



# 动漫设计专业

## 2024级人才培养方案

二级学院： 数字艺术学院  
专业名称： 动漫设计  
专业代码： 550116  
适用年级： 2024级  
执 笔 人： 肖 锋  
参 与 者： 鲁敏、肖惠文、刘杨

二〇二四年七月

## 编制说明

### 一、概要描述

本动漫专业人才培养方案旨在培养具备扎实的美术基础、良好的创意思维能力、熟练掌握动画设计与制作技术、了解行业发展趋势及市场需求的高素质技能型人才。通过系统的理论学习与实践训练，使学生能够胜任动漫设计、动画制作、游戏美术设计、影视后期制作等相关岗位工作，成为推动中国动漫产业发展的重要力量。

### 二、主要内容

**培养目标：**明确动漫专业人才应具备的专业知识、技能、素质及职业道德要求，强调创新思维、实践能力与国际视野的培养。

**课程体系：**构建以“艺术修养+技术技能+项目实践”为核心的课程体系，包括基础课程（如素描、色彩、构成基础）、专业课程（如动画原理、角色设计、场景设计、三维建模与渲染、特效制作、剧本创作与分镜等）、实践课程（毕业设计等）及拓展课程。

**教学方法与手段：**采用理论讲授、案例分析、小组讨论、项目驱动、校企合作等多种教学方法，结合线上教学资源与线下实体教学，增强学生的自主学习能力与实践操作能力。

**实践教学体系：**建立校内外实践教学基地，组织学生参与动漫项目制作、企业实习、技能大赛等活动，通过真实或模拟的工作环境，提升学生的专业技能与团队协作能力。

**师资队伍：**组建由校内专任教师、行业专家、企业导师组成的多元化教学团队，确保教学内容与行业接轨，教学质量稳步提升。

**质量监控与评估：**建立完善的教学质量监控与评估机制，包括学生评价、同行评价、社会评价等多维度反馈体系，及时调整优化人才培养方案。

### 三、研制过程

**需求调研：**通过问卷调查、访谈、行业报告分析等方式，广泛收集动漫行业对人才的需求信息，明确专业定位与培养目标。

**专家论证：**邀请动漫行业专家、高校学者及企业代表组成专家委员会，对人才培养方案进行多次论证与修订，确保方案的科学性、前瞻性与可行性。

**课程开发与资源整合：**根据培养目标与行业需求，开发或引进优质课程资源，整合校内外实践教学资源，构建完善的教学体系。

**试点运行与反馈调整：**选取部分班级进行试点运行，收集师生反馈意见，结合教学效果评估结果，对人才培养方案进行适时调整与优化。

**持续改进：**建立人才培养方案的长效更新机制，根据行业动态、技术发展及学生发展需求，定期修订完善人才培养方案，保持其时效性与适应性。

## 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
五、培养目标与培养规格 .....	2
(一) 培养目标 .....	2
(二) 培养规格 .....	2
六、课程设置及要求 .....	4
(一) 课程体系构建 .....	4
(二) 岗课赛证融通 .....	6
(三) 课程设置 .....	7
(四) 课程描述 .....	8
七、教学进程总体安排 .....	38
(一) 教学进度表 .....	38
(二) 学时与学分分配表 .....	40
八、实施保障 .....	40
(一) 师资队伍 .....	40
(二) 教学设施 .....	42
(三) 教学资源 .....	46
(四) 教学方法 .....	49
(五) 学习评价 .....	50
(六) 质量管理 .....	51
九、毕业要求 .....	52
十、附录 .....	52
附件1:教学流程安排表 .....	53
附件2:专业人才培养方案专家论证意见表 .....	54
附件3:人才培养方案审批表(签字版) .....	56
附件4:专业教学计划变更审批表 .....	57

## 动漫设计专业 2024级人才培养方案

### 一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

### 二、入学要求

高中阶段教育毕业生、中等职业学校毕业或具备同等学力者。

### 三、修业年限

基本学制3年，可根据学生学习需求灵活、合理、弹性安排学习时间，学制最长不超过6年。

### 四、职业面向

通过对专业人才市场需求分析，确定本专业毕业生对应的行业、主要就业岗位（群）以及对应的岗位描述如下。

表4-1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例	职业资格证书 或技能等级证 书举例
文化艺术大 类(55)	艺术设计类 (5501)	动漫、游戏 数字内容服务 (6572)	动画设计人员 (2-09-06-03)  动画制作员 (4-13-02-02)	动画绘制、三维动 画、三维模型	“1+X”动画制作 职业技能等级证 书(中级、高 级)

表4-2 职业发展路径表

岗位类型	预计年限	岗位名称
初始岗位	1-2	动画绘制、三维动画、三维模型
发展岗位	3-5	游戏原画、插画设计、后期剪辑与特效
迁移岗位	2	影视动画、项目策划

## 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，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德、数字素养和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的终身学习能力；掌握动漫原画创作、场景设计、漫画设计、角色设计、动画运动规律等专业知识，具备三维动画角色模型制作、后期制作等技能，面向动画、游戏数字内容服务，动漫专业设计服务等行业的动画绘制、三维动画、三维模型制作等职业群，能够从事动画绘制、三维动画制作、三维模型制作等工作的复合型技术技能人才。

### ◆（二）培养规格

#### 1. 素质目标

（1）思想政治素质：坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，自觉践行社会主义核心价值观，崇尚宪法、遵法守纪，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；立志肩负起民族复兴的时代重任，立志听党话、跟党走，立志扎根人民、奉献国家。

（2）身心素质：具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯。

（3）文化素质：自觉传承弘扬汉字文化、传统文化、社交用语等中华优秀传统文化。具有较高的审美情趣，能够辨美、赏美、践美，具有动漫制作技能相关人文素养。

（4）职业素养：有良好的社会公德、职业道德、家庭美德、个人品德，自觉遵守公共秩序，爱岗敬业，向上向善，孝老爱亲，忠于人民，勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神，具有动漫设计专业认同感和行业自信心，具有

运用动漫设计保护传承湖湘传统文化的意识。

(5) 数字素养：具有正确的数字价值观和数字态度，增强数字公民素养。了解数字技术的基本原理和法律；具备数字创意和多媒体加工能力、数字沟通和协作、数字安全与隐私保护能力。

(6) 创新能力：具备敏锐的观察力和丰富的想象力，勇于探索新技术、新风格，不断推动动漫内容创新。

(7) 持续学习：具备自我驱动的学习能力，紧跟动漫产业发展趋势，不断提升个人专业技能与综合素质。

## 2. 知识目标

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识，掌握相关职业道德、法律常识；

(2) 掌握基本语文知识、一般应用文写作知识及行业写作知识；

(3) 掌握英语的基本语言知识、行业软件专业英语的基本知识；

(4) 掌握国防、安全教育常识，卫生健康常识；

(5) 掌握适应动漫行业发展需求的基本数字技能、设计基本知识；

(6) 掌握动画（角色、场景）设计草图绘图原理；

(7) 掌握后期制作的基本知识；

(8) 掌握动漫原画创作、场景设计、漫画设计的基本知识；

(9) 掌握动画运动规律知识；

(10) 掌握三维动画角色模型制作知识；

(11) 掌握三维动画软件知识；

(12) 掌握动漫生产流程，技术管理等方面知识。

(13) 掌握最新 AIGC 人工智能工具和绘画技术知识赋能动画设计。

## 3. 能力目标

### 通用能力

(1) 能够自觉规范使用国家通用语言文字，具有良好的口语表达、交流沟通、应用写作等语言文字应用能力。

(2) 能够有效沟通设计思路，协调团队成员间的合作，确保项目顺

利进行。

(3) 能够迅速分析问题根源，提出解决方案并有效执行。

(4) 能够灵活调整个人职业规划，适应新技术、新工具、新趋势的发展。

#### 专业能力

(1) 综合运用马克思主义立场、观点、方法分析问题和解决问题的能力。

(2) 能够根据项目需求，独立或团队协作完成角色设计、场景设计、分镜绘制等创意设计工作。

(3) 运用所学软件技能，高效完成动画模型的建立、动画绑定、关键帧动画、特效制作等技术实现任务。

(4) 能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作。

(5) 能够根据客户需要进行漫画设计。

(6) 能够根据剧本绘制基本的分镜头。

(7) 具有三维模型制作及渲染的能力。

(8) 能够进行动画场景和角色设计与绘制。

(9) 具有数字技能、能够完成二维动画、三维动画制作。

(10) 能够根据创作需要进行后期合成制作。

(11) 具有适应动漫产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力，基本掌握动漫等相关领域数字化技能。

(12) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

## 六、课程设置及要求

### ◆ (一) 课程体系构建

表 6-1 专业课程体系构建思路表

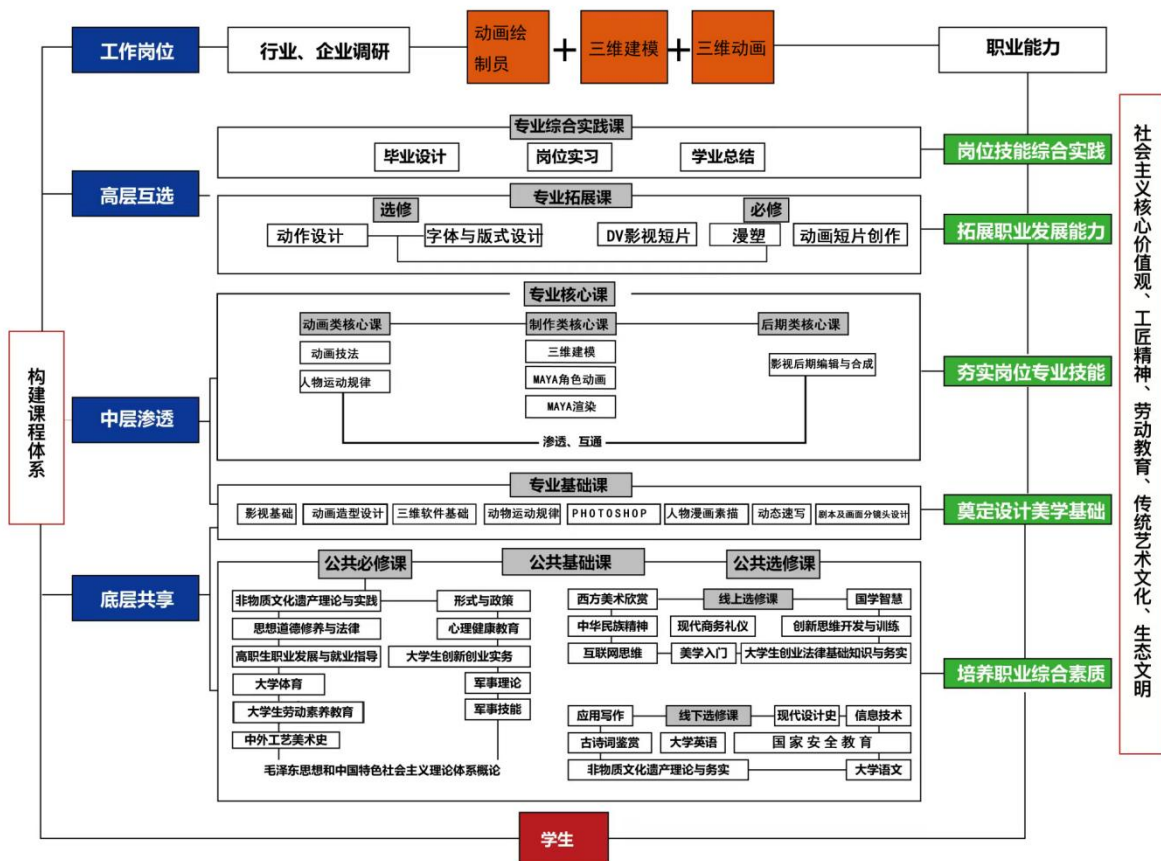
构建思路	详细内容
以市场需求为导向	课程体系紧密对接动漫行业的发展趋势和市场需求，确保学生毕业后能够迅速适应工作岗位。广泛进行企业调研，了解动漫行业的人才需求、岗位设置及技能要求，为课程体系的制定提供数据支持。



以职业能力为核心	明确动漫专业学生的职业能力要求，如绘画基础、动画制作技术、3D建模与渲染等，确保课程体系能够全面覆盖这些核心能力。设计以工作任务为导向的教学项目，让学生在实践中提升职业技能。
理论与实践相结合	打破传统学科型课程体系的束缚，采用“理实一体化”的教学模式，将理论知识与实践操作紧密结合。设置丰富的实践项目课程，让学生在完成实际项目的过程中巩固理论知识，提升实践能力。
注重综合素质培养	注重培养学生的创意思维、团队合作能力、沟通协调能力等综合素质。通过设置艺术鉴赏、市场营销、创业指导等拓展课程，提升学生的审美水平、市场意识及创业能力。
灵活性与个性化	课程体系具有一定的灵活性，能够根据学生的学习进度和兴趣调整课程内容和难度。提供多方向的课程选择，如漫画创作、游戏设计、影视动画等，满足学生的个性化发展需求。

动漫专业课程体系的构建紧密围绕市场需求、职业能力、理论与实践结合、综合素质培养及灵活性与个性化等原则进行。通过科学合理的课程体系设置，能够全面提升学生的专业技能、创新能力及职业素养，为动漫行业的发展输送高素质的技术技能人才。

表 6-2 课程设置体系图



## ◆ (二) 岗课赛证融通

### 1. 职业能力与课程对应关系

表6-3 典型工作任务与职业能力分析表

目标岗位名称	典型工作任务	职业能力	对应课程
1. 三维模型师	1.1 三维动画角色模型制作	1.1.1 人体动态准确的能力	《动画造型设计》 《漫塑》 《三维软件基础》 《三维动画场景设计》 《三维建模》 《MAYA 渲染》
	1.2 三维动画场景模型制作	1.2.1 具有动画场景的设计表现能力。	
	1.3 三维模型贴图渲染	1.3.11 制作模型白模与绘制贴图的能力	
	1.4 三维模型展 UV	1.4.1 具有较强的相关动画软件的操作能力	
2. 三维动画师	2.1 制作路径动画	2.1.1 在软件熟练运用动画曲线的能力	《动画技法》 《动作设计》 《人物运动规律》 《MAYA 渲染》 《MAYA 角色动画》 《影视后期编辑与合成》
	2.2 调试角色动作	2.2.1 制作角色动画走、跑、跳等基本动作的能力	
	2.4 掌握动画规律知识	2.4.1 制作角色的运动中复杂动作的能力	
	2.5 角色动画剪辑输出	2.5.1 具有较强的相关动画软件的操作能力	
3. 动画绘制员	3.1 绘制动画角色造型、场景设计草图	3.1.1 人体动态准确的能力 3.1.2 角色富有设计感的能力	《Photoshop》 《动态速写》 《人物漫画素描》 《动画造型设计》 《动画技法》 《人物运动规律》 《动物运动规律》
	3.2 绘制漫画、动画原画、场景	3.2.1 动画角色、动画场景、分镜头台本、动画短片的设计表现能力	
	3.3 绘制中间帧	3.3.1 较强的相关动画软件的操作能力	
	3.4 绘制关键帧	3.4.1 能够把握关键帧动画在角色的运动中的控制的能力	

### 2. 课证融通

表6-4 动漫设计专业“课证融通”一览表

证书类别	证书名称	颁证单位	融通课程
通用证书	高等学校英语应用能力考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	大学英语

