



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 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:	2023 级
所属学院:	信息技术学院
专业负责人:	田菁华
制(修)订时间:	2023 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
邓卫红	副教授	张家界航空工业职业技术学院
魏强	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
杨昕澎	讲师	张家界航空工业职业技术学院
王婷	工程师	湖南厚溥数字科技有限公司

主要论证专家：

姓名	职称/职务	单位
李伟	副总经理	湖南厚溥科技有限公司
黄朋	学术总管	湖南厚溥科技有限公司
熊丹敏	实训负责人	湖南万树星系技术有限公司
程友	实训负责人	湖南万树星系技术有限公司
谢厚亮	院长\教授	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
曲靖雯	学生	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	3
六、课程设置.....	6
(一) 课程体系	6
(二) 课程设置	8
七、教学进程总体安排	41
(一) 教学进程总体安排表	41
(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	51
(四) 教学方法	52
(五) 教学评价	54
(六) 质量管理	54
九、毕业要求.....	55
十、附件.....	56

动漫制作技术专业 2023 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) 2.动画设计人员(2-09-06-03) 3.美工师(2-09-04-03) 4.广告设计师(4-08-08-08)	平面设 计员 原画绘 制员 模型制 作员 视频编 辑员	电商美 工员 插画绘 制员 动作制 作员 特效制 作员	UI设计师 原画设计 师 三维动 画师 影视特 效师	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 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

典型工作任务及职业能力分析见表 2。

表 2 典型工作任务与职业能力分析表

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、UI 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；
模型制作员	<ol style="list-style-type: none"> 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； 模型的贴图绘制和渲染出图，适当的后期处理； 一些通用场景素材的收集制作和整理； 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； 负责项目的设计管理，提出设计意见。 	<ol style="list-style-type: none"> 精通各类设计软件，能熟练操作 3D MAX、Zbrush 及 Photoshop 等软件； 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； 3D 空间创作能力强，富有创造力； 了解广告材料市场的各种包装材料； 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。
视频编辑员	<ol style="list-style-type: none"> 负责影片特效的制作，熟练掌握 AE 等制作软件； 具有较高的创新意识，画面感、节奏感强； 能够辅助剪辑师，完善影片整体效果； 	<ol style="list-style-type: none"> 具有完成 CG 特效元素的渲染及预合成的能力； 具有配合影视脚本，完成影视片头制作能力；

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
	4.要熟练运用 PR, AE 等其他软件; 5.负责多媒体视频的制作; 6.负责企业宣传片制作; 7.创意短片的剪辑; 8.根据创意脚本或文案对视频进行后期包装制作; 9.对项目制作流程提出合理化建议,提高制作效率与质量。	3.具有分镜头能力; 4.具有制作片花、3D 动画、动效的能力; 5.具有视频特效包装能力; 6.具有影视包装制作能力; 7.具有独立完成节目能力; 8.具有镜头表现,镜头衔接能力; 9.具有镜头语言表达能力。

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、影视后期、UI 设计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、UI 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方法;

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方法;

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: 掌握多种建模创建和渲染的知识;

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、视频内容创作、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:

