



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

动漫制作技术专业 2019 级人才培养方案

专业代码:	610207
适用年级:	2019 级
专业负责人:	田菁华
制订时间:	2019 年 8 月

张家界航空工业职业技术学院

2019 年 8 月

张家界航空工业职业技术学院
2019 级人才培养方案审核表

专业名称	动漫制作技术
专业代码	610207
院系意见	<p>该专业调研充分,定位准确,课程设置符合行业、企业的需求,进校培养合理,同意实施。</p> <p style="text-align: right;">签字:  (公章) 2019年 7 月 5 日</p>
教务处意见	<p>该培养方案制定科学合理,培养规格合理,课程设置符合实际需求,已按安排合理,同意实施。</p> <p style="text-align: right;">签字:  (公章) 2019年 7 月 5 日</p>
专业建设指导委员会意见	<p>同意实施,建议进一步优化教师队伍,健全校企合作机制,改革培养模式,提高培养质量。</p> <p style="text-align: right;">签字: 魏道德 2019年 7 月 8 日</p>
学校党委意见	<p style="text-align: center; color: blue; font-size: 2em;">同 意</p> <p style="text-align: right;">签字:  (公章) 2019年 7 月 16 日</p>

前 言

本专业人才培养方案应按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）和《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）有关要求修订完善。对照1+X证书如：多媒体视频特效剪辑师，动画制作技能等级证书及职业技能等级标准。通过动漫制作技术教学团队的人才调研以及校企合作（湖南厚溥教育科技有限公司、武汉厚溥教育科技有限公司等）专家论证通过的基础上，制定本专业的人才培养方案。

目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
(一) 职业面向.....	1
(二) 典型工作任务及职业能力分析.....	2
五、培养目标与培养规格.....	4
(一) 培养目标.....	4
(二) 培养规格.....	4
六、课程设置.....	6
(一) 课程体系.....	6
(二) 课程设置.....	7
七、教学进程总体安排.....	28
(一) 教学进程总体安排表.....	28
(二) 学时学分比例.....	30
八、实施保障.....	31
(一) 师资队伍.....	31
(二) 教学设施.....	32
(三) 教学资源.....	34
(四) 教学方法.....	35
(五) 教学评价.....	36
(六) 质量管理.....	36
九、毕业要求.....	37
十、附件.....	38

动漫制作技术专业

2019 级人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力

三、修业年限

全日制三年

四、职业面向

(一) 职业面向

本专业通过调研并与本专业校企合作单位的相关专家共同论证，本专业培养的毕业生主要面向动画制作企业、原画设计企业、游戏建模公司、影视后期特效企业、平面设计企业等数字媒体制作的工作岗位。其主要就业岗位及相应职业素质要求见下表。

(一) 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)	主要岗位类别 (或技术领域)举例			职业资格证 书或技能等 级证书举例
				目标岗 位	发展岗 位	迁移岗 位	
电子信息 大类(59)	计算机 (5901)	广播影视 类 (4031) 广告业	1. 动画制作人员 (4-13-02-02) 2. 动画设计人员 (2-09-06-03)	平面设计 师	电商美 工师	UI 设计 师	1. UI 设计师 2. 广告设计 师 3. 平面设计

		(7440)	3. 美工师 (2-09-04-03) 4. 广告设计师 (4-08-08-08)	原画师	插画师	动画师	师 4. 数码视频 制作师 5. 三维动画 设计师 6. 游戏美术 设计 1+X 证 书(初、中 级)。
				三维设 计师	三维建 模师	三维动 画师	
				后期剪 辑师	中级特 效师	影视特 效师	

(二) 典型工作任务及职业能力分析

表 1 典型工作任务及职业能力分析

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
UI 设计师	<ol style="list-style-type: none"> 负责公司网页页面、APP 界面、GUI 图形设计； 设计软件（网页）的操作流程、树状结构、操作规范等； 负责确立交互模型，交互规范； 负责公司平面广告设计、网页设计、静态页面； 负责公司宣传资料设计、制作与创新以及公司的 logo, App 标志设计； 参与探讨用户调研方法与技巧，确定网页的内容；同时负责设计网店网页栏目及组织结构； 收集与整理公司网页设计资料的方法；负责制作、设计适合的网页架构进行美化网页界面的制作过程。 	<ol style="list-style-type: none"> 具有矢量图形设计能力； 具有交互逻辑设计能力； 具有移动交互设计能力； 具有对页面的色彩把握能力； 具有团队沟通协调能力； 具有各种设计软件使用能力； 具有网页架构进行美化网页界面的能力； 具有设计用户需求修改网页界面的方法； 具有收集整理网页界面设计资料的能力； 具有网店网页制作能力。
原画师	<ol style="list-style-type: none"> 进行游戏人物角色三视图设计与原角色写实绘制； 进行动画角色三视图的设计与表情绘制； 进行电影角色三视图的设计与表情写实绘制； 	<ol style="list-style-type: none"> 具有绘制人物三视图能力； 具有人物全角度绘制能力； 具有写实人物光影体积绘制能力；

	<p>4. 进行游戏封面设计与绘制；</p> <p>5. 进行游戏、电影、电视场景与绘制；</p> <p>6. 进行商业Q版漫画的绘制；</p> <p>7. 进行儿童书籍插画的绘制；</p> <p>8. 进行产品包装封面插画设计；</p> <p>9. 进行游戏电视电影的部分封面插画绘制；</p> <p>10. 进行广告封面插画绘制；</p> <p>11. 进行二次元部分的插画设计；</p> <p>12. 进行电影、游戏、电视场景概念设计；</p> <p>13. 进行舞台效果与灯光概念设计；</p> <p>14. 进行动画背景制作与绘制；</p> <p>15. 进行电影与电视特效前期概念设计。</p>	<p>4. 具有写实场景绘制能力；</p> <p>5. 具有色彩搭配技巧；</p> <p>6. 具有拥有扎实的人体解剖学知识；</p> <p>7. 具有Q版人物的绘制能力；</p> <p>8. 具有扎实的绘画能力；</p> <p>9. 具有熟练的PS操作技巧与P图能力；</p> <p>10. 具有电影、电视、游戏的场景制作能力；</p> <p>11. 具有色彩搭配技巧的能力。</p>
三维动画师	<p>1. 根据策划和设定，制作所需的3D资源，在把握整体风格的前提下根据原画设计稿进行3D场景建模；</p> <p>2. 模型的贴图绘制和渲染出图，适当的后期处理；</p> <p>3. 一些通用场景素材的收集制作和整理；</p> <p>4. 能独立完成项目的创意设计，效果图、立体图、平面图、设计手册等；</p> <p>5. 负责项目的设计管理，提出设计意见。</p>	<p>1. 精通各类设计软件，能熟练操作3D MAX、Zbrush及Photoshop等软件；</p> <p>2. 良好的美术感觉和功底，对创意概念的领悟性强，具备较强的学习能力；</p> <p>3. 3D空间创作能力强，富有创造力；</p> <p>4. 了解广告材料市场的各种包装材料；</p> <p>5. 良好的沟通表达能力、有责任心、勤奋乐观为人正直、有团队精神。</p>
影视特效师	<p>1. 负责影片特效的制作，熟练掌握AE等制作软件；</p> <p>2. 具有较高的创新意识，画面感、节奏感强；</p> <p>3. 能够辅助剪辑师，完善影片整体效果；</p> <p>4. 要熟练运用PR，AE等其他软件；</p> <p>5. 负责多媒体视频的制作；</p> <p>6. 负责企业宣传片制作；</p> <p>7. 创意短片的剪辑；</p> <p>8. 根据创意脚本或文案对视频进行后期包装制作；</p>	<p>1. 具有完成CG特效元素的渲染及预合成的能力；</p> <p>2. 具有配合影视脚本，完成影视片头制作能力；</p> <p>3. 具有分镜头能力；</p> <p>4. 具有制作片花、3D动画、动效的能力；</p> <p>5. 具有视频特效包装能力；</p> <p>6. 具有影视包装制作能力；</p> <p>7. 具有独立完成节目能</p>

	9. 对项目制作流程提出合理化建议，提高制作效率与质量。	力； 8. 具有镜头表现，镜头衔接能力； 9. 具有镜头语言表达能力。
--	------------------------------	---

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，适应社会主义市场经济可持续发展需要，具有一定的科学文化水平，良好的职业道德和工匠精神、较强的就业创业能力，在动漫、影视、游戏等领域（UI设计、动漫制作、游戏建模、动漫衍生产品设计等）具有较强的软件设计基础和软件UI设计能力、熟练掌握软件操作的能力，在企事业单位、IT行业的设计部门能够从事应用软件界面设计的UI设计师、动漫设计、三维建模师、影视特效师、app游戏界面设计、动漫手办制作师等岗位，也可从事计算机相关专业的教学工作，具有创新精神和实践能力，适应生产、建设、管理和服务第一线需要的复合型技术技能人才。毕业生工作后经过3-5年的发展，能够成为广告设计师，数码视频设计师，三维动画设计师，UI界面设计师等，五年能够成为相关项目的主管。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。坚定拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、

中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识；

(2) 具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有版权意识、质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识；

(3) 具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能。具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

(1) 掌握必备的思政知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 掌握高等职业教育必备的基础知识，如社会主义科学体系基础知识、德育与法律基本知识、英语、体育、计算机应用、职业发展等人文基础知识；

(3) 掌握本专业必备的绘画、造型、场景等专业基础知识；

(4) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(5) 掌握实验动画、摆拍动画的制作和拍摄合成的相关知识；

(6) 掌握 UI 设计的基础知识与应用；

(7) 掌握后期剪辑、合成、影视特效等相关的知识；

- (8) 掌握 3Dmax 三维建模能力，完成模型的骨骼绑定和动画制作；
- (9) 掌握 ZBrush 雕刻建模能力；
- (10) 达到动漫相关职业格证技能标准。

3. 能力

- (1) 具有利用系统帮助、专业书籍、网络搜索等途径获取专业技术帮助的终身学习和解决问题的能力；
- (2) 具备阅读计算机英语资料和简单口头交流能力；
- (3) 具备一定的绘画能力、造型设计能力；
- (4) 具有动画项目创意执行能力；
- (5) 具备平面、三维、后期 软件的应用能力、具备计算机绘图能力；
- (6) 具备剧本编写、分镜头绘制的能力；
- (7) 具备平面动画、定格动画、三维动画制作的能力；
- (8) 具备影视后期剪辑、合成、特效制作的能力；
- (9) 具备 UI 设计制作能力；
- (10) 具备三维建模、骨骼绑定的能力；
- (11) 具备定格动画设备的操作能力；
- (12) 具备对新知识、新技术的学习能力和创新创业能力；
- (13) 具备行业与专业前沿最新知识与技术的学习能力；
- (14) 具有探究学习和终身学习的能力。