	普通话水平测试等级证书	湖南省语言工作委员会	大学语文	
“1+X”职业技能等级证书	Adobe认证证书	Adobe公司	专业基础课程	Photoshop、动画造型设计
	NACG认证、	国家动漫游戏产业振兴基地	专业核心课程	动画技法、人物运动规律、影视后期编辑与合成
	动画制作职业技能等级证书、	中国动漫集团有限公司	专业拓展课程	动作设计、字体与版式设计、漫塑、动画短片创作、DV影视短片
	Autodesk认证证书	Autodesk公司	专业基础课程	三维软件基础
			专业核心课程	MAYA 渲染
			专业拓展课程	动画短片创作
			实践教学环节	毕业设计、岗位实习

### 3. 课赛融通

表6-5 动漫设计专业“课赛融通”一览表

对应赛项	主办单位	融通课程	
全国大学生广告艺术大赛（大广赛）	教育部高等教育司指导	专业基础课程	Photoshop
		专业核心课程	影视后期编辑与合成
		专业拓展课程	动画短片创作、DV影视短片
“国青杯”全国高校艺术设计作品大赛	中国人生科学学会	专业基础课程	Photoshop、人物漫画素描、
		专业核心课程	三维建模、MAYA渲染、MAYA角色动画、影视后期编辑与合成、
		专业拓展课程	动画短片创作、DV影视短片
东方创意之星设计大赛	工业和信息化部	专业基础课程	动态速写、Photoshop、人物漫画素描、
		专业核心课程	三维建模、MAYA渲染、MAYA角色动画、影视后期编辑与合成、
		专业拓展课程	动画短片创作、DV影视短片
“新光奖”国际原创动漫大赛（西安）	西安市人民政府	专业基础课	动态速写、Photoshop、人物漫画素描、
		专业核心课程	MAYA渲染、MAYA角色动画、影视后期编辑与合成、
		专业拓展课程	动画短片创作、DV影视短片
		实践教学环节	毕业设计

### ◆（三）课程设置

本专业课程由公共基础课与专业（技能）课组成。本专业共开设 51 门课，学生共修 156 学分，2856 学时。本专业课程设置如下表所示。

表6-6 课程设置一览表

课程模块名称		课程类型 (实施要求)	主要课程	
公共基础课程		必修	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论、军事技能、心理健康教育、高职生职业发展与就业指导、大学生创新创业实务、中外工艺美术史、大学体育、大学生劳动素养教育	
		选修	线下	大学语文、应用写作、大学英语、现代设计史、信息技术、大学生成长辅导与安全教育、非物质文化遗产理论与实务、古诗词鉴赏
			线上	四史课程、劳动通论、工匠精神、现代商务礼仪、美学入门、创新思维开发与训练、互联网思维、大学生创业法律基础知识与实务
专业课程	专业基础课程	必修	动态速写、Photoshop、人物漫画素描、影视基础、动画造型设计、三维软件基础、剧本及画面分镜头设计、动物运动规律	
	专业核心课程	必修	动画技法、人物运动规律、三维建模、MAYA渲染、MAYA角色动画、影视后期编辑与合成、三维动画场景设计	
	专业拓展课程	选修	字体与版式设计、漫塑、动画短片创作、动作设计、DV影视短片	
	专业综合实践课程	必修	岗位实习、毕业设计、学业总结	

#### ◆ (四) 课程描述

##### 1. 公共基础课程

公共基础课分为公共基础必修课和公共基础选修课，共28门课程，47学分，916学时。

##### (1) 公共必修课

包括《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《思想道德与法治》《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》《形势与政策》《军事理论》《军事技能》《心理健康教育》《高职生职业发展与就业指导》《大学生创新创业实务》《中外工艺美术史》《大学体育》《大学生劳动素养教育》等12门课程，592学时，29学分。公共必修课程设置及要求如下表所示。

表6-7 公共必修课程设置及要求

序号	课程名称	学时	课程描述	
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	课程目标	<p><b>素质目标：</b>增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，以实际行动为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献。</p> <p><b>知识目标：</b>了解马克思主义中国化进程中形成的理论成果，深刻认识中国共产党领导人民进行革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就，透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略。</p> <p><b>能力目标：</b>能够运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题；具备理论思考习惯和理论思维能力。</p>
			主要内容	<p>(1) 马克思主义中国化及其理论成果；</p> <p>(2) 毛泽东思想；</p> <p>(3) 邓小平理论、三个代表重要思想、科学发展观。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>教学条件：</b>依托湖南省精品在线开放课程《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》平台辅助教学，增强教学实效。</p> <p>(2) <b>教学方法：</b>讲授法、案例教学法、分组讨论法、任务驱动法等。</p> <p>(3) <b>师资要求：</b>中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。</p> <p>(4) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用考试的方式，占总成绩的60%。</p>
2	思想道德与法治	48	课程目标	<p><b>素质目标：</b>养成正确的世界观、人生观、价值观，坚定理想信念、厚植爱国情感，自觉践行社会主义核心价值观，提高道德素质和法治素养。</p> <p><b>知识目标：</b>了解马克思主义人生观、价值观、道德观和法律观的基本理论，理解社会主义道德的核心和原则，掌握践行社会主义核心价值观、社会主义道德观和法治观的基本要求。</p> <p><b>能力目标：</b>能够运用马克思主义立场、观点和方法认识、分析社会问题和自身问题和解决问题，做“有理想、有本领、有担当”的时代新人。</p>
			主要内容	<p>(1) 绪论 担当复兴大任 成就时代新人；</p> <p>(2) 领悟人生真谛 把握人生方向；</p> <p>(3) 追求远大理想 坚定崇高信念；</p> <p>(4) 继承优良传统 弘扬中国精神；</p> <p>(5) 明确价值要求 践行价值准则；</p> <p>(6) 遵守道德规范 锤炼道德品格；</p> <p>(7) 学习法治思想 提升法治素养。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>教学条件：</b>依托湖南省精品在线开放课程《思想道德与法治》平台辅助教学，增强教学实效。</p> <p>(2) <b>教学方法：</b>讲授法、案例教学法、任务驱动法、分组讨论法等。</p> <p>(3) <b>师资要求：</b>中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。</p> <p>(4) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程</p>

				性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用考试的方式，占总成绩的60%。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	课程目标	<p><b>素质目标：</b>增强对习近平新时代中国特色社会主义思想的认同，进一步增强四个自信、四个意识，做到两个维护，自觉把个人发展融入中华民族伟大复兴之中。</p> <p><b>知识目标：</b>掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、重大意义。</p> <p><b>能力目标：</b>能运用习近平新时代中国特色社会主义思想的立场、观点、方法分析问题、解决问题。</p>
			主要内容	<p>导论</p> <p>第一章：新时代坚持和发展中国特色社会主义</p> <p>第二章：以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴</p> <p>第三章：坚持党的全面领导</p> <p>第四章：坚持以人民为中心</p> <p>第五章：全面深化改革</p> <p>第六章：推动高质量发展</p> <p>第七章：社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略</p> <p>第八章：发展全过程人民民主</p> <p>第九章：全面依法治国</p> <p>第十章：建设社会主义文化强国</p> <p>第十一章：以保障和改善民生为重点加强社会建设</p> <p>第十二章：建设社会主义生态文明</p> <p>第十三章：维护和塑造国家安全</p> <p>第十四章：建设巩固国防和强大人民军队</p> <p>第十五章：坚持“一国两制”和维护祖国统一</p> <p>第十六章：中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体</p> <p>第十七章：全面从严治党（具体以教育部下发的教材或讲义为准）</p>
			教学要求	<p>(1) <b>教学条件：</b>多媒体教学、网络课程。</p> <p>(2) <b>教学方法：</b>理论讲授法、任务驱动法、案例教学法、小组研讨法等。</p> <p>(3) <b>师资要求：</b>中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。</p> <p>(4) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用考试的方式，占总成绩的60%。</p>
4	形势与政策	40	课程目标	<p><b>素质目标：</b>正确认识世界和中国发展大势；正确认识中国特色和国际比较；正确认识时代责任和历史使命；正确认识远大抱负和脚踏实地；增强实现社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感。</p> <p><b>知识目标：</b>认识党和国家面临的形势和任务和国情世情，准确理解党的路线、方针和政策。</p> <p><b>能力目标：</b>在正确认识国内外形势与准确理解党和国家方针政策基础上，具备对社会现象的分辨能力、判断能力及行为适应能力。</p>
			主要内容	<p>(1) 模块一：全面从严治党篇；</p> <p>(2) 模块二：经济社会发展篇；</p> <p>(3) 模块三：涉港澳台事务篇；</p> <p>(4) 模块四：国际形势篇。</p> <p>（每学期以中宣部、教育部规定主题为准）</p>

			<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>教学条件:</b> 多媒体教学。</p> <p>(2) <b>教学方法:</b> 案例教学法、任务驱动法等。</p> <p>(3) <b>师资要求:</b> 中共党员(或预备党员), 具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。</p> <p>(4) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以学习通平台学习数据和提交小组结课报告的方式评定, 占总成绩的60%。</p>
5	军事理论	36	<b>课程目标</b>	<p><b>素质目标:</b> 增强爱国精神、传承红色基因、提高综合国防素质。</p> <p><b>知识目标:</b> 了解军事基础知识和基本军事技能; 掌握中国国防、军事思想、战略环境、军事高新技术和信息化战争等基础理论。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备初步的军事理论素养; 能够运用所学军事理论知识分析解决现实军事领域军事高新技术和信息化战争的等基本问题。</p>
			<b>主要内容</b>	课程以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循, 全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观, 围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求, 着眼培育和践行社会主义核心价值观, 以提升学生国防意识和军事素养为重点, 为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。
			<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 融入国防建设、国防动员、《兵役法》等, 将立德树人贯穿课程始终。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 多媒体设备, 教学软件, 职教云平台等。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 案例教学法、讲授法、提问法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 军事教育专业, 转业退伍军人, 有较丰富的教学经验。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的30%; 终结性考核以占总成绩的70%。</p>
6	军事技能	112	<b>课程目标</b>	<p><b>素质目标:</b> 增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识, 传承红色基因, 提高综合国防素质。</p> <p><b>知识目标:</b> 了解掌握军事基础知识和基本军事技能; 了解格斗、防护的基本知识; 熟悉卫生、救护基本要领, 掌握战场自救互救常识等。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备军事分析判断和应急处置能力; 能够在和平时期积极投身国家现代化建设、在战争年代积极捍卫国家主权和领土完整。</p>
			<b>主要内容</b>	共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等。
			<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 融入组织纪律观念、坚韧不拔、吃苦耐劳和团结协作的精神等。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 训练场地、军械器材设备。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 教官现场示范教学, 学生自我训练。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 军事教育专业, 转业退伍军人, 有较丰富的教学经验。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩</p>

				的30%；终结性考核占总成绩的70%。
7	心理健康教育	32	课程目标	<p><b>素质目标：</b>具备良好的自我保健意识；具备自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态；具备健全人格和良好个性品质；具备良好的职业心理素质，提升生活品质和主观幸福感。</p> <p><b>知识目标：</b>了解当代大学生心理健康教育的最新研究成果；了解大学阶段大学生的心理发展特征及可能遇到的发展困扰表现；理解并把握大学生心理健康的标准及重要意义；正确认识自我心理发展的现状及存在的问题，掌握自我调适的基本知识。</p> <p><b>能力目标：</b>具备自我认知与管理、学习发展、环境适应、情绪调节、压力应对、沟通技能、生涯规划、珍爱生命等能力；具备自我探索技能、心理调适技能及心理发展技能，能够有效解决成长过程中遇到的各种心理问题，并且灵活运用心理学知识所学服务于专业学习。</p>
			主要内容	充分考虑大学生的心理发展规律和特点，对接学生职业岗位要求，注重理论联系实际、力求贴近学生生活，紧紧围绕大学生的身心特点、生活环境、常见的生活事件以及心理问题展开专题讲解与心理训练，设置了教学主题，具体包括心理概述、适应心理、学习心理、自我认识、网络心理、沟通心理、爱情心理、情绪管理、挫折应对和生命教育，使学生了解心理知识，掌握心理调试和发展的技巧，善于自我探索与调试。
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政：</b>坚持将德育与心育有机结合，通过开发体验式心理训练项目重组教学内容，以学生为中心，创新课前“三维”导学、课中“四阶”任务驱动、课后“双向”拓展的“342”教学模式，充分利用课内外资源，引导学生在实践体验中形成积极健康的阳光心态，促进学生思想道德素质、科学文化素质和身心健康素质协调发展。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学，职教云平台。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲授法、测评法、案例教学法、情景模拟等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有心理学或教育学专业背景；拥有高校教师资格证、职业资格证书等。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核以提交小论文的形式评定，占总成绩的40%。</p>
8	高职生职业发展与就业指导	32	课程目标	<p><b>素质目标：</b>树立正确的职业观、就业观；树立纪律意识、规范意识、责任意识和创新意识；积极进取、敬业乐群、社会责任感强；形成良好的职业道德和职业素养；</p> <p><b>知识目标：</b>了解职业发展的阶段特点；掌握职业选择与决策、职业生涯规划理论与个人发展等基本知识及要求；掌握求职材料准备与应聘技巧。</p> <p><b>能力目标：</b>具备自我认识与分析技能、求职技能等；具备适应社会发展需求的能力。</p>
			主要内容	围绕“唤醒生涯规划意识”“自我认知”“环境认知”“生涯决策与目标”“生涯行动与调整”“就业形势与政策”“求职过程技巧”“就业权益保护”“职场适应”等9个项



			目开展教学。
		<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政</b>: 实行思政教育与生涯教育与就业指导融合, 坚持理论讲授和案例分析相结合、小组讨论和角色体验相结合、经验传授与职业指导实践相结合, 把知识传授、思想启迪碰撞和实践体验有机统一起来, 形成“三五三”(三个目标、五个导向、三个关系) 基于融入理念的职业生涯规划课程思政体系, 引导学生树立职业生涯发展的自觉意识, 树立积极正确职业态度和就业观念, 努力成为积极进取、敬业乐群、社会责任感强、有创业精神, 能通过自己的职业生涯发展来报效祖国的高素质劳动者。</p> <p>(2) <b>教学条件</b>: 多媒体教学。</p> <p>(3) <b>教学方法</b>: 讲授法和线上教学、案例教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求</b>: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础。</p> <p>(5) <b>考核评价</b>: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以提交小论文的形式加网课成绩的方式评定, 占总成绩的60%。</p>
9	大学生创新创业实务	32	<b>课程目标</b>
			<b>主要内容</b>
			<b>教学要求</b>
			<p><b>素质目标</b>: 善于思考、敏于发现、敢为人先的创新精神和创业意识; 具备挑战自我、承受挫折、坚持不懈、勇担责任的意志品质。</p> <p><b>知识目标</b>: 了解开展创业活动所需要的基本知识; 掌握社会创业、公益创业的理论和方法。</p> <p><b>能力目标</b>: 具备整合创业资源、设计创业计划及创办和管理企业的综合能力; 具备识别创业机会、防范创业风险、适时采取行动的创新创业能力。</p> <p>主要内容为“创业者与创业精神”“组建创业团队”“捕捉创业机会”“整合创业资源”“识别创业风险”“创新商业模式”“撰写创业计划”“新企业的创办与管理”等9个项目。</p> <p>(1) <b>课程思政</b>: 本课程为公共精神、企业家精神、责任意识、安全意识等, 构建“十戒十要”课程思政资源库, 激发学生的创业兴趣, 让思想“活”起来, 让创业“动”起来。必修课, 融入创新</p> <p>(2) <b>教学条件</b>: 多媒体教学。</p> <p>(3) <b>教学方法</b>: 讲授法和线上教学、案例教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求</b>: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础。</p> <p>(5) <b>考核评价</b>: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以提交小论文的形式加网课成绩的方式评定, 占总成绩的60%。</p>
10	中外工艺美术史	36	<b>课程目标</b>
			<p><b>素质目标</b>: 通过中外工艺美术史知识的学习, 激发学生对东西方悠久的工艺美术历史文化遗产的珍爱, 具备理性主义的文化自信和理性的爱国主义精神, 凝筑中华民族共同体意识, 构筑人类命运共同体意识, 具备创新意识、大国工匠精神素养。</p> <p><b>知识目标</b>: 了解中外不同历史时期工艺美术发展的特点和规律; 理解中外工艺美术造型特色和艺术特点; 掌握中外不同的工艺美术设计思想与风格特征。</p>

