



湖南理工职业技术学院
HUNAN VOCATIONAL INSTITUTE OF TECHNOLOGY

动漫设计专业人才培养方案

专业名称:	动漫设计专业 (游戏美术设计方向)
专业代码:	550116
所属专业群:	动漫设计专业
所属学院:	管理艺术学院
适用年级:	2022 级
专业带头人:	周艳芳
制(修)订时间:	2022 年 7 月

编制说明

人才培养方案是组织专业教学及进行专业教学质量评估的纲领性文件，是构建专业课程体系、组织课程教学和开展专业建设的基本依据。

本方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的十九大及十九届二中、三中、四中、五中、六中全会精神和《中华人民共和国职业教育法》，落实立德树人根本任务，突出职业教育的类型特点，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，健全德技并修、工学结合育人机制，融合“理工思政”，深化“理工产教”，推进教师、教材、教法改革，面向实践、强化能力，面向人人、因材施教，规范人才培养全过程，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，着力培养堪当民族复兴重任的高素质技术技能人才。

本方案体现专业教学标准规定的各要素和人才培养的主要环节要求，主要由专业名称及代码、入学要求、修业年限、职业面向、培养目标与培养规格、课程设置及要求、教学进程总体安排、实施保障、毕业要求、附录组成。

本方案由本专业所在二级学院组织专业带头人、骨干教师和行业企业专家，通过对市场需求、职业能力和就业岗位等方面的调研、分析和论证，根据职业能力和职业素养养成规律制订的，符合高素质技术技能人才培养要求的，具有“对接产业、产教融合、校企合作”鲜明特征。

本方案在制（修）订过程中，历经专业建设与教学指导专门委员会论证，校学术委员会评审，提交院长办公会和党委会审定，将在 2022 级动漫设计专业（游戏美术方向）实施。

主要编制人：

序号	姓名	单位	职务	职称
1	周艳芳	管理艺术学院	专业带头人	副教授/高工美
2	夏红雨	管理艺术学院	二级学院教学副院长	教授
3	廖慧娟	管理艺术学院	专业骨干教师	讲师/工程师
4	田 灿	管理艺术学院	专业骨干教师	讲师
5	田 钱	湘潭谷田网络科技有限公司	总经理/创始人	高级原画师

2022 级专业人才培养方案审定表

专业名称	动漫设计（游戏美术方向）
专业代码	550116
学术委员会 审核意见	<p>人才培养方案中的培养目标和规格清晰，课程体系 和教学进程合理，实施保障较为完善，方案可行，审 议通过。</p> <p>签字  日期  2022.8.23</p>
院长办公会 审核意见	<p>人才培养方案符合教育部有关文件精神 及要求，审议通过。</p> <p>签字  日期  2022.8.23</p>
党委会 审核意见	<p>审定通过，同意实施。</p> <p>签字  日期  2022.9.1</p>

2022 级动漫设计专业（游戏美术方向） 专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

表 1：专业名称及代码一览表

专业名称	专业代码	所属专业群	创办时间
动漫设计专业（游戏美术）	550116	艺术设计	2017 年

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

基本修业年限 3 年，学生可以分阶段完成学业，除应征入伍和创新创业学生外，原则上应在 5 年内完成学业。

四、职业面向

（一）职业面向

动漫设计专业（游戏美术设计方向）团队深入相关行业及企业的调研，明确了专业主要岗位类别，并列出了部分职业技能等级证书。具体职业面向如表 2 所示。

表 2：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 (技术领域)		职业资格(职 业技能等级) 证书
文化艺术 大类 (55)	艺术设 计类 (5501)	软件和信 息技术服 务业(65) 广播、电 视、电影和 影视录音	(1)动画设计人 员 (2-09-06-03); (2)数字媒体艺 术专业人员 (2-09-06-07);	目	(1)游戏界面设计 师; (2)游戏建模师。	(1)数字创意 建模职业技 能等级证书; (2)游戏美术 设计职业技 能等级证书。
				发 展		

		制作。(87)	(3)美工师 (2-09-04-03)。	岗 位	(2)游戏特效制作 师。	
				迁 移 岗 位	(1)插画师； (2)动漫衍生产品设 计师。	

(二) 岗位分析

毕业生职业发展路径如表 3 所示。

表 3：毕业生职业发展路径

岗位类型	岗位名称	岗位要求
目标岗位	游戏界面设计师	(1)负责游戏的图形界面风格创意设计工作，能绘制各种风格的游戏图标； (2)按照已定界面风格的原形标准完成各次级界面的延续性设计； (3)独立完成游戏 LOGO 和角色的设计。
	游戏模型师	(1)根据设定要求完成角色、道具和场景的模型制作； (2)绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图。
发展岗位	游戏动画制作师	(1)为角色制作动画，包括面部表情、附件、道具动画； (2)展现物体正确合理的运动效果，赋予角色生命力。
	游戏特效制作师	(1)负责游戏中所需角色的技能特效等设计； (2)负责游戏中所需场景动画光效等特殊效果的设计； (3)将资源导入引擎中，并配合策划、程序编辑并实现相应的动画表现，进行引擎相关的特效资源优化。
迁移岗位	插画师	(1)根据需求能够独立进行上色、场景设定； (2)辅助 3D 美术人员确认造型以及把握色彩、质感和 3D 静帧、CG 场景高品质润色修图等工作； (3)根据分镜绘制动画制作所需的场景、道具、表情、pose 等原画，需准确的把握整体美术风格； (4)熟练运用手绘板绘制原画、插画，能够快速掌握多种绘画风格。
	动漫衍生产品设计师	(1)负责动漫衍生品的产品创意设计 & 开发； (2)配合设计师团队，策划制定设计方案，初步确认开发产品的样

		式、规格、材质等； (3)负责调研游戏、动漫类衍生品市场，整理分析可开发产品的种类，并与相关责任人讨论分析。
--	--	---

(三) 职业证书

职业证书如表 4 所示。

表 4：职业证书一览表

证书类别	证书名称	颁证单位
通用证书	高等学校英语应用能力等级证书	高等学校英语应用能力考试委员会
	普通话水平测试等级证书	湖南省语言工作委员会
“1+X”职业技能等级证书	数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司
	游戏美术设计职业技能等级证书	完美世界教育科技有限公司

(四) 典型工作任务与岗位职业能力分析

本专业典型工作任务与岗位职业能力分析表如表 5 所示。

表 5：岗位典型工作任务与能力分析表

职业岗位名称	典型工作任务	职业能力要求
游戏界面设计师（目标岗位）	(1) 负责游戏的图形界面风格创意设计工作，能绘制各种风格的游戏图标； (2) 按照已定界面风格的原形标准完成各次级界面的延续性设计； (3) 独立完成游戏 LOGO 和角色的设计。	(1) 能够独立完成各种风格的游戏图标的绘制工作； (2) 能够运用计算机软件完成基本图像创意设计的工作； (3) 能够独立完成基础设计、数字效果表现、设计方案的简单呈现和修改等工作。
游戏模型师（目标岗位）	(1) 根据设定要求完成角色、道具和场景的模型制作； (2) 绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图。	(1) 能独立制作游戏基础道具的模型和贴图创作； (2) 能独立制作游戏基础地图的模型和贴图创作；

		(3)能独立制作游戏基础角色的模型和贴图创作。
游戏动画制作师（发展岗位）	(1)为角色制作动画，包括面部表情、附件、道具动画； (2)展现物体正确合理的运动效果，赋予角色生命力。	(1)熟练掌握 3DMAX 软件和插件的运用； (2)能独立制作游戏角色、怪物的骨骼绑定； (3)能独立制作游戏角色走跑、攻击、待机 etc 基础动画制作。
游戏特效制作师（发展岗位）	(1)负责游戏中所需角色的技能特效等设计； (2)负责游戏中所需场景动画光效等特殊效果的设计； (3)将资源导入引擎中，并配合策划、程序编辑并实现相应的动画表现，进行引擎相关的特效资源优化。	(1)能独立制作游戏基础角色动画的技能特效； (2)能独立制作游戏基础场景动画光效； (3)熟练掌握游戏特效进引擎后的资源优化。
插画师（迁移岗位）	(1)根据项目需求进行插图设计，确定主题风格； (2)衔接分镜头与动画，并进行适当调整和改正； (3)擅长多种插画风格并能统筹整体画面； (4)针对不同主题，并进行适当调整和改正。	(1)能够根据项目需求进行插图设计与绘制； (2)能理解与表现设计方的需要； (3)能运用相关设计软件，完成作品的艺术表达。
动漫衍生产品设计师（迁移岗位）	(1)负责动漫衍生品的产品创意设计 & 开发； (2)配合设计师团队，策划制定设计方案，初步确认开发产品的样式、规格、材质等； (3)负责调研游戏、动漫类衍生品市场，整理分析可开发产品的种类，并与相关责任人讨论分析。	(1)能够根据设计要求独立完成动漫衍生品的产品的设计方案； (2)能够根据制定的方案，将授权图库内容合理运用于快销品、玩具文具、服装饰品、日常家用、生活百货、礼赠品、工艺品等衍生品领域； (3)能够根据现有 IP 素材及形象规范授权图库，对现有素材进行 2D 图形化或者艺术加工。

五、培养目标与规格

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，践行社会主义核心价值观，具有一定的科学文化水平，良好的人文素质、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握动漫设计专业相关知识和技术技能，面向游戏美术设计、软件和信息技术服务、广播、电视、电影等行业的游戏美工、动画设计与制作人员、视频制作与剪辑人员等职业群，能够从事游戏美术设计、动画制作等工作的初、中级岗位的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力等方面的要求如下：

1. 素质目标

Q1*. 热爱祖国，热爱中国共产党，拥护社会主义制度，践行社会主义核心价值观，具有强烈的民族自豪感与使命感；

Q2*. 具有良好的职业道德和诚信品质，具有较强的社会适应能力和责任感、社会公德意识和遵纪守法意识；

Q3. 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；

Q4. 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；

Q5. 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；

Q6*. 具有低碳意识、环保意识、安全意识、质量意识、安全意识、信息处理能力、劳动精神、工匠精神、劳模精神、创新思维，对动漫设计岗位工作热情、擅沟通、爱岗敬业。

2. 知识目标

K1. 掌握一定的哲学原理、相关的法律法规知识，理解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”及科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想等重要思想概论；

K2. 掌握必备的科学文化、信息技术基础知识和中华优秀传统文化知识；

K3. 掌握一定的英语、计算机基础知识；

K4. 了解动画概论；

- K5. 掌握素描、色彩、专业速写和艺用人体解剖相关知识；
- K6. 掌握图像创意设计的基本知识与应用；
- K7*. 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；
- K8. 熟悉动漫行业的新知识、新技术；
- K9. 掌握游戏界面设计的基础知识与应用；
- K10*. 掌握游戏模型的基础知识与应用；
- K11*. 掌握游戏动画制作的基础知识与应用；
- K12. 掌握游戏特效制作的基础知识与应用；
- K13. 掌握插画的基础知识与应用；
- K14. 了解数字化技术、绿色建筑、健康住宅、节能减排、集成化设计、互联网技术应用等与本专业相关的新技术、新方法以及发展趋势。

3. 能力目标

- A1. 具有较强的自学能力、初步的科学研究能力和实际工作能力；
- A2*. 具有较强计算机应用能力，能够熟练使用常用操作系统与办公软件；
- A3. 具有良好的的语言、文字表达能力和沟通能力；
- A4. 具有较强的计划组织协调能力、团队协作能力；
- A5*. 具有勇于创新、敬业乐业的工作作风；
- A6. 具有职业生涯规划能力；
- A7. 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书记途径获取专业技术帮助的终身学习能力；
- A8. 具有中和应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力；
- A9. 具有对新知识、新技术的学习和创新能力；
- A10. 具有计算机操作和应用能力；
- A11*. 具有良好的审美素养和造型设计能力；
- A12*. 具有动画项目“创意执行”能力；
- A13. 具有游戏界面设计、游戏模型制作、游戏特效制作、插画设计处理能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程结构

基于动漫艺术设计专业（游戏美术方向）市场调研报告，组织游戏美术行业

企业专家、职教专家及专业教师共同研讨与分析,明确动漫艺术设计专业(游戏美术方向)的培养目标及人才培养规格,确定职业岗位及典型工作任务,准确分析所需职业能力,对接建筑装饰、装修和其他建筑业行业标准,校企共同构建课程体系。本专业有公共基础课程、专业(技能)课程,其中公共基础课程分为公共基础必修课程、公共基础限选课程和公共基础任选课程;专业(技能)课程分为专业基础课程、专业核心课程、综合实践课程以及专业选修课程(专业拓展课程)。总共 44 门课(其中公共任意选修课为 15 选 3),2662 学时,146.5 学分。本专业隶属动漫设计专业群,按照专业基础相通,技术领域相近,职业岗位相关,“教学团队、实训基地、教学资源库”等教学资源共享原则,实现“设计素描与色彩、专业速写、PHOTOSHOP 图像创意设计”3 门专业群基础共享课程,构建了 22 门公共基础课程(其中公共任意选修课为 15 选 3)、22 门专业(技能)课程组成的“动漫设计”课程体系,并将“高等学校英语应用能力考试证书、普通话水平测试等级证书、1+X 游戏美术设计职业技能等级证书、1+X 数字创意建模职业技能等级证书”的职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学,学生在获得学历证书同时能取得多类职业技能等级证书。将专业精神、职业精神、工匠精神、劳动精神融入人才培养全过程,实施“课程思政”,构建思想政治教育与技术技能培养深度融合的课程体系。体现以岗位(群)职业标准为基础,以职业能力培养为核心,注重综合素质、实践能力、创新创业能力培养的特点。

表 6：基于职业能力分析构建的课程体系表

面向岗位	职业岗位典型工作任务	需要的职业能力	课程体系（学习领域）				备注
			专业基础课程	专业核心课程	综合实践课程	专业选修课程（专业拓展课程）	
游戏界面设计师	<p>(1) 负责游戏的图形界面风格创意设计工作，能绘制各种风格的游戏图标；</p> <p>(2) 按照已定界面风格的原形标准完成各次级界面的延续性设计；</p> <p>(3) 独立完成游戏 LOGO 和角色的设计。</p>	<p>(1) 具备一定的手绘表现能力；</p> <p>(2) 具备基本的软件操作能力及图形处理能力；</p> <p>(3) 具备独立完成基础设计、数字效果表现、设计方案的简单呈现和修改等工作的能力。</p>	<p>1. 设计素描与色彩；</p> <p>2. PHOTOSHOP 图像创意设计；</p> <p>3. 专业速写。</p>	<p>1. 动漫文化品牌开发；</p> <p>2. 游戏策划；</p> <p>3. 游戏交互设计；</p> <p>4. 游戏 UI 设计。</p>	<p>1+X 游戏美术设计职业技能等级证书培训</p>	<p>动画概论</p>	
游戏模型师	<p>(1) 根据设定要求完成角色、道具和场景的模型制作；</p> <p>(2) 绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图。</p>	<p>(1) 熟练掌握 3DMAX 软件的应用；</p> <p>(2) 具备一定的软件学习能力；</p> <p>(3) 具备较好空间想象能力。</p>	<p>1. 设计素描与色彩；</p> <p>2. 设计构成；</p> <p>3. 专业速写；</p> <p>4. PHOTOSHOP 图</p>	<p>1. 游戏场景设计；</p> <p>2. 游戏角色与场景建模；</p> <p>3. 三维动画制</p>	<p>1+X 数字创意建模职业技能等级证书培训</p>	<p>摄影摄像技术</p>	

			像创意设计； 5. 艺用人体解剖与透视。	作； 3. 次时代模型制作与渲染。			
游戏动画制作师(发展岗位)	(1)为角色制作动画,包括面部表情、附件、道具动画; (2)展现物体正确合理的运动效果,赋予角色生命力。	(1)熟练掌握 3DMAX 软件的应用; (2)熟悉人物、各种常见动物以及物体的运动规律; (3)具备较强的团队合作能力。	1. 设计素描与色彩; 2. 艺用人体解剖与透视; 3. 专业速写; 4. PHOTOSHOP 图像创意设计。	1. 动画运动规律; 2. 游戏策划; 3. 三维动画制作; 4. 游戏场景设计; 5. 游戏 UI 设计。	1+X 游戏美术设计职业技能等级证书; 2. 建筑写生与创作考察。	1. 摄影摄像技术; 2. MG 动画制作。	
游戏特效制作师(发展岗位)	(1)负责游戏中所需角色的技能特效等设计; (2)负责游戏中所需场景动画光效等特殊效果的设计; (3)将资源导入引擎中,并配合策划、程序编辑并实现相应的动画表现,进行引擎相关的特效资源优化。	(1)具备扎实的动画功底,有较强的手绘能力和设计能力; (2)熟练 Unity 粒子系统;熟悉 3DMax、PS、AE 等软件辅助特效设计工作; (3)有较强的责任心,良好的	1. 专业速写; 2. PHOTOSHOP 图像创意设计。	1. 三维动画制作; 2. 游戏 UI 设计; 3. 动漫衍生产品设计。	1+X 数字创意建模职业技能等级证书培训	设计方法论	

		学习能力和团队协作能力。					
插画设计师	<p>(1) 根据项目需求进行插图设计，确定主题风格；</p> <p>(2) 衔接分镜头与动画，并进行适当调整和改进；</p> <p>(3) 擅长多种插画风格并能统筹整体画面；</p> <p>(4) 针对不同主题，并进行适当调整和改进。</p>	<p>(1) 具备较高的创意和表现能力，能理解及表现设计方的需要；</p> <p>(2) 具备较高的手绘表现能力技法，能把握作品与艺术表达；</p> <p>(3) 具备一定的软件学习能力；</p> <p>(4) 具备较好的视觉空间思维创造能力。</p>	<p>1. 专业速写；</p> <p>2. PHOTOSHOP 图像创意设计。</p>	<p>1. 游戏场景设计；</p> <p>2. 游戏策划；</p> <p>3. 游戏交互设计；</p> <p>4. 游戏 UI 设计。</p>	<p>1. 1+X 游戏美术设计职业技能等级证书；</p> <p>2. 风景写生与创作。考察</p>	CG 动漫绘画技法	

表 7：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	演讲与口才 普通话
“1+X”职业技能等级证书	游戏美术设计职业技能证书	完美世界教育科技有限公司	动漫文化品牌开发
	数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司	三维动画制作

表 8：课赛融通一览表

赛事名称	举办单位	赛事级别	融通课程
微视频制作	湖南省教育厅		摄影摄像技术、图形创意设计
虚拟现实(VR)设计与制作	湖南省教育厅		三维动画制作、游戏角色与场景建模

