



张家界航空工业职业技术学院

ZHANGJIAJIE INSTITUTE OF AERONAUTICAL ENGINEERING

影视动画专业 人才培养方案

专业名称:	影视动画
专业代码:	560206
适用年级:	2024 级
所属学院:	信息技术学院
专业负责人:	朱华西
制(修)订时间:	2024 年 7 月

编制说明

本专业人才培养方案根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）和《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）有关要求，由张家界航空工业职业技术学院院影视动画专业教研室制订，经专业建设指导委员会论证、学校批准实施，适用于我校三年全日制影视动画专业。

主要编制人：

姓名	职称	二级学院
谢厚亮	教授	张家界航空工业职业技术学院
邓卫红	副教授	张家界航空工业职业技术学院
魏强	副教授	张家界航空工业职业技术学院
朱华西	副教授	张家界航空工业职业技术学院
田菁华	讲师	张家界航空工业职业技术学院

主要论证专家：

姓名	职称	单位
周继松	集团董事	重庆足下科技集团
卢卫中	集团董事	重庆足下科技集团
向魏	技术总监	重庆足下科技集团
刘莉莉	设计总监	重庆足下科技集团
曾蛟	高级工程师	湖南厚溥数字科技有限公司
杨昕澎	讲师	张家界航空工业职业技术学院
周佳怡	校友	上海酷加文化传播有限公司

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
(一)职业面向	1
(二)典型工作任务及职业能力分析	2
五、培养目标与培养规格	3
(一)培养目标	3
(二)培养规格	4
六、课程设置	6
(一)课程体系	7
(二)课程设置	8
七、教学进程总体安排	44
(一)教学进程总体安排表	50
(二)学时学分比例	50
八、实施保障	56
(一)师资队伍	56
(二)教学设施	58
(三)教学资源	61
(四)教学方法	62
(五)教学评价	63
(六)质量管理	64
九、毕业要求	64
十、附件	64

影视动画专业

2024 级人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：影视动画

专业代码：560206

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者

三、修业年限

基本修业年限为全日制三年，弹性学制为三至六年

四、职业面向

(一)职业面向

职业面向如表 1 所示。

表 1 职业面向表

所属专业 大类(代码)	所属专 业类(代 码)	对应行 业 (代码)	主要职业 类别(代码)	主要岗位类别 (或技术领域)举例			职业资格证 书或技能等 级证书举例
				目标 岗位	发展 岗位	迁移 岗位	
新闻传播类 (56)	广播影 视类 (5602)	广播、 电视、 电影和 录音制 作(87) 文化艺 术业(88)	1.动画设计人 员(2-09-06- 03) 2.动画制作员 (4-13-02-02)	1.建模师 2.动画师 3.动作绑 定师 4.影视特 效合成	1.高级动 画师 2.高级特 效师 3.虚拟现 实/增强现 实设计师 4.游戏设 计师	1.创意总 监 2.技术总 监 3.美术指 导 4.动画导 演/制片 人	1.1+X 数 字 影 视 特 效 制 作 职 业 技 能 等 级 证 书; 2.1+X 动 画 制 作 职 业 技 能 等 级 证 书; 3.1+X 游 戏 美 术 设 计 职 业 技 能 等 级 证 书

(二)典型工作任务及职业能力分析

典型工作任务及职业能力分析见表 2。

表 2 典型工作任务与职业能力分析表

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
建模师	1.负责模型上下游的衔接工作； 2.熟练掌握 MAYA 建模与动画模块能独立完成每日任务； 3.完成简单而有效的绑定设置，最大方便的为动画环节提供良好的制作控制系统； 4.据产品需要，制定动画制作方案和脚本，完成整个产品动画、渲染、合成到最终交付； 5.美术、艺术设计、动画等相关专业，工科专业俱佳，具备良好的造型能力及一定的艺术创造性； 6.独立完成制作角色、道具、场景模型任务，了解贴图和材质。	1.精通 MAYA 软件，熟练使用 Zbrush, SubstancePainter, PS 等建模相关软件； 2.能够独立使用 MAYA 软件独立完成从建模、材质、动画、特效、渲染等一系列工业产品动画制作，并能达到良好的画面效果； 3.能够独立使用 Maya 软件独立完成动画素材合成与 Maya 中动画的制作； 4.熟悉 Maya mel、Python 编程，有绑定编程经验者优先； 5.精通不同风格、不同场景不同角色的模型制作。
动画师	1.建模技能：掌握三维建模技能，能够根据设计需求创建高质量的三维模型； 2.动画技能：熟练掌握 Maya 中的动画工具和技巧，能够为角色、物体等添加逼真的动画效果； 3.骨骼绑定技能：了解骨骼绑定技术，能够将 3D 模型与动画绑定，实现动态效果； 4.理模拟技能：熟悉 Maya 中的物理模拟工具和技巧，能够模拟出真实的物理效果，如碰撞、重力等； 5.材质贴图技能：掌握材质贴图技术，能够为 3D 模型添加逼真的纹理和色彩效果。	1.熟练掌握 maya 动画操作，根据分镜制作出节奏感和肢体表情丰富的动画； 2.具有卡通角色表演动画设计能力,具有一定的镜头语言能力,具有独立思考和设计表演的主动性； 3.具有对动画原理及运动规律灵活运用能力，对表演具有一定的解读能力； 4.掌握 layout 制作、B.D 的处理，以及节奏的控制； 5.具有主动发现角色资产需求。
动作绑定师	1.参与高模角色高级绑定及表情系统； 2.根据项目风格配合制定游戏动作风格，输出角色海报 POSE 和角色游戏 POSE； 3.参与具体动作设计任务，负责游戏中各类 3D 角色动作制作；	1.负责具体动作设计任务，负责游戏中各类 3D 角色动作制作； 2.熟练使用 Maya，对 Maya 高级脸部表情有深入了解，出色的 POSE 造型能力，对动作规律有较深的了解善于通过动作表现不同的性格特征； 3.熟悉角色表情制作及整个绑定流

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
	4.熟练使用 MAX，对 MAX 高级脸部表情有深入了解； 5.出色动作设计能力，对动作规律有较深的了解，善于通过动作表现不同的动作特征； 6.了解 Unity 3D 或 Unreal Engine 动画制作。	程，权重分配合理，能针对模型中影响绑定效果的布线问题，向模型师提出修改意见； 4.熟悉 Maya 等软件；熟悉模型布线、表情、动画等相关制作流程； 5.有能力检查模型质量，根据实际需求对模型修改提出要求； 6.熟悉各种生物骨骼和肌肉运动规律，熟悉面部表情运动规律。
影视特效合成	1.熟悉 NUKE、AE 为平台的特效制作，富有想象力，热爱动画； 2.能够与影视导演、特效师进行有建设性的沟通，了解角色性格，把握故事气氛。较强的沟通协调能力，有能力快速学习，提升并适应公司工作方式； 3.对三维动画合成制作以及特效场景拥有丰富的经验。	1.精通三维分层合成、能够独立利用渲染层合成、处理成导演要求的画面； 2.善于表达自己对镜头画面有个人的理解想法； 3.对线性与非线性工作有一定了解，精通 NUKE、AE 两款后期合成软件的使用； 4.有美术基础，拥有平面设计、动画制作等相关专业技能。

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、德技并修，德、智、体、美、劳全面发展，适应新时代发展需要，具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神和可持续发展能力；具有较强的就业创业能力，掌握影视动画专业知识和技术技能，面向电影、电视、动画、后期等行业，能够从事动画设计、动画制作、影视后期、影视特效合成等工作的高素质技术技能人才。毕业生经过 3-5 年的发展，可以成为企业的高级动画师、高级特效师、影视特效合成师、游戏建模设计师、影视动画设计师、虚拟现实设计师等，并有可能成为企业的技术总监、创意总监、美术指导、动画导演、动画制片人等。

(二)培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1.素质要求

Q1: 具有正确的世界观、人生观、价值观。

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

Q3: 具有良好的职业道德、职业素养、法律意识。

Q4: 崇尚宪法、遵守法律，遵规守纪，崇德向善、诚实守信，爱岗敬业，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

Q5: 尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。

Q6: 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新精神。

Q7: 勇于奋斗、乐观向上，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处，具有职业生涯规划的意识，具有较强的集体意识和团队合作精神。

Q8: 具有良好的身心素质、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，养成良好的卫生习惯、生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

Q9: 具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，能够形成一两项艺术特长或爱好。

Q10: 具有储备影视动画设计与开发的新知识和新技术的习惯。

2.知识要求

K1：掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

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

K3：掌握一定的与专业相关的外语知识。

K4：掌握造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论。

K5：掌握影视动画项目制作流程，生产管理制造流程及各个岗位工种特点，以便深入学习岗位技能。

K6：掌握影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业知识和专业理论知识。

K7：掌握数字化影视动画制作装备（如：数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备）基础理论知识和操作规范。

K8：熟悉制作、创作各个环节的平台软件及不同插件特性，能够根据需求进行选择切换及精准学习。

K9：了解广播影视行业最新的相关国家标准和国际标准。

K10：掌握互联网络信息检索的方法和技巧。

K11：熟悉各类新媒体载体终端，能够结合终端媒体特征掌握内容表现形式特点。

K12：了解影视脚本及相关文档的写作方法和技巧。

K13：了解影视脚本分镜设计和编排技巧。

K14：掌握影视视频拍摄、视频剪辑、视频特效制作的相关技巧。

K15: 掌握影视后期栏目包装及产品建模相关制作流程及技巧。

K16: 掌握影视视频校色调色相关制作流程及技巧。

K17: 掌握掌握 AI 写作工具的使用技巧及基本使用方法。

K18: 掌握短视频内容的生成技巧智能创作脚本的基本技法。

K19: 掌握 AI 文本生成视频的基本技法。

K20: 掌握 AI 图片生成视频的基本技法。

3.能力要求

A1: 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

A2: 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

A3: 具有阅读一般性英语技术资料 and 简单口头交流的能力。

A4: 具备计算机操作与应用能力。

A5: 具备阅读各类影视动画文档的能力。

A6: 具备平面图形设计的能力。

A7: 具备图形创意设计的能力。

A8: 具备三维模型设计与开发的能力。

A9: 具备动画运动设计的能力。

A10: 具备三维动画设计的能力。

A11: 具备影视后期特效合成的能力。

A12: 具备影视动画特效制作的能力。

A13: 具备较强的文档排版编制能力。

A14: 具备较强的信息获取能力、独立完成工作的能力。

A15: 具备良好的交际能力, 优秀的决策能力和解决复杂问题的能力。

A16: 具备影视脚本撰写后期视频剪辑的能力。

A17: 具备影视栏目包装制作产品建模的能力。

A18: 具备影视后期视频校色调色的能力。

A19: 具备短视频拍摄与制作的能力。

A20: 具备利用 AIGC 快速生成视频及短视频脚本的能力。

A21: 具备利用 AIGC 实现文字生成视频的能力。

A22: 具备利用 AIGC 实现图片字生成视频的能力。

A23: 具备利用 AIGC 实现智能视频剪辑的能力。

六、课程设置

(一)课程体系

根据影视动画专业面向的职业岗位、岗位工作任务、职业能力要求和人才培养规格（素质、知识、能力）要求，以培养学生职业行动能力和职业生涯可持续发展能力为目标，按照人才成长规律，并结合学院影视动画专业的实际，构建影视动画专业课程体系。课程体系架构如图 1 所示。