六、课程设置

(一) 课程体系

本专业课程体系如下图所示：

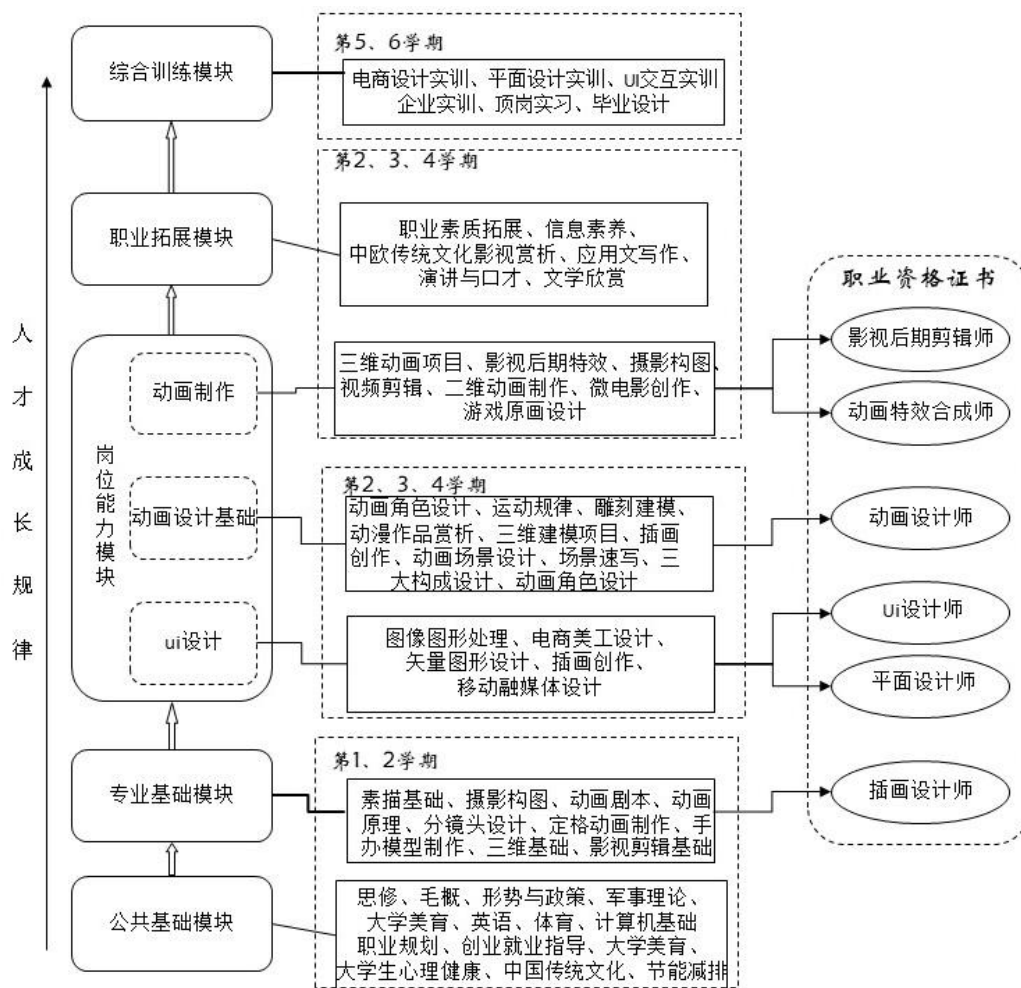


图1 课程体系

(二) 课程设置

1. 公共基础课程

(1) 思想政治课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
思想道德与法律基础	1. 素质目标：提高学生的政治素质、道德素质、法律素质、“双创”素质。 2. 知识目标：理想信念教育，“三观”教育，社会主义核心价值观教育，思想道德教育，社会主义法治教育。 3. 能力目标：适应大学生活，树立远大理想，坚定崇高信念，践行社会主义核心价值观，提升道德修养和职业能力，能够做到尊法学法守法用法。	1. 适应大学生活； 2. 树立正确的“三观”； 3. 坚定理想信念，弘扬中国精神； 4. 践行社会主义核心价值观； 5. 明大德守公德严私德； 6. 尊法学法守法用法。	1. 以学生为本，注重知行合一、教学相长； 2. 选取思想道德与法治建设领域的典型案例，组织学生讨论、观摩，提高学生分析问题和解决问题的能力； 3. 组织学生积极参与湖南省思政课研究性学习竞赛活动，提升学生的理论水平与思想境界； 4. 利用超星泛雅网络、微知库等教学平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性与针对性； 5. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概述	<p>1. 素质目标：热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则，与党中央保持高度一致。</p> <p>2. 知识目标：了解毛泽东思想、邓小平理论、三个代表重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。</p> <p>3. 能力目标：能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合才能发挥它的指导作用；能运用马克思主义基本原理分析问题和解决问题。</p>	<p>1. 毛泽东思想的主要内容及其历史地位；</p> <p>2. 邓小平理论的主要内容、形成及历史地位；</p> <p>3. “三个代表”重要思想的形成、主要内容及历史地位；</p> <p>4. 科学发展观的形成、主要内容及历史地位；</p> <p>5. 习近平新时代中国特色社会主义思想主要内容及历史地位。</p>	<p>1. 以学生为本，注重“教”与“学”的互动；</p> <p>2. 通过理论讲授，从整体上把握马克思主义中国化的理论成果的科学内涵、理论体系和主要内容；</p> <p>3. 通过阅读经典著作，引导学生读原文、学经典、悟原理；</p> <p>4. 通过案例教学，组织学生进行案例分析，以更好地把握中国的国情和当今形势；</p> <p>5. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
形势与政策	<p>1. 素质目标：了解体会党的路线方针政策，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现中国梦而发奋学习。</p> <p>2. 知识目标：掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识。</p> <p>3. 能力目标：养成关注国内外时事的习惯；掌握正确分析形势和理解政策的能力。</p>	<p>1. 中宣部2019年秋“形势与政策”教学要点；</p> <p>2. 湖南省高校2019年秋“形势与政策”培训。</p>	<p>1. 课程遵循双主体教学模式，通过教师课堂上对时事热点的陈述使学生了解国内外经济、政治、外交等形势的趋势；</p> <p>2. 通过对形势的深入分析使学生掌握形势发展的规律及我国的各项政策；</p> <p>3. 通过学生利用信息技术手段丰富形势与政策相关知识，拓展知识面，通过学生课堂讨论，提升学生判断形势、分析问题、把握规律的能力，提高学生理性看待时事热点问题的水平；</p> <p>4. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
军事理论	<p>1. 素质目标：增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。</p> <p>2. 知识目标：了解和掌握军事理论的基本知识，熟悉世界新军事变革的发展趋势，理解习近平强军思想的深刻内涵。</p> <p>3. 能力目标：具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力。</p>	<p>1. 中国国防；</p> <p>2. 国家安全；</p> <p>3. 军事思想；</p> <p>4. 现代战争；</p> <p>5. 信息化装备。</p>	<p>1. 军事理论课教研室集体认真研究教学大纲、制订教学计划、钻研教材，结合学情写出详细的电子教案并制作好课件；</p> <p>2. 综合运用讲授法、问题探究式、案例导入法等方法，充分运用信息化手段开展教学；</p> <p>3. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核。</p>
劳动教育	<p>1. 素质目标：树立正确的劳动价值观，培养学生吃苦耐劳、兢兢业业和为国付出的精神品质。</p> <p>2. 知识目标：学习新时代劳动教育的内涵和价值意蕴；教育学生尊重劳动、诚实劳动，以劳促知，以劳践行。</p> <p>3. 能力目标：让学生在劳动实践中练习、思考，打破固有思维模式，锻炼学生的科学劳动精神；具有沟通协调、团队合作等基本职业素养；培养学生的技术实践和抗挫折能力。</p>	<p>1. 马克思主义劳动哲学、习近平新时代中国特色社会主义思想；</p> <p>2. 大学生劳动价值观；</p> <p>3. 劳动安全和劳动保护；</p> <p>4. 劳模和工匠精神；</p> <p>5. 校园劳动、勤工助学和志愿服务。</p>	<p>1. 灵活使用教学场所和教学方法，积极探索室外教学模式；</p> <p>2. 注重与专业结合的劳动教育，在实习实训中强化劳动知识和技能训练；</p> <p>3. 将劳动教育有效融入思想政治教育，发挥德育和劳动教育的协同作用；</p> <p>4. 邀请劳动模范、技术能手进课堂，解读当代劳动精神；</p> <p>5. 通过劳动积极引导学生树立正确的择业观，将实践劳育落到实处；</p> <p>6. 劳动场地安全无隐患；</p> <p>7. 采用自评、他评和群体性评价相结合，定量评价与定性评价相结合的评价方式。</p>

(2) 身心修养课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
军事技能	<p>1. 素质目标：提高思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质。</p>	<p>1. 解放军条令条例教育与训练；</p> <p>2. 《队列条令》教育与</p>	<p>1. 由武装部指导高年级士官生开展本课程军事训练部分的教学及实践；</p>

	<p>2. 知识目标:熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。</p> <p>3. 能力目标:具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。</p>	<p>训练;</p> <p>3. 《纪律条令》教育与训练;</p> <p>4. 《内务条令》教育与训练;</p> <p>5. 轻武器射击训练;</p> <p>6. 实弹射击。</p>	<p>2. 通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法,充分利用信息化教学手段开展理论教学及军事训练;</p> <p>3. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
大学生职业生涯规划	<p>1. 素质目标:德育首位素质、自我认知素质、良好职业素质、高效执行素质。</p> <p>2. 知识目标:了解自我分析的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法。掌握职业生涯规划的格式、基本内容、流程与技巧。</p> <p>3. 能力目标:掌握职业生涯规划书的撰写格式,能够撰写个人职业生涯规划设计与规划书。</p>	<p>1. 职业规划理论模块。包括职业规划与就业的意义、自我分析、职业分析与职业定位、职业素养;</p> <p>2. 职业规划训练模块。包括撰写个人职业生涯规划设计与规划、个性化职业规划咨询与指导、教学总结与学习考核。</p>	<p>1. 采用在线教学与实践教学相结合的方法;</p> <p>2. 利用互联网现代信息技术开发翻转课堂、慕课、视频及PPT等多媒体课件,通过搭建多维、动态、活跃、自主的课程训练平台,充分调动学生的主动性、积极性和创造性;</p> <p>3. 充分利用学校已有的在线教学课程,督促检查学生在线学习情况。结合学生在线理论学习和实践训练,职业规划理论考核以在线学习测验成绩为依据,实践训练考核以学生的职业规划设计为依据;</p> <p>4. 课程考核成绩=在线理论学习成绩×40%+实践训练成绩×60%。</p>
大学生创新创业指导	<p>1. 素质目标:德育首位素质、自我认知素质、创新创业素质、团队协作素质。</p> <p>2. 知识目标:了解并掌握如何选择创业项目、现代企业人力资源团队管理的方法与技巧、市场营销的基本理论和产品营销渠道开发、企业的融资方法与企业财务管理、公司注册的基本流程、互联网+营销模式。</p> <p>3. 能力目标:能独立进行项目策划,并写出项目策划书、能对项目做出可行性报告和分析、熟悉并掌握市场分析及产品营销策略;熟悉并掌握财务分析与风险预测、了解企业人力资源管理。</p>	<p>1. 创新创业理论教育模块;</p> <p>2. 创新创业实践教育模块。</p>	<p>1. 本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式,理论教学模块实施大学生在线学习的方式,实践教学模块实施行政班教学的方式;</p> <p>2. 课程教学以案例教学和项目路演为主,突出创新创业学生主体和实践导向。利用多媒体技术辅助教学,使教学形象化,增加学生学习兴趣,提高教学效果和质量;</p> <p>3. 模拟创业沙盘和项目路演教学应作为该门课程的特色教学方式。考核形式采用在线理论考核与实践考核相结合的方式,既要求大学生掌握创新创业相关的理论知识,又要求学生在规定的时间完成创业项目的实践工作,并展示相应的创业项目策划与包装的结果;</p> <p>4. 学习态度和面貌占10%,创新创业理论考核占30%,创业实践教育考核占60%。</p>
大学生就业指导	<p>1. 素质目标:德育首位素质、自我认知素质、良好职业素质、面试沟通素质。</p> <p>2. 知识目标:理解大学生就业指导的意义。掌握职业信息的来源渠道及职业信息分析方法、求职面试的基本技巧与简历制作的基本方法、了解相关的就业政策和就业协议签订的注意事项。</p> <p>3. 能力目标:能够根据自身条件制订职业生涯规划并合理实施、能够运用简历制作的知识与技巧,完成求职简历制作、掌握求职面试技巧,主动培养适应用人单位面试的能力、能够具备创业者的基本素质与能力,做好创业的初期准备。</p>	<p>1. 就业指导理论模块;</p> <p>2. 就业指导实践模块。</p>	<p>1. 利用现代信息技术开发PPT、案例、视频和翻转等多媒体授课形式,通过较为直观的教学平台,使学生的主动性、积极性和创造性得以充分调动;</p> <p>2. 把握面试技巧和求职简历制作这两个中心环节,提高学生课堂学习的兴趣,提高学生的择业就业能力;</p> <p>3. 充分准备并利用模拟企业招聘面试场景,给学生对将要面对的企业招聘面试提供更多的思考选项;</p> <p>4. 加强学生过程管理,突出过程与模块评价,结合课堂提问、小组讨论成果展示、案例分析和模拟面试等手段,加强教学环节的考核,并注重过程记录;</p> <p>5. 强调课程结束后综合评价,结合毕业生课堂表现、求职简历的撰写</p>