动漫设计专业（游戏美术）课程体系



图 1 课程体系

（二）公共基础课程设置及要求

1. 公共基础必修课程设置及要求

公共基础必修课程设置及要求如表 9 所示。

表 9：公共基础必修课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学要求	支撑的培养规格	
1	思想道德与法治	<p>素质目标：</p> <p>（1）筑牢理想信念之基，增强奉献意识和责任意识，把青春奋斗融入党和人民事业；</p> <p>（2）培育和践行社会主义核心价值观；</p> <p>（3）传承中华传统美德，弘扬中国精神；</p> <p>（4）尊重和维护宪法法律权威，以实现中华民族伟大复兴为己任；</p> <p>（5）成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。</p> <p>知识目标：</p> <p>（1）认识新时代、明确历史使命；</p> <p>（2）树立马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观；</p> <p>（3）领悟崇高理想信念、伟大中国精神；</p>	<p>（1）新时代的内涵；</p> <p>（2）新时代呼唤担当民族复兴大任的时代新人；</p> <p>（3）正确的人生观、价值观；</p> <p>（4）理想信念的内涵及重要性；</p> <p>（5）坚定信仰信念信心；</p> <p>（6）弘扬中国精神；</p> <p>（7）做新时代的忠诚爱国者；</p> <p>（8）做改革创新生力军；</p> <p>（9）社会主义核心价值观；</p> <p>（10）社会主义道德的核心和原则；</p> <p>（11）吸收借鉴优秀道德成果；</p> <p>（12）投身崇德向善的道德实践；</p>	<p>1. 条件要求：</p> <p>（1）使用 2021 年修订版教材；</p> <p>（2）理论教学依托学习通“基础”省级精品课程平台；</p> <p>（3）实践教学基地完成主题实践。</p> <p>2. 教学方法：</p> <p>（1）线下教学为主、线上教学为辅；</p> <p>（2）课前开展实践活动“核心价值、哲理人生”；</p> <p>（3）课堂通过理论讲授、案例分析、主题讨论等方式将线上线下教学统一，创新教学方法。</p> <p>3. 师资要求：</p> <p>（1）按照“六要”标准加强队伍建设；</p> <p>（2）建设理论素养</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>K1</p> <p>A3</p> <p>A6</p> <p>A11</p> <p>A12</p>

		<p>(4) 熟悉中华传统美德、中国革命道德、社会主义道德、中国特色社会主义法律体系,理解社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能够通过现象看本质,增强明辨是非的能力,增强创新发展的能力;</p> <p>(2) 能够将道德的相关理论内化为自觉意识,外化为自身行为和习惯;</p> <p>(3) 能够理论联系实际,依法行使权利和履行义务,自觉维护法律权威,带动全社会尚德向善。</p>	<p>(13) 社会主义法律的特征和运行;</p> <p>(14) 坚持全面依法治国;</p> <p>(15) 维护宪法权威;</p> <p>(16) 自觉尊法学法守法用法。</p>	<p>高、有情怀、教科研一体的专兼职教学团队。</p> <p>4. 考核要求:</p> <p>考核从知识、能力、素质方面综合进行。学生总评成绩=平时成绩(30%)+实践成绩(30%)+期末考试(40%)。期末采取“学习通”平台随机组卷进行考试;</p> <p>5. 教学资源网址:</p> <p>https://www.xueyinonline.com/detail/219887191。</p>	
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>素质目标:</p> <p>(1) 涵养家国情怀,增强做中国人的志气、骨气、底气,不负时代、不负韶华,不负党和人民殷切期望;</p> <p>(2) 坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念,成为堪当民族复兴大任的</p>	<p>1. 专题一: 暗夜昏沉寻灯塔, 指导思想树旗帜;</p> <p>讲座1 真理之光: 马克思主义中国化及其发展;</p> <p>2. 专题二: 万丈高楼平地起, 崭新社会奠新基;</p> <p>讲座2 日出东方: 毛</p>	<p>1. 条件要求:</p> <p>①使用2021年修订版教材;</p> <p>②多媒体教室中小班上课;</p> <p>③善用大思政, 建设稳定的实践教学基地。</p> <p>2. 教学方法:</p> <p>①线下教学为主、线</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>K1</p> <p>A3</p> <p>A6</p> <p>A11</p> <p>A12</p>

		<p>时代新人。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 准确把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果;</p> <p>(2) 深刻认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、伟大成就。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 增强历史思维能力,深刻领悟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;</p> <p>(2) 学会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能力。</p>	<p>泽东思想及其历史地位;</p> <p>讲座3黎明破晓:做好中国革命的“两篇文章”;</p> <p>讲座4朝霞辉映:探索符合中国实际的社会主义道路;</p> <p>3. 专题三:认清国情明方位,东方风来满眼春;</p> <p>讲座5春天故事:邓小平理论;</p> <p>4. 专题四:世纪交替风云起,与时俱进挽狂澜;</p> <p>讲座6立党之本:“三个代表”重要思想;</p> <p>5. 专题五:接力奋进续伟业,求真务实促发展;</p> <p>讲座7以人为本:科学发展观;</p> <p>6. 结束语:与历史同步伐,与时代共命运。</p>	<p>上教学为辅;</p> <p>②落实“八个相统一”,实施“课堂革命”,以课堂讲授为主,辅以案例式、研讨式、体验式教学;</p> <p>③课前统一开展“话历史,展未来”活动,教学体现“六大特质”</p> <p>课程育人内核:信念思政、书香思政、精美思政、幸福思政、自律思政、出彩思政。</p> <p>3. 师资要求:</p> <p>①按照“六要”标准加强队伍建设;</p> <p>②打造“可信、可敬、可靠,乐为、敢为、有为”的专兼职教学团队。</p> <p>4. 考核要求:总评成绩=平时成绩30%+实践成绩30%+期末考试40%(“学习通”平台随机组卷进行考试);</p> <p>5. 教学资源网址:</p> <p>https://www.xueyinonline.com/detail/222738450。</p>	
3	习近平新时代中国	<p>素质目标:</p> <p>(1) 践行社会主义核</p>	<p>1. 专题一:新的飞跃—凝心聚力新时代,</p>	<p>1. 条件要求:</p> <p>①使用上级指定教</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p>

<p>特色社会主义思想概论</p>	<p>心价值观，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，牢记“国之大者”，争做时代新人；</p> <p>(2)不辜负党的期望、人民期待、民族重托，让青春在为祖国、为民族、为人民、为人类的不懈奋斗中绽放绚丽之花。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1)透彻理解习近平新时代中国特色社会主义思想形成的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵、重大意义、历史地位和实践要求；</p> <p>(2)全面掌握党的百年奋斗重大成就和历史经验，坚持正确党史观，树立大历史观。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1)提高运用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践的能力和水平，在青春的赛道上跑出当代青年最好成绩；</p> <p>(2)提高自我革命、</p>	<p>催人奋进新思想；</p> <p>2. 专题二：复兴之梦——同心共筑中国梦，战略目标两步走；</p> <p>3. 专题三：总体布局——“五位一体”谋全局，统筹推进新蓝图；</p> <p>(1)经济建设新常态，高质量发展新格局；</p> <p>(2)制度优势有自信，政治文明新篇章；</p> <p>(3)文化强国绘底色，文化自信民族魂；</p> <p>(4)民生建设聚民心，社会治理促和谐；</p> <p>(5)美丽中国新篇章，绿水青山总关情；</p> <p>4. 专题四：战略布局——“四个全面”新布局，踔厉奋发向未来；</p> <p>(1)乘势而上开新局，现代化建设新征程；</p> <p>(2)乘风破浪再扬</p>	<p>材；②多媒体教室中小班上课；</p> <p>③善用大思政，建设稳定的实践教学基地。</p> <p>2. 教学方法：</p> <p>①线下教学为主、线上教学为辅；</p> <p>②落实“八个相统一”，实施“课堂革命”，以课堂讲授为主，辅以案例式、研讨式、体验式教学；</p> <p>③课前统一开展“习语伴我行，奋斗正当时”活动，教学体现“六大特质”课程育人内核：信念思政、书香思政、精美思政、幸福思政、自律思政、出彩思政。</p> <p>3. 师资要求：</p> <p>①按照“六要”标准加强队伍建设；</p> <p>②打造“可信、可敬、可靠，乐为、敢为、有为”的专兼职教学团队。</p> <p>4. 考核要求：总评成绩=平时成绩30%+实践成绩30%+期末考试</p>	<p>K1</p> <p>A3</p> <p>A6</p> <p>A11</p> <p>A12</p>
-------------------	--	---	--	---

		自我净化能力，以历史主动精神提升创新发展能力，自觉服务国家和地方经济社会建设。	帆，深化改革不停歇； （3）依法治国新战略，长治久安新成果； （4）从严治党进行时，勇立潮头逐浪行； 5. 专题五：重要保障——千秋伟业强基石，重大战略新征程； 6. 专题六：特色外交——中国方案大智慧，胸怀天下共发展； 7. 专题七：党的领导——百年大党铸辉煌，千秋伟业再出发； 8. 结束语——坚定“四个自信”，担当民族复兴大任。	40%（“学习通”平台随机组卷进行考试）； 5. 教学资源网址： https://www.xueyinonline.com/detail/227141275 。	
4	形势与政策	素质目标： (1) 引导学生增强四个“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，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，成为担当民族复兴大任的时代新人； (2) 引导学生感知世	结合教育部社科司颁发的《“形势与政策”教育教学要点》以及湖南省高校春季、秋季“形势与政策”培训教学内容，采取专题教学。涵盖国际国内政治、经济、文化、军事、外交、国际战略等各主题。	1. 条件要求： 多媒体教室和校内外社会实践教学场所； 2. 教学方法： 采取专题讲座与专题课堂教学相结合、线上线下混合式教学相结合、理论与实践教学相结合的方式； 3. 师资要求： 课程团队成员包括思政课专	Q1 Q2 K1 A3 A6 A11 A12

		<p>情国情党情民情，进一步提升社会责任感和历史使命感。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 正确认识新时代国内外形势和社会热点问题；</p> <p>(2) 领会十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能够正确分析国内外形势，具有总体上把握社会主义现代化建设大局的能力；</p> <p>(2) 准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略，坚定做社会主义建设者和接班人的思想自觉和行动自觉。</p>		<p>任教师、党委书记、院长、党委成员、部分中层干部、优秀辅导员等，形成育人合力；</p> <p>4. 考核要求： 总评成绩=平时成绩（20%）+ 实践活动（40%）+ 期末成绩（40%）；</p> <p>5. 教学资源网址： https://mooc1-1.chaoxing.com/course/214919372.html。</p>	
5	入学教育	<p>素质目标：</p> <p>(1) 帮助学生做好未来的职业生涯规划；</p> <p>(2) 通过具体的参观实践活动，使学生在入学开始便接受爱国、爱校教育，使其提升爱国、爱校意识，以便为学院、国家的发展做出</p>	<p>(1)环境适应教育；</p> <p>(2)理想信念教育；</p> <p>(3)专业现状与发展前景介绍；</p> <p>(4)校规校纪教育；</p> <p>(5)安全教育；</p> <p>(6)文明礼仪教育；</p> <p>(7)心理健康教育；</p> <p>(8)各种常识介绍。</p>	<p>1. 条件要求： 多媒体教室和校内外实践教学场所；</p> <p>2. 教学方法： 采取专题讲座与现场教学相结合、理论与实践教学相结合的方式；</p> <p>3. 师资要求： 课程团队成员包括学院领</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q5</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>A12</p>

		<p>更大的贡献。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 使新生在思想、行为、心理等方面逐渐适应大学阶段的要求;</p> <p>(2) 引导他们逐步做到学会做人、学会学习、学会工作,为顺利完成大学学业打下坚实的基础。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 学生要掌握各项规章制度内容并自觉服从,做到遵纪守法,要了解本专业课程设置、专业人才培养模式、专业课程设置、专业学习方法并对未来职业进行初步规划等;</p> <p>(2) 要了解我国发展的历史及老一辈无产阶级革命家奋斗的精神,结合学校史校情教育,提升学生自身的爱国、爱校热情。</p>		<p>导、思政课专任教师、辅导员、优秀校友、政府工作人员及相关专家等;</p> <p>4. 考核要求: 根据课程学习载体特点采用过程性考核与终结性考核相结合的形式进行考核评价。</p>	
6	军事技能	<p>素质目标:</p> <p>提高学生综合国防素质。</p> <p>知识目标:</p> <p>让学生了解掌握基本军事技能。</p>	<p>(1) 共同条令教育与训练;</p> <p>(2) 射击与战术训练;</p> <p>(3) 防卫技能与战时防护训练;</p> <p>(4) 战备基础与应用</p>	<p>1. 条件要求: 具有训练的场地及其设备设施,具有相应的专武干部以及相关管理人员;</p> <p>2. 教学方法: 采用帮</p>	<p>Q1</p> <p>Q4</p> <p>K6</p> <p>A4</p>

		<p>能力目标:</p> <p>增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识的能力,弘扬爱国主义精神、传承红色基因与课程思政融合。</p>	<p>训练。</p>	<p>训模式依托专业教官强化实践教学。依据学校的实际情况采取帮训模式,依托帮训教官对学生进行实践教学。加强实践教学的安全管理。开展实践教学前参训学生进行相应的体检排查,对身体不适的同学要求在教学现场跟训,其余同学按照教官示范进行严格训练;实践教学进行中对场地、器材、参训人员的思想及气候条件、急救药品与车辆等因素进行充分的考虑或准备防止安全事故的发生;</p> <p>3. 师资要求:</p> <p>拥有四会教练员证,思想端正,身体健康;</p> <p>4. 考核要求: 军事技能训练考核由学校和承训教官共同组织实施,成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级。</p>	
7	军事理论	<p>素质目标:</p> <p>提高学生综合国防素</p>	<p>(1)中国国防;</p> <p>(2)国家安全;</p>	<p>1. 条件要求: 多媒体教室和校内外社会实</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p>

		<p>质。</p> <p>知识目标： 让学生了解掌握军事基础知识。</p> <p>能力目标： 增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识的能力，弘扬爱国主义精神、传承红色基因与课程思政融合。</p>	<p>(3)军事思想；</p> <p>(4)现代战争；</p> <p>(5)信息化装备。</p>	<p>践教学场所；</p> <p>2. 教学方法：优化理论教学。以课堂教学为主，创新教学方法，深化教学改革，实施课堂革命，提升教学质量。强化实践教学。开展课前实践活动“爱我国防，从我做起”，根据主题实践活动方案开展实践教学。加强信息化教学。依托省级军事理论精品课程平台，采用线上线下混合式教学；</p> <p>3. 师资要求：军事理论专任教师（党委书记、院长、党委成员、部分中层干部、优秀辅导员等），形成育人合力；</p> <p>4. 考核要求：考试成绩按百分制计分，根据卷面成绩、平时作业、考勤情况和课堂表现综合评定。</p>	<p>K1</p> <p>K2</p> <p>A3</p> <p>A7</p>
8	劳动教育	<p>素质目标：</p> <p>(1) 树立崇尚劳动、珍惜劳动成果的劳动价值观；</p> <p>(2) 养成踏实肯干、忠</p>	<p>理论部分：</p> <p>(1) 专题一：劳动与劳动教育；</p> <p>(2) 专题二：工匠精神、劳模精神；</p>	<p>1. 条件要求：</p> <p>(1) 使用符合高职院校学生实际，富有理工特色的校本教材；</p> <p>(2) 理论教学依托学</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K1</p>

	<p>于职守、敬业奉献的劳动精神；</p> <p>(3) 增强强烈的劳动意识；</p> <p>(4) 形成积极的劳动态度；</p> <p>(5) 练就较强的劳动能力；</p> <p>(6) 增强劳动创新意识；</p> <p>(7) 养成良好的劳动习惯；</p> <p>(8) 树立正确的人生观、价值观；</p> <p>(9) 形成积极向上的就业创业观；</p> <p>(10) 促进人的全面发展，促进劳动创造幸福生活的实现。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 理解马克思主义劳动观，把握劳动精神、奋斗精神、劳模精神、工匠精神的实质和内涵；</p> <p>(2) 熟悉劳动实践过程中的安全意识、劳动纪律及劳动法律法规；</p> <p>(3) 掌握劳动工具的使用方法 & 基本技能要求；</p>	<p>(3) 专题三：劳动法与劳动合同法；</p> <p>(4) 专题四：生产性劳动与创新性劳动。</p> <p>实践部分：</p> <p>(1) 实践一：日常生活劳动；</p> <p>(2) 实践二：校外公益服务性劳动；</p> <p>(3) 实践三：生产和服务性劳动。</p>	<p>习通教学平台；</p> <p>(3) 实践教学依托“理工思政”完成主题实践活动。</p> <p>2. 教学方法：</p> <p>(1) 采用入学教育+专题讲座、线上+线下的形式开展；</p> <p>(2) 课堂通过理论讲授、案例分析、主题讨论等方式将线上线下教学统一，创新教学方法；</p> <p>(3) 邀请企业导师、劳动模范、工匠大师等来校开展专题讲座。</p> <p>3. 师资要求：</p> <p>(1) 按照“六要”标准加强队伍建设；</p> <p>(2) 建设理论素养高、有情怀、教科研一体的专兼职劳动教育教学团队；</p> <p>(3) 充分发挥学院辅导员、学工、团委、二级学院等职能部门管理人员作用；</p> <p>(4) 聘请相关行业企业专业人士担任劳动实践指导教师。</p>	<p>K7</p> <p>A4</p> <p>A5</p> <p>A6</p> <p>A7</p>
--	---	---	--	---

		<p>(4) 掌握教室卫生、6S 寝室卫生、7S 实训室管理、公共劳动卫生、校内勤工俭学、社会实践活动、创新创业活动、志愿者活动、家庭劳动等方面的劳动教育。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能理解劳动教育在实现人的全面发展中的重要作用;</p> <p>(2) 具有正确选择并安全使用常见劳动工具的能力;</p> <p>(3) 具有沟通协调、团队合作等基本职业素养和综合实践力,提升就业与创新创业意识和能力,培养劳动观念,在实践中体验劳动带来的收获;</p> <p>(4) 具有社会公德,厚植爱国爱民情怀。增强职业认同感和劳动自豪感,不断探索、精益求精、追求工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。</p>		<p>4. 考核要求:</p> <p>(1) 考核形式为实践考核+理论考核。理论考核分为线下理论知识学习考核和线上资源学习考核,实践考核为各劳动实践项目的考核;</p> <p>(2) 以劳动教育目标、内容要求为依据,将过程性评价和结果性评价结合起来,将劳动素养纳入学生综合素质评价体系;</p> <p>(3) 课程成绩评定采用百分制,总评成绩达 60 分为合格、80-90 分(含 80 分)为良好、90 分-100 分(含 90 分)为优秀,未达到合格成绩<60 分认定为不及格。</p>	
9	心理健康教育	<p>素质目标:</p> <p>使学生树立心理健康</p>	(1) 健康生活,从“心”开始;	<p>1. 条件要求: 智慧教室</p> <p>2. 教学方法: 案例</p>	Q4

		<p>发展的自主意识,了解自身的心理特点和性格特征,能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价,正确认识自己、接纳自己,在遇到心理问题能够进行自我调适或主动寻求帮助,积极探索适合自己并适应社会的生活状态,培育学生自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态,促进学生心理健康素质与思想道德素质、科学文化素质协调发展。</p> <p>知识目标: 使学生了解心理学的有关理论和基本概念,明确心理健康的标准及意义,了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现,掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标: 使学生掌握自我探索技能,心理调适技能及心理发展技能。如学习发展技能、环境适应技能、压力管理技能、沟</p>	<p>(2)认识自我,悦纳自我;</p> <p>(3)健全人格,和谐发展;</p> <p>(4)学会学习,成就未来;</p> <p>(5)情绪管理,从我做起;</p> <p>(6)化解压力,接受挑战;</p> <p>(7)成功交往,快乐生活;</p> <p>(8)解构爱情,追求真爱;</p> <p>(9)跨越障碍,活出精彩;</p> <p>(10)热爱生命,应对危机;</p> <p>(11)课程实践。</p>	<p>教学法、情境教学法、分组讨论法、任务驱动法等;</p> <p>3. 师资要求:具有高校教师资格;有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心;具有心理学等相关专业本科及以上学历;具有扎实的心理学专业相关理论功底和实践能力;</p> <p>4. 考核要求:根据课程学习载体特点采用线上与线下、教师与学生相结合的考核方式,采用过程化考核与终结性考核相结合的机制,实现评价主题多元化、方式多样化、过程精细化与标准化;</p> <p>5. 教学资源网址: https://www.xueyinonline.com/detail/222879931。</p>
--	--	--	--	---