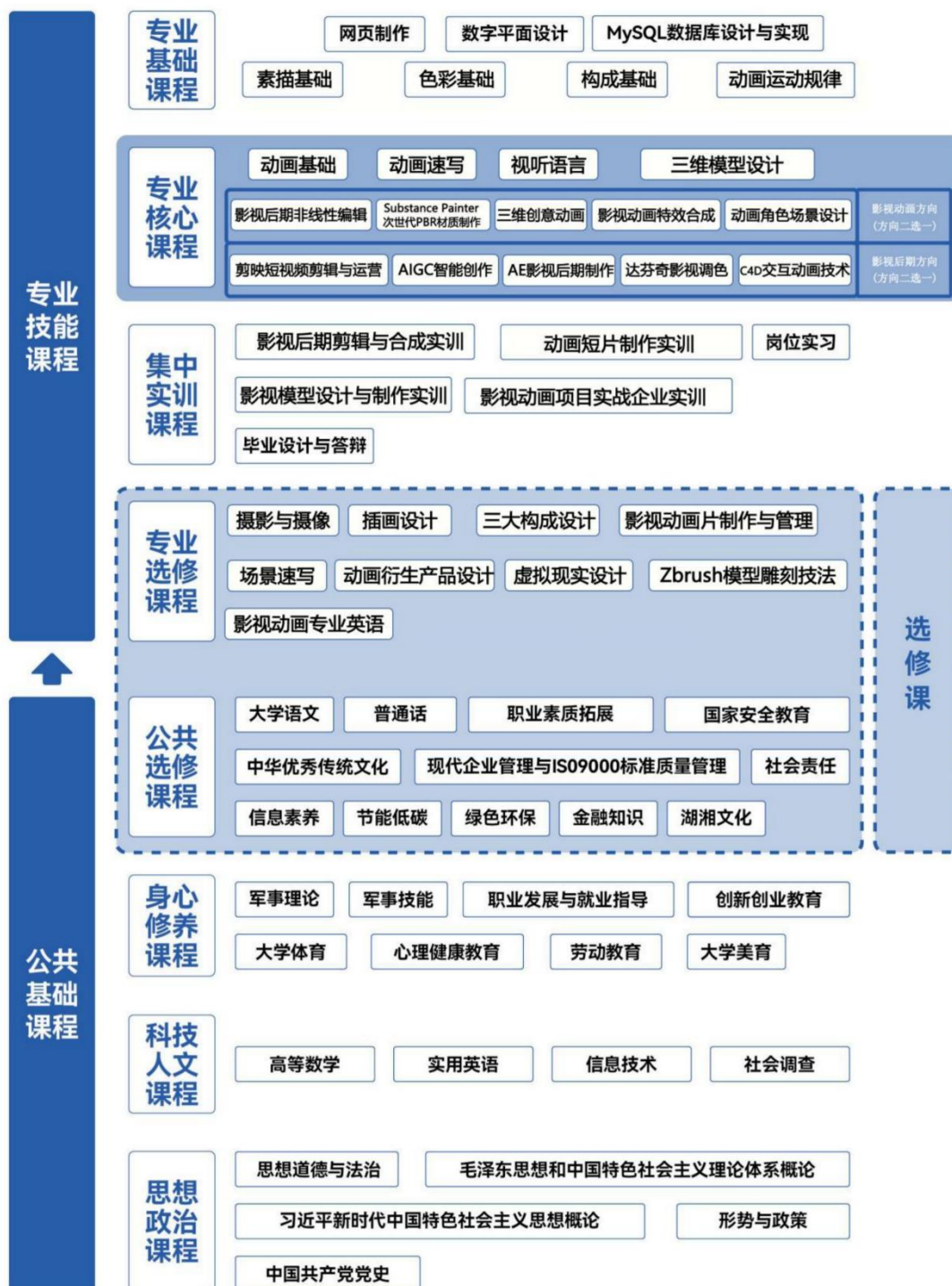


图 1 影视动画专业课程体系

(二)课程设置

1.公共基础课程

(1) 思想政治课程

思想政治课程包含 5 门课程，各课程的内容与要求见表 3。

表 3 思想政治课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
思想道德与法治	1.素质目标：培养科学的“六观”，即世界观、人生观、价值观、道德观、职业观、法治观。 2.知识目标：理解马克思主义世界观、人生观和价值观；掌握社会主义核心价值观；明确社会主义道德规范和法律规范的基本内容；增强对社会主义国家制度、政治制度和法律制度的认同，形成较强的道德意识和法治观念。 3.能力目标：认知能力，认识自我、认识大学、认识国家和社会；适应能力，适应大学生涯、职业生涯和人生生涯；方法能力，善分析、爱思考、会表达，能创新。	1. 以理想信念教育为核心的“三观”教育； 2. 以爱国主义教育为重点的中国精神教育； 3. 以基本道德规范为基础的公民道德教育； 4. 以培养大学生法治思维为目标的法治教育。	1. 以学习通在线课程为基础，引导学生构建课程整体知识架构。 2. 以教科书为核心，将书本知识与党的理论创新成果有效融合，突出理论性和实效性的统一。 3. 以学生为主体，减少知识单向灌输，采用启发式、探究式、讨论式、参与式、案例式、分组学习等多种教学方法，突出学生主体参与，增强学生学习兴趣。 4.以“两结合”考核模式为标准，注重平时评价与集中评价相结合、理论评价与实践评价相结合。	48	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1.素质目标：（1）通过理论学习，学生能坚定马克思主义立场和方向，提高拥护“两个确立”、做到“两个维护”、增强“四个自信”的自觉性；（2）通过理论学习与实践，坚定马克思主义信仰，树立中国特色社会主义远大理想，增强实现中华民族伟大复兴中国梦的使命感责任感和认同感。 2.知识目标：（1）通过理论学习与实践，准确把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果及其相互关系；（2）通过学习马克思主义中	1.毛泽东思想及其历史地位：毛泽东思想的形成和发展、毛泽东思想的主要内容和活的灵魂及其历史地位。 2.新民主主义革命理论：新民主主义革命理论形成的依据、革命理论总路线和基本纲领、新民主主义革命道路和基本经验。 3.社会主义改造理论：从新民主主义到社会主义的转变、社会主义改造道路和历史经验、社会主义制度在中国的确立。 4.社会主义建设道路初步探索的理论成	1.条件要求：充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。 2.教学方法：讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法。 3.师资要求：具有相关专业研究生以上学历或讲师以上职称。 4.考核要求：本课程为考试课程，采取形成性考核+终结性考核相结合，形成性考核 60%，终结性考核 40%。	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 K2 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	国化的历史进程，深刻认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就；（3）通过了解中国特色社会主义理论和党的方针政策，知道我国经济、政治和社会发展现状和社会现实问题，透彻理解中国共产党为什么能，中国特色社会主义为什么好，马克思主义为什么行。 3.能力目标：（1）通过师生的“教与学”，熟练掌握本课程的基本概念，正确表达思想观点的能力；（2）通过课堂教学与实践锻炼，提高运用马克思主义立场观点和方法认识问题、分析问题、解决问题能力；（3）通过参与学习活动，培养较强的思辨能力、沟通能力、调查研究的能力和较好的社会适应能力。	果：社会主义建设道路初步探索意义和经验教训。 5.邓小平理论：邓小平理论的形成、基本问题和主要内容及历史地位。 6.“三个代表”重要思想：“三个代表”重要思想的形成、核心观点和主要内容、历史地位。 7.科学发展观：科学发展观的形成、科学内涵和主要内容、历史地位。			
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	1.素质目标：（1）牢固树立习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑的自觉性和坚定性；（2）树牢“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，捍卫“两个确立”。 2.知识目标：（1）了解习近平新时代中国特色社会主义思想形成的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵、重大意义、历史地位和实践要求；（2）理解习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵；（3）掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、历史地位。 3.能力目标：（1）能	1.习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位：中国特色社会主义进入新时代、习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。 2.坚持和发展中国特色社会主义的总任务：实现中华民族伟大复兴的中国梦、建设社会主义现代化强国的战略安排。 3.“五位一体”总体布局：建设现代化经济体系、发展社会主义民主政治、推动社会主义文化繁荣兴盛、坚持在发展中保障和改善民生、建设美丽新中国。 4.“四个全面”战略布局：全面建成小康社	1.条件要求：充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。 2.教学方法：讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法。 3.师资要求：具有相关专业研究生以上学历或讲师以上职称。 4.考核要求：本课程为考试课程，采取形成性考核+终结性考核相结合，形成性考核 60%，终结性考核 40%。	48	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	运用习近平新时代中国特色社会主义思想分析解决问题的能力； (2) 能对我国经济、政治和社会发展现状、社会现实问题进行初步的分析、判断，增强奋力实现中华民族伟大复兴的信心和能力；(3) 能够运用马克思主义的基本立场、观点、方法及党的路线方针、政策分析和解决实际问题。	会、全面深化改革、全面依法治国、全面从严治党。 5.全面推进现代化国防和军队现代化：坚持走中国特色强军之路、推动军民融合深度发展。 6.中国特色大国外交：坚持和平发展道路、推动构建人类命运共同体。 7.坚持和加强党的领导：实现中华民族伟大复兴关键在党、坚持党对一切工作的领导。			
形势与政策	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。 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。 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。	1.中宣部 2021 年秋“形势与政策”教学要点； 2.湖南省高校 2021 年秋“形势与政策”培训。	1.坚持以学生为主体，教师为主导，重视课堂互动，做好学情分析，认真组织教学。 2.教师在课堂上对时事热点进行分析讲解，使学生理解掌握政策，学会分析当前形势。 3.重视课后拓展总结，加强师生互动，挖掘学习资源，拓宽学生视野，增强学习主动性。 4.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1
中国共产党党史国史	1.知识目标：引导和帮助学生了解党的历史、党的基本理论，掌握党的路线方针政策，了解百年来中国共产党所取得的巨大成就及其基本经验。 2.能力目标：通过党史专题的学习，培养学生自觉学习党史的能力；提升不断从党的光辉历史中汲取砥砺奋进的智慧和力量的能力。 3.素质目标：激发学生从党史中汲取力量，坚定信仰，树立正确的世界观、人生观和价值观，激励学生为实现中华民族伟大复兴而努力奋斗。	专题一：为什么选择中国共产党？ 专题二：中国共产党为什么能？ 专题三：中国共产党百年璀璨成果与经验启示 专题四：“我有话儿对党说”的演讲（实践课）	1.重视发挥教师主导作用，学生主体作用，重视课堂互动，做好学情分析，认真组织教学。 2.重视课后拓展与总结。利用信息化手段，加强师生联系与互动，挖掘学习资源，拓宽学生视野，增强学习积极性和主动性。 4.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1

(2) 身心修养课程

身心修养课程包含 9 门课程，各课程的内容与要求见表 4。

表 4 身心修养课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
军事理论	1.素质目标：增强爱国主义，达到居安思危，忘战必危的思想意识。激发学生努力学习，报效祖国。 2.知识目标：对国防概述、国防法制、国防建设、国防动员、军事思想概述、国际战略环境概述、国际战略格局、我国安全环境、高技术概述、高技术军事上的应用、高技术与新军事变革、信息化战争概述、信息化战争特点、信息化战争对国防建设的要求有较清醒地了解。通过学习激发学生努力拼搏，掌握科技知识。 3.能力目标：通过学习，达到和平时期，积极投身到国家的现代化建设中，战争年代是捍卫国家主权和领土完整的后备人才。	1.国防概述：国防基本要素；国防历史；主要启示。 2.国防法制：国防法规体系；公民国防权利和义务。 3.国防建设：国防体制；国防建设成就；国防建设目标和政策；武装力量。 4.国防动员：武装力量动员；国民经济动员；人民防空动员；交通战备动员；国防教育。 5.军事思想概述：形成与发展；体系与内容；毛泽东、邓小平、江泽民、胡锦涛、习近平军事思想。 6.国际战略环境概述。 7.国际战略格局：历史、现状和特点；发展趋势。 8.我国安全环境：演变与现状；发展趋势；总体国家安全观。 9.高技术概述：概念与分类；发展趋势；对现代作战的影响；高技术在军事上的应用。高技术与新军事变。 10.信息化战争概述：信息技术及在战争中的应用；信息化战争演变与发展。 11.信息化战争特点：主要特征和发展趋势。	1.融入课程思政，培养学生的国防意识、军事知识以及战略思维能力。 2.要求案例导入，理论讲授。 3.充分利用信息化教学手段开展理论教学。 4.教师应具备丰富的军事理论知识。 5.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	36	Q1 Q2 Q4 Q5
军事技能	1.素质目标：提高思想素质，具备军事素	1.解放军条令条例教育与训练；	1.融入课程思政，培养学生在军事领域的基本技能和	112	Q1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	质,保持心理素质,培养身体素质。 2.知识目标:熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。 3.能力目标:具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。	2.《队列条令》教育与训练; 3.《纪律条令》教育与训练; 4.《内务条令》教育与训练; 5.轻武器射击训练; 6.实弹射击。	战术素养,增强国防意识和集体荣誉感。 2.由武装部指导高年级士官生开展本课程军事训练部分的教学及实践。 3.通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法。 4.充分利用信息化教学手段开展理论教学及军事训练。 5.考核评价:考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。		Q2 Q4 Q5
职业发展与就业指导	1.素质目标:德育首位素质、自我认知素质、良好职业素质、高效执行素质。通过本课程的教学,大学生应当树立积极正确的人生观、价值观和就业观念,把个人发展和国家需要、社会发展相结合,愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。 2.知识目标:了解自我分析的基本内容与方法、职业分析与职业定位的基本方法。掌握职业生涯规划的基本内容、流程与技巧。清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境。了解大学生就业的形势、本专业就业情况、现行就业政策及体系。了解大学生求职过程中的心理调适相关知识。掌握大学生求职择业的知识,包括求职中自我合法权益的维护。掌握大学生求职的流程、离校手续和就业派遣的基本程序。 3.能力目标:掌握职业生涯规划的基本格式,能够撰写个人职业生涯规划设计与规划书。运用职业测评系统,进行自我认知,了解自己的优势和不足,合理定位。学会了解、筛选就业信息,做好就业前的	1.职业规划理论模块。包括职业规划与就业的意义、自我分析、职业分析与职业定位、职业素养; 2.职业规划训练模块。包括撰写个人职业生涯规划设计与规划、个性化职业规划咨询与指导、教学总结与学习考核。 3.大学生就业形势和就业质量报告解读及求职的目标定位; 4.大学生就业的基本政策和求职的基本流程; 5.大学生求职信息的搜集渠道; 6.大学生求职的简历制作和材料准备; 7.大学生求职面试的技巧和基本礼仪; 8.大学生求职的基本权益保障; 9.大学生求职的心理调适; 10.职场适应与职场发展。	1.融入课程思政,提高学生职业规划与就业竞争力。 2.采用在线教学与实践教学相结合的方法。 3.利用互联网现代信息技术,搭建起多维、动态、活跃、自主的课程训练平台。充分准备并利用模拟企业招聘面试场景,多给学生模拟锻炼。 4.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。把握面试技巧和求职简历制作这两个中心环节,提高学生的择业就业能力。 5.加强学生学习过程管理,突出过程与模块评价,并注重过程记录。结合毕业生课堂表现、求职简历的撰写情况和模拟面试招聘场景的表现,对学生的综合择业能力及水平做出客观评价。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;课程考核成绩=在线理论学习成绩 40%+实践训练成绩 60%。	38	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	简历制作、求职书等物质准备和心理准备。掌握一般的求职应聘、面试技巧。				
创新创业教育	1.素质目标：使学生树立科学的创业观。主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，积极开展创业活动，具备诚信待人、与人合作的团队协作精神；具备自主学习能力和创新能力；自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。 2.知识目标：使学生掌握开展创业活动所需的基本知识。认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。 3.能力目标：使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业的综合素质和能力。	1.大学生创业现状、注意事项； 2.创业原理包括创业的核心要素、创业项目的核心竞争力； 3.创业项目产生：项目来源，项目产生方法； 4.创业团队：团队组建、员工管理和激励； 5.创业计划书编制、撰写、评估； 6.创业融资及风险； 7.创业过程管理； 8.大学生创业模拟体验。	1.融入课程思政，培养学生创新思维和创造力、创业能力以及坚持不懈的精神。 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式。 3.课程教学以案例教学和项目路演为主，突出创新创业学生主体和实践导向。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生兴趣，改善教学效果和质量。 4.模拟创业沙盘和项目路演教学应作为该门课程的特色教学方式。 5.创业实践教育考核占60%；创新创业理论考核占30%；学习态度和面貌占10%。	32	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1
心理健康教育	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。 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。 3.能力目标：掌握一定的自我探索、心理调适、心理发展技能。	1.心理健康绪论； 2.大学生自我意识； 3.大学生学习心理； 4.大学生情绪管理； 5.大学生人际交往； 6.大学生恋爱与性心理； 7.大学生生命教育； 8.大学生常见精神障碍防治。	1.融入课程思政，关注学生的心理健康，培养积极健康的心态。 2.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。 3.考核评价：考核方式采用平时考核60%+期末考试40%。	32	Q1 Q2 Q4 Q5 K1 A1
大学体育	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	1.体育健康理论； 2.第九套广播体操；	1.融入课程思政，增进学生安康体制、增强学生体育卫生保健教育促进学生德智	108	Q4 Q5

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	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。 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。能够提高一、二项运动项目的技、战术水平。 3.能力目标：能够通过各种途径了解重大体育赛事，并对国家以及国际的重大体育赛事有所了解；学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。	3.垫上技巧； 4.二十四式简化太极拳； 5.三大球类运动； 6.大学生体质健康测试； 7.篮球选修课、排球选项课、足球选项课、羽毛球选项课、乒乓球选项课、体育舞蹈选项课、散打选项课、武术选项课。	体全面发展。 2.贯彻“健康第一”的指导思想。 3.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； 4.对于学生的成绩评价教师可以采用多种方式，充分发挥自身的教学与评价特色，只要有利于教学效果的形成，有利于学生兴趣的培养和习惯的养成都可。 5.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。		A1
劳动教育（一）	1.素质目标：提高社会实践能力，促进身心发展。 2.知识目标：掌握劳动观念、劳动态度教育，劳动习惯的养成教育。 3.能力目标：尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；通过劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育，及一周劳动实践，学生能主动清扫寝室、宿舍、责任区的卫生，同时养成主动爱护环境卫生的习惯。	1.劳动观念与劳动习惯、劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育。 2.校园卫生清扫。 3.学院各单位义务劳动及社会义务劳动。	1.融入课程思政，通过实践活动，培养学生的劳动观念和劳动技能。 2.学生在校期间，必须参加公益劳动，由教务处统筹安排，学工处负责组织。 3.对学生参加公益劳动要认真进行考核，考核分为出勤与劳动情况两部分，其成绩作为各项评优评先的依据之一。 4.劳动时间为每周一至周五，每天上午 8:00、下午 2:30 前完成校园卫生清扫任务，并做好保洁工作。	16	Q1 Q2 Q5 Q7 K1
劳动教育（二）	1.素质目标：树立正确的劳动观念；培育积极的劳动精神；养成良好的劳动习惯和品质。 2.知识目标：了解正确的劳动价值观是什么；掌握劳模的本质，理解劳模精神的内涵；理解体认劳动不分贵贱，尊重普通劳动者；掌握工匠精神的基本内涵，了解工匠精神的当代价值； 3.能力目标：具备必备的劳动能力；具备正确的劳动价值观，热爱	1.理论课：理论课涉及劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动技能等专题教育。组织开展国家相关法律、劳动知识、劳动安全、劳动纪律等方面的教育，学习劳动模范人物的先进事迹，讲解学期劳动计划与安排等内容。 2.实践课主要以实训、社会实践为主要载体开展，由专、兼职教师、辅导员指导学生结合校园生活和	1.采用课堂讲授，结合小组讨论、校内校外劳动实践的教学方法。 2.将学生劳动素养监测纳入学校教学质量评估，以第二课堂成绩单建设为抓手，客观记录、审核学生参加劳动实践的活动情况，实现劳动教育管理、科学评价的信息化。学生在校期间通过参与劳动教育活动及实践累计第二课堂学时在每个学期末按照学校的学时学分对应关系，统一认定第二课堂学分。 3.评价方式灵活多样，可	24	Q1 Q2 Q5 Q7 K1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	劳动；能够在日常生活中自觉弘扬劳模精神与工匠精神，自觉争当“劳模”，自觉传承工匠精神；	社会服务组织开展劳动实践，校内与校外相结合，校内涉及如校园环境卫生清洁、学雷锋活动、校内外公益劳动、服务校级或学院（部）级大型活动（校内植树绿化、公共设施维护、志愿服务、社区服务、社会实践等）；校外利用学期或节假日开展家庭劳动、社会有偿劳动和公益服务劳动等实践课内容。	以采用产品展示、拟定心得体会考核、专题活动相互交流、自我评价、作品评定、社会团体评价等形式。考核分为过程性评价、终结性评价和整体性评价，平时考核60%+期末考试40%。		
大学美育	1.素质目标： Q1 树立正确审美观，懂美、爱美，塑造完美人格。 2.知识目标： K1 了解美育和美学基本知识。 3.能力目标： A1 具备审美意识、审美能力和创造美的能力。	1.审美范畴、审美意识和审美心理。 2.自然审美、社会审美、科学审美与技术审美。 3.艺术审美。 4.大学生与美育。	1.融入课程思政，培养学生的美学和美育知识，较高的艺术素养和审美能力。 2.采用“理论+实践”的教学模式，建议讲授法、案例教学。 3.使用在线开放课程教学。 4.考核评价：考核方式采用平时考核60%+期末考试40%。	12	Q1 Q2 Q3 Q6 K1 A1