			<p><b>能力目标：</b> 具备对工艺美术行业进行调研和策划的能力；能够运用中外优秀的工艺文化成果进行现代设计的创意与创新；能够提炼各个时期的工艺美术元素，并将其运用到设计实践中的能力。</p>
		<b>主要内容</b>	原始社会时期工艺美术、奴隶社会时期工艺美术、秦汉时期工艺美术、隋唐时期工艺美术、宋元时期工艺美术、明清时期工艺美术、古埃及工艺美术、古希腊罗马时期工艺美术等专题内容。
		<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政：</b>融入中华优秀传统文化、工匠精神等，树立学生文化自信，激发爱国热忱，构筑人类命运共同体意识，全面提高学生解决设计问题的综合能力和综合素养。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学、超星学习通。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>案例教学法、任务驱动教学法、分组讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，应具有扎实工艺美术理论基础知识。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核以提交小论文+平台学习数据的方式评定，占总成绩的60%。</p>
11	大学体育	108	<p><b>课程目标</b></p> <p><b>素质目标：</b>具备良好的体育锻炼习惯；能够独立制订运用于自身需要的健身运动方案；具备较高的体育文化素养和观赏水平。</p> <p><b>知识目标：</b>了解身体素质锻炼的基本知识；掌握锻炼身体的基本技能；掌握羽毛球、篮球、排球等的基本技术和技能。</p> <p><b>能力目标：</b>能够熟练运用所学运动技能进行体育锻炼，提高人际交往、团队协作能力。</p>
		<b>主要内容</b>	第一学期主要以学生身体素质锻炼为主进行教学和锻炼。包括立定跳远、50米跑、坐位体前屈、男生引体向上、女生仰卧起坐、肺活量、男生1000米、女生800米等。其他学期主要以羽毛球、乒乓球、篮球、排球等球类为主展开教学并使学生掌握技术动作及锻炼能力，每学期要求掌握一项运动技能。
		<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政：</b>融入团队协作精神、顽强拼搏精神、永不言弃的意志品质、备民族自豪感和爱国主义精神等。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>田径场、足球场、羽毛球场、乒乓球台及各相应器材若干；多媒体教室。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲解示范教学法、指导纠错教学法、探究教学法 and 小组合作学习法等教学方法。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，有一定的教学基本功和专业水平，同时应具备较丰富的教学经验。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核以运动测试的方式评定，占总成绩的60%。</p>
12	大学生劳动素养教育	36	<p><b>课程目标</b></p> <p><b>素质目标：</b>树立正确的劳动观念，尊重劳动、崇尚劳动；主动涵养自身工匠精神、劳模精神；具备爱岗敬业、遵纪守法的劳动态度。</p>

			<p><b>知识目标：</b>了解劳动安全、劳动纪律的基本知识；理解马克思主义劳动观；掌握劳动经验和相关技艺技能；继承和发扬中华民族艰苦奋斗、热爱劳动的优良传统，发挥自身的劳动技能优势，坚定以辛勤劳动为社会做贡献创作人生价值的人生追求。</p> <p><b>能力目标：</b>具备良好的劳动习惯和劳动实践能力；具备创造性地解决实际问题的能力；在实践当中能运用劳动法律维护自身的权益。</p>
		主要内容	<p><b>1. 理论篇：</b>马克思主义劳动观</p> <p><b>2. 道德篇：</b>劳动精神与职业生活中的道德规范</p> <p><b>3. 法治篇：</b>劳动相关法律法规</p> <p><b>4. 实践篇：</b></p> <p>(1) 悟劳动之美：生活劳动实践</p> <p>(2) 悟精神之力：专业劳动实践</p> <p>(3) 悟奉献之乐：志愿劳动实践</p>
		教学要求	<p>(1) <b>课程思政：</b>融入备勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神，激发学生对劳动的热爱，培养工匠精神和爱岗敬业的劳动态度，成为一名乐于奉献的社会主义劳动者。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学/现场实践。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲授法、演示法、实践法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具备扎实的岗位技能和示范、指导能力。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核。过程性考核成绩根据理论课堂表现、劳动实践表现等方面评定。其中理论课堂表现占总成绩的20%，劳动实践表现考核占总成绩的80%。</p>

## (2) 公共选修课程

包括《大学语文》《应用写作》《大学英语》《现代设计史》《信息技术》《非物质文化遗产理论与实物》《古诗词鉴赏》《国家安全教育》《四史课程》《劳动通论》《工匠精神》《现代商务礼仪》《美学入门》《创新思维开发与训练》《互联网思维》《大学生创业法律基础知识与实务》等16门课程，324学时，18学分。公共选修课程设置及要求如下表所示。

表6-8 公共选修课程设置及要求

序号	课程名称	学时	课程描述	
1	大学语文	54	课程目标	<p><b>素质目标：</b>树立文化自信，仁义礼智信、家国情怀等高尚的思想道德情操；形成良好的职业道德和职业素养；具有较高的文艺审美意识和较宽的文化视野，培养发散思维和创新思维。</p> <p><b>知识目标：</b>了解和学习中外优秀文化；掌握必要的语言文字、文学基础知识，了解中外文学的发展历程；掌握文学艺术评论类文章写作的常识与技巧；掌握一定的口语交际</p>

				<p>常识与技巧。</p> <p><b>能力目标：</b>掌握阅读理解能力、文学审美能力、写作能力；掌握终身学习的能力。</p>
			<b>主要内容</b>	<p>文学欣赏(包括散文、小说、诗歌和戏剧等)</p> <p>艺术欣赏(电影、舞蹈、音乐、美术以及艺术理论等)</p> <p>语文能力训练(诵读、口语交际、辩论等)</p>
			<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政：</b>通过文学作品、文章的学习，分析理解作品中的思想文化，体会其中的情感，以隐性和显性的方式，使学生树立文化自信、提高审美意识、培养仁义礼智信、培养家国情怀等高尚的思想道德情操，形成良好的职业素养。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学、超星学习通与学习强国。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称；具有较强语言文字表达能力和扎实的文学功底；具有较强的信息化教学能力。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、作业情况、参与教研活动等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核以完成测试的方式评定，占总成绩的40%。</p>
2	应用写作	18	<b>课程目标</b>	<p><b>素质目标：</b>养成良好的应用文写作思维意识；树立纪律意识、规范意识及团结协作意识；养成从事各专业必须的职业态度。</p> <p><b>知识目标：</b>了解基础性应用写作的基本格式与写作要求，掌握其写作的方法和技巧；了解各专业常用专业文书写作的基本格式与写作要求，掌握常用专业文书写作的方法和技巧。</p> <p><b>能力目标：</b>能够根据学习、生活和未来职业工作的需要，灵活运用应用文文种知识和写作技巧，写好应用文书，为未来职业活动和可持续发展奠定优良的基础。</p>
			<b>主要内容</b>	<p>应用写作原理、基础性应用写作、专业性应用写作、应用写作课程小结四大模块，概说、就业、事务、公务、会务、调研、洽谈、传播、礼仪、科研、专业、小结等十二类项目。</p>
			<b>教学要求</b>	<p>(1) <b>课程思政：</b>通过讲授写作的基本理论知识，分析写作案例，讨论其中的写作技巧，训练并养成良好的写作思维习惯，树立起纪律意识、规范意识及团队协作意识，养成良好的职业素养。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学、超星学习通与学习强国。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强语言文字表达能力。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、作业情况、参与教研活动等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核以完成应用基础知识和完成相关文种写作实训任务的方式评定，占总成绩的40%。</p>

3	大学英语	128	课程目标	<p><b>素质目标:</b>具备良好的政治素养;具备一定职场环境下的英语语言能力运用素养、综合文化素养;具备跨文化交际意识、树立文化自信的思维。</p> <p><b>知识目标:</b>了解一定职场环境下英语应用发展趋势及背景知识;理解职场情境中的重点词组和句型;掌握职场应用情境中的会话、文章的主旨大意。</p> <p><b>能力目标:</b>能够综合运用英语听、说、读、写、译的技能,侧重听说技能;具备职场应用的基本英语能力。</p>
			主要内容	<p>主要包括日常与职场交际话题:问候、致谢、致歉、指路、守时、气候与节日、运动与健康、应用写作。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政:</b>通过讲授中外的历史文化知识,培养学生的国际视野,树立文化自信,与专业结合,培养跨文化交际意识。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b>多媒体教学、超星学习通。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b>任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b>具有本科以上学历或讲师以上职称,具有较强语言文字表达能力。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b>采用过程性考核+终结性考核的方式,过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、课堂作业情况等方面评定,占总成绩的60%;终结性考核占总成绩的40%。</p>
4	现代设计史	36	课程目标	<p><b>素质目标:</b>具有开阔的艺术设计视野,提升艺术素养和审美品味,完善艺术设计综合素养,助力“智慧创意”“智慧中国”建设,建构设计服务人民、服务社会主义市场经济的设计观念。</p> <p><b>知识目标:</b>了解西方设计的基本概念及其发展脉络;熟悉各个时期重点的设计师、设计作品及其设计理念;掌握重要设计师的创意设计手法及其设计理念。</p> <p><b>能力目标:</b>能够鉴赏艺术设计作品;能够挖掘和提炼西方设计元素,具备将其运用到艺术设计实践中的能力。</p>
			主要内容	<p>介绍一百五十多年来西方设计的发展历程,分为现代设计概述、工艺美术运动、新艺术运动、装饰艺术运动、现代主义设计运动、包豪斯、美国现代主义设计、日本现代主义设计、北欧现代主义设计、波普设计、后现代主义设计、设计多元化等十二个专题内容。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政:</b>通过讲授现代设计的经典案例,分析其中的设计思维,训练并建构设计服务人民、服务社会主义市场经济的设计观念。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b>多媒体教学。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b>任务驱动法、项目导向法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b>具有本科以上学历或讲师以上职称,具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b>为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占60%,期末考核占40%。过程考核包括出勤、课堂表现、教学平台后台数据等部分。</p>
5	信息技术	48	课程目标	<p><b>素质目标:</b>具备信息安全、法规素养;具备获取信息资源的理论知识,运用信息技术解决工作问题的素养。</p> <p><b>知识目标:</b>掌握资料查询、文献检索及相关网站的搜索技</p>

				能，掌握运用现代信息技术获取相关信息的基本方法。 <b>能力目标：</b> 能够根据实际情况，运用信息技术，提高工作效率，解决遇到的实际问题。
			<b>主要内容</b>	信息资源检索概论；文献检索基础；常用中文数据库检索；知乎、百度、字体搜索、图标搜索、专利搜索、视频教程网站搜索；Windows 7操作系统；Office办公软件（word、excel、ppt）；常用软件软件（acdsee、winrar、格式工厂）的使用。
			<b>教学要求</b>	（1） <b>课程思政：</b> 本课程是一门实践性较强的公共选修课，通过讲授信息技术知识，训练学生的信息处理能力，使学生掌握信息技术的技巧，培养其创造性的思维意识。 （2） <b>教学条件：</b> 多媒体教学、计算机实训室。 （3） <b>教学方法：</b> 根据不同的教学内容采用启发引导法、讲解演示法、案例分析法、任务驱动法等。 （4） <b>师资要求：</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的信息技术理论素养。 （5） <b>考核评价：</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、实训完成情况等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核以期末测试的方式评定，占总成绩的40%。
6	国家安全教育	18	<b>课程目标</b>	<b>素质目标：</b> 树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当；具备良好的安全防范意识。 <b>知识目标：</b> 系统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。 <b>能力目标：</b> 掌握安全防范技能、安全信息搜索与安全管理技能和自我保护的能力。
			<b>主要内容</b>	新时代国家安全的形势与特点，国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，国家安全相关法律法规，国家安全各重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法等。
			<b>教学要求</b>	（1） <b>课程思政：</b> 通过延伸、拓展学科知识，主动运用所学知识分析国家安全问题，着力强化国家安全意识，丰富国家安全知识；理解总体国家安全观，掌握国家安全基础知识。 （2） <b>教学条件：</b> 多媒体教室。 （3） <b>教学方法：</b> 讲解演示法、案例分析法、分组讨论法等。 （4） <b>师资要求：</b> 中共党员（或预备党员），本科以上学历或讲师以上职称，具备扎实的思政工作经验，具有扎实的国家安全教育理论和实践基础。 （5） <b>考核评价：</b> 坚持形成性评价与结果性评价相结合、学习态度、方法与效果相结合、教师与学生相结合的评价方式。具体考核成绩评定办法如下：过程考核成绩占60%，课程期末作业考核成绩占40%。
7	非物质文化遗产理论与实务	18	<b>课程目标</b>	<b>素质目标：</b> 传承、保护非遗的责任感与使命感；具备精益求精的大国工匠精神，并积极弘扬中华美育精神，坚定文化自信；关注自身作为“手艺人”的生命、价值与意义，提升生命追求与精神追求。 <b>知识目标：</b> 了解非遗的概念、性质、分类、价值与保护意义等基础性知识；理解非遗传承主体与保护主体的区别及

			<p>联系；掌握非遗与乡村振兴、就业扶贫、文化旅游、传统村落保护等方面的紧密联系情况。</p> <p><b>能力目标：</b>具备深入了解、欣赏、接受非遗；具备艺术审美与艺术认知能力；具备挖掘、搜集非遗设计元素，有节地运用于现代生活设计实践的能力。</p> <p><b>主要内容</b></p> <p>本课程以非物质文化遗产理论与实务为主线，集中阐述非遗概念、性质、分类、价值、意义、传承主体、保护主体、保护原则、保护方法、田野调查实地操作方法及非遗整体保护进程等主要理论内容。同时，通过非遗与乡村振兴、就业扶贫、文化旅游、传统村落保护等方面紧密联系的案例分析，衍伸讲述非遗与社会政治、经济、文化的内在关系。</p> <p><b>教学要求</b></p> <p>(1) <b>课程思政：</b>通过对非物质文化遗产相关理论、实务的深入学习，培养学生传承、保护非遗的责任感与使命感，并自觉传承中华文脉，弘扬中华优秀传统文化，坚定文化自信；通过对各类非遗传承、保护、发展过程的深入学习，以及对相关非遗代表性传承人在技艺不懈坚守与提升方面的深入理解，培养学生关注自身价值，关注自身的生命与意义，提升自身的生命追求与精神追求；通过对传统工艺类非遗项目课徒授业、传承发展过程的深入了解，引导学生去感悟手工劳动的创造力，发现手工劳动的创造性价值，帮助学生树立正确的艺术观、创作观，积极弘扬中华美育精神。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学、学习强国。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>案例教学法、分组讨论法、任务驱动法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，应具有扎实的文化艺术理论知识。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核以提交小论文方式评定，占总成绩的60%。</p>
8	古诗词鉴赏	18	<p><b>课程目标</b></p> <p><b>素质目标：</b>具有健康的审美情趣，具有较高的审美能力。</p> <p><b>知识目标：</b>了解我国古代一些著名的诗人及著名的诗句。</p> <p><b>能力目标：</b>能够熟练地背诵所学古诗词并理解诗词中所蕴涵的深意；能够在一定的情境中或者一定的场景中联想到相应的名句，实现积累基础上的适当运用。</p> <p><b>主要内容</b></p> <p>背诵理解古诗词的诗意以及了解古诗词的作者等；借助读物中的画面阅读和生活实际了解诗文的意思；阅读浅近的古诗词，展开想象，获得初步的情感体验，向往美好的情境，关心自然和生命，感受语言的优美。</p> <p><b>教学要求</b></p> <p>(1) <b>课程思政：</b>融入中华优秀传统文化等，发展学生的人文素养，丰厚学生的文化底蕴，激发学生的爱国主义情感。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强文学理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过</p>