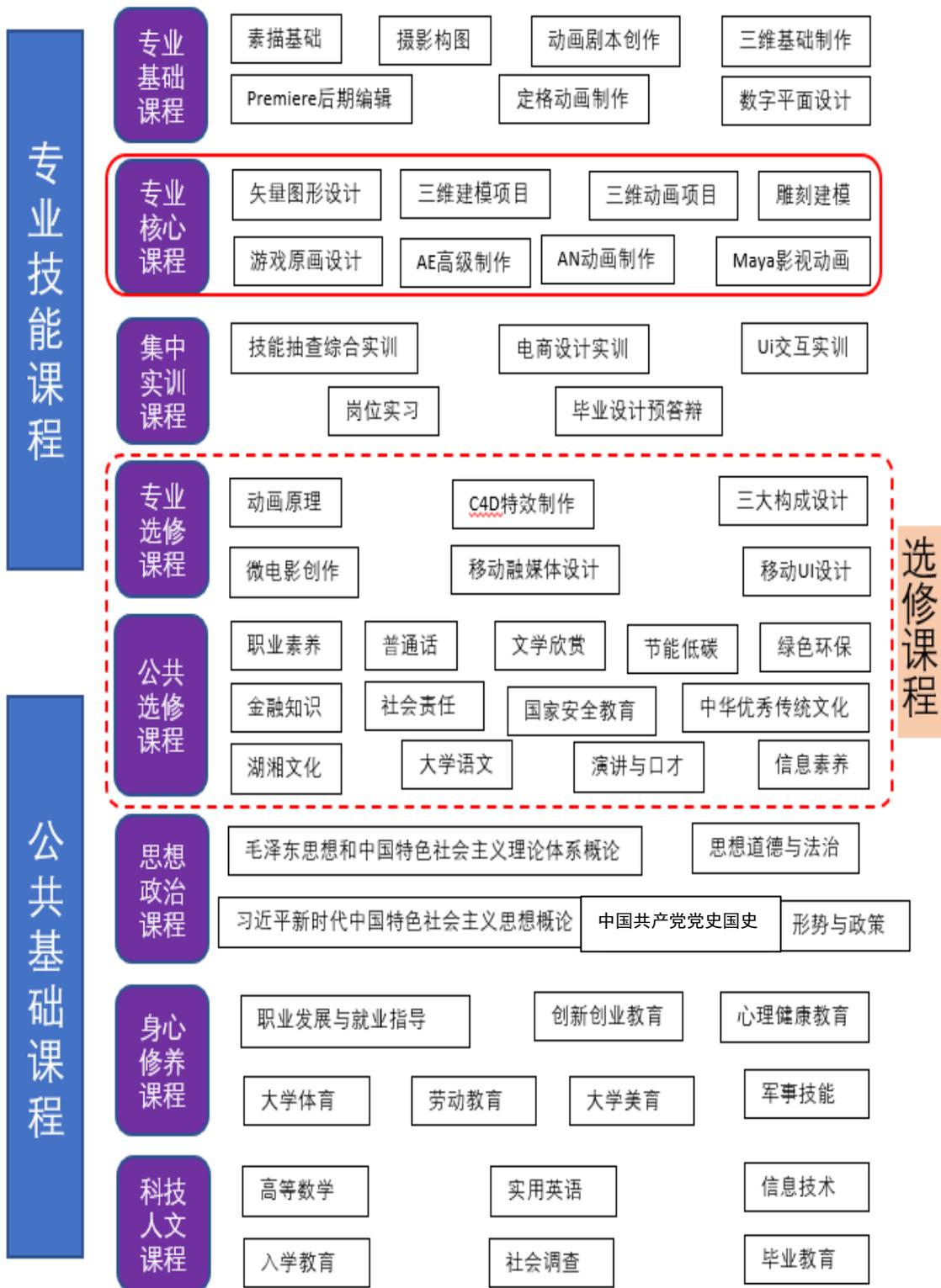


图 1 动漫制作技术专业课程体系架构

(二) 课程设置

1. 公共基础课程

(1) 思想政治课程

思想政治课程包含 5 门课程，各课程的设置与要求见表 3。

表 3 思想政治课程内容与要求

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
思想道德与法治	<p>1.素质目标：培养科学的世界观、人生观和价值观；提升思想道德素质和法治素养。</p> <p>2.知识目标：认识所处的新时代和时代新人的基本要求；理解马克思主义世界观、人生观和价值观的基本内容；掌握社会主义核心价值观的基本内容和显著特征；明确社会主义道德的核心、原则与实践路径；培养社会主义法治思维，自觉尊法学法守法用法。</p> <p>3.能力目标：良好的认知能力：用正确的人生观和价值观来肩负使命；用良好的道德观来指导言行；用良好的法治观来解决问题；良好的社会适应能力，成为合格的时代新人；良好的学习能力，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.教学方法：情境教学法，问题导向法，案例启发法，活动体验法等。</p> <p>2.教学模式：“平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学。</p> <p>3.考核方式：以“三结合”考核模式为标准，注重理论评价与实践评价相结合；过程评价与结果评价相结合；综合评价和增值评价相结合。</p>	48	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概论	<p>1.素质目标：坚定和增强学生对马克思主义的信仰、对党和政府的信任、对改革开放和现代化建设的信心，树立四个自信；帮助学生正确认识国情、国情、社情，明确自身所肩负的历史使命，胸怀远大理想，提高综合素质，为实现中华民族伟大复兴作出贡献。</p> <p>2.知识目标：理解和把握马克思主义中国化的内涵及其理论成果的精髓；理解和掌握毛泽东思想的形成、主要内容、历史地位，明确新民主主义革命理论、社会主义改造理论、</p>	<p>1.马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果；</p> <p>2.毛泽东思想及其历史地位；</p> <p>3.新民主主义革命理论；</p> <p>4.社会主义改造理论；</p> <p>5.社会主义建设道路初步探索的理论成果；</p> <p>6.邓小平理论；</p>	<p>1.教学方法：情境教学法，问题导向法，案例启发法，活动体验法等。</p> <p>2.教学模式：“平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学。</p> <p>3.考核方式：考核方式采用平时考核60%+期末考试40%。</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 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
	<p>社会主义建设初步探索理论成果的内容和意义；理解和掌握中国特色社会主义理论体系的形成发展过程；理解和掌握邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的形成、主要内容及其历史地位。</p> <p>3.能力目标：培养学生关注国家大事、关心国家前途的自觉性；培养学生理论联系实际的能力，让他们能正确认识社会、分析社会现象；培养学生用马克思主义立场观点方法进行独立思考、自主学习和科学分析的能力。</p>	<p>7.“三个代表”重要思想；</p> <p>8.科学发展观。</p>			
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>1.素质目标：帮助大学生认识、理解并掌握习近平新时代中国特色社会主义思想概论的基本内容及其对中国特色社会主义的指导作用；帮助学生坚持正确的政治方向，强化思想政治理论课的价值引领功能；帮助学生树立共产主义理想和中国特色社会主义信念，自觉以习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑，做担当时代大任的青年。</p> <p>2.知识目标：了解习近平新时代中国特色社会主义思想产生的社会历史条件；弄清“新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义”、“建设什么样的社会主义现代化强国、怎样建设社会主义现代化强国”、“建设什么样的长期执政的马克思主义政党、怎样建设长期执政的马克思主义政党”等重大时代课题；理解新时代坚持和发展中国特色社会主义的重要保障；了解人类命运共同体、中国共产党百年奋斗的历史意义和历史经验。</p> <p>3.能力目标：提高运用习近平新时代中国特色社会主义思想分析研判中国特色社会主义建设实践的能力；增强运用习近平新时代中国特色社会主义思想处理和解决改革开放中遇</p>	<p>1.马克思主义中国化时代化新的飞跃；</p> <p>2.坚持和发展中国特色社会主义的总任务；</p> <p>3.坚持党的全面领导；</p> <p>4.坚持以人民为中心；</p> <p>5.全面深化改革；</p> <p>6.以新发展理念引领高质量发展；</p> <p>7.社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略；</p> <p>8.发展全过程人民民主；</p> <p>9.全面依法治国；</p> <p>10.建设社会主义现代化强国；</p> <p>11.加强以民生为重点的社会建设；</p> <p>12.建设社会主义生态文明；</p> <p>13.全面贯彻落实总体国家安全观；</p> <p>14.建设巩固国防和强大人民军队；</p> <p>15.坚持“一国两制”和推进祖国统一；</p> <p>16.推动构建人类命运共同体；</p> <p>17.全面从严治党。</p>	<p>1.教学方法：情境教学法，问题导向法，案例启发法，活动体验法等。</p> <p>2.教学模式：“平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学。</p> <p>3.考核方式：考核方式采用平时考核60%+期末考试40%。</p>	48	<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>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
	到的各种复杂问题和矛盾的能力。				
形势与政策	<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，为实现中国梦而发奋学习。</p> <p>2.知识目标：引导和帮助学生了解当前国内外形势，掌握形势与政策问题的基本理论和基础知识，掌握党的路线方针政策的基本内容，了解我国改革开放以来形成的一系列政策和建设中国特色社会主义进程中不断完善的政策体系，正确认识当前形势和社会热点问题。</p> <p>3.能力目标：培养学生自觉关注、分析时事热点问题的能力；培养学生理解党和国家基本政策的能力；增强学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。</p>	<p>由于《形势与政策》课程内容兼具理论性与时效性，其内容具有特殊性，不同于其他思想政治理论课有统一教学内容。该课程的课程内容每学期一更新，具体教学内容依据中宣部每学期印发的“形势与政策”教学要点和湖南省教育厅举办的全省高校“形势与政策”骨干教师培训班培训内容确定。主要围绕加强党的建设、经济社会发展、国际形势政策、涉港澳台事务等内容，结合当前热点和学院具体实际开展教学。</p>	<p>1.教学方法：情境教学法，问题导向法，案例启发法等。</p> <p>2.教学模式：翻转课堂、混合式教学。</p> <p>3.考核方式：健全多元化考核评价体系、以“过程评价与结果评价”相结合为主要考核方式。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 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>1.以党史事件、人物、会议为切入点，了解中国共产党历史上的重要人物和历史事件；</p> <p>2.在一脉相承的历史发展脉络中，学习党史、新中国史、改革开放史和社会主义发展史，由学“四史”而悟思想；</p> <p>3.了解革命先辈们立志、爱国、勤学的故事，学习革命先辈们的崇高精神，感受革命先辈智慧，提升民族文化自信，落实立德树人的根本任务。</p>	<p>1.教学方法：问题导向法，案例启发法等。</p> <p>2.教学模式：“网络教学+线下答疑”相统一的线上线下混合式教学。</p> <p>3.考核方式：考核方式采用平时考核60%+期末考试40%。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1