(3) 科技人文课程

科技人文课程包含4门课程，各课程的内容与要求见表5。

表5 科技人文课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
高等数学	1. 素质目标：建立社会主义核心价值观，加强爱国主义精神，增强四个自信，具备良好的学习态度和责任心；具备良好的学习能力和语言表达能力；具备一定的数学文化修养；具备较好的团队意识和团结协作能力；具备一定的认识自我和确定自身发展目标的能力。	1.函数、极限、连续； 2.导数与微分，导数的应用； 3.不定积分，定积分及其应用； 4.多元函数的概念，二元函数的极限与连续性，偏导数与全微分； 5.二重积分的概念、性质及计算（仅用于	1.融入课程思政，提高学生数学建模和逻辑推理思维能力、巩固学术研究基础、满足专业发展需求。 2.明确教学活动中学生的主体地位，坚持以“学”为主，注重“教”与“学”的双边互动； 3.以服务专业为本，充分挖掘与专业学习、社会实践密切相关的案例，精选教学内容，传授必需的数学知	80	Q1 Q2 Q4 K1 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	2. 知识目标: 理解微积分的基本概念; 掌握微积分的基本定理、公式和法则; 掌握微积分的基本计算方法; 会运用微积分的方法求解一些简单的几何、物理问题; 能运用所学知识解决专业中的问题; 能用简单的数学软件解决微积分的计算问题及应用问题。理解微分方程的概念及简单计算和应用。 3. 能力目标: 通过本课程的基本概念和数学思想的学习, 培养学生的思维能力和数学语言表达能力; 通过本课程的基本运算的训练实践, 培养学生的逻辑思维能力; 通过本课程应用问题分析、解决的训练实践, 培养学生理解问题、分析问题和解决问题的能力。	机械类专业); 6.行列式的定义、性质、行列式的计算及克莱姆法则; 7.矩阵的概念, 矩阵的运算及其性质, 逆矩阵概念及其性质, 矩阵的初等变换, 矩阵的秩。	识, 渗透数学建模思想和方法, 培养学生的创新能力和应用数学知识解决实际问题的能力; 4.通过案例导入、理论讲授、实操训练等方法, 充分利用信息化教学手段开展理论教学; 5.重视数学实验课, 介绍 Matlab 等软件的使用, 为学生学习专业知识和解决专业实际问题提供可靠计算工具, 培养学生使用计算机软件解决数学计算及应用问题的能力; 6.采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价 (学生课程学习成绩) =学习过程评价 60%+知识能力考核评价 40%。		
实用英语	1.素质目标: 践行社会主义核心价值观, 培育具有中国情怀、国际视野, 能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。提升学习兴趣、培养爱岗敬业、团队合作、劳动精神和树立文化自信等综合素质。 2.知识目标: 词汇: 累计掌握 3000~5500 个单词; 语法: 遵循“实用为主、够用为度”的原则, 查漏补缺, 夯实语法基础; 语篇: 写作目的、体裁特征、标题特征、篇章结构、修辞手段、衔接与连贯手段、语言特点、语篇成分 (句子、句群、段落) 之间的逻辑语义关系等; 语用: 在不同情境中恰当运用语言的知	由基础模块和拓展模块两个模块组成。基础模块为职场通用英语, 是各专业学生必修的基础内容。结合职场环境、反映职业特色, 进一步提高学生的英语应用能力。拓展模块包括职业提升英语、学业提升英语、素养提升英语。主题类别包括: 职业与个人、职业与社会和职业与环境三方面。 总体归纳为: 1.3000-5000 个基本词汇、400 个左右与职业相关词汇以及 1700 常用词组的学习; 2.简单实用的语法规则的学习与重温; 3.口语、听力、阅读、翻译和写作等各项能力的训练。	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的教学。 2.坚持以“应用为目的, 实用为主, 够用为度”的人才培养大方向, 利用“线上+线下”混合式外语教学新生态。 3.坚持立德树人, 发挥英语课程的育人功能; 落实核心素养, 贯穿英语课程教学全过程; 突出职业特色, 加强语言实践应用能力培养; 尊重个体差异, 促进学生全面与个性化发展。 4.采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价 (学生课程学习成绩) =学习过程评价 60%+知识能力考核评价 40%。	96	Q1 Q2 Q4 K1 A1 A2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	识。 3.能力目标: 包含理解技能、表达技能和互动技能。理解技能包括: 听、读、看三种技能; 表达技能指说、写、译三种技能; 互动技能指对话、讨论、辩论等技能。能借助词典阅读和翻译有关英语业务资料, 在涉外交际的日常活动中进行简单的口头和书面交流。				
信息技术	1.素质目标: 提高计算机专业素质及网络安全素质, 具备信息意识和团结协作意识。 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和网络信息安全。	1.利用信息技术, 优化课程思政方法模式, 使用网络教学平台、推进在线资源建设, 以及课内课外的同心共育。 2.通过理论讲授、案例展示、实操训练等方法, 充分利用信息化教学手段开展理论及实践教学。 3.考核评价: 考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	56	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A3
社会调查	1.素质目标: 提高社会实践能力, 促进学生身心发展。 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。 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。	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; 2.社会调查必须进行实地考察, 实事求是的分析研究, 撰写出有实际内容、理论水平和参考价值的调查报告。	1.组织学生参与社会实践和志愿服务活动, 将课程思政教育与社会服务相结合。 2.教学方法: 探究教学、分组教学。 3.课程的考核: (1)学生交一份实习报告(不少于 3000 字, 必须手写), 由指导教师给学生评定成绩; (2)实习成绩为: 通过和不通过; (3)对于特别优秀的社会实践, 由学生提出申请并且经过指导教师推荐, 参加答辩, 答辩委员会将从中选择若干同学予以表彰, 并颁发《社会调查》课程优秀证书。学生申请和指导教师推荐须在第一周内完成; (4)实习报告必须在开学第一周周三之前上交指导教师, 否则以不通过记。指导教师必须在第二周周三之前将评定后的学生报告交教务办公室。	24	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A2

(4) 公共选修课程

公共选修课程包含 12 门课程，各课程的内容与要求见表 6。

表 6 公共选修课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
大学语文	1.素质目标：对学生进行职业观念、职业理想、职业道德、职业法规等多方面职业素养的渗透教学，为学生迅速成为高素质的专业技术人员奠定思想基础；培养学生高尚的思想品质和道德情操，帮助学生提升人文素养；培养学生独立思考和创新意识。 2.知识目标：了解文学鉴赏的基本原理，掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本方法；掌握一定的文学基本知识，特别是诗歌、散文、戏剧、小说四种主要文体特点以及发展简况；了解文学鉴赏的基本原理；掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本途径方法。 3.能力目标：提高学生正确阅读、理解和运用语言文字的能力；能够熟练运用语文基础知识进行日常公文写作能力；能够流畅的用语言进行日常交流和工作的能力；能够将语文知识与本专业课程相结合进行创作性的学习。	1.文学作品鉴赏：共九个单元，分别是“自然·景观”、“社会·世情”、“家国·民生”、“生命·人性”、“爱情·婚姻”、“友谊·亲情”、“胸怀·品格”、“怀古·史鉴”、“文艺·品藻”。 2.口语表达能力训练：根据学生的实际情况和需要分为五个训练项目，分别是朗读训练、演讲训练、交谈训练、求职口才训练、销售口才训练。 3.应用文写作训练：根据学生日常生活、工作及职业需求分为五个训练项目，分别为行政公文、办公事务文书、常用书信、日常应用文和专业应用文。 4.课程以中国文学所体现的人文精神及优秀传统熏陶学生，把传授知识与陶冶情操结合起来，发掘优秀文学作品所蕴涵的内在思想教育、情感熏陶因素。	1.融入课程思政，提高学生语言表达与沟通的能力和创造型思维以及解决问题的能力。 2.实行专题化、信息化的教学模式，范文讲解与专题讲座相结合，组织课堂讨论、辩论会或习作交流会。 3.结合校园的文化建设，指导学生积极参与第二课堂活动。 4.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	24	Q1 Q2 K1 A1 A2
中华优秀传统文化	1.素质目标：增强学生的民族自信心和民族自豪感；激发出学生对中华优秀传统文化的热爱和崇敬之情；打开学生的文化视野，提高文化素养，提升文化品位；在学习的过程中丰富自己的精神世界。培养学生的爱国热情；在吸收中	1.中国传统文化概述 2.中国古代哲学和文学。 3.中国传统宗教和传统节日。 4.中国传统艺术、传统戏曲和传统科技。 5.中国传统民俗、礼仪和饮食文化。	1.融入课程思政，在传承文化的同时，鼓励学生对中华优秀传统文化进行创新性思考和表达； 2.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。 3.与学院社团活动相结合，利用辅导文学社成员的	16	Q1 Q2 K1 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	国文化精髓的同时，促进其将来职业生涯的发展。 2.知识目标：了解中国传统文化中的基本精神；了解中国传统文化中反映出的道德规范 and 美德；理解“实现中华民族伟大复兴”的深刻内涵；了解中国传统哲学、文学、科技等方面的文化精髓。 3.能力目标：能在平时的言行举止中体现出内在的文化素养；能从文化的视野辩证地去分析当今社会中的种种文化现象。		机会，开展传统文化知识讲座，进行传统文化知识竞赛。 4.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化，并写出相应的论文。 5.与校园文化建设相结合。 6.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。		
职业素养	1.素质目标：1) 培养学生正确的职业意识；2) 培养学生团队合作、遵规明礼、精益求精阳光心态、遵规明礼、注重安全的工作态度；3) 培养学生爱岗敬业、精益求精、持续专注、守正创新的工匠品质。 2.知识目标：掌握团队冲突处理、职场礼仪规则、职场沟通、安全生产、解决问题等知识要点。 3.能力目标：能正确处理工作中遇到的团队冲突、上下级沟通等问题；能够做一个诚实守信、精益求精、解决问题的准职业人。	1.融入团队，实现合作共赢。 2.遵规明礼，修养彰显内涵。 3.善于沟通，沟通营造和谐。 4.诚实守信，诚信胜过能力。 5.敬业担责，用心深耕职场。 6.关注细节，追求精益求精。 7.解决问题，实现组织目标。	1.融入课程思政，培养学生的职业综合素质、为学生未来的职业发展提供更广泛的知识和技能基础。 2.教学手段三维螺旋递进：在线 MOCC 学习帮助学生掌握素养知识；课堂互动讨论重构学生素养认知；课外实践帮助学生养成素养品质。 3.教学内容三融入：融入传统文化知识为中国未来高技能人才注入同频共振的文化基因；融入国际知名企业案例为学生打开国际化格局视野；融入行业企业案例帮助学生感知未来工作环境。 4.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K1 K2 A1 A2
6S 管理与企业文化	1.素质目标： Q1 具有严谨认真的工作作风，吃苦耐劳的工作态度； Q2 具有较强的安全生产、环境保护和法律意识、诚信、敬业、责任心强；有良好的学习态度和习惯； Q3 具有良好的心理素质，树立航空产品质量第一的意识。 2.知识目标：	1.6S 的来源与发展； 2.6S 的基本内容； 3.6S 在模具企业的推广及应用； 4.推广 6S 的必要性； 5.各模具企业文化介绍。	1.以学生为本，采用“理实一体化”教学，使学生掌握 6S 基本理论知识，养成安全文明生产习惯、良好质量意识和创新精神等职业素养，为今后从事模具设计与制造相关工作打下良好的基础； 2.采用项目教学法，以具体的项目任务引导学生自主学习、相互协作，共同完成教学任务，并提交合格作品，从而达到掌握知识、训练技能，提高素质的目的。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1 A2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	K1 熟悉 6S 内容介绍; K2 熟悉 6S 在企业中的应用; K3 熟悉推行 6S 的常用方法; K4 熟悉各模具企业文化。 3.能力目标: A1 具备生产组织管理基本能力; A2 具备品质管理基本能力; A3 具备项目管理基本能力。		3.评价方法可采用学生自评、小组互评、教师点评等三个方面; 4.项目采用任务单法、现场示范法、分组训练法等多种方法; 5.加强教学资源库建设,利用学习通、MOOC 等教学平台开展信息化教学,不断增强实效性与针对性。 6.考核评价:考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。		
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、声调和音变的辩证练习。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.融入课程思政,使学生掌握国家通用语言的规范用法、增强沟通能力、提高思维逻辑性、促进学生进行学术表达和交流。 2.采用课堂讲授、训练、示范、模拟训练的形式,精讲多练,突出活动实践占 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.考核方式:课程考试考核采用普通话国测。	18	Q4 K1 A1 A2
国家安全教育	1.素质目标:理解中国特色国家安全体系,树立国家安全底线思维;建立正确国家安全观念,培育宏观国际视野;培养学生“国家兴亡,匹夫有责”的责任感和理性爱国的行为素养。	1.国家安全基本概念 2.系统理论与地缘战略 3.国家安全主流理论 4.传统与非传统国家安全观	1.教学方式:案例教学,情景教学。 2.教学方法:启发式教学,讨论式教学,探究式教学。 3.教学模式:培训讲座。 4.考核方式:以学习心得体会或小论文考核为主。	16	Q1 Q2 Q3 K1 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	2.知识目标: 掌握总体国家安全观的内涵和精神实质; 理解中国特色社会主义国家安全体系; 构筑国家整体安全思维架构。 3.能力目标: 具有国家安全意识、维护国家安全的基本能力; 能将国家安全意识转化为自觉行动; 能做到责任担当、筑牢国家安全防线。	5.总体国家安全观 6.恐怖主义与国家安全 7.民族问题与国家安全 8.新型领域安全 9.国家安全委员会 10.国家安全环境 11.国家安全战略 12.要求全程把思政元素融入教学各环节。			
信息素养	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。 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。掌握信息检索的方法与途径。 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。	1.信息理论: 1)信息本体; 2)信息资源; 3)信息化社; 2.信息素养: 1)信息素养的内涵; 2)信息素养系统; 3)信息素养标准; 3.信息素养教育: 1)信息检索技术; 2)搜索引擎和数据库; 3)信息检索与综合利用; 4)大数据与信息安全。	1.融入课程思政, 培养学生在信息时代所需的关键技能和能力, 使他们能够有效地获取、评估、分析、使用和管理信息。 2.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; 3.采取探究式的教学模式, 通过参与、合作、感知、体验、分享等方式, 在生生之间、师生之间相互反馈和分享的过程中促进学生全面性成长; 4.以形成性评价方式为主。过程性考核(60%)+终结性考核(40%)。	16	Q1 Q2 Q3 K1 A1 A2 A3
节能低碳	1.素质目标: 树立学生节能低碳理念; 提升学生国家资源忧患意识; 培养参与公益活动的自觉意识; 促进学生养成节能低碳良好习惯。 2.知识目标: 熟悉节能低碳生态文明建设有关知识; 熟悉全国节能宣传周与全国低碳日的基本知识。 3.能力目标: 培养基本节能低碳宣传普及能力; 培养节能低碳自我践行能力。	1.全国节能宣传周与全国低碳日主题讲座; 2.节能低碳专题讲座; 3.“节能低碳, 从我做起”活动实践。	1.教学方式: 项目教学, 案例教学, 情景教学。 2.教学模式: 培训讲座, 实践教学。 3.教学方法: 案例教学, 讨论式教学, 实践教学。 4.考核方式: 以学习心得体会或小论文考核为主, 兼顾节能低碳活动实践情况。	4	Q3 K2 A1
绿色环保	1.素质目标: 树立“绿水青山就是金山银山重要理念”; 培养生	1.绿色环保主题讲座(一); 2.绿色环保主题讲座	1.教学方式: 项目教学, 案例教学, 情景教学。 2.教学模式: 培训讲座,	4	Q3 K2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
保	态文明价值观；增强自觉践行绿色环保的意识；养成积极参与公益活动的自觉习惯。 2.知识目标：熟悉习近平生态文明思想；知道绿色环保的基本知识；了解国家绿色环保的主要措施和法律法规等。 3.能力目标：培养绿色环保宣传普及能力；培养绿色环保践行能力。	(二) 3.“绿色环保，从我做起”活动实践。	实践教学。 3.教学方法：案例教学，讨论式教学，实践教学。 4.考核方式：以学习心得体会或小论文考核为主，兼顾节能环保低碳活动实践情况。		A1
金融知识	1.素质目标：培养学生树立金融安全意识；培养学生树立正确的消费观； 2.知识目标：了解我国目前金融机构体系概况；了解简单的财务管理知识；掌握主要支付手段及工具，及如何预防电信诈骗；了解个人信息概念，及了解如何保护个人信息；了解个人征信的概念，并了解如何建立青年信用体系；了解个人贷款的概念，掌握如何识别不良校园贷。 3.能力目标：能够做好自身财务管理；能够准确的识别电信诈骗，具备一定的反诈骗能力；能够建立良好的信用体系；能够准确识别不良校园贷，且有效避免。	1.我国目前金融机构体系介绍。 2.财务管理基础知识。 3.支付工具及电信诈骗。 4.个人信息保护。 5.青年信用体系。 6.个人贷款及不良校园贷。	1.教学方法：案例教学；情景教学；参与式教学；讨论式教学。 2.教学模式：混合式教学。 3.考核方式：过程评价与结果评价相结合。	4	Q3 K2 A1
湖湘文化	1. 素质目标：培养学生对湖南传统文化的热爱崇敬之情，增强学生的民族自尊心、自信心、自豪感；树立良好的人生观，端正社交和工作态度；养成良好的行为习惯；开阔学生视野，提高文化素养。 2. 知识目标：对湖湘文化的基本面貌、基本特征和主体品格有初步了解；熟知并传承湖湘	1.湖南的地理位置，地理特点； 2.湖南的发展历程：古代湖南、近代湖南、现代湖南； 3.湖南秀美自然风景； 4.湖南的历史遗迹； 5.红色湖南； 6.湖南传统民族文化； 7.湖南民俗风韵； 8.艺术湖南：地方曲	1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。 2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等。 3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等 4.考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。	4	Q1 Q2 Q4 K1 A1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	文化的基本精神；领会湖湘传统哲学、文学、艺术、宗教、科技等方面文化精髓；基本掌握起关键作用的人物、流派和他们的贡献。 3. 能力目标：能诵读湖湘文化中的名篇佳句；能吸收湖湘文化的智慧，能感悟传统文化的精神内涵；能掌握学习湖湘文化的科学方法；能从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象。	艺、民族舞蹈； 9.特色湖南：潇湘特产； 10.名人湖南：屈原、王夫之、魏源、左宗棠、毛泽东等。 11 课程把立德树人、文化自信贯穿全课程，培养学生心忧天下的家国情怀。			
现代企业管理与ISO 9000标准质量管理	1.素质目标：培养学生诚实、守信、合作、敬业的良好品质。 2.知识目标：掌握管理的职能；了解企业的类型、企业管理的性质和职能；了解人力资源管理内容及人才选拔方式、绩效管理；了解消费者市场及消费者行为模式、目标市场营销策略；熟悉生产组织及作业计划；掌握全面质量管理的内容以及质量管理标准；熟悉经济采购批量的计算、物料需求计划的制定。 3.能力目标：1)通过管理基础知识的学习，会用管理的知识分析、解释企业的管理活动；2)通过现代企业的学习，会辨别企业类型和解释企业管理的功能；3)通过人力资源管理的学习，会分析和解释企业人力资源管理的工作；4)通过市场营销的学习，会进行初步的消费者购买行为分析和根据企业情况匹配市场营销策略；5)通过生产管理和质量管理的学习，熟悉企业生产流程和熟悉质量管理的相关标准；6)通过物流管理的学习，会计算经济采购	1.管理基础知识； 2.现代企业制度； 3.人力资源管理； 4.市场营销管理； 5.现代企业生产管理； 6.现代企业质量管理； 7.现代企业物流管理。	1.融入课程思政，培养学生在企业管理和质量管理体系方面的专业知识和实践能力、提升分析和解决问题以及持续改进的能力。 2.教学方法：本课程主要采用案例分析法、情景模拟法、课外实际法、主题讨论法等多种教学方法； 案例分析法：通过案例分析引入所学知识，并能够让学生更深刻地理解所学知识； 情景模拟法：教师创造合适的教学环境，学生分组扮演不同的情景角色来模拟企业管理内容； 课外实践法：主要利用互联网的信息优势，以及一手资料的可获取性，让学生收集资料，通过亲身实践来学习企业管理知识。 主题讨论法：不定期地选择有现实意义的主题内容组织学生参与讨论，激发学生学习欲望与热情，增强学生对知识的记忆与理解； 3.教学手段：多媒体教学和学习通相结合。课堂教学以多媒体电子课件为主，配合使用黑板板书，将案例以多媒体形式展现，更加直观生动。另外，利用学习通这一平台上传与课程相关的微课，讨论和小测验，巩固所学知识点，可以取得较好的教学效果；	4	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1 A2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	批量和了解物流需求计划。		4.考核评价：对学生的评价与考核分三个部分：1)职业素养考核，包括平时的出勤率、听课态度、完成作业任务的情况等，占总评成绩的40%。部分重点内容考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力程度和表现出来的效果。2)期末考核，考核学生对理论知识的实际掌握情况，占60%。		
社会责任	1.素质目标：培养学生的爱国情怀、民族精神；培养学生的集体观念、团队精神；培养学生爱岗敬业、诚实守信的职业精神。 2.知识目标：了解社会责任感的含义；认识社会责任感的重要性；了解大学生社会责任感缺失的现在和原因；掌握增强大学生社会责任感的途径。 3.能力目标：能够明确个人理想和社会理想的关系，增强自我责任感；能够对父母、家庭尽责任，增强自身家庭责任感；能够正确处理个人利益与集体利益的关系，增强集体责任感；能够热爱祖国、民族，增强国家（民族）责任感；能够爱岗敬业，增强职业责任感。	1.社会责任感的含义。 2.社会责任感的重要性。 3.当代大学生社会责任感缺失的现状。 4.当代大学生社会责任感缺失的原因。 5.增强大学生社会责任感的途径。	1.教学方法：案例教学；情景教学；参与式教学；讨论式教学。 2.教学模式：混合式教学。 3.考核方式：过程评价与结果评价相结合。	4	Q1 Q2 Q4 K1 A1