		通技能、问题解决技能、自我管理技能、人际交往技能等。			
10	大学英语	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生终生学习的理念与能力;</p> <p>(2) 培养学生职场涉外沟通能力;</p> <p>(3) 增强学生爱国情怀,帮助学生树立文化自信;</p> <p>(4) 提升学生语言思维的逻辑性、思辨性与创造性;</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 巩固英语语音、词汇和语法等方面的语言基础知识;</p> <p>(2) 掌握基本英语词汇、习惯用语、句型;</p> <p>(3) 掌握听、说、读、写、译五方面的技能;</p> <p>(4) 掌握基本的跨文化沟通技能知识。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 培养学生具有一定的听、说、读、写、译的能力;</p> <p>(2) 培养学生使用学习通 APP、移动图书馆平台开展线上学习与交</p>	<p>(1) 语音:系统纠正学生发音和复习巩固所学语音知识;</p> <p>(2) 词汇:学习单词及其常用短语的基本用法;</p> <p>(3) 语法:学习基本的英语语法规则;</p> <p>(4) 听力:学习基本的听力技巧;</p> <p>(5) 口语:熟悉简单的日常会话,学习日常和涉外业务活动交流技巧;</p> <p>(6) 阅读:学习基本的阅读技巧;</p> <p>(7) 写作:学习基本的应用文写作方法和技巧;</p> <p>(8) 翻译:学习英译汉、汉译英的基本方法和技巧。</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用多媒体教室和学习通,采取线上线下混合式教学。课堂上教师尽量用英语组织教学,创造一个良好的英语语言环境;</p> <p>2. 教学方法: 任务驱动法、小组合作学习法、角色扮演法、启发式教学法、交际教学法等;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的教师应具有英语语言文学专业背景,硕士研究生及以上学历或讲师及以上职称;</p> <p>4. 考核要求: 考试。形成性考核占70%+终结性考核占30%;</p> <p>5. 教学资源网址: https://www.xueyinonline.com/detail/226765945;</p> <p>6. 课程思政: 挖掘思政元素,融入课程思政内容,发挥课程思</p>	Q1 A3 A8

		<p>流，提升自主学习能力；</p> <p>(3)培养学生具备终身学习能力和利用各高校及社会 MOOC 平台进行拓展学习的能力；</p> <p>(4)培养学生具备基于现代职场化模式下的团队学习能力。</p>		<p>政育人功能。</p>	
11	创新创业基础	<p>素质目标：</p> <p>(1) 树立科学的创业观，主动适应国家经济社会发展需求和人的全面发展需求；</p> <p>(2) 正确理解创业与职业生涯发展的关系；</p> <p>(3) 自觉遵循创业规律，积极投身创业实践；</p> <p>(4) 培养吃苦耐劳、诚实守信、合作共赢、不断创新的创业精神。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 掌握开展创业活动所需要的基础理论知识；</p> <p>(2) 认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性；</p> <p>(3) 了解创新创业政策及相关制度；</p>	<p>学会创新模块</p> <p>(1) 创新意识与创新精神；</p> <p>(2) 创新思维与创新方法。</p> <p>创业准备模块</p> <p>(1) 创业环境分析；</p> <p>(2) 创业与创业者；</p> <p>(3) 创业机会与创业模式；</p> <p>(4) 整合创业资源；</p> <p>(5) 组建创业团队；</p> <p>(6) 制定创业计划。</p> <p>创业实践模块</p> <p>(1) 实践指导；</p> <p>(2) 创业竞赛路演。</p>	<p>1. 条件要求：多媒体教室和校内外社会实践教学场所；</p> <p>2. 教学方法：采取案例教学、专题讲座与实践指导相结合、线上线下混合式教学相结合、理论与实践教学相结合的方式；</p> <p>3. 师资要求：课程团队成员包括创新创业专职教师、部分中层干部、优秀辅导员等，形成育人合力；</p> <p>4. 考核要求：总评成绩=平时成绩（考勤成绩20%）+创业实践活动成绩（30%）+期末成绩（创业计划书成绩50%）；</p> <p>5. 教学资源网址： （建设中）。</p>	<p>Q6</p> <p>K7</p> <p>A6</p> <p>A10</p>

		<p>(4)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>能力目标:</p> <p>(1)掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法;</p> <p>(2)熟悉新企业的开办流程与管理;</p> <p>(3)提高创办和管理企业的综合素质和能力。</p>			
12	大学生职业生涯规划	<p>素质目标:</p> <p>(1)树立积极正确的人生观、价值观和就业观念;</p> <p>(2)具备职业规划意识;</p> <p>(3)具有较强的社会适应能力和责任感。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)了解职业、职业生涯、职业生涯规划、职业理想的内涵;</p> <p>(2)了解专业与职业生涯的关系;</p> <p>(3)理解职业理想对人生发展和事业成功的重大作用。</p> <p>能力目标:</p>	<p>模块一：善谋者胜，远谋者兴——职业生涯规划制订（大一下学期）</p> <p>任务1-1职业及职业基础;</p> <p>任务1-2了解自己，谋划未来;</p> <p>任务1-3了解专业，成就自我;</p> <p>任务1-4职业生涯及规划。</p> <p>模块二：千里之行，始于足下——职业生涯规划实施及初步检验（大一下学期）</p> <p>任务2-1加强规划执行力;</p>	<p>1. 条件要求: 多媒体设备，职教云平台等;</p> <p>2. 教学方法: 线上线下混合式教学法，理实一体、案例教学法、讲授法、提问法、情境教学等;</p> <p>3. 师资要求: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础，“双师”素质;</p> <p>4. 考核要求: 考查。</p> <p>构建多元参与、过程性评价与终结性评价相结合的课程教学评价体系，过程性占比60%、终结性占比40%。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q5</p> <p>K7</p> <p>A10</p>

		<p>(1) 能够培养自信、自强的心理；</p> <p>(2) 能够掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能等。</p> <p>(3) 能够确立职业生涯发展目标、构建发展台阶、制定发展措施。</p>	<p>任务2-2就业前期准备；</p> <p>任务2-3求职与应聘技巧；</p> <p>任务2-4加强个人职业生涯管理。</p>		
13	就业指导	<p>素质目标：</p> <p>(1) 树立积极正确的人生观、价值观和就业观念；</p> <p>(2) 具备职业规划意识，对照社会和职场要求认真检视自我、完善自我、成就自我；</p> <p>(3) 具有较强的社会适应能力和责任感。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解电商相关职业、职业生涯、职业生涯规划的内容；</p> <p>(2) 了解电商专业相关的行业发展动态、产业政策和就业形势。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能够培养自信、自强的心理；</p> <p>(2) 能够掌握自我探</p>	<p>(1) 正确认识自己；</p> <p>(2) 树立职业目标；</p> <p>(3) 求职材料准备；</p> <p>(4) 面试方法技巧；</p> <p>(5) 真实职场的感知。</p>	<p>1. 条件要求：多媒体设备，职教云平台等；</p> <p>2. 教学方法：线上线下混合式教学法，理实一体、案例教学法、讲授法、提问法、情境教学等；</p> <p>3. 师资要求：任课教师应具有扎实的理论和实践基础，“双师”素质；</p> <p>4. 考核要求：考查。</p> <p>构建多元参与、过程性评价与终结性评价相结合的课程教学评价体系，过程性占比60%、终结性占比40%。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>A4</p> <p>A10</p>

		<p>索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能等；</p> <p>(3) 能够确立职业生涯发展目标、构建发展台阶、制定发展措施。</p>			
14	体育与健康	<p>素质目标:</p> <p>(1) 为专业提供身体素质基础, 树立终身体育思想, 养成积极乐观的生活态度, 能运用适宜的方法调节自己的情绪;</p> <p>(2) 在运动中体验运动的乐趣和成功的感觉, 表现出良好的体育道德和合作精神, 正确处理竞争与合作的关系。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 能熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和基本技能;</p> <p>(2) 能获得运动基础知识, 科学地进行体育锻炼, 提高自己的运动能力。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能够编制可行的个人锻炼计划, 具有一定的体育运动能力和体育文化欣赏能力;</p>	<p>职业实用性体育教学模块</p> <p>(1) 田径;</p> <p>(2) 健美操;</p> <p>(3) 球类;</p> <p>(4) 武术。</p> <p>选修项目体育教学模块</p> <p>(1) 太极拳;</p> <p>(2) 龙狮;</p> <p>(3) 田径;</p> <p>(4) 排球;</p> <p>(5) 篮球;</p> <p>(6) 羽毛球;</p> <p>(7) 乒乓球;</p> <p>(8) 健美操;</p> <p>(9) 足球。</p> <p>体育实践课程</p> <p>(1) 阳光健康跑;</p> <p>(2) 晨跑;</p> <p>(3) 田径运动会;</p> <p>(4) 篮球赛。</p> <p>学生体质健康测试</p> <p>(1) 身高体重;</p> <p>(2) 肺活量;</p>	<p>1. 条件要求: 在室外运动场和室内运动场馆进行教学;</p> <p>2. 教学方法: 采用“理论、实践一体化”教学模式, 并在课堂采用“研究完整法与分解法、讲解法与示范法、练习法、游戏与比赛法、预防和纠正动作错误法”的方法组织教学;</p> <p>3. 师资要求: 具有先进教育思想和教学水平的体育专兼职教学团队;</p> <p>4. 考核要求: “职业实用性体育教学模块”和“选修项目体育教学模块”采用过程性考核与终结性考核相结合的形式进行考核评价;</p> <p>5. 教学资源网址: https://mooc1-1.ch</p>	Q4 A9

	(2) 能选择良好的运动环境，全面发展体能，提高自身科学锻炼的能力，练就强健的体魄。	(3) 50 米； (4) 立定跳远； (5) 坐位体前屈； (6) 男生：引体向上 女生：一分钟仰卧起坐； (7) 男生 1000 米， 女生 800 米。	aoxing.com/course/203696398.html。
--	--	---	-----------------------------------

2. 公共基础选修课程

公共基础选修课程设置及要求如表 10-11 所示。

表 10：公共基础选修课程（限定选修课程）设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	国家安全教育	<p>素质目标：</p> <p>(1) 培养学生总体国家安全观和社会责任感；</p> <p>(2) 增强学生安全防范意识和法治意识。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 帮助学生，熟悉安全法规；</p> <p>(2) 掌握必要的安全知识和安全防范技能。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 促进学生形成健康的安全意识与自救自护的能力；</p> <p>(2) 培养健康、安全、文明的行为习惯。</p>	<p>(1) 校园安全；</p> <p>(2) 交通安全；</p> <p>(3) 食品卫生安全；</p> <p>(4) 防诈骗安全；</p> <p>(5) 消防安全；</p> <p>(6) 假期安全；</p> <p>(7) 意识形态安全；</p> <p>(8) 宗教安全；</p> <p>(9) 网络安全；</p> <p>(10) 心理将康；</p> <p>(11) 就业实习安全；</p> <p>(12) 安全相关法律法规。</p>	<p>1. 条件要求： 多媒体教室和校内外实践教学场所；</p> <p>2. 教学方法： 采取专题讲座与现场教学相结合、理论与实践相结合、线上与线下相结合的方式；</p> <p>3. 师资要求： 课程团队成员包括学院领导、思政课专任教师、辅导员、优秀校友、政府工作人员及相关专家等；</p> <p>4. 考核要求： 根据课程学习载体特点采用</p>	Q1 Q2 Q6 K6 A3 A12

				过程性考核与终结性考核相结合的形式进行考核评价。	
2	信息技术	<p>素质目标:</p> <p>(1)全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力;</p> <p>(2)培养学生处理日常办公事务和分析处理信息的能力;</p> <p>(3)树立正确的人生价值观, 兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识;</p> <p>(4)使学生拥有团队意识和职业精神, 具备独立思考 and 主动探究能力, 为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)认识信息技术对人类生产、生活的重要作用, 了解现代社会信息技术发展趋势, 理解信息社会特征并遵循信息社会规范;</p> <p>(2)掌握常用的工具软件和信息化办公技术, 掌握日常文字处理, 电子表格处理、演示文稿制作应用等通用信息化办公软件的基础知识;</p> <p>(3)了解大数据、人工智</p>	<p>(1)新一代信息技术概述与信息化办公打字起步;</p> <p>(2)信息化办公操作系统平台与操作;</p> <p>(3)必须熟练掌握的文字排版操作;</p> <p>(4)神通广大的电子表格数据处理;</p> <p>(5)简便实用的演示文稿展示;</p> <p>(6)互联网世界与信息检索;</p> <p>(7)信息素养与社会责任。</p>	<p>1. 条件要求: 全部使用多媒体机房理实一体化教学;</p> <p>2. 教学方法: 现场教学、案例分析、任务驱动、线上线下混合式教学;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称, 较为深厚的实践能力, 同时应具备较丰富的教学经验;</p> <p>4. 考核要求: 考查。形成性考核50%+终结性考核50%;</p> <p>5. 教学资源网址: https://mooc1-1.chaoxing.com/course/218640084.html。</p>	Q6 K5 A2

		<p>能、区块链等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 具备一定的中英文打字能力；</p> <p>(2) 较为熟练地掌握常用的工具软件和信息化办公技术，掌握日常文字处理，电子表格处理、演示文稿制作应用等通用信息化办公软件操作；</p> <p>(3) 初步掌握在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题的能力。</p>			
3	中华文化	<p>素质目标：</p> <p>(1) 增强对中华优秀传统文化的认同感，民族自豪感；</p> <p>(2) 能感悟中华优秀传统文化的魅力，培养良好的审美观念、赏鉴能力，提高文化艺术素养。</p> <p>(3) 能自觉传承与弘扬中华优秀传统文化，提升文化传承的责任感，通过创新不断增强中华优秀传统文化的生命力和影响力。</p> <p>知识目标：</p>	<p>(1) 模块一：寻传统文化之根 《哪吒之魔童降世》的动画主题设计</p> <p>(2) 模块二：共传统文化之情 《王者荣耀》传统服饰元素运用 《白蛇缘起》传统服饰元素运用</p> <p>(3) 模块三：扬传统文化之艺 《葫芦兄弟》剪纸技</p>	<p>1. 条件要求： 适于教师教学，学生开展活动的多媒体教室、国学实训室等；</p> <p>2. 教学方法： 充分利用信息化教学平台及手段的辅助组织教学，实施线上线下混合式教学，翻转课堂与专业情境的体验，提高学生自主探究、合作学习能力；灵活运用情境教学法、对比法、任务驱动法、案例教学法等多种教</p>	<p>Q1 Q2 Q3 Q6 K2 A8</p>

		<p>(1) 掌握中华传统服饰、民间技艺、建筑的价值取向、文化内涵和审美意蕴；</p> <p>(2) 掌握中国传统思想中的文化内涵与重要作用；</p> <p>(3) 理解中华传统服饰、民间技艺、建筑、思想的当代价值。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能鉴赏中华文化中的美，具备对传统元素的欣赏水平和品鉴能力；</p> <p>(2) 能将中华文化中的元素在动漫设计中运用、表现和融合；</p> <p>(3) 能将中华民族的历史传统、文化积淀、审美意蕴进行“中国智造”“中国设计”养成原创创新思维意识。</p>	<p>艺融入赏析</p> <p>《桃花源记》皮影技艺薪火相传</p> <p>《岳飞平金》纸影技艺传承创新</p> <p>(4) 模块四：铸传统文化之魂</p> <p>《大鱼海棠》建筑设计赏析</p> <p>《天书奇谈》建筑风格赏析</p>	<p>学方法；</p> <p>3. 师资要求：专兼职教师 6 人，其中，专任教师 4 人，兼职教师 2 人，职称和年龄结构合理；</p> <p>4. 考核要求：考核内容包括过程性考核 60%(出勤、作业、课内外活动参与、线上任务完成)+终结性考核 40%（期末测试、学习成果展示）；</p> <p>5. 教学资源网址： https://www.xueyinonline.com/detail/222745959。</p>	
4	党史 国史	<p>素质目标：</p> <p>(1) 树立正确党史观、大历史观，旗帜鲜明反对历史虚无主义；</p> <p>(2) 厚植爱党爱国爱社会主义情怀，坚定“四个自信”；</p> <p>(3) 以史为鉴，做到学史</p>	<p>(1) 导论：深入学习贯彻习近平总书记关于党的重要论述；</p> <p>(2) 救国大业：浴血奋战、百折不挠，开天辟地；</p> <p>(3) 兴国大业：自力</p>	<p>1. 条件要求：</p> <p>(1) 使用专题课件，运用多媒体教学；</p> <p>(2) 依托实践教学基地完成实践模块学习。</p> <p>2. 教学方法：</p> <p>(1) 线下教学为主、线</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>K1</p> <p>A3</p> <p>A6</p> <p>A11</p> <p>A12</p>

	<p>明理、学史增信、学史崇德、学史力行，书写“请党放心，强国有我”的青春华章。</p> <p>知识目标：</p> <p>（1）深刻领会“四大选择”，亦即历史和人民是怎样选择了马克思主义，选择了中国共产党，选择了社会主义道路，选择了改革开放；</p> <p>（2）系统掌握中国共产党推进马克思主义中国化形成的重大理论成果，学习传承中国共产党在长期奋斗中铸就的伟大精神，深刻领会中国共产党成功推进革命、建设、改革的宝贵经验。</p> <p>能力目标：</p> <p>（1）把握党史国史发展主题主线、主流本质，坚定历史自信，汲取历史智慧和力量；</p> <p>（2）坚持实事求是，培养唯物史观，提高辨别政治是非和增强历史定力的能力；</p> <p>（3）引导学生知史爱党、知史爱国，在学史知史用史中守初心、明方向、强</p>	<p>更生、发愤图强，改天换地；</p> <p>（4）富国大业：解放思想、锐意进取，翻天覆地；</p> <p>（5）强国大业：自信自强、守正创新，惊天动地。</p>	<p>上教学为辅；</p> <p>（2）课前开展实践活动“党史国史故事汇”；</p> <p>（3）课堂通过专题讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法统一线上线下教学，创新教学方法。</p> <p>3. 师资要求：</p> <p>（1）按照“六要”标准加强队伍建设；</p> <p>（2）建设一直理论素养高、育人情怀深、教科研于一体的专兼职教学团队。</p> <p>4. 考核要求：</p> <p>考核从知识、能力、素质方面综合进行。学生总评成绩=平时成绩（30%）+实践成绩（30%）+期末考试（40%）。期末采取“学习通”平台随机组卷进行考试。</p>	
--	--	--	---	--