				程性考核成绩根据考勤、课堂表现、课堂作业情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核占总成绩的60%。
9	四史课程	36	课程目标	<p><b>素质目标：</b>增进对党的政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，增强历史担当、情怀、责任和信念，知史爱党、知史爱国。</p> <p><b>知识目标：</b>深刻认识党为国家和民族作出的伟大贡献，了解党推进马克思主义中国化形成的重大理论成果。</p> <p><b>能力目标：</b>从党的历史中汲取智慧和力量，坚定不移听党话、跟党走，在全面建设社会主义现代化国家伟大实践中建功立业。</p>
			主要内容	围绕党史、新中国史、改革开放史和社会主义发展史，全面讲授中国共产党为人民谋幸福、为民族谋复兴、为世界谋大同的实践史，以中国共产党的领导为主线、以党史为重点，讲清楚中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”，挖掘出历史规律背后蕴含着的对马克思主义真理、爱国主义情怀、共产党的初心和使命及对中华民族伟大复兴的不懈追求，从而明理增信崇德力行。
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政：</b>以史鉴今、资政育人，总结历史经验、笃定信仰信念、传承红色基因，明理增信崇德力行。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>线上教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲授法、混合式教学。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>教授，具备扎实的教学能力。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>完成学习后参加线上考试。</p>
10	劳动通论	36	课程目标	<p><b>素质目标：</b>帮助大学生树立正确的劳动观念，培养大学生积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。</p> <p><b>知识目标：</b>学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌。</p> <p><b>能力目标：</b>学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌。</p>
			主要内容	涵盖劳动科学不同领域的基础知识，围绕劳动主题，从历史到未来，完整勾勒出劳动科学的基本样貌，包括劳动的思想、劳动与人生、劳动与经济、劳动与法律、劳动与安全、劳动的未来等17章内容，培养学生劳动科学知识。
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政：</b>将党的教育方针、热爱中学教育事业、坚持以学生为本的教育理念、适应时代和教育发展的需求等思想贯穿全课程，增进学生对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>线上教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲授法、混合式教学。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>中国劳动关系学院的教授和副教授，具备扎实的教学能力。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>完成学习后参加线上考试。</p>
11	工匠精神	36	课程目标	<p><b>素质目标：</b>增强学生职业荣誉感，树立精益求精、德艺并举、一丝不苟的工匠精神。</p> <p><b>知识目标：</b>了解工匠精神的内涵、历史与启示；明确工匠精神的时代特征、培育环境和核心要素；掌握工匠精神的</p>



				<p>培育方法。</p> <p><b>能力目标:</b>提高职业技能水平,培育学生精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。</p>
			主要内容	<p>本课程的旨在明确什么是工匠精神,为什么需要工匠精神和怎样培养工匠精神,培养学生自主认知、正确感悟工匠精神的能力。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政:</b>围绕培养学生自主认知、正确感悟工匠精神的能力,使之具有理解、践行、弘扬工匠精神的积极情感和自觉意识等内容教授,全面提升职业素质,奠定坚实的思想基础。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b>线上互动式独立学习。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b>讲授法。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b>具有国家职业指导师资格资质,九江职业技术学院教授,具备扎实的教学能力。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b>线上学习占20%、章节测验占30%、期末考试成绩占50%;完成学习后参加线上考试。</p>
12	现代商务礼仪	36	课程目标	<p><b>素质目标:</b>具备尊重他人、善解人意、体贴周到、真诚正派、做事有分寸等基本素养;具备爱岗敬业、团结协作、宽容友善等职业素养;具备维护国家、集体、个人形象和利益的意识;具备传承我国优秀的礼仪文化、坚定文化自信的思维。</p> <p><b>知识目标:</b>了解现代商务礼仪的基础知识;掌握礼仪操作规范及应用技巧。</p> <p><b>能力目标:</b>能够熟练运用现代商务礼仪规范和技巧开展商务活动,提高人际交往能力。</p>
			主要内容	<p>礼仪概述(发展历史)、日常交际礼仪、商务服饰礼仪、仪表仪态礼仪、商务语言礼仪、求职礼仪、商务专项礼仪、宴请礼仪及涉外礼仪。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政:</b>本课程作为一门公共选修课程,教导学生尊重他人、善解人意、体贴周到、做事有分寸等基本素养。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b>多媒体教学、超星学习通。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b>讲授法、小组讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b>具有本科以上学历或讲师以上职称,具有商务礼仪理论知识和文化素养。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b>课程考核评价以过程性评价为主,结合课前、课中、课后三个环节,从教师评价、专家评价、平台数据等多方面综合评定。其中:学习过程考核成绩占50%,课程作业考核成绩占20%,期末考查成绩占30%。</p>
13	美学入门	36	课程目标	<p><b>素质目标:</b>提高学生审美和人文素养,提高艺术审美意识与水平,陶冶性情,以美储善,以美塑形,提高内在修养和综合素质;塑造健康优雅的审美观念,学会运用美学原理。</p> <p><b>知识目标:</b>系统掌握美学基本知识;掌握美学基础理论;了解中国传统美学和西方美学的基本特征;了解中西方美学发展的历史。</p> <p><b>能力目标:</b>能够从理论层面上认识美,在社会生活中更好地感受美;提高美的鉴赏力,提升审美水平与情趣;能够灵活运用美学知识于艺术设计之中,在艺术设计及工艺美术实践中创造美。</p>

			<p><b>主要内容</b></p>	<p>美学原理、艺术欣赏、艺术实践三个模块，美学导论、审美范畴、审美领域、艺术与实践、美育人生、经典导读六个章节32个内容。</p>
			<p><b>教学要求</b></p>	<p>(1) <b>课程思政</b>：提高学生审美和人文素养，弘扬中华美育精神，以美育人、以美化人，将美育思想融入教学全过程，引领学生陶冶高尚情操，塑造美好心灵，增强文化自信。 (2) <b>教学条件</b>：多媒体教学。 (3) <b>教学方法</b>：师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有艺术与美学理论知识素养。 (4) <b>师资要求</b>：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有商务礼仪理论知识和文化素养。 (5) <b>考核评价</b>：课程考核评价以过程性评价为主，结合课前、课中、课后三个环节，从教师评价、专家评价、平台数据等多方面综合评定。其中：学习过程考核成绩占50%，课程作业考核成绩占20%，期末考查成绩占30%。</p>
<p>14</p>	<p>创新思维开发与训练</p>	<p>18</p>	<p><b>课程目标</b></p>	<p><b>素质目标</b>：树立创新意识，产生投身创新的意愿和渴望，结合自己的专业提出创新的方向，参与创新项目；通过项目活动训练，培养学生的创新理念、积极主动的创新意识，使其具备创新能力，提升学生的专业素质；培养个性品质、创新能力和团队精神。 <b>知识目标</b>：了解创新原理；掌握创新思维方式和创新方法的内容；学会运用创新思维及方法解决现实问题。 <b>能力目标</b>：养成思考习惯和创新习惯，善于捕捉身边的“新”，善于通过思考在头脑中产生“新”；提高学生的创新思维能力及创新方法的应用能力。通过实践活动提高学生的创新能力、动手能力、多向思维能力、分析解决问题的能力、团队合作能力；主动思考方法，针对不同的问题探寻解决问题的方法，锻炼分析问题解决问题的能力；完成创新实践，以个人或小组的形式开展创新思维训练。</p>
			<p><b>主要内容</b></p>	<p>包括创新让世界更美丽 创新，你准备好了吗？ 创新有法，但无定法 走进创新思维训练营 扫除创新思维的障碍 产品创新与创新成果保护</p>
			<p><b>教学要求</b></p>	<p>(1) <b>课程思政</b>：培养学生尊重他人、善解人意、体贴周到、做事有分寸等基本素养。 (2) <b>教学条件</b>：多媒体教学、超星学习通。 (3) <b>教学方法</b>：讲授法、小组讨论法、情景教学法等。 (4) <b>师资要求</b>：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有创新思维和创新理念。 (5) <b>考核评价</b>：本课程考核满分为100分，考核办法为超星学习通实施过程性考核和结果性考核相结合，由网络学习成绩、结课考试成绩、课程思政考核成绩三部分组成： ①网络学习成绩：教师在超星学习通中进行设定，内容包括微课学习、进阶练习完成情况、其他学习任务完成情况等，每项考核分值全程记录在超星学习通系统中。依托本系统，能较好的记录下学生的视频观看时长、完成度、练习完成情况、学习效果等，形成的每一次学习成绩都准</p>

			<p>确、完整、科学，教师能及时掌握学习者学习情况和学习效果。</p> <p>②结课考试成绩：教师通过超星学习通制卷，以在线测试形式开展，题型主要有单选题、多选题、判断题、填空题、简答题组成，前四者为客观题，系统自动阅卷。简答题以案例分析、问答等为主，教师在线阅卷和计分，系统最后统计出考试成绩。</p> <p>③课程思政考核：该部分10分，主要由创新创业实践活动（5分）和课程思政网络测试（5分）相结合。其中学生在各级各类设计大赛、创意大赛等创新创业第二课堂活动中获得较好成绩或获得证书，酌情给与加分，最高可获得5分。</p>
15	互联网思维	18	<p><b>课程目标</b></p> <p><b>素质目标：</b>提高学生的综合素质，把互联网思维与工匠精神、创业营销紧密结合，提升学生互联网素养。</p> <p><b>知识目标：</b>掌握互联网思维的理念核心；能够分析互联网成功案例中的互联网思维。</p> <p><b>能力目标：</b>通过互联网思维的学习，把互联网思维融入到自己的专业学习、作品创新中去；利用互联网思维开展营销活动和创业活动。</p>
			<p><b>主要内容</b></p> <p>该课程致力于提升学生互联网素养，坚持立德树人，深入开展课程思政改革，将“互联网精神”“网络素养培养”“网络安全”等思政内容融入其中，课程内容涉及互联网精神、互联网思维概述以及互联网思维的九大思维的种类、规则、方法、技巧等，培养学生能熟练运用互联网思维的九大思维来发现和认识问题和解决问题的能力，了解互联网时代的商业变革之道。</p>
			<p><b>教学要求</b></p> <p><b>(1) 课程思政：</b>本课程内容的选取紧密结合社会发展的要求，坚持把立德树人作为根本，以就业、创业为导向，以学生职业能力发展为本位，充分考虑对学生综合素质和实际应用能力的培养。以全体学生为对象，重在普及互联网思维和互联网精神，围绕“需要干预”理论设计和优化教学大纲，以互联网思维的九大思维模式为重心，合理安排课程内容。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>多媒体教学、计算机实训室。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、讲授法、小组讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有创新思维和创新理念。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>课程考核总分为100分，包括线上、线下两个方面，其中线上考核占考核总分的50%，线下考核占考核总分的50%。线上考核内容及所占比例如下：观看微课视频30%、完成进阶练习题20%、在线提问讨论30%、在线自测20%。线下考核内容及所占比例如下：出勤20%、课堂互动20%、实践考查60%。</p>

16	大学生 创业法律 基础知识与 实务	18	课程目标	<p><b>素质目标：</b>增强尊法、学法、守法、用法意识，提高法治素养。</p> <p><b>知识目标：</b>了解与创业相关的法律名称和国家支持创新创业的相关政策；掌握创业过程中关于企业形式选择、企业设立、知识产权保护、合同、营销行为与质量管理、法律纠纷处理等方面的基本法律知识。</p> <p><b>能力目标：</b>能够通过相关途径获取法律知识和法律服务，能够运用相关知识防范创业法律风险，用法律武器维护自身合法权益。</p>
			主要内容	<p>本课程按照创业筹备、企业设立、企业运营、纠纷处理的逻辑线索，选取每个过程中本校学生容易遇到的法律问题，组成概述、创业企业的法律形式、企业登记法律实务、创业企业的知识产权保护、创业企业的合同法律风险、企业市场营销行为与质量管理、常见创业法律纠纷处理等七个专题。</p>
			教学要求	<p>(1) <b>课程思政：</b>本课程是大学生创新创业教育的重要组成部分，从学生学的层面出发，有助于强化大学生的事业心、人生观、价值观培养，对于培养大学生创新创业精神，形成正确的创业观。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>多媒体教学、湖南省精品在线开放课程《大学生创业法律基础知识与实务》网络平台。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>讲授法、案例教学法、任务驱动法、项目实训法、小组讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有创新创业与法律基础理论知识素养。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>课程考核方式为考查，学习通平台记录的数据为依据评定学生成绩。其中学习过程考核成绩占60%，期末考查成绩占40%。</p>

## 2. 专业（技能）课程

包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、专业综合实践课程，共 23 门课程，109 学分，1940 课时。

### (1) 专业基础课程

包括《动态速写》《Photoshop》《影视基础》《人物漫画素描》《动画造型设计》《三维软件基础》《动物运动规律》《剧本及画面分镜头设计》8门课程，464学时，29学分。

表6-8 专业基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	动态速写	<p><b>素质目标:</b> 培养高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育、实事求是的学风和创新精神。培养道德情操、民族情感以及实践创新、精益求精的工匠精神。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握在相对静止的运动形象及其运动规律中捕捉运动的动态瞬间, 研究形象运动的基本形式。</p> <p><b>能力目标:</b> 具有运动动势的默写的能力, 具有进一步概括, 夸张和创造形象的能力。具备概括、夸张和创造形象的能力。具有动漫角色动态造型设计表现能力。</p>	<p>(1) 任务一: 单个动态人物写生</p> <p>(2) 任务二: 连续动态人物写生及默写(男人)</p> <p>(3) 任务三: 连续动态人物写生及默写(女人)</p> <p>(4) 任务四: 连续动态人物写生及默写与空间场景设计</p>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 注重学生全面发展, 锻炼观察能力, 要求学生掌握不同运动动势的默写等技能, 并在作品中体现出对中华优秀传统文化的“微创新”意识。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 多媒体教学、超星学习通与学习强国。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 任务驱动法、项目导向法、讨论法、情境教学法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称; 具有较强语言文字表达能力和扎实的文学功底; 具有较强的化教学能力。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用提交作品的方式, 占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源:</b> <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEeDU">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEeDU</a></p>
2	photoshop	<p><b>素质目标:</b> 具备团队协作精神、工作、学习的主动性、创新意识和创新精神, 较高的艺术修养。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握 Photoshop软件的界面、工具、命令和图形编辑使用方法与技巧, 能够运用Photoshop软件对人物形象进行绘制等设计表达。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备排版和利用手绘板绘图的能力, 具备独立完成设计图形处理的能力。</p>	<p>(1) 任务一: Photoshop软件环境与操作基础</p> <p>(2) 任务二: Photoshop绘画工具、选区工具、钢笔工具的使用方法 with 技巧</p> <p>(3) 任务三: Photoshop图层原理、蒙版原理的运用</p> <p>(4) 任务四: Photoshop滤镜效果的参数设置及使用方法</p> <p>(5) 任务五: Photoshop综合实训</p> <p>(6) 任务六: 结合最新AIGC工具, 处理图片。</p>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 关注学生职业道德和社会责任感的养成, 融入德育意识和德育能力的培养。同时通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习, 潜移默化地提高学生的美感和文化自信。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用提交作品的方式, 占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源:</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/HNRPC-1002597039?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pc55jg_">https://www.icourse163.org/course/HNRPC-1002597039?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pc55jg_</a></p>