			情况和模拟面试招聘场景的表现，对学生的综合择业能力及水平做出客观评价。
大学生心理健康	<p>1. 素质目标：树立心理健康发展的自主意识；树立助人自助求助的意识；促进自我探索，优化心理品质。</p> <p>2. 知识目标：了解心理学的有关理论和基本概念；了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。</p> <p>3. 能力目标：掌握一定的自我探索、心理调适、心理发展技能。</p>	<p>1. 心理健康绪论；</p> <p>2. 大学生自我意识；</p> <p>3. 大学生学习心理；</p> <p>4. 大学生情绪管理；</p> <p>5. 大学生人际交往；</p> <p>6. 大学生恋爱与性心理；</p> <p>7. 大学生生命教育；</p> <p>8. 大学生常见精神障碍防治。</p>	<p>1. 结合学院大一新生特点和普遍存在的问题设计菜单式的心理健康课程内容，倡导活动型的教学模式，以活动为载体，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长；</p> <p>2. 开发课程资源，拓展学习和教学途径；</p> <p>3. 采取形成性考核（80%）+终结性考核（20%）的形式进行课程考核与评价。</p>
体育与健康教育	<p>1. 素质目标：具有积极参与体育活动的态度和行为；学会通过体育活动等方法调控情绪；形成克服困难的坚强意志品质；建立和谐的人际关系，具有良好的合作精神和体育道德。</p> <p>2. 知识目标：形成正确的身体姿势、发展体能；懂得营养、环境和不良行为对身体健康的影响；了解常见运动创伤的紧急处理方法。</p> <p>3. 能力目标：能够通过各种途径了解重大体育赛事，并对国家以及国际间的重大体育赛事有所了解；学会获取现代社会中体育与健康知识的方法；能够提高一、二项运动项目的技、战术水平。</p>	<p>1. 体育健康理论；</p> <p>2. 第九套广播体操；</p> <p>3. 垫上技巧；</p> <p>4. 二十四式简化太极拳；</p> <p>5. 三大球类运动；</p> <p>6. 大学生体质健康测试；</p> <p>7. 篮球选项、排球选项、足球选项、羽毛球选项、乒乓球选项、体育舞蹈选项、散打选项、武术选项。</p>	<p>1. 贯彻“健康第一”的指导思想，培养学生的兴趣、爱好、特长和体育意识，使学生掌握正确的体育锻炼方法，从“学会”到“会学”，积极引导提升职业素养，提升学生的创造力；</p> <p>2. 教师在教学设计及授课过程中要充分体现五个学习领域目标，既要培养学生的竞争意识和开拓创新精神，又要培养学生的情感、态度、合作精神和人际交往能力；</p> <p>3. 对于学生的成绩评价教师可以采用多种方式，充分发挥自身的教学与评价特色，只要有利于教学效果的形成，有利于学生兴趣的培养和习惯的养成都可。</p>
大学美育	<p>1. 素质目标：协调学生的身心健康成长，个性自由和谐发展、塑造完美人格，在师生共同参与中增进学生的团队意识与合作精神，培养学生的高雅气质与自信，培养学生正确的价值观。</p> <p>2. 知识目标：提高对艺术的感知与理解能力，塑造绘画能力，加强审美。</p> <p>3. 能力目标：提高身体灵活性和可塑性，提高鉴别和评价形体美、动作美、气质风度美及表现美的能力。</p>	<p>1. 基础美术知识；</p> <p>2. 绘画训练；</p> <p>3. 素描基础训练；</p> <p>4. 人物绘图训练；</p> <p>5. 场景绘图技能训练；</p> <p>6. 名作赏析；</p> <p>7. 美学鉴赏。</p>	<p>1. 坚持以“身心健康”为指导思想，以塑造健美形体，增进身心健康，全面提高学生的综合素质为目标；</p> <p>2. 以“和谐”为主线，以形体舞蹈课课堂教学为主，课下学习生活好习惯的养成、监督为辅；</p> <p>3. 在教学中提升学生的审美素养、陶冶情操、温润心灵、激发创造创新活力；</p> <p>4. 依据授课内容，适当采取主题讨论、辩论的方式，调动学生的积极性、参与感；</p> <p>5. 利用超星在线教学平台，在课余时间分享更多优秀作品给学生实现优质教学资源共享；</p> <p>6. 采取形成性考核方式进行课程考核与评价。</p>
职业素质拓展	<p>1. 素质目标：具有良好的心理与身体素质，能适应艰苦工作需要；具有适应不同职业岗位需求和国际化交流的能力等。</p> <p>2. 知识目标：培养更加符合现代大学生大需求；提高心理健康水平，学会接纳自我和尊重差异，提升自我认识能力、自我探索能力、人际沟通能力和心理自助能力，以促进其</p>	<p>1. 职业规划；</p> <p>2. 情商培养；</p> <p>3. 团队协作、团队精神；</p> <p>4. 自我认知；</p> <p>4. 时间管理；</p> <p>5. 思维培养。</p>	<p>1. 以体验式教育为基础；</p> <p>2. 运用课堂教学、现场教学、案例教学、讨论式教学等方法；</p> <p>3. 针对目前大学生综合素质与职场应具素养等脱节的现状，着眼于开发学生思维、提高学生的情商、挖掘学生的潜能；</p> <p>4. 以全面提高学生整体素质作为重要内容和目的，从社交礼仪、心理健康、职业生涯规划、个人修养等</p>

	心灵成长、健康发展和自我实现； 3. 能力目标：培养学生的职场素质，训练学生的沟通，表达等技能。		方面着手让学生综合能力得到全面提升； 5. 本课程的评价采用平时表现占30%，包括上课测试、考勤、讨论互动，课后作业占10%，期末考试成绩占60%。
--	---	--	---

(3) 科技人文课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
实用英语	1. 素质目标：具备跨文化交际能力，适应不同语言工作环境和应对不同工作对象的能力。 2. 知识目标：通过对词汇、表达方式和语法规则的学习，熟练地掌握英语语言的听、说、读、写和译等方面的能力。 3. 能力目标：具备使用英语进行口头和书面的简单沟通能力和协调工作的能力。	1. 3000-5000 个基本词汇和 300 个左右与职业相关词汇的学习； 2. 简单实用的语法规则的学习与重温； 3. 口语、听力、阅读、翻译和写作等能力的训练。	1. 结合书本教材和网络慕课，通过讲授、小组讨论、讲练、视听、角色扮演、情景模拟、案例分析和项目学习等教学方式，由专兼职英语教师在多媒体教室运用信息化手段进行教学； 2. 采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。
计算机应用基础	1. 素质目标：提高计算机专业素质及网络安全素质，具有信息意识和团结协作意识。 2. 知识目标：了解计算机及网络基础知识；熟练运用办公软件处理日常事务。 3. 能力目标：具备解决计算机基本问题和运用办公软件的实践操作能力。	1. 计算机基础知识及 Windows 7 操作系统； 2. Office 2010 等办公软件的应用； 3. 计算机网络基本知识及网络信息安全。	1. 通过理论讲授、案例展示、实操训练等方法，充分利用信息化教学手段开展理论及实践教学； 2. 采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。
普通话	1. 素质目标：树立使用标准语言的信念，勇于表达，善于表达。了解口语表达的审美性和社会实践性，使学习与训练成为内心的需求和自觉的行为。 2. 知识目标：掌握普通话语音基本知识；掌握声母、韵母、声调、音变、朗读技巧、说话技巧；掌握读单音节字词、读多音节词语、短文朗读、话题说话的方法。 3. 能力目标：结合方言进行声母、韵母、声调和音变的辨正练习；了解普通话水平测试的有关要求，熟悉应试技巧，针对声母、韵母、声调和音变的读音错误和缺陷进行训练，并了解朗读和说话时应注意的问题，做到正确发音，能使用标准而流利的普通话进行语言交际，朗读或演讲。	1. 普通话概说和普通话水平测试； 2. 普通话基础知识； 3. 普通话的声母、韵母、声调及难点训练； 4. 普通话的音变； 5. 单音节字词、多音节字词、短文朗读辅导； 6. 命题说话训练及模拟测试。	1. 《普通话》是一门针对性很强的课程，它有着明确的考试目的，教师可以根据教学的需要，选择不同方式进行教学，但不能违背内容标准； 2. 采用课堂讲授、训练、示范、模拟训练的形式，精讲多练，建议理论讲授时间占 1 / 5，活动实践占 4 / 5，体现任务引领、实践导向的课程设计思想； 3. 课堂教学可采用多媒体、录音机物质工具，最好能做到学生训练全程录音并及时播放正音； 4. 课程考试考核采用期中、期末笔试加平时成绩综合评定的考核方法，实行百分制评定，其中期中口试成绩占 30%，平时成绩占 20%，期末口试成绩占 50%。
科技信息讲座	1. 素质目标：增强科学素养，培养一丝不苟开展科学知识学习的科学态度；培养科技强国、科技报国的爱国情怀。 2. 知识目标：结合专业了解科技发展前沿信息。 3. 能力目标：掌握常用的获取科技信息检索工具及方法。	1. 科技信息文化； 2. 科技发展趋势与前沿信息； 3. 常用科技信息检索工具与检索技巧； 4. 科技信息检索应用； 5. 大数据与科技信息安全。	1. 采取讲座形式教学模式，进行科技信息前沿知识的科普。 2. 采取线上资源闯关学习方式完成。 3. 采取形成性评价方式进行课程考核。
入学与安全教育	1. 素质目标：具有自我规划能力，为大学生活打下良好基础；增强自我防范、保护意识，提高自身应对不法侵害和伤害的能力。 2. 知识目标：了解大学、学校的基本	1. 大学的概念与职能； 2. 学校的基本组织架构及大学生社团； 3. 《学生守则》的基本内容；	1. 按学院的入学教育安排，结合本专业的特点，采取形式多样的方法对学生进行入学教育；入学教育可以采取校友现场交流的方式，增强学生对学校的认同感。

	<p>组织架构，了解社团的基本职能，了解《学生守则》的基本内容，懂得人际交往的基本方法；了解基本法律法规，懂得基本的安全常识。</p> <p>3. 能力目标：对大学及学校组织架构有基本的了解，对《学生守则》的基本内容和专业有基本的把握；具备自我防范、自我保护意识，学会一些防范技巧，增强遇到意外时的自卫能力。</p>	<p>4. 专业基本信息；</p> <p>5. 大学生的人际交往与情感；</p> <p>6. 大学生心身健康的合理发展；</p> <p>7. 如何有效的利用网络；</p> <p>8. 遵守法律法规的有关规定，增强自律意识，养成自觉遵守与维护公共场所秩序的习惯；</p> <p>9. 理解社会安全的重要意义，维护社会安全；</p> <p>10. 认识社会的复杂性，树立自我保护意识，防被骗、被拐卖；</p> <p>11. 学会一些应对敲诈、抢劫、绑架、恐吓和性侵犯等突发事件的方法、技能，避免和减轻特定伤害。</p>	<p>2. 预防为主、教育先行是学生安全教育与管理的基本方针。以教育为先导，让学生明确预防工作的目的、意义、作用和方法，重视预防工作；通过开展讨论交流活动和主题班会，主要围绕“哪些场所不适宜未成年人进入”、“防范侵扰 保护自我”主题展开讨论，提高学生自我防范和保护意识；借助各类媒体，介绍和揭露一些骗术，总结这些骗术的共同特征，提高防上当受骗的能力；明确责任，管教结合。学校要将教育与管理的职能有机结合起来。</p> <p>3. 入学与安全教育的考核采取过程性考核和《学生手册》有关内容考核相结合的方式进行，分别占60%和40%。</p>
社会调查(实践)	<p>1. 素质目标：提高社会实践能力，促进学生身心发展。</p> <p>2. 知识目标：培养、训练学生观察社会、认识社会以及提高学员分析和解决问题能力的重要教学环节。</p> <p>3. 能力目标：要求学生运用本专业所学知识和技能，而且使学生通过对学科重点或焦点问题进行社会实践，圆满完成学习计划，实现教学目标。</p>	<p>1. 社会调查的内容主要包括以下几个方面：①农村、城市某一地区经济、政治、思想、文化等领域的现状和发展趋势；②农村、城市社会主义改革某一方面的成果、经验及存在问题和解决方法；③农村、城市社会主义精神文明建设的成果、经验及存在问题和解决办法；④先进人物、先进事迹；⑤社会热点问题；</p> <p>2. 社会调查必须进行实地考察，实事采集，经过实事求是的分析研究，撰写出有实际内容、理论水平和参考价值的调查报告。</p>	<p>1. 可单独进行或几个同学组成小组进行，如果是小组形式，需要在报告中说明小组成员的具体分工；</p> <p>2. 课程考核：①学生交一份实习报告（不少于3000字，必须手写），由指导教师给学生评定成绩；②成绩为：通过和不通过；③对于特别优秀的社会实践，由学生提出申请并且经过指导教师推荐，参加答辩，答辩委员会将从中选择若干同学予以表彰，并颁发《社会调查(实践)》课程优秀证书。学生申请和指导教师推荐须在开学第一周内完成；</p> <p>3. 实践报告必须在开学第一周星期三之前上交指导教师，否则以不通过处理；指导教师必须在第二周星期三之前将评定后的学生报告交教务处。</p>
毕业与安全教育	<p>1. 素质目标：通过各项毕业离校活动，激发学生感恩母校、奉献社会、做文明大学生的担当。</p> <p>2. 知识目标：了解办理毕业离校手续的基本程序，立志成就自己、奉献社会的打算。</p> <p>3. 能力目标：能顺利办理离校手续，开启自我人生规划、奉献社会的能力。</p>	<p>1. 毕业生离校手续办理；</p> <p>2. 领取毕业证；</p> <p>3. 毕业生档案；</p> <p>4. 毕业典礼。</p>	<p>1. 各系认真组织、有关单位密切配合、各毕业班班主任及时将毕业生离校安排通知到学生；</p> <p>2. 通过有序安排各项毕业活动，教育学生感恩母校、奉献社会；</p> <p>3. 做好学生的安全、文明离校工作。</p>

(4) 公共选修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
信息素养	<p>1. 素质目标：树立信息意识；规范学术行为，遵循信息伦理道德；掌握批判性思维方法；培养工匠精神，增强文化自信。</p> <p>2. 知识目标：了解信息素养、信息源、信息检索的基本概念和理论；掌握信</p>	<p>1. 信息理论；</p> <p>2. 信息素养；</p> <p>3. 信息素养教育。</p>	<p>1. 将信息知识与专业知识学习有机结合，以问题为导向设置课程内容；</p> <p>2. 采取探究式的教学模式，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在生生之间、师生之间相互反馈和分享的过程中促进学生全面性</p>