(2) 身心修养课程

身心修养课程包含 7 门课程，各课程的设置与要求见表 4。

表4 身心修养课程内容与要求

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
军事理论	<p>1.素质目标：增强爱国主义，达到居安思危，忘战必危的思想意识。激发学生努力学习，报效祖国。</p> <p>2.知识目标：对国防概述、国防法制、国防建设、国防动员、军事思想概述、国际战略环境概述、国际战略格局、我国安全环境、高技术概述、高技术军事上的应用、高技术与新军事变革、信息化战争概述、信息化战争特点、信息化战争对国防建设的要求有较清醒地了解。通过学习激发学生努力拼搏，掌握科技知识。</p> <p>3.能力目标：通过学习，达到和平时期，积极投身到国家的现代化建设中，战争年代是捍卫国家主权和领土完整的后备人才。</p>	<p>1.国防概述：国防基本要素；国防历史；主要启示。</p> <p>2.国防法制：国防法规体系；公民国防权利和义务。</p> <p>3.国防建设：国防体制；国防建设成就；国防建设目标和政策；武装力量。</p> <p>4.国防动员：武装力量动员；国民经济动员；人民防空动员；交通战备动员；国防教育。</p> <p>5.军事思想概述：形成与发展；体系与内容；毛泽东、邓小平、江泽民、胡锦涛、习近平军事思想。</p> <p>6.国际战略环境概述。</p> <p>7.国际战略格局：历史、现状和特点；发展趋势。</p> <p>8.我国安全环境：演变与现状；发展趋势；国家总体安全观。</p> <p>9.高技术概述：概念与分类；发展趋势；对现代作战的影响；高技术在军事上的应用。</p> <p>10.高技术与新军事变革。</p> <p>11.信息化战争概述：信息技术及在战争中的应用；信息化战争演变与发展。</p> <p>12.信息化战争特点：主要特征和发展趋势。</p>	<p>1.融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。</p> <p>2.要求案例导入，理论讲授。</p> <p>3.充分利用信息化教学手段开展理论教学。</p> <p>4.教师应具备丰富的军事理论知识。</p> <p>5.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>	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 K2 A1
军事技能	<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事件应急处理能力。</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>5.轻武器射击训练；</p> <p>6.实弹射击。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.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>3.通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法。</p> <p>4.充分利用信息化教学手段开展理论教学及军事训练。</p>	112	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 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
			5.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。		
职业发展与就业指导	<p>1.素质目标：通过本课程的教学，大学生应当树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。</p> <p>2.知识目标：清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境。了解大学生就业的形势、本专业就业情况、现行就业政策及体系。了解大学生求职过程中的心理调适相关知识。掌握大学生求职择业的知识，包括求职中自我合法权益的维护。掌握大学生求职的流程、离校手续和就业派遣的基本程序。</p> <p>3.能力目标：运用职业测评系统，进行自我认知，了解自己的优势和不足，合理定位。学会了解、筛选就业信息，做好就业前的简历制作、求职书等物质准备和心理准备。掌握一般的求职应聘、面试技巧。</p>	<p>1.大学生就业形式和就业质量报告解读；</p> <p>2.大学生求职的目标定位；</p> <p>3.大学生就业的基本政策；</p> <p>4.大学生求职的基本流程；</p> <p>5.大学生求职信息的搜集渠道；</p> <p>6.大学生求职的简历制作和材料准备；</p> <p>7.大学生求职面试的技巧和基本礼仪；</p> <p>8.大学生求职的基本权益保障；</p> <p>9.大学生求职的心理调适；</p> <p>10.职场适应与职场发展。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.利用现代信息技术多媒体授课形式，使学生的主动性、积极性和创造性得以充分调动。</p> <p>3.把握面试技巧和求职简历制作这两个中心环节，提高学生的择业就业能力。</p> <p>4.充分准备并利用模拟企业招聘面试场景，多给学生模拟锻炼。</p> <p>5.加强学生学习过程管理，突出过程与模块评价，并注重过程记录。</p> <p>6.结合毕业生课堂表现、求职简历的撰写情况和模拟面试招聘场景的表现，对学生的综合择业能力及水平做出客观评价。</p>	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 A1
创新创业教育	<p>1.素质目标：使学生树立科学的创业观。主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，积极开展创业活动，具备诚信待人、与人合作的团队协作精神；具备自主学习能力和创新能力；自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。</p> <p>2.知识目标：使学生掌握开展创业活动所需要的基本</p>	<p>1.大学生创业现状、注意事项；</p> <p>2.创业原理包括创业的核心要素、创业项目的核心竞争力；</p> <p>3.创业项目产生：项目来源，项目产生方法；</p> <p>4.创业团队：团队组建、员工管理和激励；</p> <p>5.创业计划书编制、撰写、评估；</p> <p>6.创业融资及风险；</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.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，实践教学模块实施行政班教学的方式。</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 A1 A16 A17

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>知识。认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。</p> <p>3.能力目标：使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法,熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业的综合素质和能力。</p>	<p>7.创业过程管理；</p> <p>8.大学生创业模拟体验。</p>	<p>3.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，增加学生兴趣，改善教学效果和质量。</p> <p>4.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。</p> <p>5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。</p>		
心理健康教育	<p>1.素质目标：引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法。</p> <p>2.知识目标：了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标。</p> <p>3.能力目标：提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。</p>	<p>1.时代导航 生涯筑梦；</p> <p>2.认识自我 健康成长；</p> <p>3.立足专业 谋划发展；</p> <p>4.和谐交往 快乐生活；</p> <p>5.学会学习 终身受益；</p> <p>6.规划生涯 放飞理想。</p>	<p>1.教学方法：以学生为主体，突出学生主体参与。</p> <p>2.教学手段：传统教学与信息化教学手段相结合。</p> <p>3.教学评价：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>	32	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q7</p> <p>Q8</p> <p>K1</p> <p>A1</p>
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</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.篮球选修课、排球选修课、足球选项课、羽毛球选项课、乒乓球选项课、体育舞蹈选项课、散打选项课、武术选项课。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.贯彻“健康第一”的指导思想。</p> <p>3.教师在教学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</p>	112	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q7</p> <p>Q8</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>动创伤的紧急处理方法。能够提高一、二项运动项目的技、战术水平。</p> <p>3.能力目标：能够通过各种途径了解重大体育赛事，并对国家以及国际间的重大体育赛事有所了解；学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。</p>		<p>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>4.对于学生的成绩评价教师可以采用多种方式，充分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。</p>		
劳动教育	<p>1.素质目标：树立正确的劳动价值观，培养学生吃苦耐劳、兢兢业业和为国付出的精神品质。</p> <p>2.知识目标：学习新时代劳动教育的内涵和价值意蕴；教育学生尊重劳动、诚实劳动，以劳促知，以劳践行。</p> <p>3.能力目标：让学生在劳动实践中练习、思考，打破固有思维模式，锻炼学生的科学劳动精神；具有沟通协调、团队合作等基本职业素养；培养学生的技术实践和抗挫折能力。</p>	<p>1.马克思主义劳动哲学、习近平新时代中国特色社会主义思想劳动思想。</p> <p>2.大学生劳动价值观。</p> <p>3.劳动安全和劳动保护。</p> <p>4.劳模和工匠精神；</p> <p>5.校园劳动、勤工助学和志愿服务。</p>	<p>1.融入课程思政，强调立德树人。</p> <p>2.劳动教育理论教学安排线上教学方式。考核方式为形成性考核（70%）与终结性考核相结合（30%）。</p> <p>2.学生在校期间，必须参加公益劳动，由教务处统筹安排，学工处负责组织。</p> <p>4.劳动时间为每周一至周五，每天工作时间、地点要求视部门岗位要求确定。</p> <p>3.对学生参加公益劳动要认真进行考核，考核分为出勤与劳动情况两部分，其成绩作为各项评优评先的依据之一。</p>	40	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q8</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
大学美育	<p>1.素质目标：培养学生树立正确的审美理想、健康的审美情趣，提高对美的感受力、鉴赏力、表现力和创造力。引导学生追求有意义、有价值的人生。通过美中蕴含的“真、善、美”达到提升学生道德素质。</p> <p>2.知识目标：系统地了解马克思主义美学的基本原理，美的本质内涵，美的外延，掌握不同类型的美感，从而形成正确的审美观。</p> <p>3.能力目标：培养完美的人性，使感性的人成为理性的人，以能正确处理人与自然、人与人、人与社会之间的关系，具备审美意识、审美能力和创造美的能力，在审美欣赏活动和审美创造中陶冶情操、完善人格，进行自我教育。</p>	<p>课程思政：教育学生逐步树立马克思主义的审美观，掌握社会主义核心价值观的基本内容。加强对中华民族传统文化的审美引导，传承文化，学习经典，增强文化自信。以美引善，提高学生的思想品德，以美启真，增强学生的智力，以美怡情，促进学生身心健康，全面、和谐的发展。</p> <p>课程内容： 1.美与美的探寻 2.美与自然 3.美与艺术 4.美与电影艺术 5.美与社会 6.美与美育 7.美与美感 8.美与美感类型</p>	<p>1.教学方式：网络教学</p> <p>2.教学模式：使用线上开放课程教学</p> <p>3.考核方式：形成性考核（70%）与终结性考核相结合（30%）。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q7 Q8 K1 A1