3	<b>影视基础</b>	<p><b>素质目标:</b> 培养学生求严谨勤奋、开拓创新的精神; 树立主动自我学习、解决问题、处理信息、团结合作的工作态度。</p> <p><b>知识目标:</b> 了解和掌握不同历史时期影视艺术发展的特点、规律, 熟悉不同历史阶段屏幕艺术设计思想与风格特征。</p> <p><b>能力目标:</b> 能够运用所学知识对相关的影视作品进行鉴赏与评价的能力。具有审美情操和艺术鉴赏能力, 具有解决现实设计问题的综合能力与综合素养。</p>	<p>(1) 纵向理论梳理电影理论发展</p> <p>(2) 影视发展简史</p> <p>(3) 影视鉴赏和评论的知识</p>	<p><b>(1) 课程思政:</b> 课程将提出作业任务目标创作作品在体现民族精神、工匠精神、创新精神、文化自信、优秀传统文化、时代精神中选取素材进行创作。</p> <p><b>(2) 教学条件:</b> 本课程采用多媒体教学。</p> <p><b>(3) 教学方法:</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强的美术理论与实践功底。</p> <p><b>(5) 考核评价:</b> 为了全面考核学生的学习情况, 课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下: 过程考核包括出勤、课堂表现、平时作业、教学平台后台数据等。部分, 占总成绩40%。期末考核采取考试的方式, 占总成绩60%。</p> <p><b>(6) 数字资源:</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/WHJZY-1003087007?tid=1003298006">https://www.icourse163.org/course/WHJZY-1003087007?tid=1003298006</a></p>
4	<b>人物漫画素描</b>	<p><b>素质目标:</b> 通过了解优秀人物事迹、优秀传统文化建立文化自信等融入人物漫画素描。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握漫画素描常用的造型方法: 几何形变形法、结构变形法、椭圆结构分割法、错位伸缩法、神态的夸张等。</p> <p><b>能力目标:</b> 培养学生对人物形象的敏锐的观察能力、感受能力及动画设计专业所需的概括、夸张的造型能力。</p>	<p>(1) 任务一: 几何形变形法</p> <p>(2) 任务二: 构变</p> <p>(3) 任务三: 形法</p> <p>(4) 任务四: 椭圆结构分割法</p> <p>(5) 任务五: 错位伸缩法</p> <p>(6) 任务六: 神态的夸张等</p>	<p><b>(1) 课程思政:</b> 要求学生工艺精致的工匠精神、培养学生时代的创新精神。提高学生的美感和人文素养并能在作品中体现出对中华优秀传统文化的“微创新”意识。</p> <p><b>(2) 教学条件:</b> 本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p><b>(3) 教学方法:</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用提交作品的方式, 占总成绩的60%。</p>

5	动画造型设计	<p><b>素质目标：</b>培养具备严谨、细致、精益求精的工匠精神；树立纪律意识、规范意识、创新意识，养成尊重宽容、团结协作和平等互助的合作意识，形成良好的职业道德和职业素养。</p> <p><b>知识目标：</b>了解原画稿的要素；掌握原画师的职责与修养；掌握修饰动作的基本手法；掌握力的原理、夸张；。</p> <p><b>能力目标：</b>具有造型设计图的绘制与画面变形能力，具有良好的动画感觉、对于人物、动物的肢体、表情语言、节奏感有敏感的理解能力，能够表现流畅、自然的动画效果。</p>	<p>(1) 任务一：造型设计的内容及功能</p> <p>(2) 任务二：造型语言的表达方法</p> <p>(3) 任务三：造型设计图的画法及其设计规范</p> <p>(4) 任务四：可应用AIGC上色</p>	<p>(1) <b>课程思政：</b>了解造型设计的功能与用途（文化性与功能性相结合的原则）不同国家造型差异分析的过程体现了鉴赏能力、审美意识以及中国本土文化的传承与创新。提高学生的美感和人文素养。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>本课程采用多媒体与现场演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEMG6">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEMG6</a></p>
6	三维软件基础	<p><b>素质目标：</b>具备创造思维能力，养成勇于克服困难的精精神，具备较强的解决问题的能力。善于交流、沟通，具有较好的语言和文字表达能力。</p> <p><b>知识目标：</b>了解Maya软件的界面、工具、命令；掌握基础模型建模的使用方法与技巧，熟练掌握的三维立体模型的造型制作</p> <p><b>能力目标：</b>具备模型制作技能，具有良好的三维软件设计习惯，具有理解设计的概念及要求，表达设计元素造型表现的能力；</p>	<p>(1) maya界面介绍</p> <p>(2) 标准基本体模型创建、修改及变换操作的使用</p> <p>(3) 可编辑多边形模型UV的编辑</p> <p>(4) 模型编辑原理、模型处理方法</p> <p>(5) 快捷键的使用技巧、模型颜色调整</p>	<p>(1) <b>课程思政：</b>培养学生的软件基础能力以及学生的工作、学习的主动性。使学生同时通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，潜移默化地提高学生的美感和文化自信。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/WXGYXY-1449640164?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pc55jg_">https://www.icourse163.org/course/WXGYXY-1449640164?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pc55jg_</a></p>

7	<p><b>动物运动规律</b></p>	<p><b>素质目标:</b> 培养学生的工作、学习的主动性; 培养学生的创造思维能力; 养成勇于克服困难的精神, 具备较强的解决问题的能力。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握四足动物走跑跳、飞禽类运动等原画、动画时间规律。</p> <p><b>能力目标:</b> 要求学生懂得动物运动规律, 熟练地掌握表现动物运动过程及运动状态的动画技巧, 为能合理、自然、顺畅地画好动物动作打好基础。</p>	<p>(1) 任务一: 鸡的走路和跑步规律。</p> <p>(2) 任务二: 鸟类动物飞行运动规律。</p> <p>(3) 任务三: 蛇类动物行走运动规律。</p> <p>(4) 任务四: 乌龟类爬行类动物行走运动规律。</p> <p>(5) 任务五: 马类四肢动物行走运动规律、虎类四肢动物跑步运动规律、恐龙类动物行走运动规律等。</p>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 以国宝熊猫生活行为作为创作元素, 拓展对我国稀有动物的了解, 建立爱护自然, 人与自然和谐发展等思想意识融入动物运动规律的教学过程中。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用提交作品的方式, 占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源:</b> <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEer2">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEer2</a></p>
8	<p><b>剧本及画面分镜头设计</b></p>	<p><b>素质目标:</b> 指导学生编写时代精神故事、优秀文化传统故事的创新激励学生的自信等融入剧本及画面分镜头设计的过程中。具有团队协作精神; 具备学习的主动性和能动性。</p> <p><b>知识目标:</b> 了解动画影片制作的基本知识, 掌握动画片创作的基本要领; 掌握剧作的基本理论及写作技巧, 掌握电影的思考方式和表达方式, 掌握画面分镜头的设计理论和方法。</p> <p><b>能力目标:</b> 具有独自绘制动画分镜头的能力; 具有动画剧本的故事、改编的能力; 具有独立设计, 绘制能力; 具有学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。</p>	<p>(1) 任务一: 动画剧作概论</p> <p>(2) 任务二: 动画剧本中的人物塑造</p> <p>(3) 任务三: 动画剧本的故事、改编</p> <p>(4) 任务四: 动画剧本的分类及创作手法</p> <p>(5) 任务五: 景别、镜头运动、构图的基本使用</p> <p>(6) 任务六: 可用最新AI工具, 编写剧本格式</p>	<p>(1) <b>课程思政:</b> 引导学生做好动画准备、制作等相关工作任务, 使学生了解二维动画制作的基本操作流程, 训练学生原动画的表现能力, 提高学生对动画的认识, 培养规范意识、规矩意识。</p> <p>(2) <b>教学条件:</b> 本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法:</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求:</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强的美术理论功底。</p> <p>(5) <b>考核评价:</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用提交作品的方式, 占总成绩的60%。</p> <p>(6) <b>数字资源:</b> <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEepB">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEepB</a></p>



## (2)专业核心课程

包括《动画技法》《人物运动规律》《三维建模》《MAYA渲染》《MAYA角色动画》《影视后期编辑与合成》《三维动画场景设计》7门课程，544学时，34学分。

表 6-9 专业核心课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	动画技法	<p><b>素质目标：</b>具有动画动作设计和时间节奏设计的科学思维方法；具有严谨、细致、反复打磨、精益求精的动画工匠精神；具备吃苦耐劳、刻苦钻研的劳动精神；具有想象力和勇于探索的创新精神；具备学习的主动性和能动性。</p> <p><b>知识目标：</b>了解动画的原理，熟悉动画制作的流程；熟知动画师和原画师的职责和任务；熟悉惯性运动、弹性运动、曲线运动规律的特点；掌握动画线条的绘制要求；掌握打破中间画动作不协调的处理方法；熟练掌握自然现象运动规律的常规动作绘制技法；</p> <p><b>能力目标：</b>具有计算并设计动画动作时间的能力；具有分析掌握力的发力点与受力的关系以及物体、人、动物在常规运动中的运动轨迹的能力；具备绘制自然现象的运动规律技能。</p>	<p>(1) 任务一：动画的起源、动画的特点以及动画的定义</p> <p>(2) 任务二：动画造型的方法和要点</p> <p>(3) 任务三：中间线和中间画的添加技法</p> <p>(4) 任务四：动画的时间与节奏的控制技巧</p> <p>(5) 任务五：惯性运动、弹性运动规律的要点和表现技巧</p> <p>(6) 任务六：自然现象的运动规律及原动画绘制技法</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>根据动画专业的理论、动画技法、原画技法为主要教学内容，通过介绍学习动画的起源、动画的特点以及动画的定义，使学生了解基本的动画的理论基础。潜移默化地提高学生的知识素养。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用多媒体与现场演示教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p><b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg_">https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg_</a></p>
2	人物运动规律	<p><b>素质目标：</b>具有良好的职业修养和职业道德素养；具有独立思考与创新创业的专业能力；具有艺术审美能力、民族文化情怀。</p> <p><b>知识目标：</b>熟悉人物走、跑和跳跃的基本运</p>	<p>(1) 任务一：人的走路动作</p> <p>(2) 任务二：人的跑步动作</p> <p>(3) 任务三：人的跳跃动作</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，潜移默化地提高学生的美感和文化自信。具有“敬业守信、精益求精的、协作共进、追求卓越”的大国工匠精神。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用</p>

		<p>动规律；掌握人物运动规律的绘制技法；掌握人物运动力学原理。</p> <p><b>能力目标：</b>具有直观的表现角色的重量的能力；具备绘制角色走、跑、跳跃的基本运动规律技能；具有表现走路动作的快慢节奏的能力；具有表现跑步动作的快慢节奏的能力。</p>		<p>多媒体与现场演示教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p><b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/WXSTC-1469677173?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg">https://www.icourse163.org/course/WXSTC-1469677173?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg</a></p>
3	<b>三维建模</b>	<p><b>素质目标：</b>具有职业动画师创业精神和职业道德意识；具有学生的团队协作精神；具有主动性和能动性。</p> <p><b>知识目标：</b>熟悉MAYA的界面环境；掌握面向对象MAYA建模的思想和基本理论；熟练掌握基础对象的创建、修改及变换操作的使用；熟练掌握Polygon基础模型创建；熟练掌握Nurbs基础模型创建。</p> <p><b>能力目标：</b>具有操作各个界面的命令的能力；具有运用Polygon基础模型命令创建出各种模型的能力；具有复杂三维立体模型的建造能力</p>	<p>(1) 任务一：Nurbs、Polygon建模方式</p> <p>(2) 任务二：Polygon基础模型创建</p> <p>(3) 任务三：Nurbs基础模型创建</p> <p>(4) 任务四：分割多边形、平滑处理多边形、法线的处理</p> <p>(5) 任务五：编辑UV</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握运用MAYA进行三维模型制作等技能，培养学生的工匠精神。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用多媒体与现场演示教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p><b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/ZZULI-1465579166?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg">https://www.icourse163.org/course/ZZULI-1465579166?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcsg_jg</a></p>
4	<b>MAYA渲染</b>	<p><b>素质目标：</b>具有良好的职业修养和职业道德素养；具有自觉学习和自我发展的能力；具有团结协作、资料收集与整理及专业沟通与表达的综合能</p>	<p>(1) 任务一：材质、贴图</p> <p>(2) 任务二：灯光基本使用方法</p> <p>(3) 任务三：三点照明方法与原理</p> <p>(4) 任务四：渲染</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>培养学生的maya软件渲染应用能力；培养学生的工作、学习的主动性；培养学生的创造思维能力。同时通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，潜移默化地提高学生的美感和文化自</p>

		力；具有独立思考与创意创新的专业能力。 <b>知识目标：</b> 了解灯光基本原理并初步掌握MAYA灯光基础操作；掌握MAYA渲染基本原理和相关概念；掌握三维模型的UV技术；掌握材质节点的基础应用；掌握MAYA渲染器的基础使用操作； <b>能力目标：</b> 具备灯光制作技能；具有MAYA展UV的能力；具有MAYA材质运用与制作的能力；具有MAYA渲染制作的能力；具有MAYA特效的制作能力。	输出、粒子系统的基本使用	信。 <b>(2) 教学条件：</b> 本课程采用多媒体与现场演示教学。 <b>(3) 教学方法：</b> 任务驱动法、现场教学法、讨论法等。 <b>(4) 师资要求：</b> 具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。 <b>(5) 考核评价：</b> 采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。 <b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/USTC-1206454817?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/USTC-1206454817?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
5	<b>MAYA角色动画</b>	<b>素质目标：</b> 具有创业精神和职业道德意识。具有学习、制作工作的主动性。具有综合运用知识、处理问题的能力。具有综合素质，团队合作精神。 <b>知识目标：</b> 熟悉MAYA角色动画的界面环境；熟练把握关键帧动画、路径动画；熟练掌握走路、变化的走路动画制作步骤；熟练掌握跑步、跳跃动作动画制作步骤。 <b>能力目标：</b> 具有使用关键帧动画在角色的运动中的控制方法。具有制作角色走路动作、跑步、跳跃动作，使角色的动画更加生动灵活的能力。	(1) 任务一：小球弹跳关键帧动画制作 (2) 任务二：小汽车路径动画制作 (3) 任务三：驱动关键帧小球进门制作 (4) 任务四：齿轮旋转表达式动画制作 (5) 任务五：非线性变形器动画 (6) 任务六：约束动画拿东西案例 (7) 任务七：人物角色骨骼搭建绑定操作 (8) 任务八：绘制人物蒙皮制作 (9) 任务九：人物走路制作 (10) 任务十：人物跑步动作制作 (11) 任务十一：人物跳跃动作制作 (12) 任务十二：跳水运动员动作制作	(1) 课程思政：培养学生的软件应用能力；培养学生的工作、学习的主动性；培养学生的创造思维能力。同时通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，开阔学生的艺术视野，潜移默化地提高学生的美感和文化自信。 (2) 教学条件：本课程采用多媒体与现场演示教学。 (3) 教学方法：任务驱动法、现场教学法、讨论法等。 (4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。 (5) 考核评价：为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核包括出勤、课堂表现、平时作业、教学平台后台数据等。部分，占总成绩40%。期末考核采取考试的方式，占总成绩60%。 (6) 数字资源： <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEmOK">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEmOK</a>
6	<b>影视后</b>	<b>素质目标：</b> 具有为影	(1) 任务一：非线性	(1) 课程思政：培养学生的

