



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:	2025 级
所属学院:	信息技术学院
专业负责人:	杨昕澎
制(修)订时间:	2025 年 6 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2025年全日制影视动画专业。

## 主要编制人：

姓名	职称	二级学院
杨昕澎	讲师	信息技术学院
邓卫红	副教授	信息技术学院
朱华西	副教授	信息技术学院
魏强	副教授	信息技术学院
田菁华	讲师	信息技术学院

## 主要论证专家：

姓名	职称	单位
向魏	集团董事	重庆足下科技集团
刘莉莉	设计总监	重庆足下科技集团
张卫华	高级工程师	重庆足下科技集团
谢厚亮	教授	张家界航空工业职业技术学院
向栖妮	助教	张家界航空工业职业技术学院
彭茜	助教	张家界航空工业职业技术学院
袁军武	毕业生代表	东莞市亿虎动漫模型有限公司
游梦媛	毕业生代表	深圳闽粤珠宝有限公司

# 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 .....	6
(二)课程设置 .....	7
七、教学进程总体安排 .....	44
(一)教学进程总体安排表 .....	44
(二)学时学分比例 .....	48
八、实施保障 .....	48
(一)师资队伍 .....	48
(二)教学设施 .....	50
(三)教学资源 .....	52
(四)教学方法 .....	53
(五)教学评价 .....	53
(六)质量管理 .....	53
九、毕业要求 .....	54

# 影视动画专业

## 2025 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. 字媒体艺术专 业人员 S (2-09-06-072) 2. 数字媒体艺术 专业人员 S (2-09-06-07)	1. 建模 师 2. 动画 师 3. 动作 绑定师、 4. 影视 动画合 成	1. 高级动 画师 2. 高级特 效师 3. 虚拟现 实/增强 现实设计 4. 师游戏 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. 动画制作 职业技能证 书 2. 数字创意 建模职业技 能证书

## (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	<ol style="list-style-type: none"> <li>负责模型上下游的衔接工作；</li> <li>熟练掌握 MAYA 建模与动画模块能独立完成每日任务；</li> <li>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；</li> <li>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；</li> <li>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；</li> <li>独立完成制作角色、道具、场景模型任务，了解贴图 and 材质。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>精通 MAYA 软件，熟练使用 Zbrush, SubstancePainter, PS 等建模相关软件；</li> <li>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；</li> <li>能够独立使用 AfterEffect 软件独立完成动画素材合成与 AfterEffect 中动画的制作；</li> <li>熟悉 Maya mel、Python 编程，有绑定编程经验者优先；</li> <li>精通 Maya 动画模块、角色 Rigging 和变形控制，有能力解决不同角色和各种情况的绑定。</li> </ol>
动画师	<ol style="list-style-type: none"> <li>二维动画制作技能：根据剧本、美术、分镜头，利用传统二维动画技术完成动画制作，能利用 Animate、TVP、MOHO、HARMONY 等二维动画软件进行数字动画制作。</li> <li>三维动画制作技能：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；</li> <li>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；</li> <li>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；</li> <li>物理模拟技能：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；</li> <li>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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>掌握传统手绘二维动画与数字二维动画制作的流程与方法，能够完成以独立镜头为单位的动画片段制作。</li> <li>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；</li> <li>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；</li> <li>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；</li> <li>掌握 layout 制作、B.D 的处理，以及节奏的控制；</li> <li>具有主动发现角色资产需求。</li> </ol>
动作绑定师	<ol style="list-style-type: none"> <li>参与高模角色高级绑定及表情系统；</li> <li>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；</li> <li>参与具体动作设计任务，负责游戏中各类 3D 角色动作制作；</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>负责具体动作设计任务，负责游戏中各类 3D 角色动作制作；</li> <li>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</li> </ol>

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
	4. 熟练使用 Maya，对 Maya 高级脸部表情有深入了解； 5. 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； 6. 了解 Unity 或 Unity 动画模块。	现不同的性格特征 3. 熟悉角色表情制作及整个绑定流程，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。
影视动画合成	1. 熟悉 Maya 为平台的动画模块，富有想象力，热爱动画； 2. 能够与动画导演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和学习能力，能够快速学习，提升并适应公司工作方式； 3. 对三维角色动画制作以及生物结构拥有丰富的经验。对挤压、拉伸、夸张等传统动画理念拥有深刻的理解。良好的动画节奏感。	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