(3) 科技人文课程

科技人文课程包含 7 门课程，各课程的设置与要求见表 5。

表 5 科技人文课程内容与要求

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
高等数学	<p>1.素质目标：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</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>1. 明确教学活动中小学生的主体地位，坚持以“学”为主，注重“教”与“学”的双边互动；</p> <p>2. 以服务专业为本，充分挖掘与专业学习、社会实践密切相关的案例，精选教学内容，传授必需的</p>	80	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 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
	<p>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；掌握微积分的常见基本计算方法；会运用微积分的方法求解一些简单的几何、物理和力学问题；能运用所学知识解决生活和专业知识中的相关问题；能用数学软件解决微积分的计算问题。理解行列式、矩阵的概念，掌握行列式及矩阵的基本计算。</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；通过本课程案例分析、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>4. 行列式的定义、性质、行列式的计算及克莱姆法则；</p> <p>5.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>数学知识，渗透数学建模思想和方法，培养学生的创新能力和应用数学知识解决实际问题的能力；</p> <p>3. 重视数学实验课，介绍合适数学软件的使用，为学生学习专业知识和解决专业实际问题提供可靠的计算工具，培养学生使用数学软件解决数学计算及应用问题的能力；</p> <p>4. 通过案例导入、理论讲授、实操训练等方法，充分利用信息化教学手段开展理论教学；</p> <p>5. 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（学生课程学习成绩）=学习过程评价（60%）+知识能力考核评价（40%）</p>		
实用英语	<p>1.素质目标：具备跨文化交际能力，适应不同语言工作环境和应对不同工作对象的能力；具备文化思辨能力和文化自信；</p> <p>2.知识目标：通过对词汇、表达方式和语法规则的学习，熟练地掌握英语语言的听、说、读、写和译等方面的能力；</p> <p>3.能力目标：具备使用英语进行口头和书面沟通能力和协调工作的能力，用英语讲好中国传统文化故事与湖南故事的能力。</p>	<p>1.有关中国传统文化和湖南精神的经典英语故事。3000-5000个基本词汇和300个左右与职业相关词汇的学习；</p> <p>2.简单实用的语法规则的学习与重温；</p> <p>3.口语、听力、阅读、翻译和写作等各项能力的训练。</p>	<p>1.教学方式：融入课程思政，培养学生的文化思辨意识和文化自信。由专兼任英语教师在多媒体教室运用信息化手段进行教学。并结合书本教材和在线课程，通过讲授、小组讨论、讲练、视听、角色扮演、情景模拟、案例分析和项目学习等教学方法；</p> <p>2.教学模式：翻转课堂、混合式教学、实践项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>3.考核方式：采用平时考核 60%+期末考试 40%。</p>	96	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
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，具备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 10 操作系统；</p> <p>2.Officer 2016 等办公软件的应用；</p> <p>3.计算机网络基本知识及网络信息安全。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.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>3.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>	56	Q1 Q2 Q3 K12 A1 A4
社会调查	<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，而且使学生通过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.社会调查的主要内容应包括以下几个方面：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；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.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.可单独进行或几个同学组成小组进行，如果是小组形式，需要在报告中说明组长和小组内明确的分工。</p> <p>3.课程的考核：(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)实习成绩为：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，答辩委员将从中选择若干同学予以表彰，并颁发《社会实践》课程优秀证书。学生申请和指导教师推荐须在第一周内完成；(4)实习报告必须在开学第一周周三之前上交指导教师，否则以不通过记分。指导教师必须在第二周周三之前将评定后的学生报告交教务办公室。</p>	24	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 K2 A1 A2 A16 A17

(4) 公共选修课程

公共选修课程包含 12 门课程，各课程的设置与要求见表 6。

表6 公共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
大学语文	<p>1.素质目标：（1）学习古今中外的名家名作，了解文化的多样性和丰富性，继承中华民族的优秀文化传统，培养高尚的思想品质和道德情操，进一步提升学生的人文素养。（2）充分利用语文教学优势，创造性地使用语文教材，在教学中进行职业观念、职业理想、职业道德、职业法规等多方面的职业素养的渗透和教学，从而为学生迅速成为高素质的专业技术人员奠定思想基础。（3）在教学中运用发散思维，教会学生独立思考，培养他们的创新意识，提升学生的思辨能力和逻辑判断能力。</p> <p>2.知识目标：（1）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。（2）掌握一定的文学基本知识，特别是诗歌、散文、戏剧、小说四种文体的特点及发展简况。</p> <p>3.能力目标：（1）在中学语文学习的基础上，进一步提高学生正确阅读、理解和运用文字的能力。（2）能够熟练地运用语文知识进行日常公文的写作。（3）能够流畅地用语言进行日常的交流和工作。（4）能够将语文知识与本专业课程相结合和进行创造性地学习。</p>	<p>单元1：自然景观 通过本单元篇章的学习，领会祖国的大好河山，欣赏大自然之美，探究人与自然的联系，树立天人合一和生态自然的思想。</p> <p>单元2：社会世情 通过本单元篇章的学习，加深对民族传统人文思想的认识和积极探讨，提升学生的人生境界。</p> <p>单元3：家国民生 通过本单元篇章的学习，理解家国情怀的内涵和人生之思，培养学生的家国情怀，增强学生的民族意识和爱国情思。</p> <p>单元4：生命人性 通过本单元篇章的学习，了解戏剧的基本知识和领会诗歌思想情感，体会生命的美好和人性之纯善，树立学生正确的人生观和生命的尊重 and 珍惜之情。</p> <p>单元5：爱情婚姻 通过本单元篇章的学习，了解乐府诗及相关文学常识，引领学生感悟诗歌情感，提高鉴赏、表达能力；感悟美好真挚的爱情，树立正确健康的爱情观，培养学生健康高尚的人格情操。</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：讲授法、点拨法、情景设置、角色扮演法、诵读法、探究式、启发式、讨论式、参与式等。</p> <p>3.教学模式： （1）课程以学生为中心，立德树人为根本，充分挖掘思政元素，将课程思政融入教学中，实行全程育人。 （2）实施线上和线下相结合的教学模式。充分结合学生所学专业将专业案例引入教学。 （3）利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等。</p> <p>4.考核方式： （1）本课程采用“综合评分法”，对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制，包括出勤考核、平时考核和结课考核。（2）过程性考核与终结性考核相结合（各50%）。</p>	24	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A2 A5
中华优秀传统文化	<p>1.素质目标：具有对中国传统文化的热爱敬畏之情，培养学生具有健康的道德素质和良好的职业习惯；具有强烈的民族精神、人文精神和伦理精神，培养学生高度的社会责任感，强烈的自信心和事业心；</p>	<p>1.中国传统文化概论。了解中国传统文化概况，体会中国传统文化的博大精深，增强文化自信。</p> <p>2.中国传统思想。了解中国传统思想的主要</p>	<p>1.教学方式：本课程以课堂讲授为主，适当辅以专题讨论、课程讲座、案例教学等教学手段，“激活”传统文化的课堂教</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 A1 A2 A5