	<p><b>期编辑与合成</b></p>	<p>视后期合成行业服务的意识；提高影视后期合成特效制作技能应用的社会适应性；具有养综合素质，有良好的组织纪律性，能够有团队合作精神。</p> <p><b>知识目标：</b>了解影视动画非线性编辑的基础知识、基本规律，了解影视编辑在影视制作领域的应用，premiere、基本工作流程项目设置与素材管理；掌握和运用此软件进行影视后期制作的具体方法和技巧。</p> <p><b>能力目标：</b>具有使用软件剪辑合成影片，为影片配音配乐的能力。具有图形动画的全流程设计，制作一个完整图形动画的应用能力。具有使用视听语言剪辑合成动画作品的的能力。</p>	<p>性编辑基础（After Effects剪辑，合成，基础工具的使用）</p> <p>（2）任务二：影片剪辑技巧（画面转场、音频音效的编辑处理）</p> <p>（3）任务三：图形动画制作</p> <p>（4）任务四：摄像机跟踪、插件使用</p>	<p>软件应用能力；培养学生的工作、学习的主动性；培养学生的创造思维能力。同时通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，开阔学生的艺术视野，潜移默化地提高学生的美感和文化自信。</p> <p>（2）<b>教学条件：</b>本课程采用多媒体与现场演示教学。</p> <p>（3）<b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>（4）<b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p>（5）<b>考核评价：</b>为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核包括出勤、课堂表现、平时作业、教学平台后台数据等。部分，占总成绩40%。期末考核采取考试的方式，占总成绩60%。</p> <p>（6）<b>数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/learn/WHJZY-1003087007?tid=1003298006#/learn/content?type=detail&amp;id=1005020044&amp;cid=1006378161">https://www.icourse163.org/learn/WHJZY-1003087007?tid=1003298006#/learn/content?type=detail&amp;id=1005020044&amp;cid=1006378161</a></p>
7	<p><b>三维动画场景设计</b></p>	<p><b>素质目标：</b>具有高尚的职业道德，为动画行业服务的意识；具有综合运用知识、处理问题的能力；具有学好的动画场景设计习惯。</p> <p><b>知识目标：</b>掌握三维动画场景的空间设计与镜头表现；掌握动画影片色彩创作及光影造型；掌握三维动画场景中的陈设道具与材质表现；掌握根据动画剧本，进行三维动画场景设计效果图的绘制。</p> <p><b>能力目标：</b>具有动画场景设计创作构思能力；具备场景设计规律及效果图的技能；具有结合动画剧情的原创设</p>	<p>（1）任务一：动画中的场景概念稿设计</p> <p>（2）任务二：应用最新AIGC人工智能工具和绘画技术设计场景图内景或外景</p> <p>（3）任务三：三维动画场景的低模制作</p> <p>（4）任务四：三维动画场景的高模制作</p> <p>（5）任务五：三维动画场景的渲染</p>	<p>（1）<b>课程思政：</b>训练学生对三维动画场景的把控能力和软件操作能力，培养学生孜孜不倦勇于拼搏的专业态度。通过体现中国传统文化的项目案例分析与练习，潜移默化地提高学生的美感和文化自信。</p> <p>（2）<b>教学条件：</b>本课程采用多媒体与现场演示教学。</p> <p>（3）<b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>（4）<b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p>（5）<b>考核评价：</b>为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核包括出勤、课堂表现、平时作业、教学平台后台数据</p>

		计能力，场景设计图的绘制能力。		等。部分，占总成绩40%。期末考核采取考试的方式，占总成绩60%。 <b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
--	--	-----------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### (3) 专业拓展课程

包括《字体与版式设计》《漫塑》《动画短片创作》《动作设计》《DV影视短片》5门课程，288学时，18学分。

表 6-10 专业拓展课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	字体与版式设计	<p><b>素质目标：</b>培养学生的民族自信心与字体的视觉空间整合能力；学生团队合作意识，激发学生工作、学习积极性。</p> <p><b>知识目标：</b>了解字体设计的概念，掌握字体设计的文化与特征，激发学生字体设计的创造思维能力；了解字体和版式设计与市场的关系，增强整体设计能力，探索字体与版式设计的新趋势。</p> <p><b>能力目标：</b>培养学生独立的设计能力，熟练地掌握字体设计的基本表现手法，并能用文字语言准确地传达自己的思想；并有很强的文字表现力，能探索不同的文字表现方式。</p>	<p>(1) 任务一：美术字概述</p> <p>(2) 任务二：变体美术字的变化准则</p> <p>(3) 任务三：变体美术字的变化手</p> <p>(4) 任务四：创意字体的设计方法</p> <p>(5) 任务五：商业字体设计</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>经过课程学习使学生了解版式设计的特点、概念、分类及要求。掌握版式设计的基本程序方法、形式法则、创意思路和制作要求。注重培养学生孜孜不倦的工匠精神和一丝不苟的设计素养能力。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用多媒体教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论与实践功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p> <p><b>(6) 数字资源：</b> <a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEeIE">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEeIE</a></p>
2	漫塑	<p><b>素质目标：</b>具有创业精神、敬业精神和职业道德；具有综合运用知识分析、处理问题的能</p>	<p>(1) 任务一：油泥原模设计与制作的使用方法</p> <p>(2) 任务二：应用</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>课程引导给我国当代优秀人物造像，从而了解人物先进事迹。教育学生在思想上、行动上将工</p>

		<p>力；具有空间想象能力、创新意识；具有认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风；</p> <p><b>知识目标：</b>了解高温油泥的制作流程，熟练使用各种工具制作漫塑；掌握油泥原模设计与制作的使用方法与技巧。</p> <p><b>能力目标：</b>具有使用各种工具制作漫塑的能力；具有对动漫原模设计表达实际动手的操作能力。</p>	<p>最新AIGC人工智能工具和绘画技术制作设计方案</p> <p>(3) 任务三：动漫原模进行制作等设计表达</p>	<p>工匠精神、民族精神、社会主义核心价值观等融入漫塑的教学过程中。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论与实践功底。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p>
3	动画短片创作	<p><b>素质目标：</b>具有客观公正、诚实守信的品质；养具有求真求实、严谨勤奋、开拓创新的精神；树立主动自我学习、解决问题、处理信息、与人交流合作的工作态度。<b>知识目标：</b>了解视频拍摄的基本原理、历程和分类，掌握摄像的基本技巧和技能，熟练运用影像的视觉规律拍摄一组组合镜头。</p> <p><b>能力目标：</b>具有镜头语言的表达能力。</p>	<p>(1) 任务一：Premiere Pro的基本操作</p> <p>(2) 任务二：动画短片的剧本分镜头</p> <p>(3) 任务三：短片的拍摄剪辑</p> <p>(4) 任务四：应用AI设计剧本格式</p> <p>(5) 任务五：应用最新AIGC人工智能工具和绘画技术知识赋能动画短片设计</p>	<p>(1) <b>课程思政：</b>课程将分析《建国伟业》《我和我的祖国》等优秀电影视听语言，从影片中获得时代精神、民族精神的熏陶融入教学过程中。</p> <p>(2) <b>教学条件：</b>本课程采用多媒体教学。</p> <p>(3) <b>教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p>(4) <b>师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论与实践功底。</p> <p>(5) <b>考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的60%。</p>
4	动作设计	<p><b>素质目标：</b>具备动画影片制作的本身表面与内质所包含的大容量知识与多层面修养，具有严谨、细致的工作学习作风。</p> <p><b>知识目标：</b>了解动画的理论、规律及其工序；</p>	<p>(1) 任务一：动画的起源、动画的特点以及动画的定义</p> <p>(2) 任务二：特殊运动状态</p> <p>(3) 任务三：性格化动作</p>	<p>(1) <b>课程思政：</b>将民族精神、工匠精神、创新精神、文化自信等融入动作设计的教学过程中，树立学生的文化自觉和文化自信，培养学生的道德情操、民族情感以及实践创新、精益求精的工匠精神。培养学生的软件应</p>

		掌握人物和动物动作设计的画法、动作速写、分析与打破常规，常见角色入景、出景、情景动作设计等动作画法。 能力目标：具备行业的基础动作绘制技能；具有很好的节奏感，丰富的手调动画能力，能够把握动画动作，表现流畅、自然的动画效果。		用能创造思维能力。 (2) <b>教学条件</b> ：本课程采用多媒体与计算机房演示教学。 (3) <b>教学方法</b> ：任务驱动法、现场教学法、讨论法等。 (4) <b>师资要求</b> ：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。 (5) <b>考核评价</b> ：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的40%。
5	DV影视短片	<b>素质目标</b> ：具有客观公正、诚实守信的品质；具有求真求实、严谨勤奋、开拓创新的精神；能够主动自我学习、解决问题、处理信息、与人交流合作的工作态度。 <b>知识目标</b> ：全面的了解DV摄像机的基本原理、历程和分类；掌握摄像的基本技巧和技能，并结合影像的视觉规律拍摄一组组合镜头，训练镜头语言的表达能力。 <b>能力目标</b> ：具有动手能力和理论与实践结合的能力；具有镜头语言的表达能力。	(1) 任务一：Premiere Pro的基本操作 (2) 任务二：DV短片的剧本分镜头 (3) 任务三：DV短片的拍摄剪辑 (4) 可用最新AI工具，编写剧本格式。	(1) <b>课程思政</b> ：课程将分析《建国伟业》、《我和我的祖国》等优秀电影视听语言，从影片中获得时代精神、民族精神的熏陶融入教学过程中。 (2) <b>教学条件</b> ：本课程采用多媒体与计算机房演示教学。 (3) <b>教学方法</b> ：任务驱动法、现场教学法、讨论法等。 (4) <b>师资要求</b> ：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。 (5) <b>考核评价</b> ：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核采用提交作品的方式，占总成绩的40%。

#### (4) 专业综合实践课程

包括《毕业设计》《岗位实习》《学业总结》3门课程，644学时，28学分。

表 6-11 专业综合实践课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	毕业设计	<b>素质目标</b> ：具有良好的职业道德、创业精神；	(1) 完成毕业设计的基本要求，完成	(1) <b>课程思政</b> ：培养学生适应企业产品研发工作需

		<p>具有适应企业产品研发工作需要的能力，具有创新精神、时代精神与工匠精神，自觉遵守纪律和各项规章制度。</p> <p><b>知识目标：</b>了解毕业设计的基本流程，充分认识毕业设计的重要性；了解毕业设计各种选题类型的设计原则及表现方式，掌握动漫专业相关的毕业设计选题项目的理论与实践要点，掌握动漫设计的流程与方法。</p> <p><b>能力目标：</b>具有较强的动漫设计能力；具备良好的沟通与表达能力；培育学生在方案过程中思考解决问题的意识与能力。</p>	<p>毕业设计所需要填报的各类文件材料。</p> <p>(2) 应用最新AIGC人工智能工具和绘画技术知识赋能毕业设计</p> <p>(3) 完成一套动漫相关设计方案的综合设计工作，包括但不限于插画、漫画、动画等相关作品形式；完成毕业设计总结报告与毕业答辩。</p>	<p>要的能力，考查学习过程中必备的创新精神、时代精神与工匠精神，培养学生自觉遵守纪律和各项规章制度，刻苦钻研，独立思考，勇于实践、敢于创新，养成尊敬师长、团结协作、坚守诚信的优良品德。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用多媒体与计算机房演示教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、校企导师评价等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核采用毕业设计作品、毕业设计成果报告书等相关毕业设计文件的方式，占总成绩的40%。</p>
2	岗位实习	<p><b>素质目标：</b>培养学生的顶岗实践能力；培养学生的工作、学习的主动性；培养学生的创造思维能力；养成勇于克服困难的精神，具备较强的解决问题的能力。</p> <p><b>知识目标：</b>了解顶岗实习的相关行业动态；了解顶岗实习的实践项目；了解本专业的市场动态；掌握专业技能的实际应用技巧；熟练掌握本专业的职业技能。</p> <p><b>能力目标：</b>具备完成顶岗实习中单位赋予的任务技能，具有独立地完成整个的顶岗实习的能力；具有调整工作状态的能力。</p>	<p>学生运用本专业所学知识和技能，在实习指导老师的指导下，通过参与企业设计生产实践，熟悉操作技能和工作流程，完成一定的设计生产任务。</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>培养学生的顶岗实践能力；培养学生的工作、学习的主动性；培养学生的创造思维能力；养成勇于克服困难的精神，具备较强的解决问题的能力与工匠精神。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程在实习单位进行。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>任务驱动法、现场教学法、讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>校内任课老师具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底；实习单位应具有完整的企业信息与资质，有相应营业资格证明；企业管理严谨，在业界良好的口碑及声望；与行业及相关企业联系密切，能承担学生顶岗实习阶段的综合素质能力和相</p>



				<p>关专业能力的培养。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用岗位实习过程性考核+岗位实习结果考核相结合的方式，过程性考核成绩根据考勤、校企导师评价等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核采用提交顶岗实习总结、定岗实习证明、企业评价报告等顶岗实习材料相结合方式，占总成绩的40%。</p>
3	学业总结	<p><b>素质目标：</b>培养毕业生个人作品呈现与个人推荐意识；培养毕业生职业准备意识；培养优秀数字艺术专业方向设计师的职业素养；培养学生在工作中的责任意识与创新精神；树立正确的人生观和价值观形成良好的职业道德。</p> <p><b>知识目标：</b>了解毕业设计结束后布展过程的全部流程；熟悉毕业生离校手续；完成毕业典礼与优秀毕业生推荐；掌握在即将踏入学校进入社会前的基本社交常识与办事流程。</p> <p><b>能力目标：</b>通过学习与实践培养毕业生设计作品陈列能力；培养毕业生对毕业设计作品讲解、展示效果、社交礼仪等社会能力；具有竞聘与个人推介能力。</p>	<p>(1) 学业总结材料</p> <p>(2) 毕业设计展、离校手续办理、毕业典礼、毕业生推介会等</p>	<p><b>(1) 课程思政：</b>培养学生良好的职业道德、创业精神和健全的体魄；培养学生适应企业产品研发工作需要的能力，考查学习过程中必备的创新精神、时代精神与工匠精神，培养学生自觉遵守纪律和各项规章制度，刻苦钻研，独立思考，勇于实践、敢于创新，养成尊敬师长、团结协作、坚守诚信的优良品德。</p> <p><b>(2) 教学条件：</b>本课程采用多媒体教学。</p> <p><b>(3) 教学方法：</b>讨论法等。</p> <p><b>(4) 师资要求：</b>具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强的美术理论功底。</p> <p><b>(5) 考核评价：</b>采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、毕业推介表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核采用期末的方式，占总成绩的60%。</p>