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握影视动画专业知识和技术技能，面向电影、电视、动画、后期等领域，能够从事动画设计、动画制作、影视后期合成等工作的高技能人才。毕业生经过 3-5 年的发展，能够成为建模设计师，动画设计师，动作绑定师和影视后期合成等职位，并有可能能胜任企业的技术总监、创意总监、美术指导、动画导演、动画制

片人等职位。

## (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：掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

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表现特点。

K12：了解影视动画相关文档的写作方法和技巧。

### 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: 具备较强的信息获取能力、独立完成工作的能力。
- A17: 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。

## 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，构建基于工作过程的模块化课程体系。



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	<p><b>1.素质目标:</b> 提升大学生的人生境界;增强对中国特色社会主义的坚定性;提高大学生的社会主义核心价值观自信,把社会主义核心价值观内化为自己的精神追求;自觉锤炼高尚道德品格,提升道德素质;增强建设社会主义法治国家的责任感和使命感,增强走中国特色社会主义法治道路的自觉性和坚定性,提升尊法学法守法用法的法治素养。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 理解和掌握当前大学生所处的时代境遇和新时代对大学生提出的要求;理解人生目的、人生态度和人生价值的内涵与评价标准;理解理想、信念的含义与特征;掌握社会主义核心价值观的基本内容和显著特征;明确社会主义核心价值观的核心与原则,掌握公民道德准则和道德践行的基本途径;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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能用马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观指导言行;正确的人生观来认清自身承担的社会使命和家庭责任;正确的价值观来辨析自己和他人的言行;良好的道德观来约束和指导自己的言行;良好的法治观来分析、评判和解决问题。</p>	<p>1.担当复兴大任,成就时代新人;</p> <p>2.领悟人生真谛,把握人生方向;</p> <p>3.追求远大理想;坚定崇高信念;</p> <p>4.继承优良传统,弘扬中国精神;</p> <p>5.明确价值要求,践行价值准则;</p> <p>6.遵守道德规范,锤炼道德品格;</p> <p>7.学习法治思想,提升法治素养。</p>	<p>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。</p> <p>2.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。</p> <p>3.以学生需求创设学习情境,以“问题链”为贯穿,以“微活动”为载体,以多媒体教学资源为辅助,使学生在学习中思考,在思考中澄清,突破重点和难点。</p> <p>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。</p>	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 K1 K2 A1

<p>毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论</p>	<p><b>1.素质目标:</b> 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;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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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;通过学习马克思主义中国化的历史进程,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;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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 通过师生本课程的“教与学”,熟练掌握课程的基本概念,正确表达思想观点的能力;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;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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4.社会主义建设道路初步探索的理论成果:社会主义建设道路初步探索意义和经验教训。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>2.教学方法:讲授法、问题探究法、头脑风暴法、翻转课堂法。</p> <p>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。</p> <p>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%。</p>	<p>32</p>	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q8 K1 A1</p>
<p>习近平新时代中国特色社会主义思想</p>	<p><b>1.素质目标:</b> 善于运用习近平新时代中国特色社会主义思想,密切联系思想实际和学习实际,做到学以致用、学用结合、有的放矢;牢记初心使命、勇担时代重任,积极投身以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴的伟大征程;引导青年学生树立正确的世界观、人生观、价值观,增强社会责任感和历史使命感,努力成为担当民族复兴大任的时代新人。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 准确理解、深刻把握习近平新时</p>	<p>1.新时代坚持和发展中国特色社会主义。</p> <p>2.以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。</p> <p>3.坚持党的全面领导。</p> <p>4.坚持以人民为中心。</p> <p>5.全面深化改革开放。</p> <p>6.推动高质量发展。</p> <p>7.社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略。</p> <p>8.发展全过程人民民主。</p>	<p>1.主要使用多媒体等现代化教学手段,同时开展丰富多彩的第二课堂活动合实践教学活</p> <p>2.以实际任务为引导,以案例问题为驱动,把教学过程变为学生自主性、能动性、创新性学习的过程,充分发挥教与学两方面的积极性。</p> <p>3.提倡采用案例教学法、讨论法等教学方法,提高学生的自学能力、创新能力和可持续发展能力。</p> <p>4.注重理论联系实际,注重各教学环节(理论教学、社会实践、课后作业、辅导参考)的有机联系,强化课后作业和</p>	<p>48</p>	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q8 K1 A1</p>