2.专业(技能)课程

(1) 专业基础课程

专业基础课程包含8门课程，各课程的内容与要求见表7。

表7 专业基础课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
------	------	------	------	------	---------

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
素描基础	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的绘制心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉素描工具的基本知识，掌握素描几何体的相关绘制知识，掌握素描几何化结构的分析知识，掌握交叉排线的相关知识，掌握黑白灰的合理分部知识。 3.能力目标：具备运用素描各种工具的能力，培养快速排线的能力，具备能够对静物进行几何化分解的能力，具备能够清晰的划分静物黑白灰的能力，具备静物刻画的能力。	1.了解铅笔的各种型号； 2.掌握纸张与画本 3.了解绘画辅助工具及姿势； 4.掌握素描线条； 5.了解握笔方式； 6.了解线条表现各种质感； 7.掌握外形特征； 8.了解物体的透视； 9.了解物体的立体感； 10.了解构图的基本法则； 11.掌握观察作画； 12.掌握光的效果； 13.掌握深度效果； 14.掌握笔触效果； 15.掌握图案与构图。	1.教学方式：融入课程思政，培养学生的图形设计能力、规范的图形表达和理解能力、提高空间想象以及创新设计的能力，同时配合项目教学、案例教学、模块化教学等； 2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等； 3.教学模式：课程以学生为中心，挖掘学生的绘制潜力，增强学生的绘制基础；实施线下教学，教师亲自动手示范，引导学生快速进入状态；利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等； 4.考核方式：本课程采用“综合评分法”，对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制，包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合（各 50%）。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A6 A7
色彩基础	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的绘制心态，培养学生与团队协作的意识；培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉素描工具的基本知识，掌握素描几何体的相关绘制知识，掌握素描几何化结构的分析知识，掌握交叉排线的相关知识，掌握黑白灰的合理分部知识。 3.能力目标：具备分辨色彩的基本属性，色彩的三原色与三基色的能力。具备掌握色彩补色的运用，掌握颜色所	1.了解什么是色彩； 2.了解色彩构成的原理； 3.掌握颜色搭配带来的感觉； 4.掌握色彩的补色； 5.了解调色； 6.掌握色彩三要素； 7.了解颜料种类绘画工具； 8.了解色环运用色彩； 9.了解色彩的恒定性； 10.掌握色彩认知度； 11.了解色彩的美感	1.教学方式：融入课程思政教育，引导学生理解色彩在文化传承和社会责任中的作用，培养他们的审美素养和社会责任感。同时配合项目教学、案例教学、模块化教学等； 2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等； 3.教学模式：课程以学生为中心，挖掘学生的绘制潜力，增强学生的绘制基础；实施线下教学，教师亲自动手示范，引导学生快速进入状态；利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K5 A1 A6 A7

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	对应的补色, 颜色与补色在色相环上的关系能力。具备掌握色彩的三要素, 掌握色彩三要素的关系能力。具备了解色相环的色彩变化规律, 利用色相环进行颜色搭配能力。	反应; 12.了解色彩的错觉; 13.掌握色彩对比; 14.掌握色彩的平衡; 15.了解大自然的色彩; 16.掌握色彩应用。	如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4.考核方式: 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制, 包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合(各 50%)。		
构成基础	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	1.了解平面构成的基本原理; 2.形式美的原理和原则; 3.形象的构成; 4.平面构成的基本形式法则; 5.色彩概论; 6.色彩的物理学、化学理论; 7.色彩的生理理论; 8.色彩构成的设计理论; 9.色彩构成的情感表现; 10.设计中的色彩应用; 11.立体构成。	1.教学方式: 融入思政教育, 引导学生思考设计在文化表达和社会影响中的作用, 增强其社会责任感和艺术审美素养, 坚持立德树人, 并以项目为导向, 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 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围; 2.教学模式: 教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段, 丰富、生动的向学生传授课程知识; 由于本门课主要涉及实操演练, 目的在于提升学生应用能力, 因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈, 再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果; 3.考核方式: 采取平时考核+期末成绩考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价。	56	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K7 A1 A6 A7

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	色彩构成方法进行平面设计的能力。				
动画运动规律	1.素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的学习心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 2.知识目标:使学生熟悉动画规律在动画中的重要性, 熟悉账务运动特点, 能够准确的绘制人、动物, 自然环境的特点和运动特征, 通过优秀作品讲习和练习让同学们能够自由创作自己的作品。 3 能力目标: 具备了解运动规律的绘制手法, 能够快速准确的绘制的能力。	1.动画运动的概念; 2.风水火的动画特征; 3.猫狗的运动规律; 4.马的运动规律; 5.兔子的运动规律; 6.人物面部表情的变化规律; 7.人物行走的运动规律; 8.人物跳跃的运动规律; 9.人物跑步的运动规律。	1.教学方式: 融入课程思政教育, 鼓励学生运用动画艺术传递正能量, 弘扬文化多样性与社会公正, 培养他们的创意思维和社会责任感, 同时配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等; 2.教学方法: 讲授法、点拨法、探究式、启发式、讨论式、参与式等; 3.教学模式: 课程以学生为中心, 学习运动规律的兴趣点; 实施线上和线下相结合的教学模式。充分结合学生所学专业将专业案例引入教学; 利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4.考核方式: 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制, 包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合(各 50%)。	70	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K7 K11 A1 A5 A6 A9
视听语言	1.素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的学习心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 知识目标: 培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时, 让学生建立起画面思维的能力, 蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力的人才目	1.影视动画画面造型的景别; 2.影视动画的景深与焦距、角度; 3.影视动画的色彩; 光线的关系; 4.影视动画的构图; 5.镜头的形式的关系; 6.影视动画的画面调度技巧; 7.影视动画的蒙太奇效果;	1.教学方法: 融入课程思政, 探讨视听媒体在文化传播和社会影响中的作用, 倡导批判性思维和创意思维的结合, 培养学生的社会责任感和艺术鉴赏力, 配合情境教学法, 问题导向法, 案例启发法, 活动体验法等; 2.教学模式: “平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学; 3.考核方式: 以“三结合”	54	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K6 K7