	<p>息检索的方法与途径。</p> <p>3. 能力目标：掌握常用信息检索工具及使用技巧，学会用科学方法进行文献信息的收集、整理加工和利用。</p>		<p>成长；</p> <p>3. 以形成性评价方式为主。过程性考核（80%）+终结性考核（20%）</p>
中国 传统 文化	<p>1. 素质目标：具有对中国传统文化的热爱敬畏之情；具有强烈的民族精神、人文精神、科学精神，具有较好的审美情趣和审美能力。</p> <p>2. 知识目标：激发学生学习中国传统文化的的兴趣，增加学生在传统文化方面的积累和精神积淀。让学生掌握并传承中国传统文化的基本精神，了解了中国传统哲学、文学、宗教文化精髓，扩大学生视野，读懂更多的经典名著名篇，熟悉中国古代的艺术、科技、文化成果，弘扬中国传统礼仪、风俗及美食文化。</p> <p>3. 能力目标：学于内而形于外，让学生能从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象，能把内在的文化素养在言行举止中体现出来。</p>	<p>1. 中国传统文化概述；</p> <p>2. 中国古代哲学和文学；</p> <p>3. 中国传统宗教和传统节日；</p> <p>4. 中国传统艺术、传统戏曲和传统科技；</p> <p>5. 中国传统民俗、礼仪和饮食文化。</p>	<p>1. 在课堂教学上，注重启发式教学，开展案例教学、仿真教学、情景教学、讨论教学等。</p> <p>2. 与学院社团活动相结合，利用辅导文学社成员的机会，开展传统文化知识讲座，进行传统文化知识竞赛。</p> <p>3. 与社会课堂相结合，利用寒暑假社会实践要求学生发掘家乡的传统文文化，并写出相应的论文。</p> <p>4. 与校园文化建设相结合。</p> <p>5. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
应用 文写 作	<p>1. 素质目标：通过各类文体内容的学习和训练，培养学生良好的职业道德素质和社会适应力，培养学生的文字表达能力、写作能力和人际沟通能力，培养敬业、科学、务实、严谨的工作态度，提升个人职业素养及就业竞争力。</p> <p>2. 知识目标：将文种知识、写作理论化为写作能力；辨别文种之间的区别与联系，掌握写作中应注意的事项；牢固掌握每一个文种的写作格式、基本结构，熟悉如何开头，主体部分从何入手，怎样结尾；掌握每个文种的写作规律和写作要求，能够对文章的结构、语言等进行分析、评价。</p> <p>3. 能力目标：能够熟练运用应用文写作技巧，在日常生活、工作实践中正确写作常用应用文种，有较强逻辑思维能力及书面语言表达能力；识记会话技巧，学会与人交际，提高口头表达能力，会求职、会致词、会演讲。</p>	<p>1. 应用文写作概述；</p> <p>2. 事物文书；</p> <p>3. 求职文书；</p> <p>4. 商务文书；</p> <p>5. 礼仪文书；</p> <p>6. 财经文书；</p> <p>7. 科技文书。</p>	<p>1. 采用“教、学、练一体化”的教学模式，在任务引导下，理论教学与写作实践交互进行，融为一体，重点提高学生的自主学习、合作学习能力和应用文写作的技能；</p> <p>2. 以任务驱动教学法、探究合作学习法、练习法、讨论法、评价反馈法为主，讲授分析法为辅，讲练融合，以评促练，并辅助多媒体教学手段开展教学，强化实际问题引导，提高学生的职业素养；</p> <p>3. 采用过程性考核与终结性考核相结合的方式评价学生学习效果，重点考查学生常用应用文种的写作能力。</p>
演讲 与口 才	<p>1. 素质目标：培养学生的学习能力、工作能力、创新思维能力；推进学生在思想政治教育过程中思维，语言和写作的有效协调；培养学生乐观自信的自我认知习惯可持续发展的综合素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握普通话的发音方法和技巧，了解辩论学和演讲学学科的基本知识、现状和发展趋势；了解现代辩论和演讲的方法，技巧；明确辩论和演讲与思想政治教育的关系；了解辩论和演讲设计的基本原则，方法，策略，程序。</p> <p>3. 能力目标：提高社交与沟通、组织、协调能力；具有较强的语言表达、应用写作能力、辩证思维能力。掌握对于不同立场的分析和说服方案的设计能力，能够具体运用相应的辩论和演</p>	<p>1. 演讲与口才概述；</p> <p>2. 演讲与口才的语言主要构成要素；</p> <p>3. 演讲与口才的非语言主要构成要素；</p> <p>4. 演讲辩论中的角色分析；</p> <p>5. 演讲辩论中常见的论证方法；</p> <p>6. 演讲与辩论中的逻辑谬误。</p>	<p>1. 坚持能力本位的课程观，注重学生实际能力培养，通过训练，达到准确、流畅的基本要求；</p> <p>2. 内容上做到既突出实用性又兼顾传统的系统性，做到按需施教，尽可能与学生未来个性发展相适应；</p> <p>3. 根据具体的教学内容采用讲授法、任务驱动法、角色扮演法、案例教学法、情境教学法、实训作业法等，强化实战训练；</p> <p>4. 采用过程考核，由堂上训练+上课情况组成，重点关注学习过程，注重学生口才技能训练。</p>

	讲技巧来实现有效沟通。		
文学欣赏	<p>1. 素质目标: 学会鉴赏并正确评价文学遗产, 全面提高文学素养; 在对名著的阅读欣赏中获得思想的启迪、审美的愉悦、道德的熏陶、性情的陶冶。</p> <p>2. 知识目标: 了解文学发展的基本知识和成就; 了解文学发展的基本线索和文学思潮、流派的基本内容和演变情况; 了解主要作家的生平创作道路、主要作品的思想艺术特点、成就及其意义。</p> <p>3. 能力目标: 对经典作品的情节内容、人物形象、思想主题等有较为深刻地认识; 能用带规律性的知识和方法阅读、欣赏、评价(品味语言、领悟形象、体验情感)一般古今中外文学作品, 会写一般的赏析文章; 通过选文的典范性、丰富性达到提高文化素质和阅读、表达能力的目的, 并启迪思想、激发创造的灵感与热情, 培养创新能力。</p>	<p>1. 文学欣赏概述;</p> <p>2. 中国经典诗歌、小说、散文欣赏;</p> <p>3. 中国经典戏曲欣赏;</p> <p>4. 外国经典文学作品欣赏;</p> <p>5. 影视、网络文学作品欣赏。</p>	<p>1. 利用文学作品“文以载道”的特点, 充分发掘作品中蕴涵的思想教育、道德教育因素, 以此感染学生, 为他们确立人生追求、价值趋向目标做正面的积极的导向;</p> <p>2. 在教学中, 使用情感投入法、点面结合法、内容讲授的纵向横向比较法、研究性学习法、多媒体教学法、课外书目阅读法、课堂演练法(对学生口头表达、言语交际训练)等教学方法;</p> <p>3. 充分发挥学生的学习主体性, 在教学内容的安排上, 突破以时间为经, 以选文加文学史为纬的传统教学模式, 变为以文学史、文化史为经, 以文学或文化专题为纬的教学模式;</p> <p>4. 采取过程性评价法, 即平时成绩占总评分的40%, 期末考查占总评分的60%。</p>
节能减排	<p>1. 素质目标: 学生在掌握节能减排的基础知识基础上, 积极引导学生在思想上、意识上、情感上尊重节能减排、关心节能减排、理解节能减排, 进而形成对待节能减排的正确态度。</p> <p>2. 知识目标: 学校环境教育的目标以第比利斯会议提出的认识、知识、态度、技能、评价能力和参与六项目标为基准。学生通过各种途径学习节能减排的知识、法律和法规, 拥有环境学、生态学、水文学、气象学等基础知识, 了解国家关于节能减排的政策和法规。</p> <p>3. 能力目标: 节能减排的技能。</p>	<p>1. 节能减排知识, 了解环境学、生态学、水文学、气象学等基础知识, 了解国家关于节能减排的政策和法规;</p> <p>2. 节能减排的意识, 引导学生从思想上、意识上、情感上尊重节能减排、关心节能减排、理解节能减排, 进而形成对待节能减排的正确态度;</p> <p>3. 节能减排的技能, 学生具备解决节能减排问题能力, 全面掌握节能减排知识和技能。</p>	<p>1. 课堂教学上, 通过讲座、案例等形式让学生掌握节能减排的基础知识基础, 并积极引导学生在思想上、意识上、情感上尊重节能减排、关心节能减排、理解节能减排, 进而形成对待节能减排的正确态度;</p> <p>2. 与学院社团活动相结合, 开展节能减排文化活动, 进行传统文化知识竞赛;</p> <p>3. 与社会课堂相结合, 利用课外时间进行节能减排大调查, 并写出相应的论文;</p> <p>4. 采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行, 课程考核与评价。</p>

2. 专业(技能)课程

(1) 专业基础课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
素描基础	<p>1. 素质目标: 树立严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 具备人际沟通能力与团队协作意识; 具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标: 了解动画原理的定义和内容; 了解动画性质; 熟悉动画各种角色运动的基本流程; 熟悉动画的概念、发展史; 熟悉用专业眼光欣赏中外优秀动画片; 掌握动画运动体系的整体框架。</p>	<p>本课程培养学生掌握绘画的基本方法, 熟悉素描的光影与明暗的基本知识, 为后面的课程打好基础。课程按模块化结构组织教学内容, 共分7个模块:</p> <p>模块1: 素描的构图比例;</p> <p>模块2: 素描中的透视与结构;</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有: 任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法; 将课程内容分成6个项目, 教学中以学生为主体, 老师在现场指导。</p> <p>2. 将学生分组, 每组4-8人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、绘画大师推荐等多元化教学手段, 丰富、生动的向学生</p>

	<p>3. 能力目标：形成艺术认识能力；养成正确动画的制作流程的习惯；养成积极进行专业参与的能力；具备能够绘制物体运动的基本能力；具备动画的发展脉络；具备绘制动画角色造型的能力；具备专业眼光观察运动的能力。</p>	<p>模块 3：素描中的布局与整体效果； 模块 4：素描中的“调子”； 模块 5：几何形体写生； 模块 6：静物的素描； 模块 7：石膏像素描。</p>	<p>传授课程知识； 4. 由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
摄影构图	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2. 知识目标：了解摄影摄像的概念、特点、发展历程及一般工作流程；了解摄像机的用途、特点及要求；熟悉摄像机的常用术语，及摄影中的构图技巧；掌握摄影机的工作界面、菜单、工具面板以及各种控制面板的布局方式和使用方法；掌握摄影摄像机的基本使用方法。 3. 能力目标：养成素材采集，并对素材进行处理的正确习惯；具备对作品进行图片处理的能力；能够根据要求完成摄影作品创作设计的能力；具备掌握各种环境下的曝光估计和曝光的基本方法；具备正确运用影调，能够通过用光表现被摄物的质感的能力；具备如何对静态物体和动态体进行拍摄；掌握静态、动态构图的各种拍摄方法。</p>	<p>1. 摄影摄像中的基础理论知识； 2. 光圈、快门速度、分辨率、感光度、白平衡等基本参数的设置操作； 3. 各种光线环境下用光的基本方法； 4. 变焦的基本操作； 5. 曝光补偿的操作方法； 6. 运用多样和统一、均衡和对比的构图法则进行构图； 7. 使用 Photo shop 图像编辑软件进行抠图和图像特技处理的方法。</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力； 2. 将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。 3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识； 4. 由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
动画原理	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2. 知识目标：了解动画原理的定义和内容；了解动画性质；熟悉动画各种角色运动的基本流程；熟悉动画的概念、发展史；熟悉用专业眼光欣赏中外优秀动画片；掌握动画运动体系的整体框架。 3. 能力目标：形成艺术认识能力；养成正确动画的制作流程的习惯；养成积极进行专业参与的能力；具备能够绘制物体运动的基本能力；具备动画的发展脉络；具备绘制动画角色造型的能力；具备专业眼光观察运动的能力。</p>	<p>本课程培养学生掌握各种物体的动画的运动规律，熟悉投影板的运用技巧和分镜头设定方法。课程按模块化结构组织教学内容，共分 10 个模块： 模块 1：动画的基本发展历史； 模块 2：动画的制作流程； 模块 3：动画的种类； 模块 4：动画的制作工具； 模块 5：动画的形成原理； 模块 6：动画中的影视元素； 模块 7：动画中的原画及动画技法； 模块 8：动画片中前期分镜和时间设定； 模块 9：动画片的后期制作； 模块 10：动画片的最终</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力； 2. 将学生分组，每组 4-8 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围。 3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识； 4. 由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>