义思想概论	<p>代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求;全面了解习近平新时代中国特色社会主义思想蕴含的人民至上、崇高信仰、历史自觉、问题导向、斗争精神、天下情怀等理论品格和思想风范;深刻领会习近平新时代中国特色社会主义思想的时代意义、理论意义、实践意义、世界意义。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 把握这一思想的科学体系,做到融会贯通;善于用这一思想观察社会、思考人生,从中汲取前进的智慧和力量。</p>	<p>9.全面依法治国。 10.建设社会主义文化强国。 11. 以保障和改善民生为重点加强社会建设。 12.建设社会主义生态文明。 13.维护和塑造国家安全。 14.建设巩固国防和强大人民军队。 15.坚持“一国两制”和推进祖国统一。 16.中国特色大国外交推动构建人类命运共同体。 17.全面从严治党</p>	<p>辅导环节。 5.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%。</p>		
形式与政策	<p><b>1.素质目标:</b> 感知国情民意,体会党的路线方针政策的正确;树立正确的世界观、人生观和价值观,激发学生对国家、民族的认同,增强“四个意识”;坚定“四个自信”,做到“两个维护”,为实现中华民族伟大复兴而奋斗目标而发奋学习,成为合格的社会主义建设者和接班人。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握与认识《形势与政策》课程中所蕴含的基本理论和基础知识;掌握党的路线方针政策的基本内容,了解我国改革开放以来形成的一系列政策和建设中国特色社会主义进程中不断完善的政策体系;夯实理论学习根基,形成完整的科学知识结构体系。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能正确分析形势和理解政策,如对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力;能积极参加社会实践,在实践中提升观察和分析形势的能力;增强学生理论联系实际,理解、贯彻执行政策的本领。</p>	<p>1.党的建设及新举措新成效; 2.党中央关于五大方面建设的新决策新部署; 3.坚持“一国两制”、推进祖国统一的新进展新局面; 4.中国坚持和平发展道路、推动构建人类命运共同体的新理念新贡献。</p>	<p>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.主要使用多媒体等现代化教学手段,同时开展丰富多彩的第二课堂活动合实践教学活活动,比如课堂讨论、辩论、演讲、影视观看、社会调查等,给学生更多的思维空间,强化对知识的理解和应用。 3.考核评价:课程考核方式以考查为主,按照形成性考核占60%+终结性考核占40%的权重比进行课程考核与评价。</p>	16	Q1 Q2 Q3 K1 A1

中国共产党党史	<p><b>1.素质目标:</b> 提升政治认同、思想认同、情感认同,真正做到“学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行”;坚定对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心,真正坚定“四个自信”,以昂扬姿态为全面建设社会主义现代化国家而努力奋斗。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 了解中国共产党的性质和宗旨,中国共产党为国家和民族做出的重大贡献;理解坚持和捍卫新中国的基本制度的深层原因;理解我国实行改革开放的历史原因及伟大成就;理解马克思主义的真理性,中国特色社会主义在世界社会主义发展进程中的历史地位;理解中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”等重大问题。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能运用“问题意识”具体问题具体分析、理论联系实际;能紧密结合中国近现代的历史实际,并通过对有关历史进程、事件和人物的分析,启发个人的成长成才;提高运用科学的历史观和方法论分析历史问题、辨别历史是非的能力。</p>	<p>专题一:党史(新民主主义革命时期)。</p> <p>专题二:新中国史。</p> <p>专题三:改革开放史。</p> <p>专题四:社会主义发展史。</p> <p>专题五:理想信念篇。</p> <p>专题六:爱国情怀篇。</p> <p>专题七:修学储能篇。</p> <p>专题八:磨砺意志篇、友爱亲情篇。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3.开展丰富多彩的第二课堂活动,给学生更多的思维空间,强化对知识的理解和应用。</p> <p>4.考核评价:考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。</p>	16	Q1 Q2 Q3 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	<p><b>1.素质目标:</b> 激发学生的爱国热情,增强学生的国防意识;提升学生的防间保</p>	<p>1.国防概述:国防基本要素;国防历史;主要启示。</p> <p>2.国防法制:国防法</p>	<p>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。</p>	36	Q1 Q2