		担当, 汇聚与祖国共成长、与时代同奋进的青春力量。			
5	高职应用数学	<p>素质目标:</p> <p>(1)能用数据说话, 科学分析生活中一些问题的本质, 提升处事能力和辩证思维, 逻辑思维能力;</p> <p>(2)能用数学建模解决生产生活中的一些实际问题, 提升学生自主学习能力和创新能力, 培养精益求精、刻苦钻研的工匠精神和团队协作意识。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)熟悉掌握函数的有关概念及性质;</p> <p>(2)熟悉掌握极限概念, 学会求极限的几种方法;</p> <p>(3)熟悉掌握导数、微分的概念, 学会求导方法并能利用导数、微分的方法分析、解决函数的相关问题;</p> <p>(4)熟悉掌握原函数与不定积分和定积分的概念; 学会用不定积分和定积分的算法并利用定积分解决简单的实际问题;</p> <p>(5)能运用数学软件求解函数的极限、导数和积分;</p> <p>(6)初步掌握数学建模六</p>	<p>(1)熟悉函数基本概念;</p> <p>(2)结合实际问题建立函数模型;</p> <p>(3)极限概念;</p> <p>(4)极限的四则运算;</p> <p>(5)两个重要极限;</p> <p>(6)无穷小量与无穷大量;</p> <p>(7)等价无穷小替换;</p> <p>(8)连续函数;</p> <p>(9)导数的概念及几何意义;</p> <p>(10)导数的四则运算;</p> <p>(11)函数的微分;</p> <p>(12)中值定理;</p> <p>(13)洛必达法则;</p> <p>(14)运用导数判断函数的单调性;</p> <p>(15)运用导数判断函数极值、最值;</p> <p>(16)函数凹凸性及其判别法;</p> <p>(17)导数在经济学中的运用;</p>	<p>1. 条件要求: 多媒体设备、智能手机, 数学软件、学习通云平台等;</p> <p>2. 教学方法: 线上线下混合式教学法, 案例教学法、讲授法、小组合作讨论法、比较法、数形结合观察法、练习法、自主学习法;</p> <p>3. 师资要求: 数学教育专业或应用数学专业教师, 应具有研究生以上学历或讲师以上职称, 会使用至少一种数学专业软件;</p> <p>4. 考核要求: 考试。形成性考核 +50%+终结性考核 50%;</p> <p>5. 教学资源: https://mooc1-1.chaoxing.com/course/201642298.html。</p>	K3 A1 A4

		步法。 能力目标： (1)能运用极限、导数、积分方法分析和解决实际问题； (2)能利用熟悉软件进行极限、导数和积分运算； (3)能建立简单的数学模型，并能用数学模型的结论对实际问题进行解释； (4)能独立运用数学建模六步法完成简单论文。	(18) 曲率和曲率半径； (19) 定积分的概念； (20) 微积分的基本公式； (21) 无限区间上广义积分； (22) 不定积分的概念及性质； (23) 不定积分换元法； (24) 不定积分分部积分法； (25) 不定积分题型讲解； (26) 定积分换元积分； (27) 定积分分部积分； (28) 微元法和定积分在几何上的应用； (29) 定积分在工程上的应用； (30) 定积分在经济上的应用。		
--	--	--	--	--	--

表 11：公共基础选修课程（任意选修课程）设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	高等数学	知识目标： (1) 具备数形结合、	(1) 一元函数微分；	1. 条件要求： 多媒体设备、智能手机，数	K3 A1

	<p>严谨周密的思维习惯、理性的思维方式，提高学生的数学素养；</p> <p>(2) 具备在分析问题时能从问题中总结共性，进行抽象，并注重细节，精益求精的精神；</p> <p>(3) 具备在分析问题，解决问题时明辨是非，辩证地看待世界和事物的意识。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解定理，计算的简单推理；</p> <p>(2) 理解一元函数微积分、行列式、矩阵的基本概念；</p> <p>(3) 熟悉一元函数微积分、三角函数及反三角函数、行列式、矩阵的基本运算；</p> <p>(4) 掌握一元函数微积分和三角函数及反三角函数知识的简单应用；掌握线性方程组解的判别与求解。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能够解答生活中常用的简单的数学问题，具有一定的数</p>	<p>(2) 三角函数；</p> <p>(3) 反三角函数；</p> <p>(4) 线性代数。</p>	<p>学软件、学习通云平台等；</p> <p>2. 教学方法：线上线下混合式教学法，案例教学法、讲授法、小组合作讨论法、比较法、数形结合观察法、练习法、自主学习法；</p> <p>3. 师资要求：数学教育专业或应用数学专业教师，应具有研究生以上学历或讲师以上职称；</p> <p>4. 考核要求：考试。形成性考核+50%+终结性考核50%；</p> <p>5. 教学资源： https://mooc1-1.chaoxing.com/mycourse/teachercourse?moocId=226954786&clazzid=59730212&v=0。</p>	A4
--	---	---	--	----

		<p>学应用意识；</p> <p>(2) 能够有一定的逻辑推理、演绎计算、分析归纳以及数形结合的能力；</p> <p>(3) 能够进行简单信息收集、数据处理、并用数学软件解决问题。</p>			
2	数学建模	<p>素质目标：</p> <p>培养学生把握一般事物本质中的“数”、“形”的属性，并根据其数理逻辑关系，提炼出相应数学模型的素质。</p> <p>(1) 培养自学能力；</p> <p>(2) 提升数学语言的表达与运用能力；</p> <p>(3) 激发数学想象力。</p> <p>(4) 提升学生自学能力、创新能力，以及团队合作精神。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解数学建模六步法；</p> <p>(2) 学会查询参考文献；</p> <p>(3) 掌握 Python，Lingo 软件常用算法编程及画图技能；</p> <p>(4) 熟练数学建模论文写作流程；</p>	<p>(1) 数学建模认识；</p> <p>(2) Python 及 Lingo 安装及编程入门；</p> <p>(3) 线性规划模型；</p> <p>(4) 整数规划模型；</p> <p>(5) 非线性规划模型；</p> <p>(6) 最短路问题建模；</p> <p>(7) 最小生成树建模；</p> <p>(8) 网络最大流问题建模；</p> <p>(9) 最小费用最大流问题建模；</p> <p>(10) 旅行商问题建模；</p> <p>(11) 计划评审方法与关键路建模；</p> <p>(12) 钢管订购与运输；</p> <p>(13) 插值与拟合；</p> <p>(14) 简单微分方程建模；</p>	<p>1. 条件要求：多媒体设备、智能手机，数学软件、学习通云平台等；</p> <p>2. 教学方法：线上线下混合式教学法，案例教学法、讲授法、小组合作讨论法、比较法、数形结合观察法、练习法、自主学习法；</p> <p>3. 师资要求：数学教育专业或应用数学专业教师，应具有研究生以上学历或讲师以上职称，会使用 Python 和 Lingo 软件编程；</p> <p>4. 考核要求：考试。形成性考核+50%+终结性考核50%；</p> <p>5. 教学资源： https://mooc1-1.ch</p>	K3 A1 A4

		<p>(5) 熟练线性规划、整数规划、非线性规划、图与网络、微分方程、目标规划、时间序列、多元统计分析, 综合评价和决策方法及预测方法的建模与编程求解。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 养成一定的自学能力, 培养想象力和洞察力;</p> <p>(2) 能独立运用数学建模六步法完成简单论文;</p> <p>(3) 能利用软件进行准确、灵活、快速的建模编程求解;</p> <p>(4) 会自主查询文献, 并通过团队讨论现学现用;</p> <p>(5) 能结合已有学知识分析和解决实际问题, 具备用数学语言描述实际现象的“翻译”能力。</p>	<p>(15) 目标规划建模;</p> <p>(16) 时间序列;</p> <p>(17) 多元统计分析;</p> <p>(18) 回归分析;</p> <p>(19) 综合评价与决策;</p> <p>(20) 预测方法。</p>	<p>aoxing.com/course-ans/courseportal/26954775.html?claz zId=0。</p>	
3	普通话测试与训练	<p>素质目标:</p> <p>(1) 热爱祖国, 热爱中国共产党, 拥护社会主义制度, 践行社会主义核心价值观, 具有强烈</p>	<p>(1) 模块一: 走进普通话;</p> <p>(2) 模块二: 声母;</p> <p>(3) 模块三: 韵母;</p> <p>(4) 模块四: 声调;</p>	<p>1. 条件要求: 音响效果能够符合语言普通话教学开展的多媒体教学或语音教室;</p> <p>2. 教学方法: 以学生</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K2</p> <p>A8</p>

	<p>的民族自豪感与使命感；</p> <p>(2) 热爱祖国的语言，积极主动地宣传贯彻国家语言文字工作的方针政策；</p> <p>(3) 具有推广国家共同语所承担的义务；</p> <p>(4) 克服各种思想顾虑，树立使用标准语言的信念，勇于表达，善于表达；</p> <p>(4) 具有口语表达的审美性和社会实践性，使普通话的学习与训练成为内心的需求和自觉的行为；</p> <p>(5) 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，勇于奋斗、乐观向上，有较强的集体意识和团队合作精神</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解国家推广普通话的方针、政策，明确大学生对推广普通话所应承担的义务；</p> <p>(2) 掌握汉语拼音，对普通话语音体系有一个系统而完整的认识</p> <p>(3) 掌握普通话的声、</p>	<p>(5) 模块五：音变；</p> <p>(6) 模块六：朗读；</p> <p>(7) 模块七：命题说话；</p> <p>(8) 模块八：模拟测试。</p>	<p>为主体、教师为主导，采用翻转课堂、线上线下混合式教学等新型现代教学模式，课堂讲授、训练、示范、模拟训练的形式，精讲多练，不断尝试新的教学方法，常用方法有：创设情境法、对比法、任务驱动法、鉴赏教学法、朗读贯穿法；</p> <p>3. 师资要求：主讲教师应具有省级及以上普通话测试员资格；</p> <p>4. 考核要求：考核内容包括平时成绩40%（出勤、课堂表现）+ 实践训练30%+期末模拟测试30%，期末测试形式为口试；</p> <p>5. 教学资源网址：</p> <p>https://xueyinonline.com/detail/228008123</p>	A11
--	--	---	---	-----

		<p>韵、调，弄清自己所在方言区声韵调与普通话的区别；</p> <p>(4) 熟练掌握各种朗读技巧、说话技巧；</p> <p>(5) 了解普通话水平测试的有关要求，熟悉应试技巧，并了解朗读和说话应注意的问题。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 具有普通话声母、韵母、声调规范发音的能力；</p> <p>(2) 具有普通话语流音变的音变、轻声、儿化、语气词“啊”规范发音能力；</p> <p>(3) 具有结合方言进行声韵调和音变的辨正练习及一定的方言辨正能力；</p> <p>(4) 具有使用准确或较准确的普通话朗读一般作品和进行口语交际的能力；</p> <p>(5) 具有达到国家规定的普通话等级标准的能力。</p>			
4	应用文写作	<p>素质目标：</p> <p>(1) 培养学生良好的职业道德、诚信意识、</p>	<p>(1) 应用文概述；</p> <p>(2) 公务类文书；</p> <p>(3) 事务类文体；</p>	<p>1. 条件要求： 适于教师教学，学生开展活动的多媒体教室；</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p>

	<p>严谨意识、保密意识和岗位责任感,提高学生解决问题、自主学习的能力;</p> <p>(2) 培养学生尊重他人、换位思考、团结协作的能力,能在帮助个人及党政机关联系事务、管理生产、协调工作、商洽事宜中构建和谐人际关系;</p> <p>(3) 提高学生审美鉴赏能力,使之能体会应用文的严谨美、形式美。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握应用文写作基础理论知识,了解并熟悉应用文常用文种的特征、用途、格式、写作要求等基本知识;</p> <p>(2) 通过阅读例文和分析文案,掌握常用文种的写作方法和写作技巧。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能根据情境正确的选择应用文文种,并写出格式规范的应用文;</p> <p>(2) 具备常用应用文</p>	<p>(4) 就业类文书;</p> <p>(5) 日常文书;</p> <p>(6) 经济类文体。</p>	<p>2. 教学方法:充分利用信息化教学平台及手段的辅助组织教学,实施线上线下混合式教学,翻转课堂与职业情境的体验;灵活运用情境教学法、对比法、任务驱动法、案例教学法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求:3-4名具有语言文字类学科背景的专兼职教师;</p> <p>4. 考核要求:考核内容包括平时成绩40% (出勤、课堂表现)+实践训练30%+期末测试30%;</p> <p>5. 教学资源网址: https://mooc1-1.chaoxing.com/course-ans/ps/201642353。</p>	<p>K3</p> <p>A8</p> <p>A12</p>
--	--	--	---	--------------------------------

		<p>的分析、鉴赏、评价能力和良好的语言文字运用能力；</p> <p>(3) 能多角度的观察生活，具备一定的逻辑思维能力和分析判断能力。</p>			
5	国乐之声	<p>素质目标:</p> <p>(1) 丰富情感体验，培养对生活的积极乐观态度；</p> <p>(2) 培养学生学习中国传统音乐的兴趣，逐步养成欣赏音乐的良好习惯；</p> <p>(3) 陶冶高尚情操、塑造美好心灵，弘扬中华美育精神，提高人文素养；</p> <p>(4) 尊重艺术，理解中国文化的多样性和保护、传承、弘扬中国传统文化的使命感。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解并掌握必要的音乐基础知识；</p> <p>(2) 了解中国传统音乐的美学特点；</p> <p>(3) 熟悉中国传统音乐的代表作品、音乐旋</p>	<p>(1) 如何聆听音乐；</p> <p>(2) 国乐之美；</p> <p>(3) 中国民歌概述及艺术特征；</p> <p>(4) 劳动号子；</p> <p>(5) 山歌；</p> <p>(6) 小调；</p> <p>(7) 朝鲜族民歌；</p> <p>(8) 蒙古族民歌；</p> <p>(9) 藏族民歌；</p> <p>(10) 维吾尔族民歌；</p> <p>(11) 古琴及代表作欣赏；</p> <p>(12) 古筝及代表作欣赏；</p> <p>(13) 琵琶及代表作欣赏；</p> <p>(14) 二胡及代表作欣赏；</p> <p>(15) 中国戏曲的美学特点；</p> <p>(16) 中国五大戏曲种类；</p> <p>(17) 中国戏曲行当</p>	<p>1. 条件要求: 音乐教室、多媒体设备、钢琴、音响等；</p> <p>2. 教学方法: 引导启发法、问题教学法、讲授法、讨论法、演示法、自主学习、合作学习；</p> <p>3. 师资要求: 2名具有音乐类学科背景的专职教师；</p> <p>4. 考核要求: 课程采用平时成绩(20%)、过程性成绩(40%)、期末成绩(40%)的比例最终形成总评成绩。平时成绩(20%)为课堂出勤率考勤、课堂活动参与度；过程性成绩(40%)为线上资源学习、章节测验，课后实践作业，包括课程习题(笔试)，唱段模唱(视</p>	<p>Q1</p> <p>Q3</p> <p>K2</p> <p>A5</p>

	<p>律及相关音乐家。</p> <p>(4) 熟悉中国民歌分类及其音乐特点；</p> <p>(5) 了解藏族、蒙古族、朝鲜族、维吾尔族民歌的代表作品及其音乐风格；</p> <p>(6) 了解古琴、古筝、琵琶、二胡等民族器乐的历史由来，并掌握其音色特点及其代表名作；</p> <p>(7) 了解中国戏曲音乐的美学特征；</p> <p>(8) 掌握中国五大戏曲种类的音乐风格及其代表曲目；</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 发展音乐听觉与欣赏能力、表现能力和创造能力；</p> <p>(2) 提高对音乐作品在风格方面的审美鉴赏能力；</p> <p>(3) 提升对中国传统音乐经典之形式美感和文化内涵的审美判断力；</p> <p>(4) 在音乐艺术的集体表演形式和实践过程中，提升合作与协调</p>	<p>分类：</p> <p>(18) 京剧脸谱艺术；</p> <p>(19) 二声部合唱《我和我的祖国》；</p> <p>(20) 二声部合唱《唱支山歌给党听》。</p>	<p>频或音频上传)；期末成绩(40%)为音乐文化知识和音乐感受力相结合的闭卷考试和自己制作并录制音乐短视频综合实践成绩；</p> <p>5. 教学资源网址：</p> <p>https://www.xueyinonline.com/detail/227349762。</p>	
--	--	---	--	--

		能力。			
6	影视鉴赏	<p>素质目标:</p> <p>(1) 提高学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力, 激发学生欣赏创作优秀影视作品的兴趣;</p> <p>(2) 丰富学生的生活经历和情感体验, 培养积极阳光、向上向善的生活态度;</p> <p>(3) 引导学生理解中外优秀影视作品的时代价值、社会价值、文化价值等, 拓宽学生视野, 提高人文素养。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握影视作品的内容、视听语言等基本理论;</p> <p>(2) 掌握影视作品的基本鉴赏方法。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 具备鉴赏、分析、评价优秀影视作品的的能力;</p> <p>(2) 通过自主、合作、探究式的学习强化思辨能力、团队协作能力、沟通表达能力。</p>	<p>(1) 绪论: 走近“第七艺术”、中外影视发展史概况;</p> <p>(2) 影视作品的内容: 主题、人物、环境、情节和结构、道具;</p> <p>(3) 影视作品的语言: 景别、拍摄角度、运动镜头; 蒙太奇与长镜头; 光线和色彩; 声音、声画关系;</p> <p>(4) 影视作品的鉴赏方法: 影视基础、鉴赏角度、鉴赏方法、影评写作;</p> <p>(5) 影视作品鉴赏之一——大国的崛起;</p> <p>(6) 影视作品鉴赏之一——生命的历练;</p> <p>(7) 影视作品鉴赏之一——爱的心殇;</p> <p>(8) 影视作品鉴赏之一——电影与文学的联姻;</p> <p>(9) 影像世界的其他重要成员: 微电影的艺术特色、电视剧与电影的区别、纪录片简介。</p>	<p>1. 条件要求: 多媒体教室;</p> <p>2. 教学方法: 讲授法、引导启发法、问题教学法、讨论法、案例分析法、自主学习、合作学习;</p> <p>3. 师资要求: 需专兼职教师3人左右, 专业为影视、文学、艺术相关专业, 年龄结构合理, 互补性强;</p> <p>4. 考核要求:</p> <p>(1) 实践考核(60%) + 理论考核(40);</p> <p>(2) 课程成绩评定采用百分制, 总评成绩达60分为合格、80-90分(含80分)为良好、90分-100分(含90分)为优秀, 未达到合格成绩<60分认定为不及格。</p>	<p>Q1</p> <p>Q3</p> <p>K2</p> <p>A8</p>

7	古典身韵	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生对中国古典舞蹈的兴趣, 提高学生的民族自信、文化自信;</p> <p>(2) 通过对舞种的讲解, 动作的规范训练, 培养学生持之以恒的精神和精益求精的态度;</p> <p>(3) 提高学生对美的认识, 培养学生发现美、欣赏美、创造美的能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解古典舞手位组合;</p> <p>(2) 掌握古典舞的风格特点和表现方法。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 掌握中国古典舞的动作要领, 能动作规范的表达舞蹈;</p> <p>(2) 具备动作与感情表达和谐一致的能力;</p> <p>(3) 具备舞蹈动作的节奏感、协调性、灵活性、柔韧性和优美感。</p>	<p>中国古典舞基本功训练: 中国古典舞中“形、神、劲、律”的形态特征与基本内涵; 中国古典舞“身韵”。</p> <p>(1) 身韵的理论与分析:</p> <p>①身韵的训练价值与美学意义;</p> <p>②“形神劲律”。</p> <p>(2) 身韵的基本术语与概念:</p> <p>①基本站式与步位;</p> <p>②“拧倾仰”;</p> <p>③“平圆立圆八字圆”。</p> <p>(3) 身韵的基本动律元素:</p> <p>①提沉;</p> <p>②冲靠;</p> <p>③含腆;</p> <p>④移;</p> <p>⑤旁提。</p> <p>(4) 身韵主要典型组合:</p> <p>①云肩转腰;</p> <p>②云手系列;</p> <p>③风火轮;</p> <p>④燕子穿林;</p> <p>⑤青龙探爪。</p>	<p>1. 条件要求: 适于教师教学, 学生开展活动的多媒体教室、形体训练室等;</p> <p>2. 教学方法: 采用引导启发法、问题教学法、讲授法、讨论法、演示法、自主学习、合作学习等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求: 1-2名具有舞蹈类学科背景的专兼职教师;</p> <p>4. 考核要求: 考核内容包括平时成绩40% (出勤、课堂表现)+ 实践训练30%+期末测试30%。</p>	Q1 Q3 K2 A5
---	------	--	--	---	----------------------