		输出。	
手办模型制作	<p>1. 素质目标: 树立专业性的观察与思考的方法; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养学生空间感觉, 与透视感; 具备人际沟通能力与团队协作意识; 具备专业的基本的表现能力和审美素养。</p> <p>2. 知识目标: 了解模型的制作用途; 了解模型的制作原理; 熟悉模型的制作流程; 熟悉制作模型的工具用法; 掌握模型的上色原理; 掌握模型的烧制原理。</p> <p>3. 能力目标: 养成手办模型制作的基本概念, 提高模型制作的制作技巧; 形成工具的各种运用技法, 学会运用各种工具制作模型; 形成能够准确的进行颜色调制, 并进行模型的上色绘制的能力; 具备模型服装的制作技法, 学会剪裁服装, 并进行上色的能力; 具备模型的烧制技巧, 学会调制烧制温度的能力。</p>	<p>本课程培养学生掌握如何运用手办模型的工具并进行模型的骨骼绑定和泥塑雕刻。课程按模块化结构组织教学内容, 共分8个模块:</p> <p>模块: 模型制作中的基础理论知识;</p> <p>模块1: 手办模型的制作工具;</p> <p>模块2: 手办模型制作的表现技法;</p> <p>模块3: 手办模型制作的流程;</p> <p>模块4: 手办模型制作的概念设计;</p> <p>模块5: 手办模型的三视图绘制;</p> <p>模块6: 手办模型的上色调色方法;</p> <p>模块7: 手办模型的服装制作;</p> <p>模块8: 手办模型的烤制方法。</p>	<p>1. 教学方法主要有: 课程以项目为导向, 通过基础知识结合项目案例学习法, 达到讲解实操一体化, 提升学生动手能力;</p> <p>2. 将学生分组, 每组4-8人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段, 重点模块内容实行“教、学、做”合一方式, 即边教、边学、边做(项目训练);</p> <p>4. 由于本门课主要涉及到实操演练, 目的在于提升学生应用能力, 因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈, 再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占70%和30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
定格动画制作	<p>1. 素质目标: 树立良好的思想品德、心理素质; 树立专业前景和内涵发展的认识; 培养良好的职业道德, 包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等; 培养良好的团队协作、协调人际关系的能力; 具备对新知识、新技能的学习能力与创新能。</p> <p>2. 知识目标: 了解定格动画定义; 了解定格动画的发展史; 了解定格动画的拍摄方法; 熟悉定格动画制作软件的运用的基本知识; 熟悉角色和场景造型的基本知识; 掌握后期制作的基本知识。</p> <p>3. 能力目标: 养成定格动画的表现手法; 形成镜头拍摄和物体运动的节奏感; 具备定格动画软件的操作手法; 具备定格动画模型造型的方法; 具备场景布置的技巧; 具备后期制作的技巧。</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何进行定格动画的制作与拍摄, 并学会进行定格动画的后期编辑。课程按模块化结构组织教学内容, 共分10个模块:</p> <p>模块1: 什么是定格动画;</p> <p>模块2: 定格动画的发展历史;</p> <p>模块3: 定格动画的种类;</p> <p>模块4: 定格动画的制作流程;</p> <p>模块5: 定格动画的软件;</p> <p>模块6: 定格动画角色的运动规律;</p> <p>模块7: 定格动画场景设计;</p> <p>模块8: 定格动画的剧本写作;</p> <p>模块9: 定格动画的拍摄和图片导入;</p> <p>模块10: 定格动画的后期编辑和输出。</p>	<p>1. 教学方法主要有: 课程以项目为导向, 通过基础知识结合项目案例学习法, 达到讲解实操一体化, 提升学生动手能力;</p> <p>2. 将学生分组, 每组4-8人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围。</p> <p>3. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、教师带学生互动操练, 提高学生的操作能力。</p> <p>4. 由于本门课主要涉及到实操演练, 目的在于提升学生应用能力, 因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈, 再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占70%和30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
剧本创作	<p>1. 素质目标: 树立良好的思想品德、心理素质; 树立专业前景和内涵发展的认识; 培养良好的职业道德, 包括爱岗敬业、诚实守信、遵守行业相关的法律法规等; 培养良好的团队协作、协调人际关系的能力; 具备对新知识、新技能的学习能力与创新能</p>	<p>1. 动画剧作概论;</p> <p>2. 人物、故事情节的塑造;</p> <p>3. 电视动画片剧本的创作;</p> <p>4. 改编的方式与技巧;</p> <p>5. 动画短片的创意技</p>	<p>1. 教学方法主要有: 课程以项目为导向, 通过基础知识结合项目案例学习法, 达到讲解实操一体化, 提升学生动手能力; 将学生分组, 每组4-8人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促</p>

	<p>力；</p> <p>2. 知识目标：了解题材的创建及冲突的设定；了解剧本的特点与创造技巧；掌握故事情节的创作方法；掌握剧本创作的基本概念与原理；掌握人物造型与对白。</p> <p>3. 能力目标 1. 具备动画剧本的理解能力；具备动画剧本的原创能力；具备动画剧本的写作和修改能力；具备剧本及影视作品的鉴赏能力；具备影视广告创意思维。</p>	<p>巧。</p>	<p>学生学习，提升班级学习氛围。</p> <p>2. 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识。</p> <p>3. 由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。采取形成性考核+终结性考核分别占 70%和 30%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
<p>分镜头设计</p>	<p>1: 素质目标：具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体，独立收集资料的素质；具备根据工作任务的目标要求，制定工作计划，有步骤地开展工作的素质；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中得素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有良好的职业道德，能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。</p> <p>2. 知识目标：了解变分镜的概念、实现方式与现实意义；了解动画分镜头剧本的概念和文字分镜头剧本；熟悉文字分镜头制作的格式和写作技巧；熟悉画面分镜的格式；熟悉镜头的运动方式；掌握时间的长度与剧本安排；掌握文字分镜头到画面分镜头的转换过程；熟悉画面分镜头的绘制的能力；掌握场面调度影像化方法；掌握运动镜头的机位拍摄方式；掌握视频剪辑软件以及方式。</p> <p>3. 能力目标：能判断剧本的流畅和问题；掌握镜头的衔接；能合理的搭配画面色彩和内容的排版；掌握文字分镜头的格式和制作方法；掌握对剧本改编的能力；掌握画面分镜头的格式和绘制方法；掌握手绘板的使用；掌握优秀画面分镜案例的风格以及特点。掌握画面分镜的绘制过程 1. 能编写短小完整的剧本；能绘制流畅的画面分镜剧本；能将拍摄内容进行后期处理；能进行运动镜头的拍摄和处理。</p>	<p>该课程以研究镜头的原理和技巧为基础，重点介绍了文字分镜的创作技法、画面分镜的绘制以及创作技法、镜头拍摄原理、二人以及多人对话拍摄方法、运动镜头的调度等知识。让学生掌握文字分镜剧本创作、画面文字分镜剧本创作和视频拍摄剪辑等知识内容，课程分为七个项目：</p> <p>项目一：分镜头概述 项目二：剧本创作 项目三：文字分镜剧本创作 项目四：画面分镜剧本创作 项目五：镜头的原理 项目六：对话场景调度 项目七：运动镜头的调度</p>	<p>1. 采用“理实一体化”的教学模式，实现教、学、做融合，以任务为引导，理论教学与分镜创作和拍摄的实践交互进行，融为一体，重点提高学生的自主学习、合作学习能力，掌握分镜剧本绘制的格式与技法，熟悉分镜师的工作流程，能承担后期动画创作任务。</p> <p>2. 以项目式教学法、探究合作学习法为主，讲授分析法为辅，讲练融合，并辅助多媒体教学手段，结合实训室相关设备如摄影机、摄像机、后期非编软件等开展教学，强化实际问题引导，提高学生的实际操作能力和解决问题的能力；</p> <p>3. 采用过程性考核与终结性考核相结合的方式评价学生学习效果，重点考核学生能完文字分镜头剧本的写作、画面分镜头剧本的绘制、视频拍摄与剪辑等工作岗位任务需求。</p>
	<p>1: 素质目标：具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体，独立收集资料的素质；具备根据工作任务的目标要求，制定工作计划，有步骤地开展工作的素质；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中得素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具有团队协作</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何制作不同的三维，了解三维制作的基本原理；熟悉并能够制作基础三维动画。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个项目：</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成 6 个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组 4-5 人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习</p>

<p>三维制作基础</p>	<p>精神,能主动与人交流、合作;具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。</p> <p>2:知识目标:了解三维制作的应用范围及就业前景;掌握 3dsmax 软件的基本操作方法;掌握 3dmax 软件的基本建模方法和工具;掌握常用灯光的创建及设计方法;掌握常用材质的设置及使用方法;了解动画制式的概念;掌握移动、旋转、链接、粒子等简单动画制作方法。</p> <p>3:能力目标:具备创建较复杂模型的能力;具备根据场景需求合理设置灯光、材质及环境背景特效的能力;具备创建并设置摄像机的能力。具备调整渲染设置和输出、调整效果图的能力。具备粒子动画、约束动画、动力动画的创建和输出渲染能力。</p>	<p>项目一:二维图形编辑 项目二:基本几何体建模 项目三:编辑修改器的使用 项目四:三维放样 项目五:灯光环境与摄像机 项目六:标准材质与贴图 项目七:复合材质与贴图 项目八:基础动画</p>	<p>教学</p> <p>2. 教学手段:采用任务驱动式教学,每个模块通过 3~4 个、任务完成教学;重点模块内容实行“教、学、做”合一方式,即边教、边学、边做(项目训练);引导学生课外自学,如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站,为学生自主学习提供方便;加强教学资源库建设,采用多媒体教学、网络等立体化教学手段,清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能;</p> <p>3. 根据不同模块内容,课程考核采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式进行课程考核与评价,权重比为过程考核占 30%,作品评价占 10%,机试加笔试占 60%。</p>
<p>视频剪辑基础</p>	<p>1. 素质目标:树立严谨的学习态度,良好的学习习惯;树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度;培养安全、质量、效率和环保意识;具备人际沟通能力与团队协作意识;具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标:了解 Premiere 基本理论和基本常识;掌握 Premiere 操作界面和功能;掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等操作;熟悉掌握影视合成的基本方法与技巧;掌握计算机中影视格式的表达方法。</p> <p>3. 能力目标:具备正确后期影视剪辑的能力;能够制作视频转场效果的能力;能够独立完成字幕、字幕特技与运动设置的能力;实现音频效果设计与制作的能力。</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何对各类素材进行后期制作,了解非线性编辑的发展历程;熟悉、使用非线性编辑的硬件与软件平台。课程按模块化结构组织教学内容,共分5个模块:</p> <p>模块1:基本流程与操作 模块2:合成和色彩处理 模块3:字幕应用和音频处理 模块4:切换、视频特效 模块5:项目输出和管理</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有:任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法;将课程内容分成 6 个项目,教学中以学生为主体,老师在现场指导。将学生分组,每组 4-5 人,鼓励学生采用团队方式开展合作学习</p> <p>2. 采用任务驱动式教学,每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学;重点模块内容实行“教、学、做”合一方式,即边教、边学、边做(项目训练);在不同阶段安排学生实践,如大型作业;引导学生课外自学,如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站,为学生自主学习提供方便;加强教学资源库建设,采用多媒体教学、网络等立体化教学手段,清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能;</p> <p>3. 根据不同模块内容,课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价,权重比为过程考核占 30%,作品评价占 10%,机试加笔试占 60%。</p>

(2) 专业核心课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
<p>图形图像处理</p>	<p>1. 素质目标:树立严谨的学习态度与良好的学习和操作习惯;树立良好的职业综合素养与职业道德;培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度;培养基本的法律法规、安全、质量、效率和环保意识;具备人际沟通能力和团队协作精神等。</p> <p>2. 知识目标:了解 Photoshop 软件的</p>	<p>课程以培养学生 Photoshop 软件技术应用为核心,按照游戏设计工作过程,以从简单到中等复杂的设计案例为载体,训练学生的软件综合应用能力以及设计能力。课程按模</p>	<p>1. 教学方法主要有:课程以项目为导向,通过基础知识结合项目案例学习法,达到讲解实操一体化,提升学生动手能力;将学生分组,每组 4-8 人,鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务,每组设置小组长,由小组长督促学生学习,提升班级学习氛围。</p>