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	标, 在使学生熟练掌握视听表达的人才为目标, 在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时, 使学生在进行创作和表达时, 可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维, 从而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头、而非用文字表达作品。 3.能力目标: 具备风景设计能力, 具备脚本绘制能力, 具备场面调度及合理越轴的能力, 具备视听语言的合理使用能力。	8.影视动画的声画关系。	考核模式为标准, 注重理论评价与实践评价相结合; 过程评价与结果评价相结合; 综合评价和增值评价相结合。		K9 K10 K11 A1 A2 A3 A5 A13 A14 A15
网页制作	1. 素质目标: 具有严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 具有诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 具有安全、质量、效率和环保意识; 具有人际沟通能力与团队协作意识; 具有良好的工作责任心和职业道德; 遵纪守法。 2. 知识目标: 熟悉 HTML 开发工具; 掌握 HTML 基本标签; 掌握 HTML CSS 样式美化; 掌握 DIV+CSS 网页的基础布局与定位; 掌握 HTML 设计基础网站。 3. 能力目标: 掌握 HTML 的重要性与必要性; 具备 DIV+CSS 基础布局与定位的能力; 具备编写设计基础网站的能力; 形成清晰的知识体系结构, 为后继课程深入学习打好基础。	1. HTML 及开发工具初识。 2.HTML 标签的认识与使用。 3.应用 CSS 样式美化网页。 4.基于 DIV+CSS 的网页布局与定位。 5.应用 CSS 布局网页和 HTML 列表。 6.应用 DIV+CSS 设计商业网站。	1.融入课程思政, 培养学生网页制作及布局美化的能力, 提高空间想象以及创新设计的能力。 2.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 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围。 3.教学手段主要有线上线下教学、优质教学资源网站推荐、书籍推荐、名人讲师推荐等多元化教学手段, 丰富、生动的向学生传授课程知识; 由于本门课主要涉及实操演练, 目的在于提升学生应用能力, 因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈, 再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果。 4.采取平时考核+期末成绩考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价。	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q8 Q9 K5 K11 A1 A2 A3 A4
数字平	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	1.Photoshop 软件基本应用; 2.动画海报设计应	1. 教学方式: 1.课程融入思政, 坚持立德树人, 让学生具备独立处理图形图像的	48	Q1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
平面设计	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。 2.知识目标：了解 Photoshop 软件的基本应用领域；掌握 Photoshop 软件画图工具的使用；熟悉掌握 Photoshop 软件抠图应用能力；熟悉掌握 Photoshop 软件图像调色能力；掌握 Photoshop 软件实现设计创意能力。 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。	用； 3.海报设计设计应用； 4.游戏图标设计制作； 5.游戏按钮设计； 6.游戏界面设计。	能力，并培养学生的构图审美，提升人文素养 2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等。 3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等。 4.考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		Q2 Q3 K1 K2 K4 K5 A1 A2 A6 A7 A15
MySQL 数据库设计与实现	1.素质目标：增强学生独立思考解决问题的意识；培养学生诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养良好人际沟通能力和团队合作精神；提高法律意识，强化数据保密意识和网络安全意识；增强民族自豪感和爱国主义情怀。 2.知识目标：了解范式的概念，掌握数据库设计的基本流程；了解 MySQL 数据库的安装流程、常用的存储引擎及其特点；了解常用的 MySQL 数据类型、数据类型的转换；掌握表格创建、数据维护的代码；了解约束的作用，掌握其创建方法；了解查询的语法结构；了解	1.数据库设计； 2.MySQL 概述与安装配置； 3.MySQL 存储引擎和数据类型； 4.MySQL 数据库基础； 5.MySQL 查询； 6.事务处理； 7.视图与索引； 8.数据库的备份与恢复； 9.MySQL 安全。	1.课程融入思政，坚持立德树人，培养学生数据库操作处理的技能，提升分析解决问题的能力，培养严谨的工作态度，树立一定的网络安全意识和数据保密意识； 2.课程以项目为导向，可采用的教学方法主要有任务单法、讨论法、头脑风暴、案例学习法、理实一体化教授法、角色扮演、实练法等；将学生分组，每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围； 3.教学手段主要通过优质课程教学资源网站+学生成长过程管理系统的技术支撑，通过多元化的线上线下教学手段，丰富、生动地向学生	56	Q1 ~ Q9 K1 K4 K5 K6 A1 A3 A1 A2 A3 A4

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	视图的作用；了解数据库备份和恢复的意义；了解事务的概念；了解MySQL 安全的保障手段。 3. 能力目标：能完成MySQL 的安装与配置；能根据需求分析完成数据库的设计；能创建和维护数据库，并针对不同的应用场景选择存储引擎；能创建和维护表；能根据需求实现基本的数据查询，能应用视图；能熟练应用事务；能完成数据库的安全管理。		传授课程知识和专业技能；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生职业能力，因此会在过程管理平台上进行课前预习+课后基础项目实训及产教融合项目实训，争取达到课上消化，课后提升的效果； 4. 利用成长系统过程管理平台实施科学的过程考核，采取形成性考核 60%+终结性考核 40%的方式进行评价。		

(2) 专业核心课程

本专业包含两个方向，每个方向的专业核心课程为 8 门。其中影视动画方向核心课程包括：影视后期非线性编辑、动画角色场景设计、Substance Painter 次世代 PBR 材质制作、三维创意动画、影视动画特效合成；影视后期方向核心课程包括：AIGC 智能创作、剪映短视频剪辑与运营、AE 影视后期制作、达芬奇影视调色、C4D 交互动画技术。各课程的内容与要求见表 8。

表 8 专业核心课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
动画速写	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的绘制心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉掌握绘画性知识规律与绘制技法，深入细致地学	1.速写的基本特征； 2.速写的用笔技法； 3.花卉速写的技法； 4.猫狗的速写绘制； 5.马的速写绘制； 6.人物面部表情的绘制； 7.人物手部的绘制； 8.人物全身绘制；	1.教学方式：融入课程思政，培养学生在速写中体现对社会问题的关注和对文化多样性的尊重，增强社会责任感，配合项目教学、案例教学、模块化教学等； 2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等；	54	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	习速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。 3.能力目标:具备手绘、设计的基本能力和空间想象能力。具备一定的观察、感受、记忆、快速、概括的综合表现能力,增强学生美学修养能力。	9.场景速写绘制。	3.教学模式:课程以学生为中心,挖掘学生的绘制潜力,增强学生的绘制基础;实施线下教学,教师亲自动手示范,引导学生快速进入状态;利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4.考核方式:本课程采用“综合评分法”,对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制,包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合(各50%)。		K2 K4 K7 A1 A2 A7 A9 A14 A15
三维模型设计	1.素质目标:培养学生细心的习惯,培养学生耐心的学习心态,培养学生与团队协作的意识,培养学生良好的安全意识。 2.知识目标:熟悉计算机绘画的基本概念和基本知识,熟悉 Maya 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识,熟悉 Maya 的基于特征的产品外观设计多边形的建模方法,掌握二维、三维、修改器、材质编辑器应用、灯光摄像机及后期渲染处理的综合运用能力。 3.能力目标:具备能够通过产品设计图纸进行产品的模型制作、完成产品效果图序列制作能力,具备产品材质处理、产品效果图灯光布局处理、产品后期渲染效果图处理能力。	1.Maya 的发展及界面操作、物体的操作和菜单操作等; 2.基础建模; 3.平面图形建模; 4.修改器建模; 5.初识 3D 灯光、灯光的建立与修改、灯光的创作技巧; 6.效果图的渲染输出、扫描线渲染、光能传递渲染; 7.标准材质运用。	1.教学方式:融入课程思政,鼓励学生在模型设计中体现对文化遗产的尊重和对社会价值观的关注。培养对设计实践的社会责任感,配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等; 2.教学方法:讲授法、点拨法、探究式、启发式、讨论式、参与式等; 3.教学模式:课程以学生为中心,启发学生对建模的兴趣;实施线上和线下相结合的教学模式。充分结合学生所学专业将专业案例引入教学;利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4.考核方式:本课程采用“综合评分法”,对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制,包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合(各50%)。	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K6 K7 K8 A1 A2 A7 A8
动画基础	1.素质目标:培养学生细心的习惯,培养学生耐心的绘制心态,培养学生与团队协作的意识,培养学生良好的安全意识。 2.知识目标:熟悉二维三维动画生产流程,	1.动画的数字图像处理技巧; 2.动画的制作的原理; 3.3D 建模与动画的关系; 4.动画影视制作; 5.动画故事叙述;	1.融入课程思政,强调动画创作中的社会责任和文化表达,通过动画作品传递积极的价值观。培养审美能力和责任感,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,	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	熟悉二维三维动画制作技巧，熟悉动画制作中的具体操作流程和规范。 3.能力目标：具备掌握动画基本操作能力，具备制作动画制作技巧能力，具备掌握动画制作操作规范和流程能力，具备掌握动画制作软件使用能力。	6.动画音频制作； 7.动画交互设计； 8.动画人物设计。	每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围； 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；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果； 3.采取平时考核+期末成绩考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价。		K1 K2 K4 K6 K7 K8 A1 A7 A9
影视后期非线性编辑	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标:理解影视剪辑的一般理论，掌握数字媒体的一般特征，掌握非线性编辑的一般理论，在此基础上，学习 Adobe Premiere 的窗口界面的组成，熟练操作 Adobe Premiere，能够运用 Adobe Premiere 进行影视素材的组接、裁剪，制作高质量得动漫特效，设计美观字幕，熟练处理音频，完成高质量的音画同步。 3.能力目标：具备运用影视剪辑软件制作视频特效、素材和编辑影视后期的基本能力。	1.了解 PR 基础功能； 2.掌握工作界面元素； 3.了解视频/音频格式； 4.掌握两大后期编辑类型； 5.学会安装 PR 的各类插件； 6.学会项目文件操作； 7.学会使用素材嵌套综合制作； 8.学会使用后期编辑综合优化。	1.课程融入思政，强调内容创作中的社会责任和伦理考虑，培养学生批判性思维和社会责任感，致力于制作兼具艺术性和社会意义的影视作品。并以项目为导向，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 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围； 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；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果； 3.采取平时考核+期末成绩	40	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
			考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价。		
动画角色场景设计	1 素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的绘制心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 2. 知识目标: 掌握室内场景和游戏场景的设计要求、第三方渲染软件的基本使用方法、角色创建方法, 数量应用三维动画软件创建出较为真实的室内场景及游戏场景, 能够应用三维动画掌握常见角色。 3. 能力目标: 具备掌握动画场景图的透视绘制方法能力, 具备动画角色及场景在动画文字剧本中的构思能力, 具备动画角色及场景的构成电脑绘制角色及场景图的能力。	1. 动画场景设计的概念; 2. 动画角色、场景的种类; 3. 动画角色、场景的透视学; 4. Q 版角色的绘制; 5. Q 动画场景的绘制; 6. 漫画角色的绘制; 7. 漫画动画场景绘制; 6. 写实动画角色、场景绘制。	1. 教学方式: 融入课程思政, 强调作品中的文化表现和社会责任, 培养学生社会责任感, 致力于通过动画艺术传递积极的社会信息和文化价值。配合项目教学、案例教学、模块化教学等; 2. 教学方法: 讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等; 3. 教学模式: 课程以学生为中心, 挖掘学生的绘制潜力, 增强学生的绘制基础; 实施线下教学, 教师亲自动手示范, 引导学生快速进入状态; 利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4. 考核方式: 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制, 包括出勤考核、平时考核和结课考核。过程性考核与终结性考核相结合 (各 50%)。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K6 A1 A2 A7 A14
Substance Painter 次世代材质制作	1. 素质目标: 培养学生细心的习惯; 培养学生耐心的绘制心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 2. 知识目标: 熟悉了解 PBR 的基本概念, 包括表面反射、漫反射、法线贴图、环境光遮蔽(AO)等; 熟悉常见的纹理类型, 如位图纹理、向量纹理、体积纹理等, 以及如何将它们应用到材质中, 熟悉如何在 Substance Painter 中使用不同的颜色空间(如线性、非线性、伽马空间等), 以便更好地控制颜色和光照效果, 熟悉着色器语言, 学习基本的着色器语言, 如	1. Substance Painter 的软件基础; 2. Substance Painter 的 PBR 材质原理及使用; 3. Substance Painter 的纹理绘制; 4. Substance Painter 上色细节处理系统; 5. Substance Painter 烘焙系统; 6. Substance Painter 灯光系统; 7. Substance Painter 渲染系统; 8. Substance Painter 文件各向导出。	1. 教学方式: 融入课程思政, 强调在数字内容创作中的文化责任, 关注数字艺术中的文化多样性和真实性, 配合项目教学、案例教学、模块化教学等; 2. 教学方法: 讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等; 3. 教学模式: 课程以学生为中心, 以项目式为引导激发学生对 Substance Painter 的兴趣; 实施线下教学, 教师亲自动手示范, 引导学生快速进入状态; 利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等; 4. 考核方式: 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K7 K8 A1 A2 A3 A4 A8 A10 A14 A15

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	HLSL(OpenGL 着色器语言),以便在 Substance Painter 中编写自定义着色器,熟悉节点系统,熟悉 Substance Painter 的节点系统,学会如何连接各种节点来创建复杂的材质和效果,熟悉参数调整,掌握如何调整材质的各种参数,如粗糙度、金属度、透明度等,以获得理想的效果,熟悉优化技巧,学习如何优化材质性能,例如减少多边形数量、使用低分辨率纹理等,以提高渲染速度和性能。 3.能力目标: 具备 PBR 的基本概念,包括表面反射、漫反射、法线贴图、环境光遮蔽(AO)等能力,具备掌握常见的纹理设计掌握 Substance Painter 的节点系统,学会如何连接各种节点来创建复杂的材质和效果能力,具备掌握如何调整材质的各种参数,如粗糙度、金属度、透明度等能力。		百分制,包括出勤考核、平时考核和结课考核,过程性考核与终结性考核相结合(各 50%)。		
三维创意动画	1 素质目标: 培养学生细心的习惯,培养学生耐心的学习心态,培养学生与团队协作的意识,培养学生良好的安全意识。 2. 知识目标: 熟悉 MAYA 建模、材质、骨骼动画、特效工作原理,了解三维模型的需求标准,制作流程等,熟悉材质灯光的基本制作标准原理,熟悉骨骼绑定制作标准的工作原理,理解特效动画制作流程和工作原理。 3. 能力目标: 具备能够根据剧本创作模型,添加材质贴图,制作各种动画效果,并渲染合成,具备掌握三维建模	1.Maya 的关键帧动画; 2..Maya 角色动画; 3.Maya 摄像机动画; 3.Maya 场景管理; 4.Maya 骨骼绑定; 5.Maya 动画制作技术等; 6.Maya 渲染技术; 7.Maya 与跨平台的导出与导入。	1.教学方式: 融入课程思政,强调动画中的文化表达和社会责任,鼓励学生在作品中探讨和表现多元文化、社会问题和环境保护等主题。培养学生的创新思维和社会责任感,配合项目教学、案例教学、模块化教学等; 2.教学方法: 讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等; 3.教学模式: 课程以学生为中心,以项目式为引导激发学生对三维动画的兴趣,实施线下教学,教师亲自动手示范,引导学生快速进入状态,利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K7 K8 A1 A2 A3 A4 A8 A10 A14

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	中曲面建模和多边形建模技术、UV 贴图制作方法、灯光设置原理, 合理布光技术、骨骼动画设计制作方法、特效动画创作方法、渲染输出合成技术能力。		开放课程教学等; 4.考核方式: 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制, 包括出勤考核、平时考核和结课考核, 过程性考核与终结性考核相结合 (各 50%) 。		A15
影视动画特效合成	1.素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的学习心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 2.知识目标: 熟悉影视后期历史与发展趋势, 了解影视后期在影视制作中的作用, 熟悉常用影视后期软件, 熟悉了解烟雾、火焰、破碎、爆炸、毛发、布料、肌肉特效; 熟悉 AE、maya、Nuke、Roto、RF 这几款软件中的流体、粒子、刚体、柔体等特效; 熟悉基础剪辑技巧, 学习音频剪辑合成技巧、学习视频特效后期合成的制作方法。 3.能力目标: 具备对视频中各类音频进行编辑剪辑工作能力, 具备根据视频、目标需求展开影视画面制作工作能力, 具备对已有画面进行色彩、构图的处理能力, 具备 AE 软件进行影视动画、特效后期合成等工作的能力。	1.影视动画特效合成的基本概念; 2.自然元素特效的制作; 3.刚体动画; 4.三维粒子系统; 5.流体特效制作; 6.毛发系统; ; 7.特效渲染导出; 8.三维动画特效合成。	1.融入课程思政教育, 强调培养学生的创新思维和团队合作精神, 通过特效艺术积极传达社会正能量和多元文化价值。 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式, 理论教学模块实施大学生在线学习的方式, 实践教学模块实施行政班教学的方式; 3.课程教学以案例教学和项目制作展示为主, 突出学生的主体性。利用多媒体技术辅助教学, 使教学形象化, 增加学生兴趣, 改善教学效果和质量; 4.模拟动画项目和商业模式教学作为该门课程的特色教学方式; 5.创业实践教育考核占 60%; 创新创业理论考核占 30%; 学习态度和面貌占 10%。	80	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15
AIGC 智能创作	1 素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的绘制心态, 培养学生与团队协作的意识, 培养学生良好的安全意识。 3. 知识目标: 掌握 AI 生成内容技术 (AIGC), 包括从文本到视频、从图片到视频以及视频之间的转换技术以及掌握 AI 在影视制	1.掌握 AI 写作工具的使用技巧及基本使用方法; 2.短视频内容的生成技巧智能创作脚本; 3.AI 文本生成视频; 4.AI 图片生成视频; 5.AI 短视频剪辑功能提高处理效率; 6.AI 字幕和音频功	1.教学方式: 融入课程思政, 强调在智能创作中的伦理和社会责任, 培养学生对 AI 技术的批判性思维和应用时的道德考虑, 配合项目教学、案例教学、模块化教学等; 2.教学方法: 讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等; 3.教学模式: 课程以学生为中心, 以项目式为引导激	40	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K4