	<p>密意识和安全意识；帮助学生树立科学的战争观和方法论；增强爱党、爱军意识，树立打赢信息化战争的信心。</p> <p><b>2.知识目标：</b>了解国家安全概念的产生、发展及其科学内涵，充分理解认识总体国家安全观的主要内容；了解我国的国防历史和国防建设的现状及其发展趋势，熟悉国防法规、国防政策和军事战略的基本内容；了解军事思想的形成与发展过程，初步掌握我军军事理论的主要内容，明确我军的性质、任务和军队建设的主要指导思想；了解信息化装备的概念及武器装备信息化的主要方式、发展演变及对作战的影响。</p> <p><b>3.能力目标：</b>具备利用军事理论知识进行宣传的能力；能正确认识世界主要国家军事力量及战略动向；具备对习近平强军思想的科学含义积主要内容的理解、领悟、宣传和贯彻习近平强军思想的能力；具备对信息化战争的形成、主要形态、特征、代表性战例和发展趋势的认识、分析的能力。</p>	<p>规体系；公民国防权利和义务。</p> <p>3.国防建设：国防体制；国防建设成就；国防建设目标和政策；武装力量。</p> <p>4.国防动员：武装力量动员；国民经济动员；人民防空动员；交通战备动员；国防教育。</p> <p>5.军事思想概述：形成与发展；体系与内容；毛泽东、邓小平、江泽民、胡锦涛、习近平军事思想。</p> <p>6.国际战略环境概述。</p> <p>7.国际战略格局：历史、现状和特点；发展趋势。</p> <p>8.我国安全环境：演变与现状；发展趋势；总体国家安全观。</p> <p>9.高技术概述：概念与分类；发展趋势；对现代作战的影响；高技术军事上的应用。高技术与新军事变。</p> <p>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。</p> <p>11.信息化战争特点：主要特征和发展趋势。</p>	<p>2.以实际任务为引导，以案例问题为驱动，把教学过程变为学生自主性、能动性、创新性学习的过程，充分发挥教与学两方面的积极性。</p> <p>3.使用多媒体等现代化教学手段，同时开展丰富多彩的第二课堂活动合实践教学活活动，比如课堂讨论、辩论、演讲、影视观看等，给学生更多的思维空间，强化对知识的理解和应用。。</p> <p>4.教师应具备丰富的军事理论知识。</p> <p>5.考核评价：考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。</p>		<p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>A1</p>
<p>军事技能</p>	<p><b>1.素质目标：</b>加深学生对国防概念的理解；培养学生的国家安全意识；学生良好的军事素质，树立科学的战争观和方法论，更好地对国防事业献计献策。</p> <p><b>2.知识目标：</b>了解国家安全概念的产生、发展及其科学内涵；了解我国的国防</p>	<p>1.共同条令教育。</p> <p>2.班、连、排的队列动作。</p> <p>3.轻武器基本知识。</p> <p>4.战术训练。</p> <p>5.格斗基础。</p> <p>6.战场医疗救护。</p> <p>7.核生化防护。</p> <p>8.战备规定。</p> <p>9.紧急集合。</p> <p>10.行军拉练。</p> <p>11.野外生存模拟。</p>	<p>1.融入课程思政，培养学生在军事领域的基本技能和战术素养，增强国防意识和集体荣誉感。</p> <p>2.由武装部指导高年级士官生开展本课程军事训练部分的教学及实践。</p> <p>3.通过理论讲授、案例导入、实操训练等方法。</p> <p>4.充分利用信息化教</p>	<p>112</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q8</p> <p>K1</p> <p>A1</p>