8	<p>程序设计基础——JAVA 语言基础</p>	<p>素质目标:</p> <p>(1) 全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力;</p> <p>(2) 培养学生软件开发能力,为今后从事专业化软件开发工作奠定基础;</p> <p>(3) 树立正确的人生观,兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识;</p> <p>(4) 使学生拥有团队意识和职业精神,具备独立思考和主动探究能力,为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握高级编程语言 JAVA 的语法;</p> <p>(2) 掌握灵活运用结构语句与数据结构来解决常见问题的能力;</p> <p>(3) 理解面向对象的概念;</p> <p>(4) 初步具备使用类与对象来设计程序的能力。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 掌握面向对象的基本概念,具备使用面</p>	<p>(1)Java 语言概论:</p> <p>①Java 语言概述;</p> <p>②Java 开发环境;</p> <p>③ Eclipse/IDEA 使用介绍。</p> <p>(2) Java 程序设计基础:</p> <p>①标识符与数据类型;</p> <p>②变量与常量;</p> <p>③ 语句表达式和运算符。</p> <p>(3)Java 流程控制:</p> <p>①选择结构;</p> <p>②循环结构;</p> <p>③跳转语句。</p> <p>(4) 数组与字符串:</p> <p>①数组;</p> <p>②字符串。</p> <p>(5) Java 面向对象程序设计:</p> <p>①面向对象技术基础;</p> <p>②类;</p> <p>③对象与类。</p>	<p>1. 条件要求: 全部使用多媒体机房理实一体化教学;</p> <p>2. 教学方法: 现场教学、案例分析、任务驱动、线上线下混合式教学;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称,较为深厚的实践能力,同时应具备较丰富的教学经验;</p> <p>4. 考核要求: 考查。形成性考核40%+终结性考核60%;</p> <p>5. 教学资源网址:</p> <p>https://mooc1-1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/223913183.html。</p>	<p>Q6</p> <p>K5</p> <p>A2</p>
---	--------------------------	---	---	--	-------------------------------

		<p>向对象技术进行程序设计的能力；</p> <p>(2) 熟练使用面向对象编程工具 eclipse 或者 idea；</p> <p>(3) 能够对一些简单的应用需求编写 java 应用程序。</p>			
9	<p>程序设计基础——JAVA 高级设计</p>	<p>素质目标:</p> <p>(1) 全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力；</p> <p>(2) 培养学生软件开发能力, 为今后从事专业化软件开发工作奠定基础；</p> <p>(3) 树立正确的人生观, 兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识；</p> <p>(4) 使学生拥有团队意识和职业精神, 具备独立思考和主动探究能力, 为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握调式复杂程序的方法, 对程序代码中的逻辑问题能通过 debug 模式找出问题原因；</p>	<p>(1) 编程工具 eclipse 或者 IDEA 的调式功能</p> <p>①异常捕获；</p> <p>②Debug 模式。</p> <p>(2) 文件操作与异常处理</p> <p>①文件流与字节流；</p> <p>②文件的读写；</p> <p>③文件与文件夹操作；</p> <p>④文件的异常处理。</p> <p>(3) 数据库 jdbc</p> <p>①数据库的连接；</p> <p>②Statement；</p> <p>③ Preparestatement；</p> <p>④连接池。</p> <p>(4) 网络编程 tcp/udp</p> <p>①网络程序概述；</p> <p>②客户端；</p> <p>③服务端；</p>	<p>1. 条件要求: 全部使用多媒体机房理实一体化教学；</p> <p>2. 教学方法: 现场教学、案例分析、任务驱动、线上线下混合式教学；</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称, 较为深厚的实践能力, 同时应具备较丰富的教学经验；</p> <p>4. 考核要求: 考查。形成性考核40%+终结性考核60%；</p> <p>5. 教学资源网址:</p> <p>https://mooc1-1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/223913183.html。</p>	<p>Q6</p> <p>K5</p> <p>A2</p>

		<p>(2) 进一步加深对类与对象的理解, 并初步接触第三方包;</p> <p>(3) 掌握对文件的基本操作方法;</p> <p>(4) 掌握对数据库基本操作的方法;</p> <p>(5) 了解网络编程的原理与基本流程;</p> <p>(6) 初步认识线程的概念;</p> <p>(7) 具有开发入门级动态 web 工程的能力。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 进一步加深面向对象基本概念的理解、具有熟练使用面向对象技术进行程序设计的能力;</p> <p>(2) 熟练使用编程工具 eclipse/idea 的实用高级功能, 熟悉各种常用快捷键;</p> <p>(3) 能够使用更多手段和方法来编写复杂的程序以满足更高的应用需求;</p> <p>(4) 初步具备开发 java 主流应用—动态 web 服务的能力。</p>	<p>④网络字节流。</p> <p>(5)线程</p> <p>①线程概述;</p> <p>②用 Thread 创建线程;</p> <p>③用 Runnable 创建线程;</p> <p>④ 线 程 同 步 synchronized。</p> <p>(6)动态 web 工程</p> <p>①动态网站概述;</p> <p>②Jsp 与 Servlet;</p> <p>③简单的登录与注册功能。</p>		
10	人工智	素质目标:	(1) 人工智能概述;	1. 条件要求: 全部使	Q6

<p>能——python 开发基础</p>	<p>(1) 全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力；</p> <p>(2) 培养学生人工智能开发语言的编程基础，提升人工智能技术的认知水平；</p> <p>(3) 树立正确的人生观，兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识；</p> <p>(4) 使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 掌握人工智能的概念，人工智能的产生与发展历程，人工智能研究的基本内容；</p> <p>(2) 了解 Python 语言在人工智能科学领域广泛应用；</p> <p>(3) 掌握 Python 语言基础语法、Python 字符串操作方法、Python 文件操作、数据处理、Python 界面编程、Python 面向对象高级语法。</p> <p>能力目标：</p>	<p>(2) Python 的基本概念、Python 语言的发展简史以及其语言特点；</p> <p>(3) Python 基本语法；</p> <p>(4) Python 控制结构、控制流程图绘制；</p> <p>(5) 分支结构、循环结构；</p> <p>(6) 列表、元组及字典组合数据类型使用；</p> <p>(7) 函数和代码复用；</p> <p>(8) 文件和数据格式化；</p> <p>(9) 图形界面设计、常用控件与事件处理；</p> <p>(10) Python 标准库、常用第三方库；</p> <p>(11) Python 计算生态。</p>	<p>用多媒体机房理实一体化教学；</p> <p>2. 教学方法：现场教学、案例分析、任务驱动、线上线下混合式教学；</p> <p>3. 师资要求：主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称，较为深厚的实践能力，同时应具备较丰富的教学经验；</p> <p>4. 考核要求：考查。形成性考核40%（或50%）+终结性考核60%（或50%）；</p> <p>5. 教学资源网址： https://mooc1-1.chaoxing.com/course/226570298.html#courseArticle_cp</p>	<p>K5 A2</p>
-----------------------	--	---	---	------------------

		<p>(1) 具备使用 python 进行常规软件开发的能力;</p> <p>(2) 掌握运用 Python 收集和抓取互联网信息的能力;</p> <p>(3) 具备使用 Python 进行数据分析的能力。</p>			
11	数字媒体——Animate 动画设计与制作	<p>素质目标:</p> <p>(1) 全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力;</p> <p>(2) 培养学生动画设计与制作的工作能力, 提升专业技术的认知水平;</p> <p>(3) 树立正确的人生价值观, 兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识;</p> <p>(4) 使学生拥有团队意识和职业精神, 具备独立思考和主动探究能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握网页动画设计制作的基本理论、构成形式和构成方法;</p> <p>(2) 掌握动画制作基本技巧, 了解 Actionscript 编程原</p>	<p>(1) 绘图基础与逐帧动画技术</p> <p>①关键帧、空白关键帧、普通帧的功能与相互转换方法;</p> <p>②插入关键帧、空白关键帧、普通帧的快捷键;</p> <p>③逐帧动画、形状补间动画的对象、制作原理和技术技巧。</p> <p>(2) 动作动画设计制作</p> <p>①动作补间动画的对象、基本制作步骤和技术技巧;</p> <p>②图形元件、按钮元件及影片剪辑元件的功能与特点。</p> <p>(3) 特效动画设计制作</p> <p>①滤镜的概念与常见效果;</p>	<p>1. 条件要求: 全部使用多媒体机房理实一体化教学;</p> <p>2. 教学方法: 现场教学、案例分析、任务驱动、线上线下混合式教学;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称, 较为深厚的实践能力, 同时应具备较丰富的教学经验;</p> <p>4. 考核要求: 考查。形成性考核60%+终结性考核40%;</p> <p>5. 教学资源网址: https://mooc1-1.chaoxing.com/course/226575281.html。</p>	Q6 K5 A2

		<p>理；</p> <p>(3)学会应用 Animate 软件制作网页 banner, 弹出式菜单和网页 Logo;</p> <p>(4)学会编写 ActionScript 程序。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)具有一定的动画设计制作能和色彩搭配力,能够进行网站设计能独立制定、实施工作计划;</p> <p>(2)能独立进行素材的收集与整理能力;</p> <p>(3)具有能独立设计制作常规动画类型的创意思维能力;</p> <p>(4)具备与用户沟通的理解能力;</p> <p>(5)具备作品的测试、检查、调试能力;</p> <p>(6)具备自学与审美能力,能与时俱进,积极向上,跟上新时代软件发展的脚步。</p>	<p>②时间轴特效的应用对象及效果特点;</p> <p>③引导线动画的相关概念和制作要点;</p> <p>④遮罩动画的相关概念和制作要点。</p> <p>(4)交互动画设计制作</p> <p>① ActionScript 语言的格式、语法要求以及函数功能;</p> <p>② startDrag 、 duplicateMovieClip、setProperty 等函数的功能与语法特点。</p> <p>(5)综合应用案例</p> <p>①表单组件的功能及参数设置;</p> <p>②逐帧、补间、引导线、遮罩、多镜头整合等技术的综合运用;</p> <p>③ canvas 多镜头整合,HTML5 页面的开发与支持。</p>		
12	数字媒体——Photoshop 图形图像处理	<p>素质目标:</p> <p>(1)全面提升学生的信息素养和信息技术应用能力;</p> <p>(2)培养学生分析处</p>	<p>(1)数字媒体综述与图像处理基础知识;</p> <p>(2)图层与选区工具;</p>	<p>1. 条件要求: 全部使用多媒体机房理实一体化教学;</p> <p>2. 教学方法: 现场教学、案例分析、任务</p>	<p>Q6</p> <p>K5</p> <p>A2</p>

	理	<p>理图形图片的能力,提升学生的艺术修养;</p> <p>(3) 树立正确的人生价值观,兼顾培养学生创新创业和劳动安全意识;</p> <p>(4) 使学生拥有团队意识和职业精神,具备独立思考和主动探究能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解和掌握数字媒体基本理论和基本常识;</p> <p>(2) 认识 Photoshop 操作界面和功能;</p> <p>(3) 理解 Photoshop 中选择区域、通道、路径、图层等相关概念;</p> <p>(4) 掌握图像合成的基本方法;</p> <p>(5) 理解计算机中颜色的表示方法和图像的颜色模式;</p> <p>(6) 掌握 Photoshop 软件使用环境下的创意设计。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 熟练掌握 Photoshop 处理图片的使用技巧;</p>	<p>(3) 图层与选区高级技巧;</p> <p>(4) 矢量工具与文字工具;</p> <p>(5) 图像绘制;</p> <p>(6) 图层样式;</p> <p>(7) 图像修饰与通道;</p> <p>(8) 图层混合模式与蒙版;</p> <p>(9) 滤镜。</p>	<p>驱动、线上线下混合式教学;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历或讲师以上职称,较为深厚的实践能力,同时应具备较丰富的教学经验;</p> <p>4. 考核要求: 考查。形成性考核60%+终结性考核40%;</p> <p>5. 教学资源网址:</p> <p>https://mooc1-1.chaoxing.com/course/214696778.html。</p>	
--	---	--	--	---	--

		<p>(2) 培养学生的审美水平和创意设计能力;</p> <p>(3) 培养学生搜集资料, 阅读资料和利用资料的能力, 培养学生的自学能力。</p>			
13	学业提升英语	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生具备基本的听说读写译能力, 用英语进行较为流畅的交际。</p> <p>(2) 培养学生自主学习、终生学习的理念与能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>掌握英语基本知识和答题技巧, 包括英语词汇、语法知识、应用技能、学习方法和答题策略等方面的内容。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 词汇运用能力;</p> <p>(2) 语法理解能力;</p> <p>(3) 阅读理解能力;</p> <p>(4) 翻译能力;</p> <p>(5) 书面表达能力。</p>	<p>(1) 课程导论、答题方法归纳总结;</p> <p>(2) 专项训练:</p> <p>①听力训练;</p> <p>②语法题训练;</p> <p>③阅读理解训练;</p> <p>④翻译训练;</p> <p>⑤应用文写作训练。</p> <p>(3) 模拟题讲解分析;</p> <p>(4) 考试指导:</p> <p>①考前冲刺复习计划;</p> <p>②临场答题策略。</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用多媒体教室和学习通, 采取线上线下混合式教学。课堂上教师尽量用英语组织教学, 创造一个良好的英语语言环境;</p> <p>2. 教学方法: 任务驱动法、启发式教学法等;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的教师应具有英语语言文学专业背景, 硕士研究生及以上学历或讲师及以上职称;</p> <p>4. 考核要求: 考试。形成性考核占60%+终结性考核占40%。</p>	A8
14	素质提升英语	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生在多元文化交流中的思辨能力和树立文化自信;</p> <p>(2) 提升学生语言思维</p>	<p>(1) 学习英语语音、词汇、语法、语篇和语用等方面的语言基础知识;</p> <p>(2) 学习听、说、读、</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用多媒体教室和学习通, 采取线上线下混合式教学。课堂上教师尽量用英语组织教</p>	A3 A8

		<p>的逻辑性、思辨性与创造性；</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 掌握英语语音、词汇、语法、语篇和语用等方面的语言基础知识；</p> <p>(2) 掌握基本的多元文化交流的知识和技能。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 培养学生具有一定的听、说、读、写、译等语言基本能力；</p> <p>(2) 培养学生具有一定的多元文化交流和跨文化沟通能力；</p> <p>(3) 培养学生具备利用各高校及社会 MOOC 平台进行拓展学习的能力和终身学习能力。</p>	<p>写、译、对话、讨论、辩论、谈判等职场沟通知识和技能；</p> <p>(3) 学习涵盖经济、科技、教育、文学、艺术以及中外职场文化和企业文化的中外优秀文化知识；</p> <p>(4) 学习基本的跨文化沟通技能知识。</p>	<p>学，创造一个良好的英语语言环境；</p> <p>2. 教学方法： 任务驱动法、小组合作学习法、角色扮演法、启发式教学法、交际教学法等；</p> <p>3. 师资要求： 担任本课程的教师应具有英语语言文学专业背景，硕士研究生及以上学历或讲师及以上职称；</p> <p>4. 考核要求： 考试。形成性考核占60%+终结性考核占40%。</p>	
15	职业提升英语	<p>素质目标：</p> <p>(1) 培养学生运用英语进行有关涉外业务工作的能力。</p> <p>(2) 提高学生综合素质，着力打造学生就业的竞争力。</p> <p>知识目标：</p> <p>掌握相关专业的英语词汇，核心句型和情景会话知识。</p>	<p>(1) 学习与专业相关的阅读材料；</p> <p>(2) 翻译与专业相关的业务资料。</p> <p>(3) 进行与专业相关的英语写作训练。</p>	<p>1. 条件要求： 授课使用多媒体教室和学习通，采取线上线下混合式教学。课堂上教师尽量用英语组织教学，创造一个良好的英语语言环境；</p> <p>2. 教学方法： 任务驱动法、小组合作学习法、启发式教学法等；</p> <p>3. 师资要求： 担任本</p>	K4 A8

		能力目标: 使学生具有一定的职业英语听、说、读、写、译的能力,能借助词典阅读和翻译简单的有关专业的英语业务资料。		课程的教师应具有英语语言文学专业背景,硕士研究生及以上学历或讲师及以上职称; 4. 考核要求: 考试。 形成性考核占60%+终结性考核占40%。	
--	--	--	--	---	--

(三) 专业(技能)课程设置及要求

1. 专业(技能)必修课程设置及要求

(1) 专业(技能)基础课程

专业(技能)基础课程设置及要求如表 12 所示。

表 12: 专业(技能)基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	设计素描与色彩	素质目标: (1) 具备较强的艺术鉴赏能力; (2) 具备敏锐的观察力和丰富的想象力,具备正确的思维方式和分析方法。 知识目标: (1) 了解结构素描中比例、形体、结构、空间感、质感等基础知识; (2) 掌握物体基础造型、结构、色彩的塑造方法和线条运用的技法; (3) 掌握以结构为主,适当	项目一: 素描知识基础概述; 项目二: 结构素描; 项目三: 几何体结构素描写生; 项目四: 色彩知识基础概述; 项目五: 水粉静物写生。	1. 条件要求: 授课使用专业画室教学,LED 电子教学屏和音效设备,用于写生静物、模型多套; 2. 教学方法: 讲授法、案例教学、项目任务驱动法、小组合作法等; 3. 师资要求: 任课教师应具有扎实的基础美术理论基础和绘画基础; 4. 考核要求: 本课程为考察课程,采取形成性考核占40%+终结性考核占60%权重比的形式进行评价。	K4 A8

		<p>添加明暗塑造的物体表现技法；</p> <p>(4) 掌握色彩的基础知识和色彩静物的表现手法。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能对物体的结构、体积、空间进行绘制表达；</p> <p>(2) 能运用素描专业知识进行图形概括；</p> <p>(3) 能够调色、练色、配色、用色；</p> <p>(4) 能运用色彩的专业知识对图形进行概括。</p>			
2	专业速写	<p>素质目标：</p> <p>(1) 着重在潜移默化中提高学生审美品位和大胆创新能力；</p> <p>(2) 陶冶学生的情操，培养学生的文化艺术修养。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 熟悉速写的概念；</p> <p>(2) 了解基本透视原理；</p> <p>(3) 掌握速写的绘画步骤和技巧。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 能进行人物动态速写；</p> <p>(2) 能分析和绘画人物的肢体语言；</p> <p>(3) 能进行动物的动态速写；</p> <p>(4) 能进行概念场景速写。</p>	<p>项目一：速写基础；</p> <p>项目二：人物头部速写；</p> <p>项目三：人物全身像速写；</p> <p>项目四：服装速写造型。</p> <p>项目五：动物速写造型。</p> <p>项目六：概念场景速写造型。</p>	<p>1. 条件要求：授课使用专业画室教学，LED 电子教学屏和音效设备，用于写生静物、模型多套。</p> <p>2. 教学方法：讲授法、案例教学、项目任务驱动法、小组合作法等。</p> <p>3. 师资要求：任课老师应具有相关专业本科以上学历，具有扎实的绘画功底，有较高的艺术素养和鉴赏能力，有良好的沟通表达能力，善于激发学生潜能和创意思维能力；</p> <p>4. 考核要求：本课程为考察课程，采取形成性考核占40%+终结性考核占60%权重比的形式进行评价；</p> <p>5. 教学资源网址： https://www.xueyinonline.com/detail/206292</p>	A8