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>具有较好的审美情趣和审美能力，培养学生良好的人际沟通、团队合作及较强的应变能力和执行力。</p> <p>2.知识目标：了解中国传统哲学、文学、宗教等文化成就以及中国传统文化的现代含义，领悟千百年来形成的民族文化精髓；能比较准确地叙述和揭示传统文化最基本的命题、概念，增加学生在传统文化方面的积累和精神积淀；让学生从传统文化中汲取精神力量和经验智慧，更加重视和热爱祖国优秀的文化传统，提高学生的整体文化修养，塑造高尚的人格。</p> <p>3.能力目标：联系现实，深入思考，在生活中体会中国传统文化，在实践中延伸中国传统文化好文化；学于内而形于外，让学生把内在的文化素养在言行举止中体现出来，在工作中运用得当，在不断提高职业生涯中人文涵养的同时，有效促进专业技能的提升。</p>	<p>特点和价值取向，学会运用中国传统哲学分析解释现实生活中的现象和问题。</p> <p>3.中国传统宗教。把握中国传统宗教产生的渊源及流布历程，正确认识宗教。</p> <p>4.中国传统饮食。品味茶、酒、食的文化现象，自觉传承中国传统饮食文化。</p> <p>5.中国传统发明。了解先民的智慧，树立民族自尊心和自豪感。</p> <p>6.中国传统文字与文学。学会用文学的眼光品味现代生活，提高审美感受、审美情趣。</p>	<p>学，提高和增强学生的学习兴趣。</p> <p>2.教学模式：利用智能设备和信息化教学资源展开“线上+线下”相结合的混合式教学模式，完善超星学习通教学资源建设，利用翻转课堂，通过任务驱动有效提升教学效果。</p> <p>3.考核方式：形成性考核与终结性考核相结合（各50%）</p>		K1
职业素养	<p>1. 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>2. 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>3. 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、遵规明礼、注重安全的工作态度；培养学生爱岗敬业、精益求精、持续专注、守正创新的工匠品质。</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，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：在线学习通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化格局视野；融入行业企业案例帮助学生感知未来工作环境。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K2 A1 A2 A5 A16 A17

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
			4.采用过程考核和终结性考核相结合形式考核。		
普通话(二)	<p>1.素质目标：树立文化自信心，树立使用标准语言的理念，善于表达；了解口语表达的审美性和实践性，使学习成为内心的需求。</p> <p>2.知识目标：掌握普通话语音基本知识；掌握声韵调、音变、朗读、说话。</p> <p>3.能力目标：结合方言进行基础发音和音变的辨正练习，了解普通话水平测试的有关要求，熟悉应试技巧，并了解朗读和说话时应注意的问题，做到正确发音，能掌握准而流利的普通话。</p>	<p>1.了解普通话的地位及推广普通话的意义，掌握学习普通话的方法与测试要求，激发学生爱国之情。</p> <p>2.学习普通话的基础知识声韵调，掌握基本功。</p> <p>3.学习音变知识，掌握以轻声儿化为主的语音现象。</p> <p>4.学习朗读短文，加强朗读一连串音节时的流畅、通顺的语感。</p> <p>5.学习命题说话，加强口语即兴表达能力。</p>	<p>1.教学方式：主要采用理实一体法、讲练结合法等。联系实际和案例引入概述概念，用“问题驱动式”教学法，激发学生的学习兴趣。</p> <p>2.教学方法：采用线上线下混合式教学。运用翻转课堂教学模式，互换角色，增强普通话课的实践性。</p> <p>3.考核方式：采用期末普通话国测考试机测统考100%的方式。</p>	28	Q1 Q2 Q3 Q4 A2
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>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>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>	<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	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K2 A1
信息素养	<p>1. 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>2. 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>3. 素质目标：培养学生正确的职业意识；培养学生团队</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>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：在线学习通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>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K10 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
	合作、遵规明礼、精益求精阳光心态、遵规明礼、注重安全的工作态度；培养学生爱岗敬业、精益求精、持续专注、守正创新的工匠品质。	6.关注细节，追求精益求精 7.解决问题，实现组织目标	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化格局视野；融入行业企业案例帮助学生感知未来工作环境。 4.采用过程考核和终结性考核相结合形式考核。		
节能低碳	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。 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。 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。	1.全国节能宣传周与全国低碳日主题讲座； 2.节能低碳专题讲座； 3.“节能低碳，从我做起”活动实践。	教学方式：项目教学，案例教学，情景教学。 教学模式：培训讲座，实践教学。 教学方法：案例教学，讨论式教学，实践教学。 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。	4	Q6 K2
绿色环保	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。 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。 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。	1.绿色环保主题讲座（一）； 2.绿色环保主题讲座（二） 3.“绿色环保，从我做起”活动实践。	教学方式：项目教学，案例教学，情景教学。 教学模式：培训讲座，实践教学。 教学方法：案例教学，讨论式教学，实践教学。 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。	4	Q6 K2
金融知识	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； 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	1.我国目前金融机构体系介绍。 2.财务管理基础知识。 3.支付工具及电信诈骗。 4.个人信息保护。 5.青年信用体系。	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	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
	<p>息；了解个人征信的概念，并了解如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。</p> <p>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。</p>	6.个人贷款及不良校园贷。			
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；培养学生吸取民族传统文化精髓，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。3. 能力目标：能诵读湖湘文化中的名篇佳句；能吸收湖湘文化的智慧，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。</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.湖南秀美自然风光；</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>	4	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1
现代企业管理与ISO9000标准质量管理	<p>1.素质目标：培养学生诚实守信、守信、合作、敬业的良好品质。</p> <p>2.知识目标：掌握管理的职能；了解企业的类型、企业管理的性质和职能；了解人力资源管理内容及人才选拔方式、绩效管理；了解消费者市场及消费者行为模式、目标市场营销策略；熟悉生产组织及作业计划；掌握全面质量管理的内容以及质量管理标准；熟悉经</p>	<p>1.管理基础知识；</p> <p>2.现代企业制度；</p> <p>3.人力资源管理；</p> <p>4.市场营销管理；</p> <p>5.现代企业生产管理；</p> <p>6.现代企业质量管理；</p> <p>7.现代企业物流管理。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人。</p> <p>2.教学方法：本课程主要采用案例分析法、情景模拟法、课外实际法、主题讨论法等多种教学方法；</p> <p>案例分析法：通过案例分析引入所学知识，并能够让</p>	4	Q1 Q2 Q4 Q6 Q7 K1 A2