	<p>基本应用领域;掌握 Photoshop 软件画图工具的使用;熟悉掌握 Photoshop 软件抠图应用能力;熟悉掌握 Photoshop 软件图像调色能力;掌握 Photoshop 软件实现设计创意能力。</p> <p>3. 能力目标:养成利用 Photoshop 软件进行海报制作的能力;形成利用 Photoshop 软件进行游戏界面设计的能力;具备利用 Photoshop 软件图像调色能力;具备利用 Photoshop 软件进行游戏按钮与进度条设计的能力。</p>	<p>块化结构组织教学内容,共分6个模块:</p> <p>情境1:Photoshop软件基本应用</p> <p>情境2:动画海报设计应用</p> <p>情境3:动画网页设计应用</p> <p>情境4:游戏图标设计制作</p> <p>情境5:游戏按钮设计</p> <p>情境6:游戏界面设计</p>	<p>教学</p> <p>2. 采用任务驱动式教学,每个模块通过3~4个工作任务完成教学;重点模块内容实行“教、学、做”合一方式,即边教、边学、边做(项目训练);在不同阶段安排学生实践,如大型作业;引导学生课外自学,如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站,为学生自主学习提供方便;加强教学资源库建设,采用多媒体教学、网络等立体化教学手段,清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能;</p> <p>3. 根据不同模块内容,课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采取平时考核+期末成绩考核分别占40%和60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
<p>矢量图设计</p>	<p>1. 素质目标:树立严谨的学习态度,良好的学习习惯;树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度;培养安全、质量、效率和环保意识;培养人际沟通能力和团队协作意识;具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标:了解 Illustrator 的矢量图绘制原理;熟悉计算机动画设计与制作的方法;熟悉插画的设计与制作方法;掌握矢量图在UI界面的设计使用。</p> <p>3. 能力目标:养成正确的矢量图绘制习惯;形成绘制复杂矢量图的绘图能力;具备矢量图在UI界面绘制中的能力;具备使用计算机绘图的设计与制作方法。</p>	<p>本课程以培养学生绘制插画、UI界面为核心,按照绘制矢量图、UI界面的工作过程,以从简单到中等复杂的设计案例为载体,训练学生的计算机绘图能力以及设计能力。课程按模块化结构组织教学内容,共分7个模块:</p> <p>模块1:illustrator的基础应用</p> <p>模块2:矢量图的绘制及应用</p> <p>模块3:illustrator的插画的设计及应用</p> <p>模块4:移动APP图标设计与制作</p> <p>模块5:illustrator的LGOG设计与应用</p> <p>模块6:UI界面的设计与应用</p>	<p>1. 教学方法主要有:课程以项目为导向,通过基础知识结合项目案例学习法,达到讲解实操一体化,提升学生动手能力;将学生分组,每组4-8人,鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务,每组设置小组长,由小组长督促学生学习,提升班级学习氛围。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学,每个模块通过3~4个工作任务完成教学;重点模块内容实行“教、学、做”合一方式,即边教、边学、边做(项目训练);在不同阶段安排学生实践,如大型作业;引导学生课外自学,如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站,为学生自主学习提供方便;加强教学资源库建设,采用多媒体教学、网络等立体化教学手段,清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能;</p> <p>3. 根据不同模块内容,课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采取平时考核+期末成绩考核分别占40%和60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
<p>三维建模项目</p>	<p>1. 素质目标:培养严谨的学习态度,良好的学习习惯;培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度;培养安全、质量、效率和环保意识;培养人际沟通能力与团队协作意识;树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标:掌握角色建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识;掌握道具、服装建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识;掌握模型优化的理论知识,能较好的</p>	<p>本课程以培养学3DMax建模能力为核心,按照角色模型创建的工作过程,以从简单到中等复杂的模型设计为载体,训练学生的场景建模和角色建模的能力。课程按模块化结构组织教学内容,共分7个模块:</p> <p>模块1:角色建模</p> <p>模块2:动画场景模型设</p>	<p>1. 教学方法主要有:任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法;将课程内容分成6个项目,教学中以学生为主体,老师在现场指导。将学生分组,每组4-5人,鼓励学生采用团队方式开展合作学习</p> <p>2. 采用任务驱动式教学,每个模块通过3~4个工作任务完成教学;重点模块内容实行“教、学、做”合一方式,即边教、边学、</p>

	<p>找到优化面数及增强型体表现的平衡点；掌握模型作品常见的归档、展示方法。</p> <p>3. 能力目标：强化学生形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建、模型优化的能力；具备道具设计、角色设计等能力；具备场景模型设计的能力；具备游戏道具模型设计；整体游戏模型制作能力；具备将作品整理归纳并输出效果图展示的能力。</p>	<p>计</p> <p>模块3：贴图质感训练 模块4：道具和服装建模 模块5：模型调整与优化 模块6：文档归纳整理和效果展示</p>	<p>边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能；</p> <p>3. 采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p>
三维动画项目	<p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：掌握角色模型的骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整等知识；掌握动作节奏设计整理、生物常用运动规律等知识；掌握影视画面语言、动画分镜头设计、三维影视镜头动画等基础知识；掌握基本的灯光设置方法、常见渲染器的设置和输出方法、常用动画合成的手法。</p> <p>3. 能力目标：能对创建的角色模型进行骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整；能根据设计需要，进行角色的动作设计，在三维软件中制作和调整角色动作；能使用三维制作工具制作和实现短片的镜头；能使用常用三维渲染器对动画工程文件进行渲染输出，能使用后期合成软件进行合成与基本特效的制作。</p>	<p>本课程主要学习骨骼的创建、蒙皮绑定、动作设计、运动调整、三维影视镜头、灯光设置、渲染输出等内容。通过本课程的学习，使学生掌握角色模型、道具模型、及简单动画制作技能。根据三维动画制作流程，将课程分为4个任务：</p> <p>任务一：骨骼绑定 任务二：角色动作设计制作 任务三：镜头设计及制作 任务四：动画渲染及简单合成</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成4个任务，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个任务通过3~4个工作任务完成教学；重点内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能。</p> <p>3. 采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p>
雕刻建模	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：掌握Z球的使用方法；掌握基本笔刷的使用；熟悉Alpha的创建和编辑；熟悉UV的展开编辑；掌握贴图的绘制与上色；掌握灯光渲染；掌握角色模型制作知识。</p> <p>3. 能力目标：养成能熟练使用Z球制作角色模型的能力；具备能使用ZBRUSH软件绘制角色纹理的能力；能够综合调节各种参数制作特定的应用效果能力；具备能根据角色进行贴图输出与渲染能力；能独立完成综合案例制作能力。</p>	<p>本课程以培养符合企业和行业要求的建模师以及相关行业工作人员的目标，创建正确的建立符合标准的拓扑多边形，符合影视动画以及游戏等行业对模型的要求设计理念。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个模块：</p> <p>情境1：开场与软件界面认识 情境2：ZBrush雕刻基础知识 情境3：动态网格与动物模型雕刻 情境4：Z球建模—人体与恐龙模型制作 情境5：高级建模—人物雕刻与姿势 情境6：材质贴图与灯光渲染 情境7：综合案例—游</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成6个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导。将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能；</p> <p>3. 根据不同模块内容，课程考核</p>

		戏角色	可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采用过程考核、作品评价、机试加笔试形式进行课程考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。
游戏原画设计	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；. 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解原画的概念；了解原画设计的发展历史；了解原画设计的绘制工具；熟悉原画设计绘制的基本流程；熟悉原画线稿绘制的原理；熟悉原画上色的原理；掌握原画手绘板的运用知识；掌握原画设计所需软件的工具和快捷键。</p> <p>3. 能力目标：养成正确原画设计的线稿绘制技巧习惯；形成正确原画设计的上色技巧；具备原画设计软件的运用方法；具备原画设计中各种种类原画的绘制技巧；具备原画设计后期处理的基本技巧。</p>	<p>本课程以培养符合企业和行业要求的原画师以及相关行业工作人员的目标，能够进行专业的原画制作和原画设计。课程按模块化结构组织教学内容，共分10个模块：</p> <p>模块 1：原画的概念 模块 2：原画师的创作程序 模块 3：原画师的职责与修养 模块 4：原画设计所需工具 模块 5：. 原画设计所用软件 模块 6：原画的制作流程 模块 7：原画动物的绘制流程 模块 8：原画人物的绘制流程 模块 9：原画场景的绘制流程 模块 10：原画创作绘制</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，进行项目实战；将学生分组，每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展，每组设置小组长，由小组长督促项目进展。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个模块通过 3~4 个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站，为学生自主学习提供方便；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能；</p> <p>3. 根据不同模块内容，课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式。采取平时考核+期末成绩考核分别占 40% 和 60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
影视后期特效	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解After Effects的制作流程；掌握图层的基本操作，剪辑素材片段；熟悉After Effects(特效)滤镜；掌握后期特效编辑与制作方法；掌握粒子特效制作；掌握渲染技巧。</p> <p>3. 能力目标：具备频输出与剪辑能力；具备特效制作能力；具备视频合成与输出能力；能够独立完成高级特效的能力；能够完成影视广告制作能力。</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何对各类素材进行精确加工，配合无与伦比的特效，产生丰富、美妙的视频效果。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个模块：</p> <p>模块1：基本流程与操作 模块2：三维图层应用 模块3：视频特效与添加 模块4：粒子效果应用 模块5：视频渲染与输出 模块6：综合案例实训</p>	<p>1. 可采用的教学方法主要有：任务单法、讨论法、案例学习法、理实一体化教授法、实练法；将课程内容分成6个项目，教学中以学生为主体，老师在现场指导；将学生分组，每组4-5人，鼓励学生采用团队方式开展合作学习。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，每个模块通过3~4个工作任务完成教学；重点模块内容实行“教、学、做”合一方式，即边教、边学、边做(项目训练)；在不同阶段安排学生实践，如大型作业；引导学生课外自学，如介绍课程网站、各种教材、书籍、技术刊物以及其他专业网站；加强教学资源库建设，采用多媒体教学、网络等立体化教学手段，清晰、生动的向学生传授课程知识、培养技能；</p> <p>3. 根据不同模块内容，课程考核可采用过程考核、作品评价、学生自评、学生互评、教师评价、笔试、答辩等多种方式；采用过程考核、作品评价、机试加笔试考核与评价，权重比为过程考核占30%，作品评价占10%，机试加笔试占60%。</p>

(3) 集中实训课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
电商设计实训	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解构图与排版原理；了解电商设计基本规范；熟悉电商页面色彩搭配；熟悉电商相关页面/图片设计；掌握H5移动页面的设计制作；掌握电商设计所需的设计技能技巧。</p> <p>3. 能力目标：养成设计电商页面的构图排版思想；形成以电商设计规范为基础的的色彩搭配和页面设计制作思想；具备电商设计师相关的产品设计优化能力；具备制作当前流行的H5移动端设计与交互能力；具备电商设计师所需综合实践能力与创新能力。</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何制作电商页面、排版，配合工具，制作网页、网店、手机端的电商制作。课程按模块化结构组织教学内容，共分9个模块：</p> <p>模块1：2.5D插画；</p> <p>模块2：构图与排版原理；</p> <p>模块3：色彩搭配；</p> <p>模块4：电商规范总结；</p> <p>模块5：电商主图、banner、专题页设计。</p> <p>模块6：H5设计；</p> <p>模块7：图标简介与实操；</p> <p>模块8：扁平化图标设计技巧；</p> <p>模块9：综合案例练习。</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
平面设计实训	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解PS软件的基础知识；熟悉PS调色功能；熟悉PS动画制作；熟练使用AI制作画册/字体/logo；掌握平面设计印刷相关知识。</p> <p>3. 能力目标：养成平面设计基础构图的思想；形成制作PS/AI等平面设计的多种技能技巧习惯；形成平面设计师所具备的全方位职业素养能力；具备与平面设计相关的各种综合能力和实践能力。</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何制作平面设计，配合工具，制作平面制作、LOGO设计、平面印刷。课程按模块化结构组织教学内容，共分5个模块：</p> <p>模块1：PS软件调色及色彩搭配；</p> <p>模块2：PS动画制作方法；</p> <p>模块3：AI基础知识；</p> <p>模块4：画册、字体、logo设计；</p> <p>模块5：AI综合练习/平面设计印刷相关。</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占50%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
UI交互实训	<p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解UI设计基础；熟悉页面设计规范；掌握UI相关页面的设计</p>	<p>本课程以培养学生掌握如何制作UI交互，配合工具制作UI设计规范、UI交互动效、不同UI界面的设计。课程按模块化结构组织教学内容，共分13个模块：</p> <p>模块1：ui设计概述；</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p>