				627。	
3	PHOTOSHOP 图像创意设计	<p>素质目标:</p> <p>(1) 具备审美意识和人文素养;</p> <p>(2) 具备工匠精神和创新思维;</p> <p>(3) 具备认真严谨的工作作风和敬业精神。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握图像创意设计的基础知识;</p> <p>(2) 掌握 PHOTOSHOP 软件的基本操作方法及效果图后期处理方法;</p> <p>(3) 掌握排版设计软件的基本操作方法及版式设计理论。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 具有熟练完成电脑效果图后期的能力;</p> <p>(2) 具有熟练完成室内彩色平面图的能力;</p> <p>(3) 具有熟练完成版式设计与展板设计的能力。</p>	<p>项目一: 室内效果图的系统知识和美术基础;</p> <p>项目二: PHOTOSHOP 常用命令的使用方法与练习;</p> <p>项目三: 处理室内不同类型效果图的方法与练习;</p> <p>项目四: 室内彩色平面图的制作方法</p> <p>项目五: 版式设计软件基础;</p> <p>项目六: 版式设计的基础知识与展板设计;</p> <p>项目七: 电脑效果图后期处理与排版综合实操。</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用设计工作室教室, LED 电子教学屏和音效设备, 相关教学示范工具;</p> <p>2. 教学方法: 讲授法、案例教学、项目任务驱动法、小组合作法等;</p> <p>3. 师资要求: 任课老师应具有扎实的构成理论基础和实践操作经验;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考察课程, 采取形成性考核占40%+终结性考核占60%权重比的形式进行评价。</p>	K9
4	艺用人体解剖与透视	<p>素质目标:</p> <p>(1) 养成严谨的学习能力和态度;</p> <p>(2) 具有良好的学习态度;</p> <p>(3) 具有人际共同能力和团队协作能力;</p> <p>(4) 具有良好的职业道德素质;</p> <p>(5) 培养学生良好的美术素养、敏锐的视觉意识和</p>	<p>项目一: 头部骨骼与肌肉;</p> <p>项目二: 四肢骨骼与肌肉;</p> <p>项目三: 躯干骨骼与肌肉;</p> <p>项目四: 透视。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排的专业机房实施教学, 配备高性能计算机、投影仪、教学白板、WIFI 覆盖, 安装 Flash、Photoshop、SAI、TBS 等软件;</p> <p>2. 教学方法: 采用认知教学法、案例教学法、项目式教学法等多种教学方</p>	K5

		<p>高品位的审美情趣。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解人体基本观察方法;</p> <p>(2) 了解人体造型的表现技巧;</p> <p>(3) 掌握人体肌肉的生长规律;</p> <p>(4) 把握人体的基本结构。</p> <p>能力目标:</p> <p>具有绘制艺用人体解剖的能力, 利用透视原理表现人物造型的能力。</p>		<p>法;</p> <p>3. 师资要求:担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验, 具有相关专业本科以上学历, 有一定的动画企业工作经验;</p> <p>4. 考核要求:本课程为考试课程, 采用过程考核(50%)+期末考试(50%)的形式进行考核评价。</p>	
5	动画运动规律	<p>素质目标:</p> <p>(1) 通过学习和实践, 让学生了解游戏动画的发展和演变过程;</p> <p>(2) 为制作动画产品打下基础, 逐步培养创作能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 掌握动画的基本概念和原理;</p> <p>(2) 掌握动画运动的规律和制作方法。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 具备较好的动画时间、空间感知能力;</p> <p>(2) 具备较强的动画关键帧绘制能力;</p> <p>(3) 具备较强的动画观察、审美能力。</p>	<p>项目一: 十二动画原理;</p> <p>项目二: 小球弹跳运动规律;</p> <p>项目三: 不规则方块运动规律;</p> <p>项目四: 飞机乐园运动规律;</p> <p>项目五: 游戏角色的运动规律。</p>	<p>1. 条件要求:本课程应安排的专业机房实施教学, 配备高性能计算机、投影仪、教学白板、WIFI 覆盖, 安装 Flash、Photoshop、SAI、TBS、3DMAX 等软件;</p> <p>2. 教学方法:采用认知教学法、案例教学法、项目式教学法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求:担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验, 具有相关专业本科以上学历, 有一定的动画企业工作经验;</p> <p>4. 考核要求:本课程为考试课程, 采用过程考核(50%)+期末考试(50%)的形式进行考核评价。</p>	K6
6	游戏	<p>素质目标:</p>	<p>项目一: 游戏角色</p>	<p>1. 条件要求:本课程应安</p>	

场景设计	<p>(1) 养成严谨的学习能力和态度;</p> <p>(2) 具有良好的学习态度;</p> <p>(3) 具有人际共同能力和团队协作能力;</p> <p>(4) 具有良好的职业道德素质。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 熟悉游戏角色与场景设计的基本理论;</p> <p>(2) 掌握游戏角色与场景设计的流程与色彩、比例、结构、空间等相关知识;</p> <p>(3) 了解不同类型的风格的游戏角色与场景的特点。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能够设计并徒手绘制出简单项目中的角色与场景;</p> <p>(2) 能够通过资料素材想象并设计出相应的角色与场景;</p> <p>(3) 能够通过方案要求独立设计并绘制出角色与场景。</p>	<p>基础知识;</p> <p>项目二: 游戏角色徒手绘制;</p> <p>项目三: 游戏场景基础知识;</p> <p>项目四: 游戏场景徒手绘制;</p> <p>项目五: 游戏场景元素绘制。</p>	<p>排在采光好的专业实训室中实施,应具备配套的实物投影仪、教学电脑等多媒体教学设备;</p> <p>2. 教学方法:本课程主要采用直观示范法和现场教学法为主,再通过在线课堂拓展技术知识。课堂上以教师为主导,学生为主体,赏析为主线,思维为核心,能力为目标的教学思想,采用实例与理论;</p> <p>3. 师资要求:任课老师应具有相关专业本科以上学历,具有扎实的绘画功底,有较高的艺术素养和鉴赏能力,有良好的沟通表达能力,善于激发学生潜能和创意思维能力;</p> <p>4. 考核要求:本课程为考试课程,采用过程考核(70%)+结课考试(30%)的形式进行考核评价。</p>
-------------	---	--	---

(2) 专业(技能)核心课程

专业(技能)核心课程设置及要求如表 13 所示。

表 13: 专业(技能)核心课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	游戏策划	<p>素质目标:</p> <p>(1) 学生创新意识和创新能力;</p> <p>(2) 学生团结合作能力;</p> <p>(3) 培养学生独立思考能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 熟悉游戏策划领域常见术语和基本原理;</p> <p>(2) 掌握游戏策划的创作方法及行业标准;</p> <p>(3) 掌握游戏策划创作的构思框架、世界观、剧情、角色交互等要素。</p> <p>能力目标:</p> <p>具备一定可行性游戏策划剧情创作的能力,为今后的游戏美术设计学习打下良好基础。</p>	<p>项目一: 游戏类型;</p> <p>项目二: 策划职位的素质要求与职责分工;</p> <p>项目三: 游戏玩家心理分析与引导;</p> <p>项目四: 游戏世界观与背景;</p> <p>项目五: 游戏元素设计;</p> <p>项目六: 游戏数值设计;</p> <p>项目七: 游戏任务情节与关卡设计;</p> <p>项目八: 游戏策划文档规范;</p> <p>项目九: 游戏开发方法以及游戏测试;</p> <p>项目十: 游戏运营与推广。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在专业机房实施教学,配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板, WIFI 覆盖, 安装 Photoshop、SAI、Animate、TBS 等软件;</p> <p>2. 教学方法: 采用讲授法、案例法、项目法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验,具有相关专业本科以上学历,有一定的动画企业工作经验;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核(40%)+终结性考核(60%)的形式进行考核评价。</p>	K7
2	游戏角色与场景建模	<p>素质目标:</p> <p>(1) 学生创新意识和创新能力;</p> <p>(2) 学生团结合作能力;</p> <p>(3) 培养学生独立思考能力。</p>	<p>项目一: 3DMAX 和贴图制作插件应用;</p> <p>项目二: 几何体/多边形/三维形模型制作;</p> <p>项目三: 模型贴图制作;</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在专业机房实施教学,配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板, WIFI 覆盖, 安装 Photoshop、SAI、Animate、TBS 等软件;</p>	K8

		<p>知识目标:</p> <p>(1)了解3ds Max、贴图制作插件工具;</p> <p>(2)3ds Max 渲染技术知识,模型贴图效果制作。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)具有熟练运用3ds Max 的各种建模工具的能力;</p> <p>(2)具有 3ds Max 渲染技术,完成模型贴图效果制作的能力;</p> <p>(3)能够运用3D MAX 软件建出常见的游戏角色与场景。</p>	<p>项目三: 场景、建筑模型贴图、渲染效果制作;</p> <p>项目四: 角色、场景模型的导入、拼接与整合。</p>	<p>2.教学方法: 采用讲授法、案例法、项目法等多种教学方法;</p> <p>3.师资要求: 担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验,具有相关专业本科以上学历,有一定的动画企业工作经验;</p> <p>4.考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核(40%)+终结性考核(60%)的形式进行考核评价。</p>	
3	三维动画制作	<p>素质目标:</p> <p>(1)培养学生创新意识和创新能力;</p> <p>(2)培养学生团结合作能力;</p> <p>(3)培养学生独立思考能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)了解3ds Max 和各种动画制作插件工具;</p> <p>(2)了解3ds Max 镜头设置、动画制作流程;</p> <p>(3)了解动作基本原理。</p> <p>能力目标:</p>	<p>项目一: 角色骨骼绑定;</p> <p>项目二: 小球/飞机乐园动画制作;</p> <p>项目三: 游戏角色待机动画制作;</p> <p>项目四: 游戏角色跑酷动画制作;</p> <p>项目五: 游戏角色攻击动画制作。</p>	<p>1.条件要求: 本课程应安排的专业机房实施教学,配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板, WIFI 覆盖, 安装3D Max 软件;</p> <p>2.教学方法: 采用演示、项目法、案例法等多种教学方法;</p> <p>3.师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历,有良好的沟通表达能力,具备丰富的三维模型制作经验;</p> <p>4.考核要求: 本课程为</p>	K10 A8

		<p>(1) 具有熟练运用3ds Max 的各种动画制作插件工具的能力;</p> <p>(2) 具有熟练的 3ds Max 动画制作流程;</p> <p>(3) 能熟练运用动画基础原理;</p> <p>(4) 能够运用3DMAX 软件制作出完整的三维动画。</p>		<p>考查课程, 采用过程考核 (40%) + 终结性考核 (60%) 的形式进行考核评价。</p>	
4	次时代模型制作与渲染	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生创新意识 and 创新能力;</p> <p>(2) 培养学生团结合作能力;</p> <p>(3) 培养学生独立思考能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解 ZBrush 的系统功能、特点和使用方法;</p> <p>(2) ZBrush 数字雕刻技术知识运用;</p> <p>(3) 模型雕刻制作, ZBrush 雕刻技术设计运用。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 具有熟练运用 ZBrush 的工具使用的能力;</p> <p>(2) 具有 ZBrush 雕刻</p>	<p>项目一: ZBrush 基本操作;</p> <p>项目二: 次世代模型制作;</p> <p>项目三: ZBrush 模型细节雕刻制作;</p> <p>项目四: ZBrush 贴图渲染效果制作。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排的专业机房实施教学, 配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板, WIFI 覆盖, 安装3D Max 软件;</p> <p>2. 教学方法: 采用演示、项目法、案例法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历, 有良好的沟通表达能力, 具备丰富的三维模型制作经验;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考试课程, 采用过程考核 (70%) + 结课考试 (30%) 的形式进行考核评价。</p>	K11 A12

		技术,完成模型制作及渲染的能力。			
5	动漫衍生产品设计	<p>素质目标:</p> <p>(1) 开拓学生的眼界,提高学生对动漫衍生产品的审美能力;</p> <p>(2) 激发学生各方面的才智,获得创作设计的体验;</p> <p>(3) 树立严谨规范的工作态度,养成程序化、规范化、数字化、表格化的良好工作习惯。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解动漫衍生产品设计的概念及历史;</p> <p>(2) 了解动漫衍生产品设计的的发展趋势;</p> <p>(3) 对产品有一定的认知;</p> <p>(4) 掌握动漫衍生产品设计的制作流程。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能够独立设计并绘制出动漫衍生产品;</p> <p>(2) 具备一定的创意思维能力;</p> <p>(3) 能够运用掌握的专业知识与技法,完成简单动漫衍生产品的设计与制作。</p>	<p>项目一: 优秀动漫衍生产品设计案例分析;</p> <p>项目二: 动漫衍生产品的创意设计流程;</p> <p>项目三: 动漫衍生文创产品设计与制作。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在采光好的专业实训室中实施,应具备配套的实物投影仪、教学电脑能多媒体教学设备;</p> <p>2. 教学方法: 以职业能力为基础,以工作过程为框架来构建教学设计。将项目驱动学习应用到动漫衍生产品设计课程的教学实践中,模拟企业真实项目进行教学,让学生积极参与并转换角色;</p> <p>3. 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历,熟悉文创产品的设计流程,有一定相关企业的工作经验,具备良好的沟通表达能力;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核(40%)+终结性考核(60%)的形式进行考核评价。</p>	K12 A11 K18

6	动漫文化品牌开发	<p>素质目标: 培养学生对动漫文化产品开发的兴趣,使之更全面地了解、热爱专业,提高学生的民族自豪感;</p> <p>知识目标: 了解品牌起源和发展过程中出现的动漫文化、衍生品文化、同人产品文化、动漫游戏品牌赛事文化知识。</p> <p>能力目标: 具备一定的动漫鉴赏能力,能够把所学的有关动漫品牌与文化的知识应用于动漫文化设计与营销工作过程中</p>	<p>(1) 动漫文化品牌概述;</p> <p>(2) 中国动漫文化品牌发展简介;</p> <p>(3) 动漫文化品牌活动的规划与执行;</p> <p>(4) 动漫文创 IP 开发与品牌管理;</p> <p>(5) 动漫文化产品联动与民族特色文化产品策划;</p> <p>(6) 动漫文化跨界交流与咨询。</p>	<p>(1) 条件要求: 本课程应安排在采光好的专业实训室中实施, 应具备配套的实物投影仪、教学电脑能多媒体教学设备;</p> <p>(2) 教学方法: 将动漫文化品牌项目实践与学习应用融入到教学课程中, 丰富学生有关动漫文化发展史、动漫文化产业的发展及变化、动漫游戏文化对社会经济的影响、著名动漫文化品牌商标、文化品牌标杆、动漫文化品牌赛事等方面的知识;</p> <p>(3) 师资要求: 主讲教师应具有相关专业本科以上学历, 熟悉文创产品的设计流程, 有一定相关企业的工作经验, 具备良好的沟通表达能力;</p> <p>(4) 考核要求: 本课程为考查课程, 采用过程考核 (40%) + 终结性考核 (60%) 的形式进行考核评价。</p>	K14 A11 K18
7	游戏 UI 设计	<p>素质目标: (1) 养成严谨的学习能</p>	<p>项目一: 设计软件应用, Photoshop</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在专业机房实施</p>	K16 A13

		<p>力和态度；</p> <p>(2) 具有良好的学习态度；</p> <p>(3) 具有人际共同能力和团队协作能力；具有良好的职业道德素质。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 熟悉手绘造型、三维造型方法、色彩原理；(2) 学习字体专项设计、版式专项设计、平面项目设计。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 使学习者能够熟练掌握运用 Photoshop 软件使用，字体的运用、版式中的运用；</p> <p>(2) 结合软件、色彩、字体及版式的学习。</p>	<p>软件教学；</p> <p>项目二： 字体专项设计应用；</p> <p>项目三： 版式专项设计应用；</p> <p>项目四： 平面项目设计应用。</p>	<p>教学，配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板，WIFI 覆盖，安装 3D Max 软件；</p> <p>2. 教学方法： 采用演示、项目法、案例法等多种教学方法；</p> <p>3. 师资要求： 主讲教师应具有相关专业本科以上学历，有良好的沟通表达能力，具备丰富的三维模型制作经验；</p> <p>4. 考核要求： 本课程为考试课程，采用过程考核（70%）+ 结课考试（30%）的形式进行考核评价。</p>	
8	游戏交互设计	<p>素质目标：</p> <p>(1) 养成严谨的学习能力和态度；</p> <p>(2) 具有良好的学习态度；</p> <p>(3) 具有人际共同能力和团队协作能力；</p> <p>(4) 具有良好的职业道德素质。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 掌握交互设计思维、眼界、手段、精神；</p>	<p>项目一： 交互规范制定；</p> <p>项目二： 参与游戏体验的规划构思；</p> <p>项目三： 图形化设计，界面设计等理论，进行设计并支持优化；</p> <p>项目四： Photoshop 等设计工具使用。</p>	<p>1. 条件要求： 本课程应安排在专业机房实施教学，配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板，WIFI 覆盖，安装 3D Max 软件；</p> <p>2. 教学方法： 采用演示、项目法、案例法等多种教学方法；</p> <p>3. 师资要求： 主讲教师应具有相关专业本科以上学历，有良好的沟</p>	<p>K13</p> <p>A10</p> <p>K18</p>

		<p>(2) 熟练运用设计软件。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 了解产品思维、用互思维、逻辑思维、视觉思维、开发思维;</p> <p>(2) 掌握交互模型、用户心理、平台规范、设计流程;</p> <p>(3) 熟练原型工具、设计软件、用研方法、编程语言、文档工具;</p> <p>(4) 提高同理心、提升探索欲。</p>		<p>通表达能力, 具备丰富的三维模型制作经验;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考试课程, 采用过程考核 (70%) + 结课考试 (30%) 的形式进行考核评价。</p>	
--	--	--	--	--	--

(3) 专业 (技能) 综合实践课程

专业 (技能) 综合实践课程设置及要求如表 14 所示。

表 14: 专业 (技能) 综合实践课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	风景写生与创作考察	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养敬业爱岗、团结协作、吃苦耐劳的品质; (2) 培养良好的艺术修养和艺术表现力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解素描写生的基本概念风景写生的表现方法和技巧;</p> <p>(2) 掌握写实性作品和</p>	<p>项目一: 建筑写生;</p> <p>项目二: 景观写生;</p> <p>项目三: 考察传统手工技艺。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在校外写生基地, 基地要求风景秀丽、交通食宿较为便利;</p> <p>2. 教学方法: 采用示范教学法、直观教学法、师徒教学法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具备</p>	<p>Q1 Q2</p> <p>Q3 Q4</p> <p>Q5 Q6</p> <p>K2 K4</p> <p>K5</p> <p>K18A3</p> <p>A4 A7</p> <p>A8</p>