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>济采购批量的计算、物料需求计划的制定。</p> <p>3.能力目标：1)通过管理基础知识的学习，会用管理的知识分析、解释企业的管理活动；2)通过现代企业的学习，会辨别企业类型和解释企业管理的功能；3)通过人力资源管理的学习，会分析和解释企业人力资源管理的工作；4)通过市场营销的学习，会进行初步的消费者购买行为分析和根据企业情况匹配市场营销策略；5)通过生产管理和质量管理的学习，熟悉企业生产流程和熟悉质量管理的相关标准；6)通过物流管理的学习，会计算经济采购批量和了解物流需求计划。</p>		<p>学生更深刻地理解所学知识；</p> <p>情景模拟法：教师创造合适的教学环境，学生分组扮演不同的情景角色来模拟企业管理内容；</p> <p>课外实践法：主要利用互联网的信息优势，以及一手资料的可获取性，让学生收集资料，通过亲身实践来学习企业管理知识。</p> <p>主题讨论法：不定期地选择有现实意义的主题内容组织学生参与讨论，激发学生学习欲望与热情，增强学生对知识的记忆与理解；</p> <p>3.教学手段：多媒体教学和学习通相结合。课堂教学以多媒体电子课件为主，配合使用黑板板书，将案例以多媒体形式展现，更加直观生动。另外，利用学习通这一平台上传与课程相关的微课，讨论和小测验，巩固所学知识点，可以取得较好的教学效果；</p> <p>4.考核评价：对学生的评价与考核分三个部分：1)职业素养考核，包括平时的出勤率、听课态度、完成作业任务的情况等，占总评成绩的40%。部分重点内容考核学生的学习过程，包括其学习态度、</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
			努力程度和表现出来的效果。2)期末考核，考核学生对理论知识的实际掌握情况，占60%。		
社会责任	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1.社会责任感的含义。</p> <p>2.社会责任感的重要性。</p> <p>3.当代大学生社会责任感缺失的现状。</p> <p>4.当代大学生社会责任感缺失的原因。</p> <p>5.增强大学生社会责任感的途径。</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	<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>

2. 专业(技能)课程

(1) 专业基础课程

专业基础课程包括8门课程，各课程的设置与要求见表7。

表7 专业基础课程内容与要求

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
素描基础	<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>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>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>	24	<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
	<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>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>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>		<p>K2</p> <p>K5</p> <p>A1</p> <p>A7</p>
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>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。</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.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>	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>K3</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A4</p> <p>A5</p>
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；掌握故事情节创作方法；掌握</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.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</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>

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
	剧本创作的基本概念与原理；掌握人物造型与对白。 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。		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。		
三维制作基础	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。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。	课程按模块化结构组织教学内容，共分 6 个项目： 项目一：二维图形编辑 项目二：基本几何体建模 项目三：编辑修改器的使用 项目四：三维放样 项目五：灯光环境与摄像机 项目六：标准材质与贴图 项目七：复合材质与贴图 项目八：基础动画	1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。 2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等。 3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等 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。	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K6 A1 A8
Premiere 后期编辑	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	课程按模块化结构组织教学内容，共分 5 个模块： 模块 1：基本流程与操作	1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。 2.教学方法：启发式、探究式、	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7

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>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 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>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>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>		<p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</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、新技能的学习能力与创新能力。</p> <p>2.知识目标：了解定格动画定义；了解定格动画的发展史；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>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>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>	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>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；</p>	<p>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>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、</p>	30	<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
	<p>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；熟悉掌握 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 软件进行游戏按钮与进度条设计的能力。</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>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>		<p>K2</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A8</p>
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 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>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>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>	64	<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>A2</p> <p>A4</p>

(2) 专业核心课程

专业核心课程包括 7 门课程，各课程的设置与要求见表 8。

表 8 专业核心课程内容与要求

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
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>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.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>	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>K12</p> <p>A1</p> <p>A8</p> <p>A9</p>
三维建模项目	<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>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>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>	64	<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>

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。</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 任务二：角色动作设计制作 任务三：镜头设计及制作 任务四：动画渲染及简单合成</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>	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 A1 A3 A6 A10
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>情境 1：开场与软件界面认识 情境 2：ZBrush 雕刻基础 情境 3：动态网格与动物模型雕刻 情境 4：Z 球建模—人体与恐龙模型制作 情境 5：高级建模—人物雕刻与姿势 情境 6：材质贴图与灯光渲染 情境 7：综合案例—游戏角色</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>	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 A1 A5 A6

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
After Effects 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>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.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>	64	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A9
Animate 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>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>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>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>	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A6 A7 A9
Maya 影视动画	<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>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>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、</p>	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9

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.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>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>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>		<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

集中实训课程包含 6 门课程，各课程的内容与要求见表 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
动漫制作技术专业综合实训	<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</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. 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>	120	<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>

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。				
移动媒体设计	<p>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。</p> <p>2.知识目标：了解移动端设计规范；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 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>1.网站规划与设计。</p> <p>2.网页的设计布局。</p> <p>3.网页素材的获取与添加。</p> <p>4.网页美化。</p> <p>5.HTML 基础。</p> <p>6.css3 动画。</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>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>	48	<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>
电商设计实训	<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色彩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>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.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>	240	<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>

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
UI交互实训	<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>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>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>	141	<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>
毕业设计答辩	<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：了解所学多门课程的理论知识和技能；熟悉调研调查、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>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>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>	96	<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>

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
岗位实习一、二	<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.企业结构；</p> <p>2.企业项目开发。</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>	240	<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>

(4) 专业选修课程

专业选修课程包含 8 门课程，各课程的内容与要求见表 10。

表 10 专业选修课课程内容及要求

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
三大构	<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>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.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>	30	<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
成设计	<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。认识各种色彩视知觉现象；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。</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。		Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A2 A3
动漫制作技术专业英语	<p>1.素质目标：培养良好创新能力、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：掌握计算机、动漫专业相关的英语单词。</p> <p>3.能力目标：能够操作英文版专业软件；能认识专业相关领域的英语单词和句子。</p>	<p>1 专业英语单词</p> <p>2 专业英语常见表达方式</p> <p>3 英文软件词汇</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>	32	Q1 Q2 Q3 Q6 K1 K2 A1
Cinema 4D 特效	<p>1.素质目标：培养学生协作能力；养成善于观察，对事物最求细节的素养；培养分析问题、解决问题的能力；培养自</p>	<p>1.建模基础</p> <p>2.高级建模</p> <p>3.灯光渲染</p> <p>4.场景动画</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>	64	Q1 Q2 Q3 Q4