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	作中的应用，如 AI 驱动的视频编辑、AI 辅助的影像色彩校正、使用 AI 工具进行音频处理和视频特效创造等。 3.能力目标：具备掌握 AI 短视频脚本撰写、AI 短视频生成方法、文本生视频、图片生视频和视频生视频等工作能力	能。	发学生对 AIGC 技术的兴趣，实施线下教学，教师亲自动手示范，引导学生快速进入状态，利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等； 4.考核方式：本课程采用“综合评分法”，对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制，包括出勤考核、平时考核和结课考核，过程性考核与终结性考核相结合（各 50%）。		K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12 K13 K14 K17 K18 K19 K20 A22 A23 A24 A25
剪映短视频剪辑与运营	1 素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的绘制心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 4. 知识目标：掌握短视频基本拍摄技巧，熟练掌握剪映 APP，能够拍摄和剪辑出较高水平的短视频作品，在抖音等电商平台、短视频平台上展示和传播，具有一定的短视频策划和执行能力，能制作相应的短视频广告，培养学生掌握拍摄、剪辑、转场、特效制作、字幕制作、颜色校正、蒙版等知识技能。 3.能力目标：具备掌握能够创建基本拍摄脚本、能够独立完成短视频拍摄、利用剪映 APP 完成基本视频剪辑、能够完成视频配音及字幕处理、能够对视频进行调色及后期处理、对视频添加字幕及花字设计、完成视频和音频的节奏处理能力、掌握短视频基本运营技巧	1.了解视频发展的社会背景； 2.了解快速入门抖音的方式； 3.了解注册与使用抖音； 4.了解视频市场分析技巧； 5.了解视频运镜拍摄技巧； 6.掌握剪映 APP、专业版软件界面操作； 7.掌握剪映 APP、专业版转场特效制作； 8.掌握剪映 APP、专业版文字与字幕设计； 9.掌握特效处理； 10.掌握音频合成制作。	1.教学方法：融入课程思政，强调内容创作和传播中的伦理责任，培养学生对媒体内容的敏感性和社会责任感。推动社会正能量和文化多样性。配合情境教学法，问题导向法，案例启发法，活动体验法等； 2.教学模式：“平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学； 3.考核方式：以“三结合”考核模式为标准，注重理论评价与实践评价相结合；过程评价与结果评价相结合；综合评价和增值评价相结合。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A21
AE	1 素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生	1.After Effects 工作区界面；	1.融入课程思政，全程贯穿立德树人，强调后期制作	60	Q1 Q2

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
影视后期制作	生耐心的绘制心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 知识目标：掌握 AAfter Effects 的工作流程、使用效果和预设创建基本动画、文本动画、使用形状图层、多媒体演示动画、对图层进行动画处理、使用蒙版、使用人偶工具进行变形处理、使用 Roto 笔刷工具、颜色校正、创建动态图形模板、使用 3D 功能、使用 3D 摄像机跟踪器、高级编辑技术以及渲染和输出等内容，并穿插介绍了 After Effects 的最新实用功能 3.能力目标：通过学习粒子插件，制作爆炸、烟花、花瓣飘舞等特效效果；通过二维动画学习，制作角色运动动画、转场效果动画、高级特效元素效果制作；通过学习制作 logo 演绎动画；通过学习制作栏目包装特效；通过学习 Element 三维插件，制作文字及图形动画；通过学习 Saber 插件，制作文字或路径发光动画；通过学习 Rowbyte Plexus 插件制作点线面粒子效果；通过学习跟踪效果及 Mocha 插件，对素材进行摄像机跟踪，替换或改变素材；通过学习颜色校正效果，对素材进行调色、变色等修改等工作能力	2.时间轴窗口的使用方法； 3.掌握图层的属性； 4.理解关键帧的应用； 5.掌握源文本动画制作； 6.了解绘图工具； 7.了解蒙版的多个创建方法； 8.掌握动态遮罩综合应用； 9.理解抠像合成 10.掌握 Lumetri 颜色效果调色； 11.掌握 Particular 粒子插件应用。	中的道德责任和文化敏感性，鼓励学生在作品中传递正能量、尊重多样文化和关注社会问题。； 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式； 3.课程教学以案例教学和项目制作展示为主，突出学生的主体性。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生兴趣，改善教学效果和质量； 4.模拟动画项目和商业模式教学作为该门课程的特色教学方式； 5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。		Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15 A18 A19 A21
达芬奇	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意	1.达芬奇软件基本功能； 2.达芬奇软件工作原理及流程；	1.课程融入思政，坚持立德树人，课程结合思政教育，强调在调色过程中对内容真实性的尊重和对文化多	60	Q1 Q2 Q3 Q4

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
影视调色	识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉达芬奇视频剪辑、一级校色、二级校色、节点与画面分析、画面质感、动态跟踪与窗口、商业影片调色技巧、电影短片调色技巧、回批套底。通过主流的影视风格设计真实案例到课程内容之中，主要分析青黄色调、青绿色调、科技黛蓝色调、胶片兰迪紫色调、文艺低保和色调、冷暖色调等进行系统调色的制作方法。 3.能力目标：具备了解达芬奇调色基本流程、达芬奇软件相关设置掌握一级校色、掌握二级校色、掌握达芬奇软件视频剪辑、掌握多种风格调色技巧掌握常用广告后期调色技巧等工作的能力。	3.达芬奇软件在后期制作中的重要性； 4.影视后期调色的基本理论知识； 5.影视后期调色关键概念； 6.调色及套底的操作技巧； 7.不同视频在调色中的方法。	样性的体现，培养学生关注社会问题和环境保护并以项目为导向，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4-6人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围； 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；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果； 3.采取平时考核+期末成绩考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价		Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K16 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15 A18
C4D 交互动画技术	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉从最基础的模型制作入手，包含主体建模、角色建模、楼房及自然景观创建；再到场景渲染合成部分，主要包括模型材质、环境灯光、实景合成。主要针对三维电商广告、三维产品视频、电影特效合成等多类型案例的制作方法。 3.能力目标：掌握造型工具组各命令的使用、掌握变形工具组各命令的使用、掌握对象和样条的编辑操作与选择、编辑对象、编辑样	1.C4D 的发展 功能和特色； 2.C4D 的基本界面整体功能板块的介绍 3.参数化对象的了解与使用； 4.了解 NURBS 的功能与使用； 5.了解造型工具组的功能与使用； 6.了解变形工具组的功能与使用； 7.综合使用制作模型 8.材质的使用 并给模型创建材质 调整材质参数熟悉不同材质的属性变化； 9.灯光的设置，不同的布光方式； 10.掌握 C4D 中制作动画效果 通过关键帧动画与摄像机设置的结合；	融入课程思政，全程贯穿立德树人； 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式； 3.课程教学以案例教学和项目制作展示为主，突出学生的主体性。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生兴趣，改善教学效果和质量； 4.模拟动画项目和商业模式教学作为该门课程的特色教学方式； 5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。	80	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A8 A13

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	条、掌握基础几何体建模 掌握材质详解与应用、材质类型、纹理标签、金属材质实例制作 掌握灯光类型、灯光常用参数详解、灯光应用技巧 掌握动画与摄像机关键帧掌握渲染输出、渲染当前活动视图、渲染工具组、渲染器设置的相关能力	11.C4D 中的输出设置 导出不同格式类型的素材。			A17

(3) 集中实训课程

集中实训课程包含 7 门课程，各课程的内容与要求见表 9。

表 9 集中实训课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
动画短片制作实训	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉动画短片制作的前期准备工作，包括故事板设计、角色设计、场景设计等；熟悉动画短片制作中的动画制作、特效制作等后期工作，熟悉专业核心课程中的知识，如动画运动规律、构成基础、视听语言。 3.能力目标：具备能够独立完成动画短片的前期准备工作能力，具备能够熟练运用动画软件进行动画制作和特效制作能力，具备能够理解和应用专业核心课程中的知识，如动画运动规律、构成基础、视听	1.动画短片的种类； 2.动画短片的欣赏； 3.二维动画短片制作； 4.三维动画短片制作； 5.动画短片的导出； 6.动画短片的特效制作； 7.动画短片实战训练。	1.融入思政，强调在创作过程中对社会议题的关注和文化价值的传递，培养学生在短片中表现社会关怀和文化多样性； 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式； 3.课程教学以案例教学和项目制作展示为主，突出学生的主体性。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生兴趣，改善教学效果和质量； 4.模拟动画项目和商业模式教学作为该门课程的特色教学方式。提高学生的兴趣点； 5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	语言等能力。				
影视模型设计与制作实训	1 素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态；培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉三维建模软件的基本操作和使用方法，熟悉三维模型的制作流程和规范，材质、纹理、光照等基本概念和应用，熟悉影视特效制作的基础知识和技巧。 3.能力目标：具备能够独立完成一个简单的三维模型设计和制作任务能力，具备能够熟练掌握三维建模软件的使用，并能够进行复杂的建模任务能力，具备能够使用材质、纹理、光照等技术手段，使模型更加真实、生动能力，具备能够应用影视特效制作技术，制作出符合需求的特效效果能力。	1.C4D、Maya 的模型制作方法； 2.Maya 的模型制作方法； 3.Zbrush 的模型制作方法； 4.八猴的模型贴图与渲染技巧； 5.模型的最终导出技巧； 6.影视模型的商业化要求—布线； 7.影视模型的商业化要求—减面； 8.影视模型的商业化要求—软件融合度。	1.融入课程思政教育，强调在模型制作过程中对文化遗产的尊重和社会责任的承担，培养学生关注多元文化表达； 2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式； 3.课程教学以案例教学和项目制作展示为主，突出学生的主体性。利用多媒体技术辅助教学，使教学形象化，增加学生兴趣，改善教学效果和质量； 4.模拟动画项目和商业模式教学作为该门课程的特色教学方式。提高学生的兴趣点； 5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。	120	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17
影视后期剪辑与合成实训	1 素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：熟悉影视后期剪辑软件的基本操作和使用方法，熟悉影视后期合成技术的基本原理和应用，熟悉视频剪辑、音频处理、特效制作等基本技能，熟悉影视剪辑与合成的流程和规范。 3.能力目标：具备能够独立完成一个简单的影视后期剪辑和合成任务能力，具备能够熟练掌握影视后期剪辑软件的使用，并能够进行复杂的剪辑任务能力，具备能够使用视频剪辑、音频处理、特效制作等	1.商业短视频的后期制作； 2.旅拍短视频的后期制作； 3.商业宣传片的后期剪辑； 4.微电影的后期剪辑与制作。	1.教学方式：融入课程思政，强调在后期制作中的伦理责任和社会影响，培养学生关注内容的真实性、文化表达和社会问题的反映，配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等； 2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等； 3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等； 4.考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	技术手段，使影视作品更加完美能力，具备能够应用影视剪辑与合成技术，制作出符合需求的影视作品能力。				
影视动画项目实战企业实训	1.素质目标：培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习心态，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。 2.知识目标：通过实训能自主项目难度、合理安排制作进度，熟悉行业制作标准了解动画、游戏、虚拟现实行业模型师、动画师等岗位的用人要求和标准，掌握行业的制作标准和流程。 3.能力目标：具备将学校学习到的模型设计能力，具备动画制作能力，具备特效制作等相关技能运用到实际的项目制作中的能力。	1.定格动画短片的制作； 2.二维动画的短片的制作； 3.二维动画的短片的制作； 4.二转三和三转二的制作； 5.栏目包装设计与制作； 6.动画项目实战。	1.课程融入思政，强调在项目实践中的职业伦理和团队合作，培养学生团队合作精神，并以项目为导向，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4-6人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升班级学习氛围； 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；由于本门课主要涉及实操演练，目的在于提升学生应用能力，因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈，再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式，争取达到课上消化，课后提升的效果； 3.采取平时考核+期末成绩考核分别占60%和40%权重比的形式进行课程考核与评价。	96	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17
毕业设计答辩	1.素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养具有诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；具有安全、质量、效率和环保意识；培养具有人际沟通能力与团队协作意识；培养具有良好工作责任心和职业道德；培养爱国主义精神和求真品格。 2.知识目标：掌握综合运用多门课程的理论知识和技能；掌握调查研究、资料收集的途径方法；掌握资料整理、	1.毕业设计选题； 2.毕业设计； 3.文档撰写； 4.毕业答辩。	1.融入课程思政，使学生能够将所学专业知识综合运用用于解决实际问题，培养学生独立进行科学研究和技术开发的能力，提高其在职场中的竞争力； 2.可采用的教学方法主要有：启发式、讨论法； 3.以学生为主，教师为辅的方式进行。 4.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； 5.采取毕业设计答辩+毕业	120	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	文档撰写的方法；掌握独立分析和解决问题。 3.能力目标：具备通过毕业设计提高研究问题，独立解决问题的能力。培养创业精神、敬业精神和职业道德；具备创作能力和艺术修养；被一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质；具备有一定的提出问题、分析问题、解决问题等综合能力。		设计成果分别占 30%和 70%权重比的形式进行课程考核与评价。		
岗位实习	1.素质目标：具有严谨的学习态度，良好的学习习惯；具有诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；具有安全、质量、效率和环保意识；具有人际沟通能力与团队协作意识；具有良好的工作责任心和职业道德；培养爱国主义精神和求真品格。 2.知识目标：了解企业的组织架构情况；了解企业各部门的职责；了解企业各部门之间相互依存和相互制约的关系；了解企业各部门的主要人员配备情况；了解 IT 行业的发展现状及趋势；掌握开发企业级软件项目的方法 and 技巧。 3.能力目标：具备参与企业项目设计开发的能力，积累项目开发经验；根据所学知识结合企业实际情况，形成良好的职业素养、职业道德，形成职业思想（意识）、职业行为习惯；具备理论联系实际，将所学专业技能转化为职业技能的能力；具备胜任企业岗位要求的能力。	1.企业构成介绍； 2.企业项目开发。	1.培养学生的职业技能，提升职业素养，积累工作经验，增强社会适应能力和职业认同感，增加职业竞争力，提升自我认知，促进自我成长与发展； 2.可采用的教学方法主要有：依托企业岗位，以企业项目为导向，讲解和实操一体化，提升学生动手能力；将课程内容以企业项目为载体，教学中以学生为主体，企业老师在现场指导；将学生分组，每组 4-6 人，鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务，每组设置小组长，由小组长督促学生学习，提升学习效果； 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.采取平时考核+终结性考核分别占 50%权重比的形式进行课程考核与评价。	290	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