		<p>创业性作品的表现方法及绘制原理。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)找到艺术的学习感觉,感受艺术的魅力,打开自己的思维定势;</p> <p>(2)培养设计思想,为以后从事动漫设计工作打下坚实的艺术根基。</p>		<p>丰富的实操经验,具有相关专业本科以上学历,较强的责任心,具备扎实的绘画功底,有较高的艺术素养和鉴赏能力,有良好的沟表达能力;</p> <p>4.考核要求:本课程为考查课程,采用过程考核(30%)+终结性考核(70%)的形式进行考核评价。</p>	
2	1+X 数字创意建模职业技能等级证书培训\游戏美术设计职业技能等级证书	<p>素质目标:</p> <p>(1)培养学生创新意识和创新能力;</p> <p>(2)培养学生团结合作能力;</p> <p>(3)培养学生独立思考能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)掌握游戏角色与场景徒手绘制的方法;</p> <p>(2)掌握游戏角色与场景电脑的方法。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)掌握场景角色设计手绘表现;</p> <p>(2)掌握3DMAX 建模、渲染、动画技术;</p> <p>(3)掌握动漫设计与制作的管理与服务能力;</p>	<p>项目一:动画脚本写作练习;</p> <p>项目二:分镜头设计练习;</p> <p>项目三:原画绘制练习;</p> <p>项目四:动画造型设计练习;</p> <p>项目五:二维动画制作练习;</p> <p>项目六:三维模型制作练习;</p> <p>项目七:三维动画制作练习。</p>	<p>1.条件要求:本课程应安排在专业机房实施教学,配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板,WIFI覆盖,安装 Photoshop、SAI、Animate、3D Max 等软件;</p> <p>2.教学方法:采用讲授法、案例法、项目法等多种教学方法;</p> <p>3.师资要求:担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验,具有相关专业本科以上学历,有一定的动画企业工作经验;</p> <p>4.考核要求:本课程为考查课程,采用过程考</p>	K15 K17 K18

		<p>(4)掌握动画项目创意策划、编导和制片,及 意创新、协作执行能力;</p> <p>(5)掌握动画角色与场景设计、分镜设计、原画和中间画的创意设计 与表达能力。</p>		核的形式进行考核评价。	
3	毕 业 设 计	<p>素质目标:</p> <p>(1)具备爱岗敬业、精益求精、不怕吃苦的职业精神;</p> <p>(2)具备分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(3)具备勇于创新、敬业乐业的工作作风。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)熟悉毕业设计的制作流程;</p> <p>(2)掌握毕业设计作品制作方法和技巧;</p> <p>(3)掌握毕业设计相关文档的撰写方法。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)能选择合适的毕业设计课题,顺利开题;</p> <p>(2)能合理制定工作计划,使毕业设计工作有条不紊的进行;</p> <p>(3)能根据主题进行创意思维,有良好的项目</p>	<p>任务一: 毕业设计课题确定;</p> <p>任务二: 素材收集整理与分析;</p> <p>任务三: 创意构思前期设定;</p> <p>任务四: 毕业设计项目制作;</p> <p>任务五: 撰写文档;</p> <p>任务六: 毕业答辩。</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排在校企合作单位或学校进行;</p> <p>2. 教学方法: 案例教学法和校企双导师共同教学的方法;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验,具有相关专业本科以上学历,较强的责任心,具备相关企业3年以上工作经验,有良好的沟通能力;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核的形式进行考核评价。</p>	<p>Q1 Q2</p> <p>Q6 K1</p> <p>A6</p> <p>A11</p> <p>A12</p> <p>A13</p> <p>A14</p> <p>A16</p>

		设计与制作能力； (4)能按照要求完成毕业设计文档的撰写。			
4	顶岗实习	<p>素质目标:</p> <p>(1)具备爱岗敬业、精益求精、不怕吃苦的职业精神；</p> <p>(2)具备团队合作与沟通交流能力；</p> <p>(3)具备勇于创新、敬业乐业的工作作风。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1)熟悉项目制作流程；</p> <p>(2)加深对职业岗位工作认识,了解职业岗位能力要求；</p> <p>(3)参与顶岗实习企业的项目制作。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1)能够按照工作流程完成企业项目的制作；</p> <p>(2)能够根据项目要求进行创意设计,有良好的项目设计与制作能力。</p>	<p>任务一: 顶岗实习企业概况、组织机构、规章制度；</p> <p>任务二: 顶岗实习企业的主要业务,工作流程；</p> <p>任务三: 职业岗位类型及能力要求；</p> <p>任务四: 参与顶岗实习企业的项目制作。</p>	<p>1. 条件要求:本课程在校外实训基地完成；</p> <p>2. 教学方法:突出对学生职业能力的培养,以具体的工作过程为依托,带领学生边做边学,突出项目导向和任务驱动教学方法；</p> <p>3. 师资要求:任课老师具有扎实的理论基础和丰富的教学经验；</p> <p>4. 考核要求:课程采用过程评价+成果评价相结合的考核方式。</p>	<p>Q1 Q2</p> <p>Q6 A1</p> <p>A4 A5</p> <p>A6</p> <p>A4</p> <p>A5</p> <p>A6</p>
5	毕业教育	<p>素质目标:</p> <p>(1)确立正确的价值观、道德观、现代择业观；</p> <p>(2)增强学生的诚信意</p>	<p>模块一:理想信念、诚信教育、感恩教育；</p> <p>模块二:法制教育,安全教育；</p>	<p>1. 条件要求:多媒体教室；</p> <p>2. 教学方法:采用分组讨论、情境教学、角色扮演、小组竞争、任务</p>	<p>Q1 Q2</p> <p>Q6 K1</p> <p>A5</p>

	<p>识、廉洁意识、法制意识；</p> <p>(3) 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。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 熟悉与建筑室内相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识；</p> <p>(2) 掌握心理健康知识以及调节心态的基本方法；</p> <p>(3) 了解职场生活需要注意的事项和应具备的基本素质。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；</p> <p>(2) 具有较强的综合职业素质；</p> <p>(3) 具有健康的心态和职场适应能力。</p>	<p>模块三：入职适应教育；</p> <p>模块四：职业道德教育、廉洁教育；</p> <p>模块五：办理离校手续流程；</p> <p>模块六：毕业典礼。</p>	<p>驱动等五种方法；</p> <p>3. 师资要求：任课教师应具有扎实的理论基础，具有教育学、心理学、安全法纪、职场相关的知识和经验；具有良好的语言沟通表达能力；具有良好的职业道德和敬业精神；</p> <p>4. 考核要求：课程采用过程评价+成果评价相结合的考核方式。</p>	
--	--	--	---	--

2. 专业（技能）选修课程设置及要求

专业（技能）选修课程设置及要求如表 15 所示。

表 15：专业（技能）选修课程设置及要求

序号	课程	课程目标	教学内容	教学要求	支撑的
----	----	------	------	------	-----

	名称			培养规格	
1	摄影摄像技术	<p>素质目标:</p> <p>(1) 培养学生创新意识和创新能力;</p> <p>(2) 培养学生团结合作能力;</p> <p>(3) 培养学生独立思考能力;</p> <p>(4) 培养学生专业摄影能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解数码摄影基础知识;</p> <p>(2) 了解光的基本属性及其对摄影作品的影响;</p> <p>(3) 了解摄影构图的基本方法、形式因素与构成法则;</p> <p>(4) 掌握摄影创作的构图原则。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 具有使用摄影器材的能力、摄影的取景构图能力、摄影的布光能力、影像后期调整能力; (2) 能够独立完成数码摄影作品。</p>	<p>模块一:学习摄像摄像基础知识与操作;</p> <p>模块二:学习摄影程序模式及操作方法;</p> <p>模块三:学习光的基本属性及其对摄影作品的影响;</p> <p>模块四:学习摄影构图的基本方法、形式因素与构成法则。</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用多媒体教学, 将授课内容直观的呈现出来;</p> <p>2. 教学方法: 采用讲授法、案例分析法、头脑风暴法等多种教学方法;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具有扎实的理论基础, 有较高的艺术素养和鉴赏能力, 有良好的沟通表达能力;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程, 采用过程考核(30%)+终结性考核(70%)的形式进行考核评价;</p>	A1 A3 A6
2	CG 动漫绘画技	<p>素质目标:</p> <p>(1) 让学生了解卡通、</p>	<p>模块一:CG 动漫绘画基础学习与优秀</p>	<p>1. 条件要求: 本课程应安排的专业机房实施</p>	K10 K17

	法	<p>动画创作的基本知识，各国动漫发展政策；</p> <p>(2) 提高学生对优秀卡通、动画的鉴赏能力，提高学生的综合审美能力，扩大学生的知识面。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 了解 CG 动漫绘画基础；</p> <p>(2) 理解和掌握动画角色设计、场景设计的基本知识和基本方法。</p> <p>能力目标：</p> <p>(1) 基本具备从事动画角色设计和单独对设计作品进行正确鉴赏的技能；</p> <p>(2) 能够绘制具有中国古典特色的传统作品。</p>	<p>CG 作品的赏析；</p> <p>模块二：人物角色绘制学习；</p> <p>模块三：怪兽绘制学习；</p> <p>模块四：道具绘制学习；</p> <p>模块五：场景绘制学习；</p> <p>模块六：绘制不同风格的 CG 作品。</p>	<p>教学，配备高性能计算机、投影仪、教学白板、手绘板，WIFI 覆盖，安装 Photoshop、SAI、Animate、TBS 等软件；</p> <p>2. 教学方法：采用讲授法、案例法、项目法等多种教学方法；</p> <p>3. 师资要求：担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验，具有相关专业本科以上学历，有一定的动画企业工作经验；</p> <p>4. 考核要求：本课程为考查课程，采用过程考核（30%）+终结性考核（70%）的形式进行考核评价。</p>	
3	MG 动画制作	<p>素质目标：</p> <p>(1) 培养学生创新意识和创新能力；</p> <p>(2) 培养学生思维跳跃能力；</p> <p>(3) 培养学生的散性思维。</p> <p>知识目标：</p> <p>(1) 掌握动画制作软件以及制作详细流程；</p>	<p>模块一：优秀创意动画赏析；</p> <p>模块二：组成基本元素是由简单的几何场景，辅之绘画功底和配色技巧以增加效果体验；</p> <p>模块三：音乐制作与选取技巧；</p> <p>模块四：后期视频</p>	<p>1. 条件要求：授课使用多媒体教室教学，可以利用多媒体将授课内容直观的呈现出来；</p> <p>2. 教学方法：采用认知教学法、案例教学法、项目式教学法等多种教学方法；</p> <p>3. 师资要求：担任本课程的主讲教师应具备</p>	K17 A15

	<p>(2) 掌握动画的应用场景。</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能够运用动画制作软件完成任务;</p> <p>(2) 方案的策划以及剧本的文案;</p> <p>(3) 动画整体风格的设定及分镜头设计;</p> <p>(4) 掌握并运用动画后期的制作。</p>	制作。	<p>丰富的实操经验,具有本科以上学历,有相关企业的工作经验,有良好的沟通表达能力;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核(30%)+终结性考核(70%)的形式进行考核评价。</p>	
动画概论	<p>素质目标:</p> <p>(1) 树立终身学习理念,培养学生独立地发现问题、分析问题、解决问题的能力;</p> <p>(2) 收集、整理、筛选、利用信息的能力,提高自主学习能力和实践能力。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 了解动画的基本理论知识;</p> <p>(2) 了掌握动画艺术的特征、功能和画面运动与制作的基本规律等一般性理论;</p> <p>(3) 了解动画作为产业的整个流程、动画周边的开发等知识。</p> <p>能力目标:</p>	<p>模块一:动画的本质与特征;</p> <p>模块二:动画的起源与发展;</p> <p>模块三:动画的类型;</p> <p>模块四:动画的风格流派。</p>	<p>1. 条件要求: 授课使用多媒体教学,将授课内容直观地呈现出来;</p> <p>2. 教学方法: 本课程主要采用讲授法和讨论法进行教学;</p> <p>3. 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具有扎实的理论基础,有较高的艺术素养和鉴赏能力,有良好的沟通表达能力;</p> <p>4. 考核要求: 本课程为考查课程,采用过程考核(30%)+终结性考核(70%)的形式进行考核评价。</p>	K10 A8

		<p>(1) 能叙述出动画制作的制作流程;</p> <p>(2) 能够对一部动画片的特点进行较为准确的分析。</p>			
5	设计方法论	<p>素质目标: 培养学生创新意识和创新能力;培养学生团结合作能力;培养学生的发散性思维。</p> <p>知识目标: 能理解产品、设计的相关理念和设计方法论的基本框架;能理解目标用户的相关概念;掌握列举干系人的方法。</p> <p>能力目标: 能自主运用设计思维的基本方法设计产品。</p>	<p>(1) 产品与设计方法的基本概念;</p> <p>(2) 设计方法论案例分析;</p> <p>(3) 实战演习。</p>	<p>(1) 条件要求: 授课使用多媒体教室教学, 可以利用多媒体将授课内容直观的呈现出来;</p> <p>(2) 教学方法: 采用认知教学法、案例教学法、项目式教学法等多种教学方法;</p> <p>(3) 师资要求: 担任本课程的主讲教师应具备丰富的实操经验, 具有本科以上学历, 有相关企业的工作经验, 有良好的沟通表达能力;</p> <p>(4) 考核要求: 本课程为考查课程, 采用过程考核 (30%) + 终结性考核 (70%) 的形式进行考核评价。</p>	K4 A7

七、教学进程总体安排

(一) 教学进程表

动漫设计专业（游戏美术方向）教学进程安排如表 16 所示。

表 16: 动漫设计专业教学进程表 (游戏美术)

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	开课/学分认定部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注	
							总学时	理论学时	实践学时		一学年		二学年		三学年			
											20	20	20	20	20	20		
公共基础课	公共基础必修课程	224M01	思想道德与法治	B	●	思政教育工作部	48	38	10	3	4/12							
		224M02	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	●	思政教育工作部	32	28	4	2		4/8						
		224M03	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	●	思政教育工作部	48	40	8	3		6/8						
		224M04	形势与政策	B	◎	思政教育工作部	40	30	10	1	8 学时/学期; 2 学时×4 周×5 学期; 6 个理论学时+2 个实践学时							
		224M05	入学教育	B	◎	思政教育工作部	20	10	10	1	1 周							按 20 学时/周计算
		224M06	军事技能	C	◎	思政教育工作部	112	0	112	2	2 周							按 8 学时×7 天×2 周计算
		224M07	军事理论	B	◎	思政教育工作部	36	36	0	2	线上学习							
		224M08	劳动教育	B	◎	思政教育工作部	18	8	10	1	理论 8 课时, 大一大二每学期 2 学时; 实践 10 课时, 第 1-5 学期每学期 2 学时							
		224M09	心理健康教育	B	◎	思政教育工作部	32	20	12	2		2/16						
		224M10	大学英语	B	●	思政教育工作部	128	64	64	8	理论 26 课时 (2/9+8), 实践 50	理论 38 课时 (2/18+2), 实践 14 课时						

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	开课/学分认定部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注	
							总学时	理论学时	实践学时		一学年		二学年		三学年			
											20	20	20	20	20	20		
										课时								
		224M11	创新创业基础	B	◎	思政教育工作部	32	26	6	2			2/8	2/8				
		224M12	大学生职业生涯规划	B	◎	思政教育工作部	22	14	8	1	2/5	2/6						
		223M13	就业指导	B	◎	管理艺术学院	10	4	6	0.5					2/5			
		224M14	体育与健康	C	◎	思政教育工作部	108	0	108	6.5	2/10+6	2/19+2	2 学时×15 周+第三、五学期体质测试各 6 学时					
公共基础必修课程小计							686	338	348	35	14	14	4	4	0	0		
公共基础选修课程	限定选修课程	224M15	国家安全教育	B	◎	思政教育工作部	20	10	10	1	2/10							
		224M16	信息技术	B	●	思政教育工作部	48	24	24	3	6/8							
		224M17	中华优秀传统文化	B	●	思政教育工作部	40	30	10	2.5	4/10							
		224M18	党史国史	A	◎	思政教育工作部	20	20	0	1		2/10						
		224M19	高职应用数学	A	●	思政教育工作部	60	40	20	3.5		4/15						
	限定选修课程小计							188	124	64	11	12	4	0	0	0	0	
	任意选修课程	224M20	高等数学	B	●	思政教育工作部	32	16	16	2				2/16				
		224M21	数学建模	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16					
		224M22	普通话测试与训练	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16					
		224M23	应用文写作	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16			线上/线下		
		224M24	国乐之声	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16			美育课程，		
		224M25	影视鉴赏	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16			线上 / 线下，		
		224M26	古典身韵	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16					
224M27		程序设计基础——JAVA 语言基础	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16						
224M28	程序设计基础——JAVA 高级设计	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2			2/16							

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	开课/学分认定部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注	
							总学时	理论学时	实践学时		一学年		二学年		三学年			
											20	20	20	20	20	20		
		224M29	人工智能——python 开发基础	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2	2/16							
		224M30	数字媒体——Animate 动画设计与制作	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2	2/16							
		224M31	数字媒体——Photoshop 图形图像处理	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2	2/16							
		224M32	学业提升英语	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2		2/16						
		224M33	素质提升英语	B	◎	思政教育工作部	32	16	16	2	2/8	2/8						
		223M34	职业提升英语	B	◎	管理艺术学院	32	16	16	2		2/16						
		任意选修课程小计							96	48	48	6	0	0	0	0	0	0
	公共基础选修课程小计							284	172	112	17	12	4	0	0	0	0	
	公共基础课合计							970	510	460	52	26	18	4	4	4	0	
	专业（技能）课程	专业必修课程	223MY01	设计素描与色彩	B	◎	管理艺术学院	64	16	48	4	4/16						
			223MY02	专业速写	B	●	管理艺术学院	40	12	28	2.5	4/10						
			223MY03	PHOTOSHOP 图像创意设计	B	●	管理艺术学院	64	16	48	4		4/16					
223MY04			艺用人体解剖与透视	B	●	管理艺术学院	48	24	24	3		4/12						
223MY05			动画运动规律	B	●	管理艺术学院	48	12	36	3			4/12					
223MY06			游戏角色与场景绘制	B	◎	管理艺术学院	64	24	40	4			4/16					
专业(技能)基础课程小计							328	104	224	20.5	8	8	8	0	0	0		
专业		223MY07	游戏策划	B	●	管理艺术学院	48	12	36	3			4/12					
		223MY08	游戏角色与场景建	B	◎	管理艺术学院	64	24	40	4			4/1					

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	开课/学分认定部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注	
							总学时	理论学时	实践学时		一学年		二学年		三学年			
											20	20	20	20	20	20		
																		120
核心课程			模									6						
	223MY09		三维动画制作	B	◎	管理艺术学院	72	32	24+1W	4			8+1W					
	223MY10		次时代模型制作与渲染	B	●	管理艺术学院	64	24	16+1W	3.5				8+1W				
	223MY11		动漫衍生产品设计	B	●	管理艺术学院	72	32	40	4.5				4/12				
	223MY12		动漫文化品牌开发	B	◎	管理艺术学院	48	12	36	3				6/12				
	223MY13		游戏 UI 设计	C	●	管理艺术学院	64	32	32	4					8/8			
	223MY14		游戏交互设计	B	●	管理艺术学院	64	24	40	4					8/8			
	专业(技能)核心课程小计							496	184	312	30	0	0	12	22	16	0	
	综合实践课程	223MY15		风景写生与创作考察	C	◎	管理艺术学院	72	0	72	3		3周					3周写生
		223MY16		综合技能训练(1+X游戏美术设计职业技能等级证书)	C	◎	管理艺术学院	72	0	72	3					3周		3周实训
		223MY17		毕业设计及答辩	C	◎	管理艺术学院	80	0	80	4					4周		
		223MY18		岗位实习	C	◎	管理艺术学院	480	0	480	24					3周	19周	寒假2周
		223MY19		毕业教育	C	◎	管理艺术学院	20	0	20	1						1周	
		专业(技能)综合实践课程小计							724	0	724	35	0	0	0	0	0	0
专业(技能)必修课程小计							1548	288	1260	85.5	8	8	20	22	16	0		
专业选修课程(专业拓展能力课程)	223MY20		摄影摄像技术	A	◎	管理艺术学院	48	10	38	3			4/12				3选2	
	223MY21		CG 动漫绘画技法	B	◎	管理艺术学院	48	10	38	3				4/12				
	223MY22		MG 动画制作	B	◎	管理艺术学院	48	10	38	3					4/12			
	223MY23		动画概论	A	◎	管理艺术学院	48	10	38	3				4/12			2选1	
	223MY24		设计方法论	B	◎	管理艺术学院	48	10	38	3					4/12			