	<p>历史和国防建设的现状及其发展趋势,熟悉国防法规、国防政策和军事战略的基本内容;了解军事思想的形成与发展过程;了解信息化装备的概念及武器装备信息化的主要方式、发展演变及对作战的影响。</p> <p><b>3.能力目标:</b>能用总体国家安全观分析当前和今后一段时间我国面临的安全威胁;能对战争与军队相关问题进行一般性的分析,并提出自己的见解和建议;能用相关知识来分析历史和现实中的战争问题;具备一定的对信息化武器装备对未来作战影响的分析能力。</p>	12.识图用图。	<p>学手段开展理论教学及军事训练。</p> <p>5.考核评价:考核方式采用平时考核 60%+期末考试 40%。</p>		
职业发展与就业指导	<p><b>1.素质目标:</b>树立职业发展的自主意识;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;培养积极健康的求职心态,并提升职场感知,坦然面对就业挫折。</p> <p><b>2.知识目标:</b>了解职业发展的阶段特点;较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境;了解就业形势与政策法规;掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及求职的基本知识。</p> <p><b>3.能力目标:</b>能撰写个人职业生涯规划与规划书;能撰写规范的求职简历、实施基本的求职礼仪和求职权益维护;能在职场顺利完成与人沟通、自我管理和</p>	<p>1 大学生职业生涯规划概述。</p> <p>2.自我认知。</p> <p>3.职业认知。</p> <p>4.职业发展决策与行动。</p> <p>5.就业形式与政策。</p> <p>6.求职目标与流程。</p> <p>7.求职技巧修养。</p> <p>8.求职权益保障。</p> <p>9.求职心理调适。</p> <p>10.职业适应与发展。</p> <p>11.模拟求职。</p> <p>12.求职体验。</p>	<p>1.融入课程思政,提高学生职业规划与就业竞争力。</p> <p>2.采用在线教学与实践教学相结合的方法。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5.加强学生学习过程管理,突出过程与模块评价,并注重过程记录。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%。</p>	38	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>A1</p>

	良好的人际交往。				
创新创业教育	<p><b>1.素质目标:</b> 正确定位创业价值观,形成良好的创新创业心态;客观对待创新与创业的关系,深刻全面评估个人创新全貌;理性对待创业,不盲目乐观,不随波逐流;能全面深刻分析自己创业的可行性,不断完善和提升自己。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握开展创业活动所需的基本知识;掌握创新思维和创新方法的训练方法以及创新计划的撰写方法;认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性,辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法,熟悉新企业的开办流程与管理,提高创办和管理企业的综合素质和能力。</p>	<p>1.创新创业概述。</p> <p>2.创新思维与训练。</p> <p>3.创业环境分析。</p> <p>4.创业机会与风险。</p> <p>5.创业者与创业团队。</p> <p>6.创业计划。</p> <p>7.创业资源与融资。</p> <p>8.商业模式。</p> <p>9.新企业的创办。</p> <p>10.创业政策。</p>	<p>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。</p> <p>2.通过运用模拟情景、现场教学等方式,努力将相关教学过程情境化,使学生更真实地学习知识、了解原理、掌握规律。</p> <p>3.通过在校内组织开展创业大赛、创业社团活动、创业者访谈、创业项目介绍等活动,将课堂知识与创业实践紧密结合起来,培养学生实践中运用所学知识发现问题和解决实际问题的创业能力。</p> <p>4.模拟创业沙盘和项目路演教学应作为该门课程的特色教学方式。</p> <p>5.考核方式:过程考核40%+期末综合考查60%。</p>	32	Q3 Q4 Q6 K2 A1 A2
心理健康教育	<p><b>1.素质目标:</b> 提升学生的心理韧性和抗压能力;增强学生的自信心和自我价值感;培养学生的社会责任感,鼓励他们在必要时向他人提供心理支持和帮助。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握心理健康的基本概念、原则和方法,了解心理健康对个人成长和幸福的重要性;识别和了解常见的心理问题,如焦虑、抑郁等,以及这些问题的成因和可能的影响;熟悉并掌握一系列心理调适的技巧和方法;了解如何获取和利用心</p>	<p>理论:</p> <p>1.心理健康绪论。</p> <p>2.自我意识。</p> <p>3.人格塑造。</p> <p>4.学习与创造。</p> <p>5.情绪管理。</p> <p>6.人际交往。</p> <p>7.压力与挫折。</p> <p>8.生命教育。</p> <p>实践:</p> <p>1.心享影评。</p> <p>2.打卡心理中心。</p> <p>3.小组体验。</p> <p>4.心理普测。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3.考核评价:过程考核50%+期末综合考查30%+实践考察20%。</p>	32	Q1 Q2 Q4 Q7 Q8 A1 A2