(4) 专业选修课程

专业选修课程包含 9 门课程，各课程的内容与要求见表 10。

表 10 专业选修课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
摄影与摄像	1.素质目标: 培养学生细心的习惯, 培养学生耐心的学习心态, 培养学生与团队协作的意识; 培养学生良好的安全意识。 2.知识目标: 了解摄影与摄像的技术史和艺术史, 了解摄影的基本原理和设备的基础结构, 掌握现代数码单反相机以及周边设备的使用, 了解并掌握影像技术常用的软件及编辑流程, 了解各门类摄影要求, 并熟知本行业摄影风格特点。 3.能力目标: 具备能够运用机械、光学和电子技术等专业知识操作数码单反相机的能力, 具备独立完成影像素材的收集能力, 掌握人像摄影、产品摄影、建筑摄影、新闻摄影等不同门类的影像拍摄技巧, 具备掌握数码影像的后期加工与拍摄技巧能力。	1.相机、摄像机的基本运作原理和技术参数; 2.摄影与摄像的构图; 3.摄像机推、拉、摇、移等摄像拍摄技术; 4.摄影构图的景别; 5.风景摄影的拍摄技巧; 6.商业摄影的综合技能。	1.课程融入思政, 坚持立德树人, 强调摄影摄像作品中的社会责任和文化表达, 培养学生在创作中关注社会问题、弘扬正能量和尊重多样文化并以项目为导向, 通过基础知识结合项目案例学习法, 达到讲解实操一体化, 提升学生实在的摄影能力; 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; 由于本门课主要涉及实操演练, 目的在于提升学生应用能力, 因此每节课结束都需要通过作业或课堂任务的方式获取学生学习情况的反馈, 再根据反馈情况调节课程进度和讲解方式, 争取达到课上消化, 课后提升的效果; 3.采取平时考核+期末成绩考核分别占 60%和 40%权重比的形式进行课程考核与评价。	56	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K7 K9 K10 A1 A7 A14 A15
插画设计	1.素质目标: 培养独立的创新、创作意识; 培养团队合作能力专业技术交流的表达能力; 培养获取新知识、新技能的学习能力; 培养解决实际问题的工作能力。培养审美素养。 2.知识目标: 熟悉插画设计的相关知识, 熟悉插画的定义和分类; 熟悉插画的基本技法;	1.插画的概念; 2.插画的欣赏; 3.插画软件 ps 的运用技法; 4.插画软件 ai 的运用技法; 5.小众插画软件 sai 的运用技巧; 6.现代插画与 3d 模型的结合; 7.广告类插画的绘制技巧;	1.教学方式: 课程结合思政教育, 强调插画创作中的社会责任和文化表达, 培养学生在作品中体现社会问题的关注、文化多样性和积极价值观, 配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等; 2.教学方法: 启发式、探究式、讨论式、参与式等; 3.教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等;	56	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	熟悉创意构思和设计。 3 能力目标: 具备能够熟练运用插画技法完成作品能力; 具备一定的创意思维和表达能力; 具备团队协作精神。	8.原画类插画的绘制技巧; 9.mj 与现代插画结合的运用方法; 10.插画的修改技巧与展示技巧。	4.考核方式: 采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		A1~A15
三大构成设计	素质目标: 培养既有独立的创新、创作意识和能力, 又具有团队合作能力专业技术交流的表达能; 培养获取新知识、新技能的学习能力; 培养解决实际问题的的工作能力; 培养一定的审美素养。 知识目标: 熟悉掌握色彩的基础理论、构成方法和色彩艺术的创意思维; 熟悉色彩基础理论主要包括色彩的物理、生理、心理、美学等科学原理; 熟悉构成方法主要解决色彩的对比与调和、构成的基本方法及形式美法则; 熟悉创意思维对色彩的心理联想和创造性运用色彩的方法及规律; 熟悉根据实践案例、项目能独立完成设计流程。 3 能力目标: 具备徒手装饰作图能力; 具备根据不同条件完成项目图纸的能力; 具备灵活运用所学三大构成知识的能力。	1.了解三大构成制作的定义和内容; 2.了解三大构成制作性质; 3.了解三大构成制作特征; 4.熟悉三大构成制作的概念、发展史; 5.熟悉用专业眼光欣赏中外优秀三大构成; 6.掌握三大构成制作艺术体系的整体框架。	1.课程融入思政, 强调设计过程中对社会美学和文化认同的关注, 培养学生在作品中体现社会责任感和文化价值观; 2.可采用的教学方法主要有: 依托企业岗位, 以企业项目为导向, 讲解和实操一体化, 提升学生动手能力; 将课程内容以企业项目为载体, 教学中以学生为主体, 企业老师在现场指导; 将学生分组, 每组 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升学习效果; 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.采取平时考核+终结性考核分别占 50%权重比的形式进行课程考核与评价	42	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A15
影视动画制作与管理	1.素质目标: 培养独立的创新、创作意识和能力; 培养具有团队合作能力专业技术交流的表达能; 培养获取新知识、新技能的学习能力; 培养解决实际问题的的工作能力。 2.知识目标: 熟悉影视动画制作的流程和技术要求; 熟悉影视动画制作的基本技能; 熟悉影视动画片市场和	1.影视动画片的制作 2.规范; 影视动画片的制作行规; 3.影视动画片的格式保存; 4.影视动画片的存库; 5.影视动画片的版权意识; 6.影视动画片的管理与保护。	1.教学方式: 融入课程思政, 强调在动画制作过程中对社会价值和文化表达的关注, 培养学生在实际项目中处理复杂任务和团队协作的能力配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等; 2.教学方法: 启发式、探究式、讨论式、参与式等; 3.教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等; 4.考核方式: 采用学习过	42	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A15

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	管理相关知识。 3.能力目标: 具备能够熟练运用影视动画片制作技术完成作品能力; 具备较强的创意思维和表达能力; 具备团队协作精神。		程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		
虚拟现实设计	1.素质目标: 培养正确的职业观; 培养胜任相关工作的良好业务素质; 培养具备基本的审美修养和创造性思维能力; 培养具备运用所学知识分析和解决问题的能力。 2 知识目标: 熟悉掌握虚拟现实技术基础知识; 熟悉掌握 Unity3d 软件的基本使用流程; 熟悉掌握三维交互的基本原理。 3. 能力目标: 具备能操作 Unity 软件, 完成地形的制作能力; 具备掌握虚拟场景中的 UI 设计流程能力; 具备掌握 C#编程在 Unity 中的使用能力; 具备 Unity 在实际项目中的开发能力。	1.vr 的基本概念; 2.Mr 的基本概念; 3.Ar 的基本概念; 4.Vr 的软件介绍; 5.Unity 的界面介绍; 6.Unity 的底边与材质; 7.Unity 的交互技巧; 8.Unity 的脚本编辑; 9.Unity 的动画制作; 10.Unreal5 的界面介绍; 11.Unreal5 的底边与材质; 12.Unreal5 的交互技巧; 13.Unreal5 的脚本编辑; 14.Unreal5 的动画制作; 15.虚拟设备的操控与运用。	1.教学方式: 融入课程思政, 强调设计过程中的社会价值和文化影响, 鼓励学生在虚拟现实设计中关注技术对社会的正面作用和潜在风险配合项目教学、案例教学、模块化教学等; 2.教学方法: 讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等。 3.教学模式: (1) 课程以学生为中心, 以项目式为引导激发学生对虚拟现实的兴趣。(2) 实施线下教学, 教师亲自动手示范, 引导学生快速进入状态。(3) 利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等。 4.考核方式: (1) 本课程采用“综合评分法”, 对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制, 包括出勤考核、平时考核和结课考核。(2) 过程性考核与终结性考核相结合 (各 50%)。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A15
动画衍生产品设计	素质目标: 培养既有独立的创新、创作意识和能力; 培养具有团队合作能力专业技术交流的表达能力; 培养获取新知识、新技能的学习能力; 培养解决实际问题的工作能力; 培养一定的审美素养。 2.知识目标: 熟悉动画衍生产品的定义和分类; 熟悉掌握动画衍生产品设计的基本方法; 熟悉了解市场需求和管理相关知识。 3.能力目标: 具备能够熟练运用动画衍生生产	1.动画衍生产品的种类; 2.动画衍生产品欣赏; 3.动画衍生产品的行业现状; 4.动画衍生产品制作方法; 5.动画衍生产品的机械化生产; 6.动画衍生产品的销售; 7.动画衍生产品的展示。	1.课程融入思政, 强调设计过程中对文化传承和社会责任的关注, 培养学生在产品设计中尊重知识产权、体现社会价值和促进文化交流; 2.可采用的教学方法主要有: 依托企业岗位, 以企业项目为导向, 讲解和实操一体化, 提升学生动手能力; 将课程内容以企业项目为载体, 教学中以学生为主体, 企业老师在现场指导; 将学生分组, 每组 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A15

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	品设计方法完成作品能力；具备较强的创意思维和表达能力；具备团队协作精神。		习，提升学习效果； 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.采取平时考核+终结性考核分别占 50%权重比的形式进行课程考核与评价		
场景速写	素质目标：培养既有独立的创新、创作意识和能力；培养具有团队合作能力专业技术交流的表达能力；培养获取新知识、新技能的学习能力；培养解决实际问题的能力。具备一定的审美素养。 知识目标：熟悉速写的基本念、表现技巧、主要的表现形式；熟悉快速描绘的方法与技能；熟悉速写造型的一般规律，熟练掌握正确的观察方法；熟悉理解和掌握速写表现语言；熟悉速写造型的表现力。 3 能力目标：具备以线条造型的素描表现方法能力；具备能够准确表现比例，掌握以明暗造型的速写表现方法能力；具备能够正确表现出对象的形体结构、体积和空间、明暗关系、质量感等属性；具备一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力；具备对速写作品的鉴赏能力。	1.场景速写的概念； 2.场景速写的欣赏； 3.场景速写的透视学原理； 4.场景速写的绘制技巧； 5.自然风景类场景速写的绘制； 6.工业机械类场景的绘制； 7.科幻类场景的绘制； 8.写实类场景的绘制。	1.教学方式：课程结合思政教育，强调速写过程中的社会文化敏感性和艺术表达的责任感，培养学生通过艺术作品促进社会进步和文化交流配合项目教学、案例教学、模块化教学等； 2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等。 3.教学模式：（1）课程以学生为中心，挖掘学生的绘制潜力，增强学生的绘制基础。（2）实施线下教学，教师亲自动手示范，引导学生快速进入状态。（3）利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等。 4.考核方式：（1）本课程采用“综合评分法”，对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制，包括出勤考核、平时考核和结课考核。（2）过程性考核与终结性考核相结合（各 50%）。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A15
Zbrush 雕刻建模	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	1.开场与软件界面认识 2.ZBrush 雕刻基础 3 动态网格与动物模型雕刻 4Z 球建模 – 人体与恐龙模型制作 5.高级建模 – 人物雕刻与姿势	1.教学方式：程结合思政教育，强调在雕刻建模中的文化表达和创作规范，鼓励学生在作品中尊重历史文化、避免文化挪用，并考虑技术对社会的影响配合项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。 2.教学方法：启发式、探	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
	德。 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。 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。	6.材质贴图与灯光渲染 7.综合案例 – 游戏角色	究式、讨论式、参与式等。 3.教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等 4.考核方式: 采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		Q9 Q10 K1 K2 K7 A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8
影视动画专业英语	1.素质目标: 将英语与专业技能充分融合, 提高学生的职业能力和职业素养; 培养良好的职业伦理, 职业道德。 2.知识目标: 熟悉影视动画专业英语的常用专业术语; 熟悉专业词汇量; 熟悉影视动画专业英语英汉互译的方法与技巧。 3.能力目标: 具备能通过编译器报错进行程序调试能力; 具备能较熟练地阅读影视动画专业英语文章和技术资料能力。	1.影视动画组成结构中常用的词汇; 2.影视动画常用的英文; 3.影视动画应用软件中常用英文; 4.影视动画常用专业术语及英文缩写; 5.行业新技术中常用的英文。	1.课程融入思政, 程结合思政教育, 强调语言学习中的文化敏感性和国际视野, 培养学生在跨文化交流中尊重不同文化、促进国际合作; 2.将学生分组, 每组 4-6 人, 鼓励学生采用小组合作方式开展学习任务, 每组设置小组长, 由小组长督促学生学习, 提升班级学习氛围; 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 40%, 机试加笔试占 30%。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A2 A3

(5) 技能等级认定

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

表 11 1+X 技能等级证书转换学分课程表

序号	1+X 技能等级证书	1+X 技能等级证书等级及可转换的学分	1+X 技能等级证书可置换的专业必修课程	备注
----	------------	---------------------	----------------------	----

		等级	可计算的学分		
1	数字影视特效制作职业技能等级证书	初级	4.5	计算机图像设计	
		中级	2.5	影视后期非线性编辑	
		高级	7	影视动画特效合成、Cinema 4D 特效制作	
2	动画制作职业技能等级证书	初级	4.5	三维模型设计	
		中级	3.5	三维创意动画	
		高级	3.5	Substance Painter 次世代 PBR 材质制作	
3	游戏美术设计职业技能等级证书	初级	4.5	计算机图像设计	
		中级	2.5	插画设计	
		高级	3.5	动画角色场景设计	

七、教学进程总体安排

(一)教学进程总体安排表

教学进程总体安排见表 12。

表 12 教学进程总体安排表

课程类别	课程模块	课程类型	课程编码	课 程 名 称	课程性质	考核方式	学分	学时分配			周课时数或周数						备 注
								总学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
											20	20	20	20	20	20	
											16	19	19	17	0	0	总教学周数 理论教学周数
公共基础课程	思想政治课程	B	100004	思想道德与法治	必修	考试	3	48	40	8	4×12						
		B	100012	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	考试	2	32	28	4		4×8					
		B	100002	习近平新时代中国特色社会主义思想概论①	必修	考试	1.5	24	22	2			2×12				
		B	100003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论②	必修	考试	1.5	24	22	2				2×12			
		A	100008	形势与政策①	必修	考查	0.5	4	4	0	2×2						
		A	100009	形势与政策②	必修	考查	0.5	4	4	0		2×2					
		A	100010	形势与政策③	必修	考查	0.5	4	4	0			2×2				
		A	100011	形势与政策④	必修	考查	0.5	4	4	0				2×2			
		A	100017	中国共产党党史①	必修	考查	0.5	8	8	0	2×4						
		A	10001	中国共产党党史②	必修	考查	0.5	8	8	0		2×4					

		8		修	查											
		小计				11	160	144	16							
身心修养课程	A	180005	军事理论	必修	考查	2	36	36	0	36 × 1						
	C	180004	军事技能	必修	考查	2	112	0	112	3w						
	A	150002	职业发展与就业指导①	必修	考查	1	12	12	0	2 × 6						
	B	150003	职业发展与就业指导②	必修	考查	1.5	26	20	6				2 × 13			
	B	150001	创新创业教育	必修	考查	2	32	16	16			4 × 8				
	B	140001	心理健康教育	必修	考查	2	32	24	8		4 × 8					
	C	130001	大学体育①	必修	考查	2	28	0	28	2 × 14						
	C	130002	大学体育②	必修	考查	2	28	0	28		2 × 14					
	C	130003	大学体育③	必修	考查	1.5	26	0	26			2 × 13				
	C	130004	大学体育④	必修	考查	1.5	26	0	26				2 × 13			
	A	110402	劳动教育（一）	必修	考查	1	16	16	0			2 × 8				
	C	140002	劳动教育（二）	必修	考查	1	24	0	24				1w			
	A	110401	大学美育	必修	考查	1	16	16	0		2 × 8					
	小计					20.5	414	140	274							
	A	110201	高等数学①	必修	考试	2.5	40	40	0	4 × 10						
	A	110209	高等数学②	必修	考试	2.5	40	40	0		4 × 10					

科技人文课程	A	110301	实用英语①	必修	考试	3	48	48	0	4×12						
	A	110302	实用英语②	必修	考试	3	48	48	0		4×12					
	B	050002	信息技术①	必修	考查	2	32	16	16	4×8						
	B	050003	信息技术②	必修	考查	1.5	24	12	12		4×6					
	C	200013	社会调查	必修	考查	1	24	0	24				1w			暑期进行
	小计					15.5	256	204	52							
	A	110101	大学语文	限选	考查	1.5	24	24	0	4×6						
	A	110102	中华优秀传统文化	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	A	055124	职业素质拓展（五）①	限选	考查	1	16	16	0	2×8						
	A	055125	职业素质拓展（五）②	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	A	055126	职业素质拓展（五）③	限选	考查	1	16	16	0			2×8				
	A	055127	职业素质拓展（五）④	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
	A	110106	普通话（二）	限选	测试	1	18	18	0		18×1					
	A	170001	国家安全教育	限选	考查	1	16	16	0	2×8						
	A	160001	信息素养	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
	A	110404	节能低碳	任选	考查	0.5	4	4	0		2×2					二选一
	A	110405	绿色环保													
公共选修课程	A	044134	金融知识	任选	考查	0.5	4	4	0			2×2				二选一
	A	110601	湖湘文化													