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
制作	<p>我展示能力、语言表达能力；培养创新能力；获得适应未来岗位转变的迁移能力；培养对中国传统文化的认知和热爱，树立文化自信。</p> <p>2.知识目标：理解 C4D 建模工作原理和 C4D 动画原理；熟悉三维模型的需求标准，掌握动画动画制作方法；理解与掌握模型的材质、肌理与表象形式，并能通过参数正确表达材质；理解并掌握 C4D 矩阵动画机器原理；熟练掌握 C4D 的灯光类型及参数设置；掌握 C4D 渲染器的表现原理及参数设置；掌握 C4D 动画制作的流程。</p> <p>3.能力目标：培养学生的三维空间造型能力；培养学生的建模能力；培养学生的运动规律及艺术化的动画还原能力；培养学生对物体材质分析与观察的能力；培养学生对光影效果的理解能力。</p>	5.案例实训	<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>		Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A5 A6 A7 A9
虚拟现实设计	<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：了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域；掌握虚拟现实场景的制作原理和创建方法。用 photoshop, 3D coat 进行模型贴图的有效处理，分 UV。</p> <p>3.能力目标：运用虚拟现实 VR 开发工具 Unity 3D 制作三维交互的，效果逼真的虚拟现实场景的能力；能够运用虚拟现实技术在展示，预测，体验，训练等方面运用的能力；培养学生的自学能力及资源素材整理能力以及独立解决项目过程中遇到问题找到解决方案的思维能力。</p>	<p>1.虚拟现实应用领域</p> <p>2.二维、三维模型</p> <p>3.贴图与综合效果</p> <p>4.工程打包输出</p> <p>5.虚拟项目搭建</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>	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A5 A6 A7 A9

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.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>	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A2 A3 A5 A7
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力</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.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>	38	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 A1 A2 A3 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>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>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</p>	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5 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
	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。	7.网店整体风格的处理； 8.网店网页的产品上传及页面排版设计； 9.不同风格及不同节日所需的网店综合制作。	体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		K8 A1 A8 A9 A10
淘宝美工	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： 掌握 PS 软件图片的设计与处理方法，掌握图像的构成方法包 括像素软件应用，矢量软件应用；掌握一般网络营销设计方案的设计方法、步骤；掌握电子商务视觉营销运营管理的基本知识与方法 3.能力目标： 具有进行一般图像的处理能力，并进行一般性网站店铺设计能力；具有综合应用多个软件维护网站电商运营的能力；具有分析和处理实际操作软件过程中遇到的一般问题的能力；具有正确识读视觉营销的能力。	1.美工入门 2.网页构图 3.主图设计 4.页面设计 5.店铺装修 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。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K6 A1 A5 A6 A7

(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，取得证书可按下表折算为学历教育相应学分。

表 11 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	4	三大构成设计、数字平面设计	
		高级	9	矢量图形设计、游戏原画设计	
2	三维动画工程师	中级	8	三维建模、雕刻建模	
		高级	12	三维动画、MAYA 影视动画、C4D 特效制作	

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	7	数字平面设计、矢量图形设计	
		中级	3	移动 UI 设计	
		高级	4	移动融媒体设计	
2	数字创意建模职业技能等级证书	初级	2	三维制作基础	
		中级	4	雕刻建模	
		高级	4	虚拟现实设计	
3	游戏美术设计职业技能等级证书	初级	2	动画原理	
		中级	4	游戏原画设计	
		高级	2	动画场景设计	

七、教学进程总体安排

(一) 教学进程总体安排表

教学进程总体安排见表 13。

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		
											20	20	20	20	20	20		总教学周数
		A	100004	思想道德与法治	必修	考试	3	48	40	8	4×12							理论教学周数
		A	100012	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	32	28	4		4×8						
		A	100002	习近平新时代中国特色社会主义思想概论①	必修	考试	1.5	24	22	2			2×12					
		A	100003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论②	必修	考试	1.5	24	22	2				2×12				
		A	100008	形势与政策①	必修	考查	0.5	4	4	0	2×2							
		A	100009	形势与政策②	必修	考查	0.5	4	4	0		2×2						

身心修养课程	A	100010	形势与政策③	必修	考查	0.5	4	4	0			2×2						
	A	100011	形势与政策④	必修	考查	0.5	4	4	0				2×2					
	A	100017	中国共产党党史国史①	必修	考查	0.5	8	8	0	2×4								
	A	100018	中国共产党党史国史②	必修	考查	0.5	8	8	0		2×4							
	小计						11	160	144	16								
	A	180005	军事理论	必修	考查	2	36	36	0	36×1								专周或线上授课
	C	180004	军事技能	必修	考查	2	112		112	3w								专周训练
	B	150002	职业发展与就业指导①	必修	考查	0.5	12	12	0	2×6								
	B	150003	职业发展与就业指导②	必修	考查	1.5	26	20	6					2×13				
	B	150001	创新创业教育	必修	考查	2	32	16	16				4×8					
	A	140001	心理健康教育	必修	考查	2	32	32	0	4×8								
	C	130001	大学体育①	必修	考查	2	28	0	28	2×14								
	C	130002	大学体育②	必修	考查	2	28	0	28		2×14							
	C	130003	大学体育③	必修	考查	1.5	26	0	26				2×13					
	C	130004	大学体育④	必修	考查	1.5	26	0	26					2×13				
	A	110402	劳动教育（一）	必修	考查	1	16	16	0				2×8					
	C	140002	劳动教育（二）	必修	考查	1	24	0	24				1w					
A	110401	大学美育	必修	考查	1	16	16	0				2×8						
小计						20	414	148	266									
A	110201	高等数学①	必修	考试	2.5	40	40	0	4×10									

科技人文课程	A	110204	高等数学②	必修	考试	2.5	40	40	0		4×10						
	A	110301	实用英语①	必修	考试	3	48	48	0	4×12							
	A	110302	实用英语②	必修	考试	3	48	48	0		4×12						
	B	050002	信息技术①	必修	考查	2	32	16	16	4×8							
	B	050003	信息技术②	必修	考查	1.5	24	12	12		4×6						
	C	200013	社会调查	必修	考查	1	24	0	24				(1w)			暑期进行	
	小计						15.5	256	204	52							
公共选修课程	A	110101	大学语文	限选	考查	1.5	24	24	0		4×6						
	A	110102	中华优秀传统文化	限选	考查	1	16	16	0			2×8					
	A	200006	职业素养	限选	考查	1	16	16	0				2×8				
	A	110106	普通话（二）	限选	考查	2	28	28	0		2×14						
	A	170001	国家安全教育	限选	考查	1	16	16	0	2×8							
	A	160001	信息素养	限选	考查	1	16	16	0				2×8				
	A	110404	节能低碳	任选	考查	0.5	4	4	0		2×2						选修 1门
	A	110405	绿色环保														
	A	044134	金融知识	任选	考查	0.5	4	4	0			2×2					选修 1门
	A	110601	湖湘文化														
	A	040001	现代企业管理与 ISO9000 标准质量管理	任选	考查	0.5	4	4	0				2×2				选修 1门