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	开课/学分认定部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注
							总学时	理论学时	实践学时		一学年		二学年		三学年		
											20	20	20	20	20	20	
			专业技能选修课程（专业拓展能力课程）合计				144	30	114	9	0	0	4	4	4	0	
			专业（技能）课程合计				1692	318	1374	94.5	8	8	24	26	20	0	
			总计				2662	828	1834	146.5	32	26	28	30	24	0	

注：1. 公共基础课程按总学时开设，原则上不受实践教学周的影响。2. 在统计实践学时时需把校内实训课程的 1W 转换成 24 学时进行计算

2. 课程类型：A 为纯理论课、B 为理论+实践课（理实一体化）、C 为纯实践课。

3. 考核形式：“●”代表考试、“◎”代表考查。

4. 学分计算：A 类和 B 类课程每 16 学时计 1 学分，8 学时（不含 8）以下不计学分，学分最小单位为 0.5 学分；C 类课程按 1 学分/1 周计算。

5. 周学时及上课周数简写：周学时/上课周数；（例：4/12 表示，周学时为 4，上课周数为 12 周）

6. 公共基础任意选修课程至少修满 6 学分（任意选修 3 门），其中美育类课程至少修满 2 学分。

7. 专业选修课程至少修满 6 学分（任意选修 2 门）。

（二）教学周分配

高职学制3年，共6个学期，其中每个学期20周，共120周。其中第一学期军训、国防教育和入学教育3周，第一至第四学期复习、考试各1周；第五学期毕业设计答辩共4周；第五与第六学期岗位实习共6个月或24周，第六学期毕业教育1周。教学周内每周开课不低于20学时，具体教学周分配如表17所示。

表17：教学周分配表

学年	学期	周数	课堂周数	实践周数	复习考试周	备注 (社会实践周)
一	1	20	16	3	1	社会实践可假期进行
	2	20	16	3	1	社会实践可假期进行
二	3	20	19	0	1	社会实践可假期进行
	4	20	19	0	1	社会实践可假期进行
三	5	20	7	12	1	毕业设计答辩4周(第5学期) 毕业典礼1周(第6学期)
	6	20	0	19	1	
合计		120	77	37	6	

（三）教学学时、学分配

教学学时、学分配如表18所示。

表18：动漫设计专业（游戏美术方向）专业教学学时、学分配比表

项目	课程门数	学分数	学时分布		备注		
			学时数	学时百分比			
教学活动合计			44	146.5	2662	100%	实践教学总学时数为实践教学环节学时和理论教学中的课内实践总学时之和。
实践教学合计			/	/	1834	68.9%	
必修课	公共基础必修课程		14	35	686	25.8%	
	专业(技能)必修课程		19	85.5	1548	58.2%	
	小计		33	120.5	2234	84.0%	
选修课	公共基础限定选修课		5	11	188	7.0%	
	公共基础任意选修课		3	6	96	3.6%	
	专业(技能)选修课		3	9	144	5.4%	
	小计		11	26	428	16.0%	

比例分 项	公共基础课程占比	36.4%	专业（技能）课程占比	63.6%
	必修课程占比	80.3%	选修课程占比	19.7%
	理论课程（学时）占比	31.1%	实践课程（学时）占比	68.9%

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 专兼职教师数量

现有在校生 300 人，2022 年计划招生 75 人，按照学生与专业课专任教师比例不高于 25:1 的标准（兼职教师 2 人折算成 1 人，校内兼课老师 160 课时折算成 1 人），本专业专业课专兼职教师的数量不低于 12 人，其中专业带头人 2 人，专职教师 8 人，兼职教师 14 人。具体专兼职教师队伍人数如表 19 所示。

表 19 专兼职教师队伍数量表

专业带头人	专业带头人（校内）		专业带头人（企业）		数量合计	折算人数
	1		1			
专职教师	校内	8	企业	/	8 人	8 人
兼职教师	校内	4	企业	10	14 人	7 人
合计 17 人						17 人

2. 师资队伍结构、素质

（1）专任教师

具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有艺术设计等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；能够胜任 2-3 门专业课程模块化教学，且能熟练地对每门课程的 3-5 个模块进行模块化教学设计与组织实施；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；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

（2）兼职教师

主要从本专业相关的行业企业聘任，企业兼职教师占专业教学团队比达 35% 以上。兼职教师应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

专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务，兼职教师承担专业课程的授课比例不低于 50%。

（3）专业带头人

校内专业带头人：政治信念坚定，遵纪守法，师德高尚，具有副高及以上职称，能够较好地把握建筑工程技术专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本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。①具备高职教育认识能力、专业发展方向把握能力、课程开发能力、教研教改能力、学术研究尤其是应用技术开发能力、组织协调能力；②具备教研教改经验，具有先进的教学管理经验；③具备较强专业水平、专业能力，具备创新理念；④具备最新的建设思路，能主持专业建设各方面工作；⑤能够指导骨干教师完成专业建设方面的工作；⑥能够牵头专业核心课程开发和建设；⑦能够主持及主要参与应用技术开发课题；⑧有一定的相关企业经验，具有较强的现场生产管理组织经验和专业技能，能够解决生产现场的实际问题。

企业专业带头人：热心教育事业，具有良好的职业道德。在行业（企业）中有一定影响力的一线专业技术人员或知名企业、行业管理部门、行业协会的中高层管理人员；具有副高级及以上专业技术职务或高级职业资格证书（含首席技师）；具有 10 年及以上相关专业的行业（企业）工作经历，具有较强的科技创新、科技服务和过硬的实践技能；具有较强应用技术开发能力，注重对新知识、新技术、新工艺、新设备、新标准的吸收、消化和推广；具有较强科研能力，主持过科研开发项目，作为主要完成人参与过工程或技术项目并取得显著效益。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

专业教室全部采用智慧教室，可以实现理实一体化教学，一般均配置黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本要求

校内实训室应满足游戏美术专业课程、毕业设计等实践教学环节的需要，实训管理及实施规章制度齐全，见表 20。

3. 校外实训基地基本要求

具有稳定的校外实训基地；能够开展本专业相关实践教学活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

4. 校外实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地；能提供本专业等相关实习岗位，能涵盖当前相关专业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。校外实习实训基地表见表 21。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

具有信息化教学平台和可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

表 20：校内实验实训条件一览表

序号	实训室名称	主要实训项目	面积、主要设施设备要求	工位数	支撑课程	备注
1	画室 (4间)	设计素描与色彩、 专业速写	LED 电子教学屏或白板1 个、画架与画凳45套、素 描灯4盏、石膏道具8套、 静物台4张、静物10套(每 间教室)	45/ 间	设计素描与色彩、 专业速写	已有
2	设计工 作室 (1间)	雕塑训练、手办设 计训练	LED 电子教学屏、黑板、 无线 WIFI 覆盖、绘图大 桌12张、椅子45把(每间 教室)石膏道具1套、泥 塑刀一人4个、铁丝、刮 泥锥、塑泥1套、人、动	45/ 间	动漫衍生产品设计	待建

			画人物造型景物1个/10人、木质任务模型1个/10人、衬布20张			
3	三维模型及三维动画制作实训机房（2间）	三维动画制作实训、次时代模型制作与渲染、1+X证书培训	计算机45台、服务器1台、黑板或白板1个、投影设备1套、音箱设备1套、安装 PHOTOSHOP、MAYA、ZBrush、AE、Unity、painter 等软件（每间教室）	45/间	三维模型制作、Photoshop 图像创意设计、动漫文化品牌开发、三维动画制作、1+X 证书培训	已有
4	虚拟仿真实验室（1间）	虚拟现实 (VR) 设计与制作	计算机45台、服务器1台、交互式电子白板1台、亮子 AR 展示系统、VR-3D 多功能交互系统，AR 眼镜	45/间	三维动画制作、次时代模型制作与渲染	待建
5	摄影实训室及影视后期实训室	摄影摄像技术、微视频制作	投影设备1套，黑板或白板1个、高性能电脑1台/人，AE、PREMIERE 等软件环境。单反数码相机1台/2人，三角架1套/2人，高清数码摄像机2台、柔光灯箱4套、LED 摄影灯4套、反光板10套、安装 PS、LIGHTROOM 等软件环境	45/间	摄影摄像技术、微视频制作	待建

表 21：校外实习实训基地一览表

序号	基地名称	主要实训项目（主要功能）	接纳人数	支撑课程	备注
1	湘潭谷田网络科技有限公司	认知实习、三维模型制作项目实训、定岗实习	50	游戏策划、三维动画制作、游戏角色与场景建模、次时代模型制作与渲染。	
2	长沙巨浪网	认知实习、三维	30	动画运动规律、游戏策划、三维动画	

	络科技有限 公司	动画设计项目实 训、定岗实习		制作、游戏角色与场景建模。	
3	长沙米分文 化传媒有限 公司	顶岗实习、概念 设计项目实训、 游戏 UI 界面设 计项目实训、三 维模型制作项目 实训	30	动漫文化品牌开发、游戏 UI 设计、游 戏交互设计、CG 动漫绘画技法、游戏 角色与场景绘制。	
4	湖南美景创 意文化建 设有限公司	认知实习、三维 动画设计项目实 训、定岗实习	40	动画运动规律、游戏策划、三维动画 制作、游戏角色与场景建模。	
5	吉首市景森 文化写生基 地有限公司	认知实习、风景 写生与创作考察 课程的教学。	100	风景写生与创作考察、专业速写。	
6	林州市林虑 山写生基地	认知实习、风景 写生与创作考察 课程的教学。	200	风景写生与创作考察、专业速写。	

备注：

(1) 根据办学规模和专业特点科学合理提出校内外实习实训条件配置要求，实训基地有效支撑课程实施，基地工位数量充足。

(2) 各实训基地工位数量、实训项目、支撑课程等配置要求明确、具体。

(3) 合理配置仿真、模拟及生产性实习实训基地。

(4) 请各专业参考本专业的国家教学标准进行修改完善。

(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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。建立专业教师、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。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书资料至少 3.5 万册以上（生均不少于 90 册），专业类图书文献主要包括：考证资料、专业杂志、相关教材、报刊资料等。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。主要包括满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施的国家规划教材、课程标准、授课计划、教案、课件、各种案例、教学视频、各种参考资料图书、网络平台数字课程资源，以及企业工厂的观摩教学、现场演示教学资源等。如表 22 所示。

表 22：教学资源情况一览表

	分类及项目名称	数量	主要内容（网上教学资源请提供链接）
专业与 课程教 学资源	国家级专业教学标准	1	
	院级在线精品课程	1	https://www.xueyinonline.com/detail/206292627
	省级在线精品课程	1	
实践教 学资源	专业技能考核标准	1	专业技能考核标准、考核题库
	专业技能考核题库	1	动漫制作竞赛题库、微视频制作竞赛题库
社会服 务资源	职业技能等级培训资源包	1	游戏美术设计、动画制作

（四）教学方法

理实一体化课程推荐采用项目或任务驱动、案例教学、情境教学等教学方法，理论课程推荐运用启发式、问题探究式、讨论式等教学方式，网络资源丰富的课程推荐应用翻转课堂、线上线下混合式教学等新型现代教学模式，借助大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术创新性推动课堂教学改革。把立德树人融入思想政治教育、文化知识教育、技术技能培养、劳动教育、社会实践教育、创新创业教育各环节；将专业精神、职业素养、工匠精神融入人才培养全过程。

1. 课堂讲授法：对重要的理论知识的教学采用讲授的教学方法，直接、快速、精炼的让学生掌握，为学生在实践中的应用打好坚实的理论基础。

2. 案例教学法：在教师的指导下，由学生对选定的具有代表性的典型案例，

进行有针对性的分析、审理和讨论，做出自己的判断和评价。从而拓宽学生的思维空间，增加学习兴趣，提高学生的能力。通过案例教学法在课程中的应用，充分发挥它的启发性、实践性，从而开发学生思维能力，提高学生的判断能力、决策能力和综合素质。

3. 项目化教学法：通过实施一个完整的项目而进行的教学活动，在课堂教学中让学生把理论与实践教学有机地结合起来，充分发掘学生的创造潜能，提高学生解决实际问题的综合能力。学生在学习过程中真实体现各种工作角色，提高学生的实践技能。

4. 分组讨论法：学生通过分组讨论，进行合作学习，让学生在小组或团队中展开学习，让所有的人都能参与到明确的集体任务中，强调集体性任务，强调教师放权给学生。

5. 任务驱动法：学生在教师的帮助下，紧紧围绕一个共同的任务活动中心，在强烈的问题动机的驱动下，通过对学习资源的积极主动应用，进行自主探索和互动协作的学习，以任务的完成结果检验和总结学习过程等，改变学生的学习状态，使学生主动建构探究、实践、思考、运用、解决的学习体系。

对于公共选修线上学习课程，基于教学资源库和在线课程开设 SPOC 课程，SPOC 课程推行线上自主学习、线上直播授课、线下课堂面授的混合式教学新模式，实现集中教学与分散教学相结合、校内教学与校外教学相结合、线上教学与线下教学相结合等方式。教师通过平台完成答疑、作业管理、课程管理、考试管理，实现学习过程实时监管、进度统计、成绩统计。学生通过平台完成视频播放、作业、答疑、讨论、在线考试等操作，通过考核即可获取学分。根据教师设定的课程学习进度，完整地学习在线课程、记录笔记，师生、生生之间实现在线提问、在线讨论交流。系统将详细记录教学过程、学习过程，并分析学习行为与评估学习效果，特别在疫情防控等特殊时期，要能实现线上与线下教学的平急转换。

（五）学习评价

完善课程考核评价体系，构建以形成性考核评价与终结性考核评价相结合的课程考核方式，探索增值性评价。建立基于“知识、能力、素质”三位一体的课程形成性评价体系，评价目标科学、评价内容全面、评价主体多元、评价方法与反馈形式多样，关注学生学习过程，注重知识、能力、素质等综合评价与反馈，评价主体包括学生自己、学习小组、教师、企业专家等，评价方式则根据评价内容的具体内容和特点及对应的评价主体采取不同的评价方式，有量性的在线测试

评价方式，有质性的量规评价、作品投票、调查问卷和主题讨论等方式，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习实训、毕业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

（六）学习成果学分认定

表 23：学习成果学分认定转换一览表

序号	项目名称		适用对象	对应课程	兑换学分	互换课程成绩（百分制）	佐证材料
1	服役经历		退役军人	体育、军事技能、军事理论	课程对应学分	80	部队服役证明
2	1+X 职业技能等级证书	1+X 数字创意建模职业技能等级证书	所有学生	三维动画制作	4	80	技能等级证书
		1+X 游戏美术设计职业技能等级证书	学生	动漫文化品牌开发	4.5	80	技能等级证书
3	竞赛获奖	省职业院校技能竞赛“虚拟现实（VR）设计与制作”、“微视频制作”赛项（省级三等奖及以上奖项）	所有学生	次时代模型制作与渲染 摄影摄像技术 PS 图形创意设计	3.5	80	获奖证书

注：竞赛获奖需获得地市级三等及以上奖项才能进行学习成果学分认定转换，互换课程成绩（百分制）按《专业（职业）技能竞赛管理办法》执行。

（七）质量管理

1. 建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，如图 2 所示，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，达成人才培养规格。

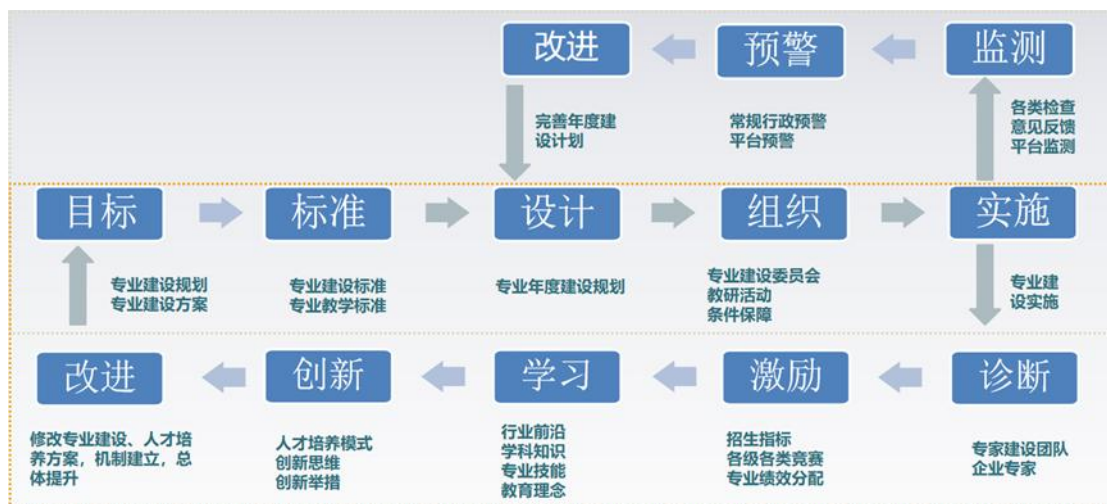


图 2 专业诊断与改进

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立“考核督办督查、教务处和二级学院抽查、专业负责人专查、教师互查和自查、企业专家指导”的有效监督机制，开展对本专业的课堂教学、教学资料、毕业设计、学生就业、专业调研等工作检查监督工作。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。专任教师一学期须听课评课 6 次，每学期应保证有 20% 教师开展公开课、示范课教学活动，新教师必须实行一对一指导一年；教师若发生教学事故，不得参与当年评优评先，年度考核不高于合格等次。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，出具具体的分析报告，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，找出问题、分析原因，提出措施，为下一届人才培养提供参考依据。

4. 充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量

以工学云平台为手段，专业教师和企业指导与毕业生组成“师徒队”形式，加强对学生岗位实习的监督管理。

九、毕业要求

1. 按规定修完所有课程，成绩全部合格，学分达到毕业规定的 146.5 学分。
2. 综合素质测评要求：综合素质测评合格及以上。

3. 职业技能证书：对接 1+X 游戏美术设计职业技能等级证书、数字创意建模职业技能等级证书制度改革，明确不同等级职业技能证书允许认定的学分，支持学生根据认定的学分替代相关课程（除必修的通识课和专业核心课之外），与专业非常相关的 X 证书，经二级学院认定，教务处审核后，可替代相关专业课程，但不与毕业证挂钩。

4. 鼓励学生在校期间获得职业资格证及若干职业技能等级证书以及普通话、英语三级等证书，但不与毕业证挂钩。

5. 本专业毕业生继续学习（主要有两种途径）：一是参加专升本；二是参加自学考试，其专业面向有动漫、视觉传达、艺术设计等，但不与毕业证挂钩。