公共基础课合计						58	996	654	342								
专业（技能）课程	专业基础课程	B	055014	素描基础	必修	考查	3	48	24	24	12×4						
		B	055143	色彩基础	必修	考查	3	48	24	24	12×4						
		B	055139	构成基础	必修	考查	3.5	56	28	28		14×4					
		B	055138	动画运动规律	必修	考查	4	70	28	42		14×5					
		B	055145	视听语言	必修	考试	3.5	54	28	26			18×3				
		B	055001	网页制作	必修	考查	3	48	24	24	12×4						
		B	055020	数字平面设计	必修	考试	2	36	12	24	12×3						
		B	055003	MySql 数据库应用	必修	考试	2	48	24	24		4×12					
		小计						24	408	192	212						
	专业核心课程	B	055136	动画速写	必修	考试	3.5	54	28	26			18×3				
		B	055142	三维模型设计	必修	考查	4.5	72	36	36			18×4				
		B	055134	动画基础	必修	考试	4.5	72	36	36			18×4				
		B	055151	影视后期非线性编辑	必修	考试	2.5	40	20	20				20×2			
		B	055135	动画角色场景设计	必修	考查	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055130	Substance Painter 次世代 PBR 材质制作	必修	考查	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055141	三维创意动画	必修	考查	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055147	影视动画特效合成	必修	考查	5	80	40	40				20×4			
																专业群基础课	
																影视动画方向 (专业方向二选一)	

		B	055156	AIGC 智能创作	必修	考查	2.5	40	20	20				20×2			影视后期方向 (专业方向二选一)
		B	055174	剪映短视频剪辑与运营	必修	考查	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055154	AE 影视后期制作	必修	考试	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055169	达芬奇影视调色	必修	考查	3.5	60	30	30				20×3			
		B	055158	C4D 交互动画技术	必修	考查	5	80	40	40				20×4			
		小计					30.5	498	250	248							
	集中实训课程	C	055133	动画短片制作实训	必修	考查	2	72		72					3w		
		C	055153	影视模型设计与制作实训	必修	考查	2	120		120					5w		
		C	055152	影视后期剪辑与合成实训	必修	考查	3	72		72					3w		
		C	055148	影视动画项目实战企业实训	必修	考查	4	96		96					4w		
		C	200001	毕业设计答辩	必修	考查	4	120		120					5w		
		C	200003	岗位实习①	必修	考查	2.5	90		90					(4w)		假期进行
		C	200004	岗位实习②	必修	考查	12.5	200		200						20w	
		小计					30	770	0	770							
	专业选修课程	B	055144	摄影与摄像	任选	考查	3.5	56	28	28		14×4					选修一门
		A	055131	插画设计	任选	考查											
		B	055090	三大构成设计	任选	考查	2.5	42	22	20		14×3					选修一门

	A	055146	影视动画片制作与管理	任选	考查											
	B	055115	虚拟现实设计	任选	考查	2	36	18	18			18×2			选修一门	
	A	055137	动画衍生产品设计	任选	考查											
	A	055092	场景速写	任选	考查	2	36	18	18			18×2			选修一门	
	B	055168	Zbrush 模型雕刻技法	任选	考查											
	A	055149	影视动画专业英语	限选	考查	2	36	36	0			18×2				
	小计					12	206	122	84							
专业（技能）课程合计					96.5	1882	566	1316								
总计					155	2878	1220	1658								
实习实训周数										4	0	0	2	20	20	
考试周数										1	1	1	1	1	0	
考试门数										4	4	4	2	0	0	
公共基础课时占总课时比例										34.66%						
选修课时占总课时比例										12.94%						
实践课时占总课时比例										57.62%						

注:

- 1) 课程类型中, A—理论课, B—理论+实践课, C—实践课;
- 2) “数字×数字”表示周课时数×教学周数;
- 3) 实习实训环节课程不在进程表中安排固定周学时, 但在对应位置填写实习实训周数, 以“_w”表示, 每周计 24 课时, 计 1 学分; A、B 类课程 每 16 课时计 1 学分;
- 4) 军事理论每周按 36 课时计, 军事技能 3 周按 112 课时计, 岗位实习每周计 10 课时, 共计 240 课时;
- 5) 集中实训课程是指独立开设的专业技能训练课程, 包括单项技能训练、综合技能训练、技能抽查强化训练、课程设计、岗位实习等;
- 6) 建议有条件的课程实行线上线下相结合的教学方式。

(二)学时学分比例

本专业总学时数为 2874 学时，其中理论学时数为 1218 学时，实践学时数为 1656 学时。总学分为 155 学分。

学时学分分配及比例见表 13。

表 13 学时学分分配及比例

课程类别		课程门数 (门)	学时				学分	
			小计	理论学时	实践学时	占总学时比	小计	占总学分比
公共基础课程	思想政治课程	5	160	144	16	5.57%	11	7.10%
	身心修养课程	9	414	140	274	14.41%	20.5	13.23%
	科技人文课程	4	256	204	52	8.91%	15.5	10%
	公共选修课程	12	166	166	0	5.78%	11	7.10%
专业(技能)课程	专业基础课程	8	408	194	214	14.17%	24	15.48%
	专业核心课程	8	498	250	248	17.33%	30.5	19.68%
	集中实训课程	7	770	0	770	26.79%	30	19.35%
	专业选修课程	9	206	122	84	7.17%	12	7.74%
总学时数为 2878 学时，其中： (1) 理论教学为 1212 学时，占总学时的 42.38%； (2) 实践教学为 1658 学时，占总学时的 57.62%； (3) 公共基础课为 996 学时，占总学时的 34.66%； (4) 选修课程为 372 学时，占总学时的 12.94%。								

八、实施保障

(一)师资队伍

1.师资队伍结构

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

队分布。具体的师资队伍结构和比例见表 14。

表 14 师资队伍结构和比例要求

队伍结构		比例 (%)
职称结构	教授	10%
	副教授	30%
	讲师	50%
	助理讲师	10%
年龄结构	35 岁以下	40%
	36-45 岁	40%
	46-60 岁	20%
学历结构	硕士及以上	80%
	本科	20%

2.专任教师

具有高校教师资格；具有高尚的师德，爱岗敬业；具有计算机相关专业本科及以上学历，扎实的计算机专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每五年累计不少于 6 个月的企业实践经历。专业带头人原则上应具有副高以上职称，熟悉影视动画及其应用，掌握高职教育基本规律、教学实践经验丰富、教学效果好，能够较好地把握国内外行业、专业最新发展，能主动联系行业企业和用人单位，了解行业企业和用人单位对影视动画专业人才的实际需求，牵头组织教科研工作的能力强，在本区域或本领域有一定的专业影响力。

3.专业带头人

原则上应取得本专业或相关专业硕士研究生学位，具有副高级或以

上职称及中级以上职业资格的双师型教师，具备良好的理想信念、道德情操、创新意识和团队精神，具有与本专业相关的坚实而系统的基础理论和专业知识，独立、熟练、系统地主讲过两门及以上主干课程，能够较好地把握国内外影视动画专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对影视动画专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4.兼职教师

兼职教师主要从影视动画相关企业聘任，应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的影视动画专业知识和丰富的实际工作经验，具有工程师及以上职称，能承担工学结合专业课程、选修课程与实训教学、实习指导等专业教学任务。

(二)教学设施

1.专业教室基本条件

专业教室需配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，有互联网接入和 Wi-Fi 环境，实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训条件

针对专业课程实习实训要求，根据理实一体教学的要求，以设备台套数量配置满足一个教学班（40 人）为标准设定。具体校内实验实训室基本条件见表 15。

表 15 校内实验实训基本条件

序号	实验实训室名称	基本配置要求	功能说明	所支撑课程
1	多媒体教室	投影仪 1 台、白板或黑板	理论教学	所有理论课程教学
2	动漫软件基础实训室	1.工位数: 120 2.设备配置: 120 套计算机设备	专业基础课程理实一体化教学	信息技术、网页制作、数字平面设计、MySQL 数据库应用、影视动画专业英语
3	绘画实验室	1.工位数: 40 2.设备配置: 40 套画具, 1 台电脑	素描基础和绘画课程实训	素描基础、色彩基础、构成基础; 动画运动规律、动画速写、视听语言、三大构成设计、插画设计、场景速写、动画衍生品设计
4	3D 动画制作实训室	1.工位数: 120 2.设备配置: 120 套计算机设备, 安装 3D 建模软件	3D 动画制作实训	虚拟现实设计、Zbrush 模型雕刻技法、影视动画片制作与管理、计算机图像设计综合实训、动画短片制作实训、影视模型设计与制作实训、影视后期剪辑与合成实训、影视动画项目实战企业实训
5	影视动画实训室	1.工位数: 50 2.设备配置: DV 摄像机 5 台, 三脚架 1 个; 服务器 1 台、显示器 2 台、仿真软件 2 套; 手绘板 40 套; 安装 3D 建模软件、渲染软件、动画制作软件等	影视动画制作实训	摄影与摄像、三维模型设计、动画基础、视听语言、影视后期非线性编辑、动画角色场景设计、Substance Painter 次世代 PBR 材质制作、三维创意动画、影视动画特效合成、AIGC 智能创作、剪映短视频剪辑与运营、AE

序号	实验实训室名称	基本配置要求	功能说明	所支撑课程
				影视后期制作、达芬奇影视调色、C4D 交互动画技术

3.校外实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。校外实习基地应能够反映目前影视动画应用的较高水平，能接受学生半年左右顶岗实习的生产型实习基地，并能够为学生提供实际工作岗位和配备指导教师对学生实习进行指导和管理，有保障实习学生日常实习、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

本专业校外实训实习基地为武汉厚溥教育科技有限公司、重庆德克特实训基地和重庆足下实习基地等，校外实训实习基地配置与要求见表16。

表 16 校外实习基地配置与要求

序号	实训室名称	主要实训项目	基本配置要求	所支撑课程
1	厚溥实训基地	1.动画短片制作实训 2.影视模型设计与制作实训	1.工位数：100 2.设备配置：100套计算机设备	动画短片制作实训 影视模型设计与制作实训
2	德克特实训基地	1.影视后期剪辑与合成实训 2.影视动画项目实战企业实训	1.工位数：100 2.设备配置：一百平以上的办公室+100套计算机设备	影视后期剪辑与合成实训 影视动画项目实战企业实训

3	足下实习基地	1.影视动画建模项目 2.影视动画剪辑合成项目 3.影视动画制作项目	1.工位数: 100 2.设备配置: 一百平以上的办公室+100套计算机设备	岗位实习
---	--------	--	---	------

(三)教学资源

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

1.教材选用基本要求

学校应建立有专业教师、行业专家和教研人员等参加的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选教材，禁止不合格教材进入课堂。

课程教材一般采用高职规划教材，优先选用职业教育国家规划教材。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。

2.图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足本专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献包括：有关影视动画专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书和文献，两种以上影视动画专业相关行业岗位的学术期刊图书。目前，图书馆相关图书数量已有1000余册。

3.数字化资源配备基本要求

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

相关课程资源地址见表 17。

表 17 相关课程资源地址

序号	课程名称	课程地址
1	数字平面设计	https://mooc1.chaoxing.com/course/202225892.html
2	MySQL 数据库设计与实现	http://mooc1.chaoxing.com/course/216509399.html
3	AE 影视后期制作	https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/221515774.html
4	影视后期非线性编辑	https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/225929606.html

(四)教学方法

本专业与企业深度合作，采用以基于岗位任务和工作过程构建的课程体系、主要专业课程实施理实一体化教学、在校内生产性实训基地和校外对口企业完成生产性实训任务的复合型技术技能人才培养模式。

专业基础课程内容有一定的理论性，同时具有较强的实践性。在教学设计上要注重将专业基础理论与实际操作有机结合起来，利用典型的教学载体，采用项目驱动教学法，实行教学做一体化。如影视后期非线性编辑采用典型应用案例为载体进行教学；计算机图像设计采用项目为载体进行理实一体化教学。

专业课程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。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，结合职业技能考证和竞赛要求进行教学，有效提高学生的职业素养与实际工作能力。

同时，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和数字化资源，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。

搭建产学合作平台，充分利用本行业的企业资源，满足学生参观、实训和顶岗实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。与企业技术人员、专家共同开发教材和实验实训指导书，使教学内容更好地与实践结合以满足未来实际工作需要。

(五)教学评价

突出能力的考核评价，体现对综合素质的评价；吸纳更多行业企业和社会有关方面组织参与考核评价。

评价按任务进行，采取过程和终结评价相结合的方式，重视对中间过程的评价；同时也应重视对实践操作能力的检验，以及对工作态度、团队协作及沟通能力的检验。

评价的方式可以采取学生监督评价与教师评价相结合的方式。对以团队方式完成工作过程时，对队员的评价由队长负责，对团队总的评价由教师负责，两者结合形成队员的评价结果。

(六)质量管理

1. 学校和二级学院建立专业建设和教学过程质量监控机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格。

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

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

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

九、毕业要求

本专业学生应达到以下要求方可毕业：

1.修完规定的所有课程（含实践教学环节），成绩合格，学分达到155.5 学分。

2.符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。

3.原则上获得一个或以上与本专业相关的职业资格证书或技能等级证书，如：数字影视特效制作职业技能等级证书。

十、附件

张家界航空职院人才培养方案调整审批表

二级学院		专业	
调整理由（含详细分析报告）：			
调整方案：			
经办人： 年 月 日			
二级学院 审查意见	二级学院负责人签字： 年 月 日		
教务处 意见	教务处负责人签字： 年 月 日		
主管 院领导 意见	主管院领导签字： 年 月 日		

注：1、本表一式二份，一份二级学院存档、一份交教务处；

2、调整教学计划必须提前一个月交报告;

3、对教学计划进行较大调整必须经过详细论证，经主管院领导审批。

张家界航空工业职业技术学院

影视动画 专业人才培养方案论证书

论证专家（专业建设指导委员会成员）				
序号	姓 名	工作单位	职称/职务	签名
1	周继松	重庆足下科技集团	集团董事长	周继松
2	卢卫中	重庆足下科技集团	集团董事长	卢卫中
3	向魏	重庆足下科技集团	技术总监	向魏
4	刘莉莉	重庆足下科技集团	设计总监	刘莉莉
5	曾蛟	湖南厚溥数字科技有限公司	高级工程师	曾蛟
6	杨昕澎	张家界航空工业职业技术学院	讲师	杨昕澎
7	周佳怡	上海酷加文化传播有限公司	校友	周佳怡
论证意见				
影视动画专业人才培养方案结构完整合理，专业定位与培养目标明确，课程体系设计融合了行业需求和职业认证标准，教学进程总体安排得当，体现了创意与技术并重的培养规律；实训项目安排合理，突出综合创作能力培养，契合影视动画专业特性，符合行业人才培养需求。 专家论证组组长签名：周继松 2024年7月5日				

注：本表的扫描件需插入人才培养方案电子档。

张家界航空工业职业技术学院
2024 级专业人才培养方案审核表

专业名称	影视动画
专业代码	560206
二级学院 意见	经市场调研,符合共研设计,专业建设 人才培养方案,符合当前形势。 签字: 王林 (公章) 2024年7月8日
教务处 意见	同意 签字: 王林 (公章) 2024年7月17日
学术委员会 意见	同意 签字: 赵建德 (公章) 2024年7月18日
院长意见	同意 签字: 曾自立 2024年7月25日
学校党委 意见	同意 签字: (公章) 2024年7月29日
备注	