	<p>计与制作；掌握UI相关的交互设计制作；熟悉Axure的使用与特效制作；掌握用AE软件设计动画；熟悉XD基础使用和交互效果；</p> <p>3. 能力目标：养成UI设计规范的基础理念；形成以产品功能结合客户体验为前提的UI设计与交互思想；具备熟练使用UI设计所需软件的使用能力；具备良好的动画制作与动效设计交互能力；具备UI设计师所需要的综合实战能力。</p>	<p>模块2: ios/安卓设计规范；</p> <p>模块3: 启动页+登录页；</p> <p>模块4: 主页和二级页面设计；</p> <p>模块5: 交互设计；</p> <p>模块6: Axure基础使用；</p> <p>模块7: Axure交互动效；</p> <p>模块8: 作品集设计；</p> <p>模块9: 认识动效设计软件AE；</p> <p>模块10: 动画属性和影响动画的基本因素；</p> <p>模块11: MG/界面动画案例制作；</p> <p>模块12: XD基础使用和交互效果；</p> <p>模块13: 标注切图。</p>	<p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占50%权重的形式进行课程考核与评价。</p>
综合实训	<p>1. 素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解动漫制作技术专业绘画基础知识；了解动画分镜头的设计概念与方法；熟悉掌握角色造型的设计元素与设计理论；熟悉剧本相关的概念与知识；掌握建模的过程和相关的概念；掌握后期编辑制作流程及专业术语；掌握特效的使用方法。</p> <p>3. 能力目标：1. 养成成动漫角色设计与制作规范；形成正确剧本的写作与分镜绘制规范；具备使用3ds Max、ZBrush软件完成三维建模与雕刻；具备使用Premiere软件完成后期的编辑与剪辑；具备使用After Effects软件进行特效的制作；具备正确用三维软件完成角色贴图、材质、渲染等技能。</p>	<p>本课程以培养学生掌握多种课程技能制作综合项目实训。课程按模块化结构组织教学内容，共分6个模块：</p> <p>模块1：角色设计与制作；</p> <p>模块2：分镜头剧本的写作与设计；</p> <p>模块3：Max软件多边形建模与UV展开；</p> <p>模块4：ZBrush次世代角色建模与雕刻；</p> <p>模块5：Premiere软件的后剪辑与合成；</p> <p>模块6：After Effects软件进行特效的制作。</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果。</p> <p>3. 根据不同模块内容，采取形成性考核+终结性考核各占50%权重的形式进行课程考核与评价。</p>
顶岗实习	<p>1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。</p> <p>2. 知识目标：了解企业的组织架构情况；了解企业各部门的职责；熟悉企业各部门之间相互依存和相互制约的关系；熟悉企业各部门的主要人员配备情况；掌握本专业及相关行业的发展现状及趋势；掌握制作企业级的项目。</p> <p>3. 能力目标：养成参与企业项目，为企业项目开发积累经验的习惯；形成根据所学知识促成良好的职业素养、职业道德，形成职业思想（意识）、职业行为习惯；具备能结合理论联系</p>	<p>本课程以培养学生掌握企业实训工作、企业的架构等实习经验。课程按模块化结构组织教学内容，共分2个模块：</p> <p>模块1：企业构成介绍；</p> <p>模块2：企业项目的制作。</p>	<p>1. 教学方法主要有：课程以项目为导向，通过基础知识结合项目案例学习法，达到讲解实操一体化，提升学生动手能力；将学生分组，每组4-8人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果。</p> <p>2. 采用任务驱动式教学，教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段，丰富、生动的向学生传授课程知识；由于本门课主要涉及到实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情</p>

	实际, 将学习技能转化成职业技能; 具备积累工作经验, 基本胜任本岗位要求		况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果。 3. 根据不同模块内容, 采取形成性考核+终结性考核各占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。
毕业设计答辩	1. 素质目标: 树立严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 培养人际沟通能力与团队协作意识; 具备良好的工作责任心和职业道德。 2. 知识目标: 了解所学多门课程的理论知识和技能; 熟悉调研调查、资料收集的途径方法; 掌握资料整理、文档撰写的方法; 掌握独立分析和解决问题。 3. 能力目标: 具备理论联系实际, 综合运用多门课程的理论知识和技能的能力; 具备信息收集的能力, 能运用现代信息技术工具获取信息; 具备撰写毕业设计及相关文档写作能力; 具备陈述发言、表达清晰等沟通交流能力; 具备一定的分析和解决问题的能力。	本课程以培养学生掌握毕业设计制作、毕业答辩等事项。课程按模块化结构组织教学内容, 共分4个模块: 模块1: 毕业设计选题; 模块2: 毕业设计; 模块3: 文档撰写; 模块4: 毕业答辩。	1. 教学方法主要有: 学生独立完成毕业设计, 培养学生独立分析和解决问题的能力; 以学生为主体, 教师为辅导的方式进行。 2. 采用任务驱动式教学: 通过网络远程、面对面指导等方式, 充分利用信息化教学手段开展教学; 充分利用信息化教学资源, 引导学生课外自学, 介绍课程网站、专业网站等方式为学生自主学习提供方便。 3. 根据不同模块内容, 采取毕业设计成果60%+毕业设计答辩40%的形式进行课程考核与评价。

(4) 专业选修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
三大构成设计	1. 素质目标: 培育学生对人物运动动画的创作能力, 具备自主学习新知识、新技术, 并应用到工作中的素质; 能主动参与到工作中; 具有团队协作精神, 能主动与人交流、合作。 2. 知识目标: 了解平面构成的意义和分类; 掌握平面构成中的造型元素; 掌握形式美法则; 掌握平面构成中的关系要素; 掌握构成形式的方式方法; 熟练掌握平面构成的设计原理; 了解色彩的物理理论; 了解色彩的分类与特性; 了解色彩三要素的概念和特点。认识各种色彩视觉现象; 认识色彩的情感与思维; 认识色彩与联想; 认识各种色彩构成; 掌握色彩对比调和; 熟练掌握色彩构成的设计原理 3. 能力目标: 具备平面构成的思维方式; 具备使用基本元素进行平面造型的能力; 具备应用形式美法则分析、认识设计作品的的能力; 具备运用平面构成方法进行平面设计的能力; 具备综合运用平面构成方法进行平面设计的能力; 具备色彩构成的思维方式; 具备运用色彩理论, 表达情感与思维的能力; 具备运用色彩构成方法进行平面设计的能力; 具备综合运用色彩构成方法进行平面设计的能力。	1. 平面构成基础; 2. 平面构成综合应用; 3. 色彩构成基础; 4. 色彩构成综合应用。	1. 将课程思政内容有效融入课程知识点和技能点, 引导学生对平面色彩创意思维进行广泛思考, 自然形成和增强对平面设计岗位的认同感和自豪感。 2. 依托省级精品在线课程《色彩构成》, 以学生为中心, 采用“讲授+实践”方式, 做到“线上+线下”有效结合; 3. 教学场地为多媒体教室+实训室; 4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。

<p>运动规律</p>	<p>1. 素质目标：培育学生对二维角色的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：了解角色设计的定义、分类及特征；了解角色造型的意义及作用。</p> <p>3. 能力目标：具备熟练绘制角色的五官及表情的能力；具备使用动画设计造型基本手段设计人物角色的能力；养成把握故事和风格要求的习惯，形成绘制符合角色设计规范和要求的作品的习惯。</p>	<p>1. 动画运动规律的基本概念；</p> <p>2. 人的运动规律；</p> <p>3. 动物的运动规律；</p> <p>4. 自然现象的运动规律。</p>	<p>1. 以二维角色动画制作岗位为载体，讲解动漫行业中的前期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命感；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p>
<p>动画角色设计</p>	<p>1. 素质目标：树立学生的动画职业观念，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：了解国产动画片与欧美、日本动画片风格分类；掌握角色在影片中的特点和色彩服饰关系；掌握角色绘制的绘制流程；掌握角色绘制的技巧</p> <p>3. 能力目标：养成寻找动画片的风格特点的习惯；形成角色行走、奔跑、跳跃的基本姿态的观察能力；具备各种角度角色绘制的能力；具备2.5D人物绘制的能力；具备动画角色设计的整体框架搭建能力</p>	<p>1. 角色概述；</p> <p>2. 角色色彩知识；</p> <p>3. 角色的表情图制作；</p> <p>4. 角色的设计方法；</p> <p>5. 角色的制作规范；</p> <p>6. 角色的运动规律。</p>	<p>1. 以角色制作师岗位为载体，讲解动漫行业中的前期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命感；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p>
<p>动漫作品赏析</p>	<p>1. 素质目标：培养学生对场景速写的创作能力；树立自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具备能主动参与到工作中的能力；具备团队协作精神，具备与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：了解场景速写的概念和分类、掌握树、房子、河流、天气等绘画特点。</p> <p>3. 能力目标：养成正确观察树、房子、河流、天气等环境物的习惯；具备发现、分析、总结、运用场景的综合速写的能力。</p>	<p>1. 动画片概述；</p> <p>2. 角色的服饰色彩表现；</p> <p>3. 影视动画分镜制作赏析；</p> <p>4. 影视动画软件制作过程；</p> <p>5. 影视动画赏析。</p>	<p>1. 以动画制作岗位为载体，讲解动漫行业中的前中期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命感；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能</p>

			考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。
场景速写	<p>1. 素质目标：培养学生的踏实肯干精神；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：掌握场景和道具的三维制作方法、掌握一点透视的基本知识；掌握三点透视的基本知识；掌握三空间多物体的多角度透视学知识</p> <p>3. 能力目标：形成三维空间的思维；养成运用比例尺进行测量的习惯；具备透视的能力；具备各种物体的透视绘制能力</p>	<p>1. 场景的概述；</p> <p>2. 树的绘画；</p> <p>3. 房子的绘画；</p> <p>4. 自然景观的绘画；</p> <p>5. 天气的绘画；</p> <p>6. 综合场景的绘画。</p>	<p>1. 以场景制作岗位为载体，讲解动漫行业中的前期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p>
动漫场景设计	<p>1. 素质目标：培养学生对图形设计的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。</p> <p>2. 知识目标：掌握图形的绘制与编辑；路径的使用方法；了解对象的组织与管理；掌握颜色填充与网格填充；掌握文本的创建与编辑；掌握符号与图表的使用；掌握图层与蒙版的使用；掌握效果的应用等知识。</p> <p>3. 能力目标：形成正确的平面绘图习惯；具备设计并绘制图形能力；具备平面项目创意的能力。</p>	<p>1. 常见服装道具设计；</p> <p>2. 场景类道具设计；</p> <p>3. 盔甲类服装道具设计；</p> <p>4. 地牢场景制作；</p> <p>5. 庭院场景制作；</p> <p>6. 哨塔场景制作；</p> <p>7. 监狱场景制作；</p>	<p>1. 以场景建模岗位为载体，讲解动漫行业中的前中期工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，依托校级《三维道具制作》精品在线课程，通过超星平台，以学生为中心，教学形式多样化，做到“线上+线下”有效结合；</p> <p>4. 考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。</p>
插画创作	<p>1. 素质目标：培养工匠精神；培养创新能力、动手能力；培养团结合作的精神；培养踏实肯干的精神</p> <p>2. 知识目标：掌握插画的基本特征与类型；掌握插画的绘制方法；掌握插画的线稿绘制的相关知识；掌握插画上色的基本知识；了解插画原创绘制的基本要求</p> <p>3. 能力目标：具备绘制各种人物角色的能力；具备原创绘制的构图能力；具备进行画面打光和聚焦的能力；具备后期完成镜头调整和色调调整完善的能力；具备人物造型的细节绘制能力</p>	<p>1. 图形的绘制与编辑；</p> <p>2. 路径的绘制与编辑；</p> <p>3. 对象的组织与管理；</p> <p>4. 颜色填充与描边；</p> <p>5. 网格填充与对象变形；</p> <p>6. 文本的创建与编辑；</p> <p>7. 符号与图表的使用；</p> <p>8. 图层和蒙版的使用；</p> <p>9. 特殊效果的使用。</p>	<p>1. 以平面设计岗位为载体，讲解动漫制作行业中的工作内容；</p> <p>2. 增加课程的知识性、人文性，将中华优秀传统文化等融入教学全过程，培养学生职业道德和工匠精神，激发学生爱岗敬业的使命担当；</p> <p>3. 丰富课堂教学与实践，以学生为中心，教学形式多样</p>

			化,做到“线上+线下”有效结合; 4.考核方式主要采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核、项目报告及期末考核等多种形式相结合。
微电影创作与实践	<p>1.素质目标:具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体,独立收集资料的素质;具备根据工作任务的目标要求,制定工作计划,有步骤地开展工作的素质;具备自主学习新知识、新技术,并应用到工作中得素质;具备良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中;具有团队协作精神,能主动与人交流、合作;具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。</p> <p>2.知识目标:了解微电影的导演素质;掌握微电影的创作原则;掌握前期拍摄中的后期编辑意识;掌握后期编辑意识的前置处理;掌握微电影镜头分解及脚本创作。</p> <p>3.能力目标:能够独立完成微电影剧本编写;能够团队合作完成微电影拍摄;能在拍摄过程中良好完成本职工作;能对微电影短片进行剪辑与后期制作。</p>	<p>1.微电影介绍。</p> <p>2.微电影创作方法。</p> <p>3.微电影剧本写作。</p> <p>4.微电影拍摄方法与技巧。</p> <p>5.微电影剪辑技巧。</p> <p>6.微电影后期制作与输出。</p> <p>7.微电影创作实践。</p>	<p>1.采用理实一体、线上线下结合的教学模式。</p> <p>2.运用讲授法、案例演示法、小组讨论、实操演练法等多种教学方法。</p> <p>3.利用课程资源、学习通、视频资料等资源及信息化手段。</p> <p>4.平时成绩60%+期末成绩40%,平时成绩又分为作业、课堂活动、线上学习、线上活动等环节。</p>
淘宝美工	<p>1.素质目标:培养良好的合作精神和沟通能力;培养创新能力、创业理念;培养自主学习、不断学习行业新知识的综合素养。</p> <p>2.知识目标:学会规划网站、页面设计;学会制作各种布局排版的静态网页;学会处理网页图像;学会测试、发布、推广、管理、维护网站;能处理网页开发过程中所遇到的常见问题。</p> <p>3.能力目标:能够设计简单的网页;具备对网页进行美化调整的能力;具备网页日常管理、维护的能力;具备设计静态网页的能力;具备根据页面效果图制作基础HTML页面的岗位职业能力。</p>	<p>1.网店装修的基础知识;</p> <p>2.网店装修的基本技巧;</p> <p>3.网店装修中的配色布局;</p> <p>4.网店装修中的PS使用;</p> <p>5.编辑与调整商品的图像;</p> <p>6.商品图像的基本处理技巧;</p> <p>7.网店整体风格的处理;</p> <p>8.网店网页的上传及排版;</p> <p>9.不通风格的网店综合制作。</p>	<p>1.采用“理实一体”的一体化教学模式;</p> <p>2.运用现场教学、案例教学、讨论式教学、探究式教学等多种教学方法;</p> <p>3.充分利用信息化教学资源,开发学生自主学习课程教学资源库;</p> <p>4.采取平时成绩+终结性考核分别占40%和60%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>
移动融媒体设计	<p>1.素质目标:培养学生对移动端、网页创作能力,具备自主学习新知识、新技术,并应用到工作中的素质;具备团队协作精神,具备主动与人交流、合作。</p> <p>2.知识目标:了解移动端设计规范、了解网页中常见的尺寸;掌握不同系统的设计规范;掌握页面的美化制作。</p> <p>3.能力目标:养成正确的页面制作习惯;具备绘制不同系统页面的能力;具备规划设计能力;具备网页特效制作能力;具备交互制作能力。</p>	<p>1.网站规划与设计。</p> <p>2.网页的设计布局。</p> <p>3.网页素材的获取与添加。</p> <p>4.网页美化。</p> <p>5.多媒体与网页特效。</p> <p>6.网页测试、发布与推广。</p>	<p>1、理实一体、教学做融合、线上线下混合教学等教学模式。</p> <p>2、采用案例教学、项目驱动、现场教学、讲练结合等教学方法。</p> <p>3、利用各种网页搭建平台、课程资源、微课视频、学习通等资源和信息化手段。</p> <p>4、平时成绩60%+期末成绩40%,平时成绩又分为作业、课堂活动、线上学习、线上活动等环节。</p>

