程中存在的问题，进行诊断与改进，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

本专业学生应达到以下要求方可毕业：

1. 修完规定的所有课程（含实践教学环节），成绩合格，学分达到 152 分。
2. 符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。
3. 原则上得一个或以上与本专业相关的职业资格证书或技能等级证书：平面设计师（中级）或三维动画工程师（初级）。

十、附件

张家界航空工业职业技术学院人才培养方案调整审批表

| 系（部） | 专业 |
|---------------------------------|---------------------|
| 调整理由（含详细分析报告）： 调整方案： | |
| 经办人： 年 月 日 | |
| 系 意 (部) 审 查 见 | 系（部）负责人签字： 年 月 日 |
| 教 意 务 处 见 | 教务处负责人签字： 年 月 日 |
| 主 意 管 院 领 导 (大调) | 主管院领导签字： 年 月 日 |

- 注：1、本表一式二份，一份系（部）存档、一份交教务处；
 2、调整教学计划必须提前一个月交报告；
 3、对教学计划进行较大调整必须经过详细论证，经主管院领导审批。

张家界航空工业职业技术学院
动漫制作技术专业人才培养方案论证书

| 论证专家（专业建设指导委员会成员） | | | | |
|--|-----|---------------|-------|-----|
| 序号 | 姓名 | 工作单位 | 职称/职务 | 签名 |
| 1 | 李伟 | 湖南厚溥数字科技有限公司 | 副总 | 李伟 |
| 2 | 刘坤 | 湖南厚溥数字科技有限公司 | 副总 | 刘坤 |
| 3 | 黄朋 | 湖南厚溥数字科技有限公司 | 教学总监 | 黄朋 |
| 4 | 熊丹敏 | 湖南万树信息技术有限公司 | 总经理 | 熊丹敏 |
| 5 | 程友 | 湖南万树信息技术有限公司 | 实训负责人 | 程友 |
| 6 | 谢厚亮 | 张家界航空工业职业技术学院 | 教授/院长 | 谢厚亮 |
| 7 | 朱华西 | 张家界航空工业职业技术学院 | 副教授 | 朱华西 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 论证意见 | | | | |
| <p>一、动漫制作技术专业人才培养方案目标能够与行业和企业需求相结合，突出中职教育特色，就业面向准确，符合市场人才需求。</p> <p>二、按照人才培养目标的要求确定了人才培养的规格，并提出了与人才培养规格相对应的综合素质要求，以及行业通用、职业特定、跨行业等各项职业能力，人才培养方向正确。</p> <p>三、课程体系包括公共基础课程、专业技能课程，分为必修课、选修课两种类型，与专业人才培养目标、培养规格要求一致，近应了动漫制作相关岗位能力要求，课程设置基本合理。</p> <p>四、专业核心能力表述准确，结构合理，能力的要求教学计划进度能够根据学情进行安排，总体上体现了知识，能力培养的规律，课时适中，次序合理。</p> <p>五、建议实训内容和实训项目拓宽，专业课程可以考虑增加新兴的软件技术和操作相关课程。</p> <p style="text-align: right;">专家论证组组长签名：李伟</p> <p style="text-align: right;">2022年5月21日</p> | | | | |

注：本表的扫描件需插入人才培养方案电子档。

张家界航空工业职业技术学院
2022 级专业人才培养方案审核表

| | |
|-------------|---|
| 专业名称 | 动漫制作技术 |
| 专业代码 | 5102015 |
| 二级学院 意见 | <p>经教学处组织研讨，确定该专业培养方案符合人才培养规格。</p> <p>签字：谢德亮 (公章)</p> <p>2022年 7月 信息科技学院</p> |
| 教务处 意见 | <p>该培养方案制订科学规范，培养目标明确，培养方案有特色，同意实施。</p> <p>签字：宋文林 (公章)</p> <p>2022年 8月 1日</p> |
| 学术委员会 意见 | <p>同意实施。建议进一步优化教学团队，健全校企合作机制，改革培养模式，提高培养质量。</p> <p>签字：魏德印 (公章)</p> <p>2022年 8月 1日</p> |
| 院长意见 | <p>同意</p> <p>签字：曾自立</p> <p>2022年 8月 1日</p> |
| 学校党委 意见 | <p>同意</p> <p>签字：王璞 (公章)</p> <p>2022年 8月 1日</p> |
| 备注 | |