## 七、教学进程总体安排

### ◆ (一) 教学进度表

课程类别	课程性质	课程名称	课程代码	总学分	总学时	理论讲授	课内实践	各学期周数分配						考核方式	备注	
								第一学年		第二学年		第三学年				
								一	二	三	四	五	六			
公共基础课程	必修	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	08100001	2	32	30	2		2/16							
		思想道德与法治	08100003	3	48	40	8	2/14	2/10							
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	08100008	3	48	36	12			2/18	2/6				★	
		形势与政策	08100004	1	40	32	8	2/5	2/5	2/5	2/5					
		军事理论	10100001	2	36	36	0		2/18							
		军事技能	10100002	2	112	0	112	3周								
		心理健康教育	06100001	2	32	18	14	4/4	4/4							
		高职生职业发展与就业指导	07100001	2	32	32	0	2/8				2/8				
		大学生创新创业实务	07100003	2	32	32	0				2/16					
		中外工艺美术史	06100003	2	36	36	0			2/18						
		大学体育	06100004	6	108	8	100	2/12	2/14	2/14	2/14					
		大学生劳动素养教育	10100003	2	36	6	30	1/8	2/6	1/8	1/8					
		小计			<b>29</b>	<b>592</b>	<b>306</b>	<b>286</b>								
	选修	大学语文	06200001	3	54	54	0	2/9	2/9	2/9						
		应用写作	06200003	1	18	9	9				2/9					
		大学英语	06200006	8	128	128	0	4/16	4/16							
		现代设计史	06200007	2	36	26	10				2/18					
		信息技术	06200008	3	48	24	24	2/12	2/12							
		非物质文化遗产理论与实务	06200009	1	18	18	0			2/9						
国家安全教育		08100015	1	18	12	6		2/9								
古诗词鉴赏	06200011	1	18	18	0		2/9									

此课程为线下选修课

		小计			15	270	221	49	此类课程为线下选修课，学生从开设的8门课程20个学分中，修满15学分							
		通识选修课	四史课程	2211090201	2	36	36	0	此课程为平台选修课，开设学期为1-5学期，学生从开设的5门课程10个学分中，修满2个学分							
			劳动通论	2011090208	2	36	36	0								
			工匠精神	2011090206	2	36	36	0								
			现代商务礼仪	1911090209	2	36	36	0								
			美学入门	1911090208	2	36	36	0								
		就业创业类选修课	创新思维开发与训练	2011090203	1	18	18	0	此课程为平台选修课，开设学期为1-5学期，学生从开设的3门课程3个学分中，修满1个学分							
			互联网思维	2011090204	1	18	18	0								
			大学生创业法律基础知识与实务	1911090210	1	18	18	0								
		小计			3	54	54	0								
合计			47	916	581	335										
专业课程	专业基础课程	必修	动态速写	09400002	3	48	8	40	16/3							
			photoshop	09400003	4	64	18	46	16/4							
			影视基础	09400001	3	48	16	32	16/3					★		
			人物漫画素描	09600002	4	64	18	46		16/4						
			动画造型设计	09500002	4	64	24	40		16/4					△	
			三维软件基础	09600007	4	64	24	40		16/4						
			动物运动规律	09400006	4	64	24	40			16/4					
			剧本及画面分镜头设计	09400003	3	48	12	36				16/3			△	
			小计			29	464	144	320	112	192	64	96			
	专业核心课程	必修	动画技法	09400009	6	96	26	70		16/6					△	
			人物运动规律	09400005	5	80	26	54			16/5				△	
			三维建模	09500008	5	80	26	54			16/5			★	△	
			MAYA渲染	09500010	5	80	26	54				16/5			△	
			MAYA角色动画	09500011	5	80	36	44				16/5		★	△	
			影视后期编辑与合成	09500004	4	64	24	40				16/4		★	△	
三维动画场景设计			09400007	4	64	28	36				16/4		★	△		
小计				34	544	192	352		96	160	288					
专业选修	字体与版式设计	09400023	4	64	18	46	16/4									

拓展课程	漫塑	09600006	4	64	18	46			16/4				
	动画短片创作	09600001	4	64	18	46				16/4			
	动作设计	09500005	3	48	10	38				16/3			
	DV影视短片	09500013	3	48	10	38				16/3			
	小计		18	288	74	214	112		64	64			
专业综合实践课程 必修	岗位实习	09700001	24	576	0	576				24/5	24/19		
	毕业设计	09700002	3	48	16	32				16/3			
	学业总结	09700003	1	20	0	20					20/1		
	小计		28	644	16	628				168	476		
合计			109	1940	426	1514							
总计			156	2856	1007	1849							

备注：1. 表★为考试科目，其余为考查科目。

2. 《形势与政策》按照《教育部关于加强新时代高校“形势与政策”课建设的若干意见》（教社科〔2018〕1号）意见实施。

3. 专业课程的其他备注说明。

## （二）学时与学分分配表

课程类型	学分小计		学时小计	
	学分	占总学分比例	学时	占总学时比例
公共基础课程	47	30.7%	916	32.1%
专业（技能）课程	109	69.3%	1940	67.9%
合计	156	100%	2856	100%
其中	选修课（含公共选修和专业选修）		612	21.4%
	实践教学环节		1849	64.7%

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

本专业的生师比不超过18:1，师资主要采用人才引进、鼓励自我发展、进修等方式培养，建立一支有1-2名专业带头人，高学历或企业工作经验丰富的骨干教师队伍，老中青教师年龄比应达1:2:2；研究生、本科

教师学历比应达4: 1; 教师高级、中级、初级职称比应达1: 2: 2; 专职、兼职教师比应达7: 3知识结构合理, 德优业精的师资队伍, 应构建教师教学创新团队建设, 高素质的双师教师占比80%以上。

### 1. 专业带头人

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

(1) 熟悉本专业的培养方案。

(2) 精通本专业部分核心课程, 具有较高水平的教学能力; 具有先进的高职教育理念、熟悉行业、企业新技术发展动态、把握专业发展方向的能力, 能主持专业课程开发, 带动课程教学团队进行教育教学改革、进行精品课程建设、教材建设、校内外基地建设、技术应用开发和技术服务等。

(3) 专业知识扎实, 专业视野宽广, 实践技能较强, 富有改革和创新精神。具有一定的工程实践经验和研发能力。带动课程教学团队进行教育教学改革等工作之外, 要全面负责每学期本课程的教学任务的具体实施。

(4) 主持或参与过本专业人才培养模式创新、课程体系和教学内容改革、人才培养方案制(修)订、课程开发与建设、实训基地建设、特色或品牌专业建设。

### 2. 专任教师

专任教师原则上应具有讲师及以上职称, 能够较好地把握国内外游戏设计行业、专业发展, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对动漫艺术设计专业人才的需求实际, 教学设计、专业研究能力强, 组织开展教科研工作能力强, 在本区域或本领域具有一定的专业影响力。具体要求如下:

(1) 具有良好的思想政治素质、职业道德及现代的职教理念, 具有可持续发展的能力, 将立德树人贯穿课程教学全过程;

- (2) 具有先进的动漫软件专业知识；
- (3) 能够调配、规划实验实训设备，完善符合现代教学方式的教学场所；
- (4) 能够指导高职学生完成高质量的企业实习和毕业设计；
- (5) 能够为企业工程技术人员开设专业技术短训班；
- (6) 能够胜任校企合作工作，为企业提供技术服务、解决企业实际问题；
- (7) 专任骨干教师要具有定期在企业挂职锻炼（在企业生产一线从事游戏软件开发）的经历，具有中、高级以上的资格证书（含具有中、高技术职称或中、高级技工证书）；
- (8) 专任骨干教师应接受过职业教育教学方法论的培训，具有开发专业课程的能力，能够指导新教师完成上岗实习工作；
- (9) 专任青年教师要具备在企业实习一年的工作经历，并经过教师岗前培训，方能从事教学工作。

### 3. 兼职教师

包括课程任课教师和岗位实习指导教师。应具备良好的思想政治素质、职业道德，具有工程师、技师职称的技术人员，现岗在企业及连续工作5年以上，在专业技术与技能方面具有较高水平，具有良好语言表达能力，通过教学法培训合格后，主要承担实训教学或岗位实习指导教师工作。

## ◆（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室实训室和实习基地。

### 1. 专业教室基本条件

配备黑（白）板、电脑、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。

校内实训室基本要求

教学场地要满足项目建设需要，为学生提供仿真或真实的学习环境，满足理实一体的教学要求，设备、台套数要能满足项目的实施要求，保证学生团队完成项目要求。

表8-1 校内实践教学条件配置与要求表

实验实训室	设备配置	设备功能与要求	主要实训项目	职业能力培养
1. 画室	1. 工作台 2. 桌椅（40套） 3. 画架 4. 写生用石膏像 5. 静物 6. 电脑 7. 投影仪 8. 空调 9. 饮水机	能满足40人开展基础设计素描、设计色彩、图形创意等课程教学与实训要求；能满足案例教学与优秀作品展示的教学要求。	动态速写、人物漫画素描的课程教学和项目实训。	设计素描、设计色彩、图形创意等设计基础能力，同时注重培养学生创新思维能力，团队协作意识，具备较好的社会主义核心价值观。
2. 原画工作室	1. 工作台 2. 桌椅（40套） 3. 电脑（40套） 4. 投影仪 5. 打印机 6. 文件柜 7. 空调 8. 饮水机	能满足40人自带笔记本电脑进行动画绘制实训；配置动画设计等图书、素材电子资源能满足案例教学要求。	动画造型设计、动画技法、动作设计、人物运动规律、动物运动规律的课程教学和项目实训	培养学生掌握人物和动物动作设计的画法、动作速写、分析与打破常规，表情与口型、常见角色入景、出景、转头、惊讶、情景动作设计等动作画法。
3. 计算机实训室	1. 工作台 2. 电脑（40套） 3. 打印机 4. 投影仪 5. 桌椅（40套） 6. 空调 7. 饮水机	电脑要求安装Office、Adobe、PhotoShop、Flash、AI等正版高版本绘图软件，网络通畅；配置素材等电子资源能满足案例教学要求。	字体与版式设计、PhotoShop、后期编辑与制作、剧本及画面分镜头绘制的课程教学和项目实训	计算机图形绘制及图像处理的能力，同时注重培养学生创新思维能力，孜孜不倦的工匠意识，具备较好的社会主义核心价值观。
4. 动画工作室	1. 工作台 2. 电脑（40套） 3. 打印机 4. 投影仪 5. 桌椅（40套） 6. 空调 7. 饮水机 8. 工作台	电脑要求安装Office、Adobe、PhotoShop、Flash、AI、Maya、AE等正版高版本绘图软件，网络通畅；配置素材等电子资源能满足案例教学要求。	三维软件基础、三维建模、Maya渲染、Maya角色动画、动画短片创作的课程教学和项目实训	按照真实企业生产环境采购设备、按照生产的工作流程来布置场地，积极开展对外服务。学生能够通过个人或团队的能力，制作出成熟的作品。

## 2. 学生实习基地基本要求

校外实训基地有健全的规章制度及基于职业标准的员工日常行为规范，能满足学生半年以上岗位实习。

### (1) 管理体制

校企合作的管理体制通常涉及组织架构、职责划分及决策机制等方面。

#### 组织架构：

学校层面：成立校企合作领导小组或校企合作办公室，由校领导担任组长，成员包括教务处、招生就业处、科研处等相关部门负责人。这些机构负责全校校企合作的规划、协调、管理和监督。

院系层面：各院系设立校企合作工作小组，具体负责本院系与企业的合作事宜，包括日常联系、项目执行、学生管理等。

#### 职责划分：

校企合作领导小组或办公室：负责制定校企合作政策、规划，协调校内外资源，监督合作项目进展，评估合作效果。负责具体实施合作项目，包括与企业沟通、学生组织、教学管理、实习实训安排等。

### (2) 管理制度

校企合作管理制度是规范校企合作行为、保障合作双方权益的重要基础。

#### 合同管理：

与合作企业签订正式合同或协议，明确双方的权利、义务和违约责任。合同或协议应涵盖合作内容、期限、经费、知识产权、保密条款等方面。

#### 学生管理：

制定校企合作学生管理办法，明确学生在企业实习实训期间的纪律要求、安全管理、考核评价等事项。安排指导教师负责学生在企业期间的学习指导、生活关心和心理健康教育。

#### 成果管理：



建立健全校企合作成果管理制度，明确成果归属、分享和转化机制。鼓励教师和学生积极参与校企合作项目的研究开发工作，并对取得的重要成果给予表彰和奖励。

### (3) 合作机制

#### 资源共享机制：

学校可以为企业提供技术研发、人才培养等方面的支持；企业则可以为学生提供实习实训、就业创业等方面的机会。双方共享教学资源、实验设备和研究成果等资源，提高资源利用效率。

#### 沟通交流机制：

建立校企合作例会制度或定期沟通机制，加强双方之间的沟通交流和信息共享。通过座谈会、研讨会等形式增进相互了解和信任，共同商讨解决合作中遇到的问题和困难。

#### 互利共赢机制：

校企双方应坚持互利共赢的原则开展合作活动，确保合作项目能够取得良好的经济效益和社会效益。学校通过合作提升教学质量和科研水平；企业通过合作获得人才支持和技术创新成果。

表8-2 校外实践教学条件配置与要求表

序号	实训基地	基地功能与要求	职业能力与素质培养
1	湖南华视坐标动画有限公司	技术应用项目合作、师资培养、企业形象策划实习、实训，订单式培养与顶岗实习。	1. 负责制作动画、课件及游戏中的各类音效：系统音效、场景音效、技能音效、界面音效等； 2. 处理所有动画、课件及游戏的相关录音事宜和音频协调等工作； 3. 视频剪辑合成处理。 4. 就业创业能力、工匠精神、创新精神的培养。 5. 传承传播动漫文化的责任意识培养。
2	湖南漫联湖南漫联卡通文化传媒有限公司	技术应用项目合作、师资培养、企业形象策划实习、实训，订单式培养与顶岗实习	1. 二维动画制作，有扎实的造型基础能力和软件操作能力，善于把握角色动作设计； 2. 能进行平面二维动画场景设计，参与完成具体动画项目； 3. 具有良好的团队协作意识和能力； 4. 就业创业能力、创新思维能力的培养。 5. 传承传播动漫文化的责任意识培养。

3	长沙空行动画制作有限公司	技术应用项目合作、师资培养、动漫设计与制作实习、实训，订单式培养与顶岗实习。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 二维动画制作，有扎实的造型基础能力和软件操作能力，善于把握角色动作设计；</li> <li>2. 能进行平面二维动画场景设计，参与完成具体动画项目；</li> <li>3. 具有良好的团队协作意识和能力；</li> <li>4. 就业创业能力、创新思维能力的培养。</li> <li>5. 传承传播动漫文化的责任意识培养。</li> </ol>
4	长沙巨浪网络制作有限公司	技术应用项目合作、师资培养、动漫设计与制作实习、实训，订单式培养与顶岗实习。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备制作三维动画片、影视特效的能力，使用三维软件造型的能力，具备使用三维软件制作光影材质贴图的能力；</li> <li>2. 具备使用三维软件制作动画的能力，具备完成影像合成剪辑的能力；</li> <li>3. 具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德；</li> </ol>
5	长沙尚格影视策划有限公司	技术应用项目合作、师资培养、动漫设计与制作实习、实训。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备制作三维动画片、影视特效的能力，使用三维软件造型的能力，具备使用三维软件制作光影材质贴图的能力；</li> <li>2. 具备使用三维软件制作动画的能力，具备完成影像合成剪辑的能力；</li> <li>3. 具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德；</li> </ol>
6	益阳九之龙动画传媒有限公司	技术应用项目合作、师资培养、平面设计实习、实训，顶岗实习。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟悉二维动画规律，有较强的想象力和扎实的造型基础，善于把握多种视觉风格；</li> <li>2. 精通动画制作流程，有较强的Flash绘画能力，能根据各种需求创作卡通形象及场景；</li> <li>3. 了解分镜头设计和场景设计；</li> <li>4. 就业创业能力、工匠精神的培养。</li> </ol>
7	长沙星艺影视动漫制作有限公司	技术应用课题合作、师资培养、广告设计、策划实习，广告设计与制作生产性实训。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备较深厚的绘画功底，具备一定造型能力，具备一定表演能力；</li> <li>2. 具备完成影像合成剪辑的能力，制作配音与音效的能力；</li> <li>3. 视频剪辑合成处理，具有较强的计划组织协调能力、团队协作能力；</li> </ol>