	A	110406	社会责任													
	小计					9	128	128								
公共基础课合计						55.5	958	624	334							
专业基础课程	B	055014	素描基础	必修	考查	1.5	24	0	24	1W						专周训练
	B	055087	动画原理	必修	考查	2	30	10	20	2×15						
	A	055016	动画剧本创作	必修	考查	2	38	8	30		2×19					
	B	055017	三维制作基础	必修	考查	2	38	8	30		2×19					
	B	055018	Premiere 后期编辑	必修	考查	2	38	8	30		2×19					
	B	055019	定格动画制作	必修	考查	2	30	8	22	2×15						
	B	055020	数字平面设计	必修	考试	2	30	8	22	2×15						
	B	055047	游戏原画设计	必修	考查	4	64	10	54			4×16				
	小计					17.5	292	60	232							
专业核心课程	B	055043	矢量图形设计	必修	考试	5	76	10	66		4×19					考证课程
	B	055044	三维建模项目	必修	考试	4	64	10	54		4×16					考证课程
	B	055045	三维动画项目	必修	考查	4	60	10	50			4×15				考证课程
	B	055046	雕刻建模	必修	考试	4	60	10	50			4×15				考证课程
	B	055048	After Effects 高级制作	必修	考试	4	64	10	54		4×16					考证课程
	B	055049	Animate 动画制作	必修	考查	2	38	8	30		2×16					
	B	055050	Maya 影视动画	必修	考试	4	60	10	50			4×15				

			小计			27	422	68	354							
集中实训课程	C	055098	动漫制作技术专业综合实训	必修	考查	5	120	0	120				4w			
	A	055089	移动融媒体设计	必修	考试	2	48	0	48			2W				
	C	055066	电商设计实训	必修	考试	10	240	0	240				10w			考证课程（企业组织考试）
	C	055067	UI交互实训	必修	考查	6	144	0	144				6w			考证课程（企业组织考试）
	C	200001	毕业设计答辩	必修	考查	4	96	0	96				4w			
	C	200003	岗位实习①	必修	考查	4	40	0	40				(4w)			假期进行
	C	200004	岗位实习②	必修	考查	20	200	0	200					20w		
				小计			51	882	0	882						
专业选修课程	A	055090	三大构成设计	限选	考查	2	30	10	20	2×15						
	A	055113	动漫制作技术专业英语	限选	考查	2	32	32				4×8				
	B	055114	Cinema 4D 特效制作	限选	考查	4	64	10	54			4×16				
	B	055115	虚拟现实设计	限选	考查	4	60	10	50				4×15			
	A	055091	动漫场景设计	任选	考查	2	38	8	30		2×19					
	B	055092	场景速写		考查	2	38	8	30		2×19					
	B	055093	移动 UI 设计	任选	考查	4	60	10	50				4×15			
	B	055084	淘宝美工		考查	4	60	10	50				4×15			
			小计			18	284	80	204							

专业（技能）课程合计	113.5	1856	208	1648							
总计	169	2814	832	1982							
实习实训周数					5	0	3	4	20	20	
考试周数					1	1	1	1	0	0	
考试门数					4	4	4	3	0	0	
公共基础课时占总课时比例					34.04%						
选修课时占总课时比例					14.64%						
实践课时占总课时比例					70.43%						

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16课时计1学分；
- 4) 军事理论每周按36课时计，军事技能3周按112课时计，岗位实习每周计10课时，共计240课时；
- 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

总课时数为 2814 学时，理论学时数为 832 时，实践学时数为 1982，总学分为 169 学分。

学时学分分配及比例见表 14。

表 14 学时学分分配及比例

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	160	144	16	5.56%	11	6.5%
	身心修养课程	8	414	148	266	14.7%	20	11.83%
	科技人文课程	4	256	204	52	9.09%	15.5	9.17%
	公共选修课程	12	128	128	0	2.38%	9	5.34%
专业(技能)课程	专业基础课程	8	292	60	232	10.37%	17.5	10.35%
	专业核心课程	7	422	68	354	14.99%	27	15.97%
	集中实训课程	7	858	0	858	30.49%	51	30.17%
	专业选修课程	8	284	80	204	10.09%	18	10.65%
总学时数为 2814 学时，其中： <ol style="list-style-type: none"> (1) 理论教学为 832 学时，占总学时的 29.57%； (2) 实践教学为 1982 学时，占总学时的 70.43%； (3) 公共基础课为 958 学时，占总学时的 34.04%； (4) 选修课程为 412 学时，占总学时的 14.64%。 								

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 师资队伍结构

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

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师、校内实训室和校外实训基地。

1. 专业教室基本条件

专业教室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，有互联网接入和 Wi-Fi 环境，实施网络安全防护措施；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；

3. 校外实习基地基本要求

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

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

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. 图书、文献配备基本要求

图书、文献配备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。主要包括：动漫制作行业政策法规、有关职业标准，专业指导手册、配色手册等动漫设计制作行业必备手册资料，以及两种以上设计专业学术期刊和有关后期特效、三维动画的实务案例类图书。

3. 数字化资源配备基本要求

建设、配备包括音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字化教材等专业数字化教学资源库，方便师生和社会相关从业人员进行网络学习和交流。数字化教学资源应与各种专业资源库媒体保持信息畅通，并注重与行业企业合作共同开发，使资源种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，满足教学与个性化学习需求。

（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，提高教学效果。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、在校生学业水平、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169学分。

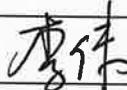
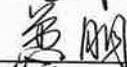
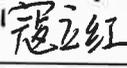
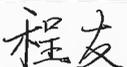
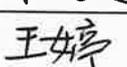
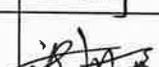
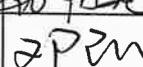
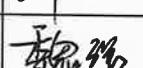
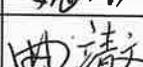
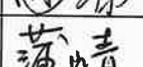
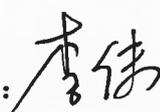
2.符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。

3.原则上获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，如：

平面设计师（中级）、三维动画工程师（初级）

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	
2	黄朋	长沙海商网络技术有限公司	学术总管	
3	熊丹敏	湖南厚溥数字科技有限公司	教学副总	
4	寇立红	武汉厚溥数字科技有限公司	教学总监	
5	程友	湖南厚溥数字科技有限公司	教学总监	
6	王婷	湖南厚溥数字科技有限公司	教学主管	
7	谢厚亮	张家界航空工业职业技术学院	教授	
8	邓卫红	张家界航空工业职业技术学院	副教授	
9	魏强	张家界航空工业职业技术学院	副教授	
10	曲静文	湖南同创源科技有限公司	毕业生	
11	蒲山青	张家界航空工业职业技术学院	学生	
论证意见				
<p>动漫制作技术专业人才培养方案结构完整合理，专业定位与专业培养目标明确，对学生应获得的知识、能力和素质要求明确，符合社会人才需求；专业课程、学时、学分设置合理，融合了1+X职业技能等级证书要求，课程设置符合教育规律，教学进程总体安排得当。人才培养方案制定符合专业人才培养需求。</p>				
<p>专家论证组组长签名：</p> <p>2023年7月18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
2023 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	510215
二级学院 意见	该人才培养方案经市场调研、 讨论，专家组论证，符合市场需求， 签字：[Signature] (公章) 2023年7月10日
教务处 意见	同意实施 签字：[Signature] (公章) 2023年7月14日
学术委员会 意见	同意 签字：[Signature] (公章) 2023年7月20日
院长意见	同意 签字：曾自立 2023年7月24日
学校党委 意见	同意 签字：王璞 (公章) 2023年7月25日
备注	