共 选 修 课 程	A	113005	中国传统文化	选修	考查	2	38	18	20			2					
	A	104088	应用文写作	选修	考查	1.5	30	30				2				选修1.5学	
	A	113006	演讲与口才	选修	考查	1.5	30	30				2				分	
	A	113007	文学欣赏	选修	考查	2	38	38			2						
	A	102027	节能减排	选修	考查	2	38	38			2					选修2学分	
	小计						5.5	106	86	20							
公共基础课合计						45	889	548	341								
专 业 基 础 课 程	B	104500	素描基础	必修	考查	2	32	10	22	2							
	B	104502	摄影构图	必修	考试	2	38	18	20		2						
	B	104503	动画原理	必修	考试	4	64	32	32	4							
	B	104505	手办模型制作	必修	考查	2	38	18	20		2						
	B	104506	定格动画制作	必修	考查	2	38	18	20		2						
	A	104508	剧本创作	必修	考试	2	38	38			2						
	B	104509	分镜头设计	必修	考查	2	38	18	20		2						
	B	104511	三维制作基础	必修	考试	2	38	18	20		2						
	B	104513	视频剪辑基础	必修	考试	4	76	30	46		4						
	小计						22	400	200	200							
	专 业 核 心 课	B	104514	图形图像处理	必修	考试	4	76	38	38		4					
		B	104515	矢量图形设计	必修	考试	4	76	38	38		4					
		B	104512	三维建模项目	必修	考查	2	38	15	23		2					
		B	104517	三维动画项目	必修	考查	3	60	30	30			4				
		B	104518	雕刻建模	必修	考试	3	60	30	30			4				
		B	104519	游戏原画设计	必修	考试	2	30	10	20			2				
		B	104520	影视后期特效	必修	考试	3	60	30	30			4				
	小计						22	400	191	209							
	专 业 技 能 课 程	C	104521	电商设计实训	必修	考查	6	144		144				6W			
C		104522	平面设计实训	必修	考查	6	144		144				6W				
C		104523	UI交互实训	必修	考查	7	189		189				7W				
C		104517	综合实训	必修	考查	3	96		96				3w				
C		219002	顶岗实习	必修	考查	26	480		480				(6w)	20w		第五学期在假期进行	
C		219000	毕业设计答辩	必修	考查	(5)	(120)		(120)					(5w)			
小计						48	1053		1053								
专 业 选 修 课 程	B	104519	三大构成设计	必修	考查	4	64	32	32	4						选修4学分	
	B	104524	运动规律	选修	考查	4	64	32	32	4							
	B	104525	动画角色设计	选修	考查	2	38	20	18		2					选修2学分	
	B	104526	动漫作品赏析	选修	考查	2	38	20	18		2						
	B	104527	场景速写	选修	考查	2	38	18	20		2					选修2学分	
	B	104528	动漫场景设计	必修	考查	2	38	18	20		2						
	B	104529	插画创作	选修	考查	4	76	34	42		4					选修4学分	
B	104530	微电影创作	选修	考查	4	76	34	42		4							

	B	104531	电商美工设计	选修	考查	2	30	15	15				2			选修2学分	
	B	104532	移动融媒体设计	选修	考查	2	30	15	15				2				
小计						14	246	119	127								
专业（技能）课程合计						106	2099	510	1589								
总计						158	3007	1058	1949								
理论教学周数										16	19	19	15				
实习实训周数										3	0	0	4	19	20		
考试周数										1	1	1	1	1	0		
教学总周数										20	20	20	20	20	20		
公共基础课时占总课时比例：												928：3027 = 30.66%					
选修课时占总课时比例：												352：3027 = 10.74%					
实践课时占总课时比例：												1949：3027 = 64.39%					

注：1)课程类型中，A—理论课，B—理实一体课，C—实践课；

2)“数字×数字”表示周课时数×教学周数；带“w”的数字表示实习实训环节周数，每周计24课时（但军事技能每周按56课时计），计1学分；

3)“军事理论”课专门安排一周的时间进行实施。

4)“()”内的“数字”代表课余时间完成的学时，不计入总学时，但其相应的学分计入总学分，每周计1学分；

5)实习实训环节课程不在进程表中安排固定周学时，但在对应位置填写实习实训周数，以“(w)”表示；

6)“(w)”内的“数字w”代表实训教学周，在假期或在顶岗实习中进行，不计入总学时，但其相应的学分计入总学分，每周计1学分；

7)顶岗实习共26周（其中第5学期假期6周、第6学期20周），其中毕业设计答辩在顶岗实习中进行；

8)专周每周计1学分，课时每18课时折算为1学分。

（二）学时学分比例

表2 学时学分比例表

课程类别	课程门数 (门)	学时				学分		
		小计	理论学时	实践学时	占总学时比	小计	占总学分比	
公共基础课程	思想政治课程	5	238	212	26	7.86%	13	8.23%
	身心修养课程	8	426	152	274	14.07%	21	13.29%
	科技人文课程	7	158	118	40	5.22%	13	8.23%
	公共选修课程	6	106	86	20	3.5%	5.5	3.48%
专业（技能）课程	专业基础课程	9	400	200	200	13.21%	22	13.92%
	专业核心课程	7	400	191	209	13.21%	22	13.92%
	集中实训课程	6	1053	0	1053	34.79%	48	30.38%
	专业选修课程	10	246	119	127	8.13%	14	8.86%
总学时数为3027学时，其中：								
(1) 理论教学为1078学时，占总学时的35.61%；								
(2) 实践教学为1949学时，占总学时的64.39%；								
(3) 公共基础课为928学时，占总学时的30.66%；								
(4) 选修课程为352学时，占总学时的11.63%。								

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 团队结构

教学团队共有 11 名教师，其中，专任教师 6 人，行业企业兼职教师 5 人；副高职称以上 5 人，占比 55%；“双师型”教师 8 人，占比 88%。专业带头人实行双带头人制（由专职教师与兼职教师组成），要求具有高级职称，熟悉职业教育理念，能较好把握职业教育发展方向；教学科研能力强，能够较好地把握国内外本专业最新技术，了解行业企业对本专业人才的需求实际，带领团队深入开展“三教”改革。专任教师理论根底扎实、实践能力强，能熟练运用各种信息化教学手段开展教学活动；企业兼职教师具有中级以上专业技术职称或在本专业、行业具有一定的影响力，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，专业知识扎实、实际工作经验丰富。

表 3 教学团队结构

队伍结构		比例 (%)	备注
职称结构	教授	0%	
	副教授	55%	
	讲师	18%	
	助理讲师	16.5%	
年龄结构	35岁以下	10.4%	
	36-45岁	45.8%	
	46-60岁	43.8%	
学历结构	博士	0%	
	硕士	81.5%	
	本科	18.5%	

（二）教学设施

根据专业培养目标和和基地建设发展规划，逐步开发出实训项目，尤其是综合实训项目。努力形成有稳定产品，有企业文化的集中实训、生产、研发、社会服务等多功能的生产性实训基地。

积极推进引企入校、校企共建校内实训基地，真正做到四个合作，实行企业主导或者学校主导的管理与运行模式。实训设备符合目前多数企业动漫制作技术应用现状，并以设计制作设备为主，辅以适量教学型仪器，可充分发挥仿真软件的作用。实训基地内教学组织实现“理实一体”，有动漫基础实训室、动漫综合实训室、动漫设计理实一体实训室等，配置需要满足 PS、AI、3DMAX、ZBURSH、PR、AE 等软件的教学，学生在同一个区域完成学习与训练。教学内容实现“教做学合一”，教学过程与工作过程一致，将职业岗位融入课堂，引入课堂思政，实训任务与工作任务一致。

表 4 校内实践条件

序号	实训室名称	功能说明	基本配置要求	所支撑课程
1	软件基础实验室	专业软件基础课程实训与实验	60 台计算机设备及配套软硬件	计算机应用基础；移动融媒体设计；
2	绘画实验室	动画基础和动画原理课程实训	扫描仪一台、画具 40 套、电脑一台	素描基础；插画创作；动画原理；手办模型制作；三大构成设计；动画角色设计；动漫场景设计；
3	动漫设计实训室（2 个）	用于 Photoshop、3DMax 软件、Illustrator 软件、Maya 建模应用、次世代游戏模型制作等课程教学	120 台计算机	图形图像处理；矢量图形设计；三维建模项目；三维动画项目；雕刻建模；游戏原画设计；美工设计；
4	动漫后期实训室	后期编辑和特效制作实训	DV 摄像机 5 台，三角架 1 个；服	影视后期特效；视频剪辑基础；微电

序号	实训室名称	功能说明	基本配置要求	所支撑课程
			务器 1 台、显示器 2 台、仿真软件 2 套；手绘板 40 套	影创作；分镜头设计；定格动画制作；剧本创作；

2. 校外实训基地

以专业认识和扩大学生知识面的认识实习基地，应是能够反映目前动漫制作技术应用的较高水平的大型知名企业 2 家左右即可；以接受学生半年及以上顶岗实习的生产型实训基地，应能够为学生提供实际工作岗位并配备专门的校外实训指导兼职教师。由于需要提供实际岗位，每个企业同时容纳的学生数有限，因此企业数量宜多。这种顶岗实习，需要根据培养目标要求和实践教学内容与企业共同制定实习计划和教学大纲，按进程精心编排教学设计并组织、管理教学过程，以达到预期目标。

本专业校外实训基地为湖南厚溥教育科技有限公司等。

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

本专业校外实训基地为湖南厚溥教育科技有限公司、苏州谐力同程教

育集团等。

表 5 校外实训条件

序号	实训室名称	功能说明	基本配置要求	所支撑课程
1	长沙市望城区 金桥国际未来 城（湖南厚溥 教育科技）	平面+电商设计、UI 交互设计实训	1、工位数：310 2、设备配置：高性能计算机	企业综合实训；顶岗实习；毕业设计 与答辩
2	武汉厚溥教育 科技	1、UI 设计师实训； 2、美工设计师实训。	1、工位数：200 2、设备配置：高性能计算机	企业实训；顶岗实习；毕业设计 与答辩

（三）教学资源

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

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

新技术、新工艺及时纳入其中，做到年年更新，月月跟进。

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

（四）教学方法

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

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

专业核心课程模块注重职业能力的培养，以培养实际工作岗位职业能力为主线，设计教学内容。如图形图像处理以线上优质资源课程为载体，

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

选修课程模块注重学生综合素养的提高。积极利用电子书籍、电子期刊、数字图书馆、各大专业网站等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能，从而促进全面素质的提升。

（五）教学评价

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

（六）质量管理

1) 学院和系部建立专业建设和教学过程质量监控机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格。

2) 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

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

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

九、毕业要求

1. 思想品德考核合格

2. 在规定修业年限内，修读完成本专业人才培养方案规定的全部课程（含实践教学环节），成绩合格，达 158 学分。

3. 获得一个或以上的 1+X 证书与本专业相关的**多媒体数字剪辑师、多媒体数字特效制作师**、平面设计师、游戏建模师职业技能等级证书。

十、附件

张家界航空工业职业技术学院人才培养方案调整审批表

系（部）		专 业	
调整理由（含详细分析报告）： 调整方案： <div style="text-align: right;"> 经办人： 年 月 日 </div>			
系 意 (部) 审 查 见	系（部）负责人签字： 年 月 日		
教 意 务 处 见	教务处负责人签字： 年 月 日		
主 意 管 院 见 领 导 (大调)	主管院领导签字： 年 月 日		

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