### ◆ (三) 教学资源

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

## 1. 教材选用

动漫专业教材优选选用近3年职业教育国家规划教材和相关专业推荐教材，禁止不合格的教材进入课堂，原则上不使用本科教材，学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。鼓励与行业企业合作开发校本教材。同时建设网络教学资源库。推进课程思政建设，充分利用现代教育技术，营建网络思政教学平台，推进信息化教育技术在课堂教学中的运用。建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库平台，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

表8-3 动漫设计专业网络教学资源库的配置与要求表

序号	类别	资源条目	说明
1	专业建设方案资源	专业介绍	主要介绍专业的特点、面向的职业岗位群、主要学习的课程等。
		人才培养方案	主要包括专业目标、专业面向的职业岗位分析、专业定位、课程体系、核心课程描述等。
		课程标准	专业核心课程的课程标准
		授课计划	专业教学计划
		教学文件	教学管理有关文件
2	课程教学资源	教学指南	主要包括课程的岗位定位与培养目标、该课程与其他课程的关系、课程的主要特点、课程结构与课程内容、课时分配、课程的重点与难点、实践教学体系、课程教学方法、课程教学资源、课程考核、课程授课方案设计、课程建设与工学结合效果评价等。
		电子教案	主要包括学时、项目教学的教学目标、项目教学任务单、教学内容、教学重点与难点、教学方法建议、教学时间分配、教学设施和场地、讲评提纲、课程总结等。
		多媒体课件	优质核心课程课件
		教学视频库	主要包括课程设计录像、课堂教学录像等

		案例库	以一个完整的企业项目为案例单元，通过观看、阅读、学习、分析案例，实现知识内容的传授、知识技能的综合应用展示、知识迁移、技能掌握等，至少有 4 个以上的完整案例。
		实训项目	主要包括实训目标、实训设备和场地、实训要求、实训内容与步骤、实训项目考核和评价标准、实训报告或总结、操作规程与安全注意事项。
		学生作品	主要包括学生课程作业、实训项目及设计获奖的作品、顶岗实习和毕业设计的作品等。
3	自主学习资源	学习指南	主要包括课程学习目标与要求，重点、难点提示及释疑，学习方法，典型任务解析，自我测试题及答案，参考资料和网站。
		测试题库	主要包括课程对应的知识和技能的测试，测试题形式多样，包括专业基本技能和岗位核心技能两大技能模块。 依照《动漫设计专业技能考核标准》进行评分。
4	数字化资源	中国大学MOOC	<a href="https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEe0v">https://www.icourse163.org/shortUrl/parse/oEe0v</a>
		角色造型设计	<a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1001759004?tid=1465104446">https://www.icourse163.org/course/JIT-1001759004?tid=1465104446</a> <a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1206404803?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/JIT-1206404803?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
		动画影视后期特效创意与设计	<a href="https://www.icourse163.org/learn/WHJZY-1003087007?tid=1003298006#/learn/content?type=detail&amp;id=1005020044&amp;cid=1006378161">https://www.icourse163.org/learn/WHJZY-1003087007?tid=1003298006#/learn/content?type=detail&amp;id=1005020044&amp;cid=1006378161</a>
		动画运动规律	<a href="https://www.icourse163.org/course/WXSTC-1469677173?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/WXSTC-1469677173?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
		MAYA角色动画	<a href="https://www.icourse163.org/course/ZZULI-1465579166?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/ZZULI-1465579166?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
		动画技法	<a href="https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>
		动画场景基础	<a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_">https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830?from=searchPage&amp;outVendor=zw_mooc_pcssljg_</a>

#### ◆（四）教学方法

1. 推广工作室+现代学徒制试点经验，普及推广项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学、工作过程导向教学等教学方式。采用“资深名师+实训导师+企业导师”同步教学方式。优质教育资源共享；实训导师贴身指导，教学与实训同步；企业导师实时指导，商业项目的直接导入与生产过程进行反馈。

2. 广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、理实一体教学、混合式教学、模块化教学等新型教学模式。推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

基于工作过程任务驱动（项目实战）的教学法。使学生带着真实的任务在探索中学习。表现在课堂上是在老师的指导下，学生确定研讨主题、自主学习、展开研究讨论，用以开拓思路、锻炼思维、培养能力、创新观念的学习行为。学习过程是在教师指导下通过学生的学习行为来完成的。它为学生提供充分自由表达、质疑、探究、讨论问题、创新和应用的机会，让学生通过个人及分小组学习等多种渠道，将自己所学知识应用于解决实际问题，并给学生留有足够反思、创新的余地和空间。

3. 增加“教学手段”：如推广大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的应用；推广远程协作、实时交互、翻转课堂、移动学习等信息化教学模式。学生的学习时间从上课时间延伸到课前、课后。学习地点可能是图书馆、工作室、专业教室等，根据线上课程的教学目标要求和课程特点，在“课程思政”教学理念的指导下，综合运用数据平台，人工智能等网络教学法和实地参观法等多种教学方法，充分发挥课程的思政育人功能。

按岗位分阶段的教学设计模式：根据动漫设计专业人才培养方案的专业课程等不同的环节，实施分阶段式教学指导，强化岗位能力训练。项目创作指导的模式设定创作项目任务，以创作带教学，结合学生的软件创作实践，有针对性给予相关知识与技能的指导。比较和分析不同主题、表现

形式的软件作品，启发点拨学生，学会欣赏和借鉴。对学生的创作作品进行比较分析，引导学生了解优劣情况。

### ◆（五）学习评价

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

#### 1. 评价原则

多元主体相结合。在突出教师评价主体位置的同时，还要重视发挥学生自评、互评、企业专家的评价作用，从而使学生能够通过更多的渠道获得学习情况的反馈信息。

#### 2. 评价方式

本专业学习评价方式采用观察、考核、设计作品、职业技能大赛、职业资格等级证书鉴定等队员评价方式，涵盖课内评价和课外点评两部分。具体评价情况如下：

表8-4 动漫设计专业方向学习评价

序号	课程类型	过程性考核占比	结课作业考核占比	主要考核方式
1	必修考试课	40%	60%	观察、自评和互评、开卷和闭卷考试等
2	必修考查课	40%~70%	60%~30%	观察、自评和互评、笔试、作品考核、技能检测、小论文等
3	选修课	60%	40%	观察、自评和互评、笔试、技能检测、小论文等
4	综合实践课	60%	40%	观察、自评和互评、作品考核、技能检测、命题考核、职业技能大赛等

表8-5 职业技能竞赛、创新创业竞赛学分转换

成果形式	可认定学分	可转换课程	备注
职业技能竞赛	6学分，国赛一等奖 4学分，国赛三等奖以上 3学分，省赛三等奖以上	专业（技能）课中的 工艺课程	同一参赛项目按照所取得的最高荣誉认定学分，不累计认定。
动漫数字行业企业竞赛	4学分，国家级行业协会（学会）一等奖 3学分，国家级行业协会（学会）三等奖以上	专业（技能）课中的 工艺课程	
大学生互联网+、挑战杯等创新创业大赛	6学分，国赛一等奖 4学分，国赛三等奖以上 3学分，省赛三等奖以上	公共基础课中的相关 创新创业课程	

表8-6 职业技能等级证书学分转换

成果形式	可认定学分	可转换课程	备注
游戏美术设计职业技能等级证书（中、高级） （完美世界教育科技（北京）有限公司）	3学分，中级 6学分，高级	专业（技能）课中的 《三维建模》《MAYA 角色动画》课程	1+x证书

## ◆（六）质量管理

1. 内部评估，建立内部评估机制，定期对教学质量进行自我评估和改进。外部评估，邀请行业专家、用人单位等外部机构对教学质量进行评估和反馈。持续改进，根据评估结果，及时调整人才培养方案和教学计划，实现持续改进。实现自我诊断和持续质量改进的理念。

2. 建立有校、院、企、行业专业组成的数字艺术学院专业人才培养质量领导小组，通过相关制度的建立与落实，加强专业人才培养方案制定（修订）工作的质量管理意识与能力，强化专业调研、咨询研讨、过程监控、方案验收等环节的科学有序，对专业人才培养方案制定（修订）建设的实施事前充分论证、事中监控管理指导事后实施监测评价的全过程监控和考核。

## 九、毕业要求

1. 学生按本专业人才培养方案要求修完规定课程、考核合格，修满156学分；
2. 学生思想品德良好，具有良好的语言文字素养、数字素养和文化艺术素养，具备自主学习和终身学习意识；
3. 掌握从事动漫工作必备的基础知识和基本技能；具有较强的艺术表现能力、综合实践能力和专业问题解决能力；
4. 在校学习期间，专业技能抽查、毕业设计抽查、岗位实习合格；
5. 鼓励考取本专业职业资格证或动漫“1+X”职业技能等级证书；
6. 鼓励考取普通话二级乙等等级证书、高等学校英语应用能力3A级证书、湖南省计算机应用能力考试证书，体质测试达到教育部相关要求。

## 十、附录

1. 教学流程安排表（教学周数为20周，岗位实习为24周）
2. 专业人才培养方案专家论证意见表
3. 人才培养方案审批表（签字版）
4. 专业教学计划变更审批表



### 附件1:教学流程安排表


学年	学期	教学进程周次																										入学教育与军事教育	课堂教学	岗位实习	复习考试	学业总结	其他	学期周数合计
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26							
第一学年	一	○	#	#	#	#	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	◎		...	...	...	...	...	4	14		1		1	20
	二	○	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	◎	...	...	...	...	...	...		18		1		1	20
第二学年	三	○	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	◎		...	...	...	...		18		1		1	20	
	四	○	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	◎	...	...	...	...	...		18		1		1	20	
第三学年	五	○	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	*/*	◎	◇	◇	◇	◇	◇		...	...	...	...	...		13	5	1		1	20	
	六	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◎	...	...	...	...	...		0	19		1	0	20		
		总 计																										4	81	24	5	1	5	120
符号说明	#入学教育与军事教育      */*课堂教学      ◎考试      ...假期      ◎学业总结      ◇岗位实习 ○开学准备（教师培训、学生返校、教学场所卫生、教学设施准备、教材发放等）																																	

## 附件2:专业人才培养方案专家论证意见表

专业人才培养方案专家论证意见表

论证专业名称		动漫设计		论证时间	2024年7月
论证专家组成员	姓名	工作单位	职称/职务	论证身份	签名
	丁妍	湖南网络工程职业学院	讲师	同行专家	丁妍
	向欣	湖南网络工程职业学院	专业带头人	同行专家	向欣
	李虹霞	湖南工艺美术职业学院	教务处处长	校内专家	李虹霞
	燕晓山	湖南工艺美术职业学院	副教授 / 副院长	校内专家	燕晓山
	刘杨	湖南工艺美术职业学院	讲师/副院长	校内专家	刘杨
	邱学文	湖南工艺美术职业学院	党委书记	思政专家	邱学文
	罗沐	湖南漫联卡通文化传媒有限公司	执行总裁、总导演、艺术总监	企业专家	罗沐
	刘中	长沙巨浪网络科技有限公司	董事长	企业专家	刘中
	易文秀	长沙星创艺动漫公司	动画师	毕业生代表	易文秀
	文思祺	广州凡拓动漫科技有限公司	毕业生代表	在校生代表	文思祺
论证意见	<p>一、培养目标明确。专业能力定位准确，目标明确，符合行业、企业、社会人才需求。</p> <p>二、人才培养模式创新。</p> <p>依照专业对接产业、人才培养满足社会发展需求的原则，优化调整由企业、行业、专业协会和学校多方教育专家参与的专业建设咨询委员会。通过市场调研、岗位能力分析，确定学生培养三维目标与能力。构建“岗位引导、能力多元”的人才培养模式。在校内以“数字文创开放型产教融合实践中心”实训基地为依托，校外校企合作共建实习基地为后盾，培养学生具备分镜头设计、动画造型设计、三维建模与动画、特效与合成等多元能力。最后一学期安排到立羽文化、华视坐标、漫联卡通等4个校外实训基地顶岗实习锻炼，提升学生综合职业能力，可持续发展能力的学生。</p> <p>三、课程体系完整、清晰。通过校内外专家共同对分镜师、动画师、建模师岗位能力分析、改革目前主要以学科知识为主线的课程结构，结合现行规范、行业标准及能力模块实施课程整合，同时将动画制作1+X技能等级考核等岗位职业资格能力融入课程中，生成动漫艺术创作学习领域课程。构建“分镜师、动画师、建模师的职业能力为本位、以动画制作与设计岗位能力为主线，以分镜头设计、三维建模等实践能力为主线、以工作过程为导向”的基本技能、专项技能和</p>				








综合技能为模块的课程体系。课程体系将突出以就业为导向，以学生综合职业能力培养为主体的教育教学思想，既重视学生动手能力的培养，又注重学生职业道德、综合素养、创新创业精神、实践能力的培养。

专家组组长签字： 

2024 年 7 月 31 日

## 附件3:人才培养方案审批表

### 人才培养方案审批表

专业名称	动漫设计	专业代码	550116
所属专业群	数字媒体艺术设计专业群	专业负责人	鲁敏
学院意见: <p>湖南工艺美术职业学院数字艺术学院动漫设计专业2024级专业人才培养方案科学严谨、思路清晰,前期调研充分,人才培养目标定位明确,课程体系合理,具体可操作性强,同意2024级采用此方案执行。</p> <p>学院院长签字:  (盖章) </p> <p>学院党总支书记签字:  (盖章)  2024年 8月 26日</p>			
分管教学副校长审核意见: <p>专业人才培养方案的修订经过前期的调研,培养目标 and 培养规格能对标新质技术技能人才培养,课程体系和教学过程合理,实施保障完善,方案科学可行。 签字:  2024年 8月 24日</p>			
学校党委会审核意见: <p>该专业人才培养方案符合教育部有关文件精神,经党委会审议,同意实施。  签字:  2024年 8月 25日</p>			

说明:此表保存3年,一式两份(教务处一份、学院存一份)

## 附件4:专业教学计划变更审批表

专业教学计划变更审批表

专业		年级		调整要求	
调整前			调整后		
课程名称			课程名称		
开课学期			开课学期		
课程类别			课程类别		
课程性质			课程性质		
学分			学分		
周课时			周课时		
起止周			起止周		
调整原因	工学部主任签字: 日期:				
二级学院 意见	院长签字: 日期:				
教务处 意见	教务处处长签字: 日期:				
分管校长 意见	分管校长签字: 日期:				

**说明:**

- 1.人才培养方案必须保持相对稳定,确需微调的须在开课前一学期申报该表。
- 2.课程增加或课程的学时/学分变更,需附上新的课程标准。