	理健康服务和资源。 <b>3.能力目标:</b> 能准确识别和评估自己的情绪、需求和价值观;能在面对压力和挑战时保持冷静和理智;能与人沟通并建立良好人际关系;能独立或合作解决生活中遇到的心理问题。				
大学 体育	<b>1.素质目标:</b> 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。 <b>2.知识目标:</b> 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。 <b>3.能力目标:</b> 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。	1.体育健康理论; 2.田径; 3.三大球类运动; 4.大学生体质健康测试; 5.篮球选项课、排球选项课、足球选项课、羽毛球选项课、武术选项课、健美操选项课。	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体全面发展。 2.教学中注意宽松教学环境,区别对待不同基础的学生。 3.适当组织,精讲多练,积极启发和引导,凸显学生的主体地位。 4.加强师生之间的交流与互动,突出健康教育和体育能力的培养,重点发展学生全面的身体素质。 5.考核评价:实践学习过程考核 60%+期末身体素质测试 40%。	108	Q1 Q2 Q8 Q9
劳动 教育 (理 论)	<b>1.素质目标:</b> 树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的劳动观念,引导学生热爱劳动、尊重劳动、珍惜劳动成果,自觉遵守劳动安全法规。 <b>2.知识目标:</b> 认识劳动,了解其发展、目的和意义;了解劳动者和劳动组织的概念、分类和作用;了解劳动法以及劳动安全的概念;了解劳模的内涵及其对社会发展的积极作用;了解工匠的内涵及其对社会发展的	1.劳动认知。 2.劳动精神。 3.劳模精神、工匠精神。 4.职业院校的劳动实践。	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.利用学习通平台,将教学资源应用与日常教学深度融合。 3.利用结构化课程、微课、微视频、PPT等,引导学生自主学习,从而推进现代化教学手段的改革。 4.考核评价:学习平台记录 60%+期末综合考查 40%。	16	Q1 Q2 Q4 Q5 Q6 Q8 K1

	积极作用。 <b>3.能力目标:</b> 尊重劳动、热爱劳动,具有较强的实践能力;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;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。				
劳动教育(实践)	<b>1.素质目标:</b> 树立正确的劳动观念;培育积极的劳动精神;增强对劳动者的尊重和珍惜劳动成果的意识。 <b>2.知识目标:</b> 掌握基本的劳动技能和知识; <b>3.能力目标:</b> 具备必备的劳动能力;具备正确的劳动价值观,热爱劳动。	1. 基本的劳动技能和知识。 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. 考核方式: 实践教育活动完成情况 60%+小组互评 10%+个人自评 10%+个人总结 20%。	24	Q1 Q2 Q4 Q5 Q6 Q8 K1
大学美育	<b>1.素质目标:</b> 树立正确审美观,陶冶高尚的道德情操,塑造美好心灵;培养爱国主义精神;尊重艺术,理解多元文化。 <b>2.知识目标:</b> 了解马克思主义美学的基本原理,以及美学的意义、任务和途径。 <b>3.能力目标:</b> 能运用所学知识赏析身边的美;能够运用自然美、生活美、艺术美、文字美、科技美来感受生活;具备感受美、表现美、创造美的能力。	1. 人类美化自身的科学。 2. 美的本质和根源 3. 审美门户。 4. 审美范畴 5. 审美意识 6. 审美心理 7. 自然审美 8. 社会审美 9. 科学审美与技术审美 10. 艺术审美 11. 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. 使用在线开放课程教学。 3. 考核评价: 过程考核 60%+ 期末综合考察 40%。	16	Q1 Q2 Q3 Q9 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	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培
---	------	------	------	------	------

程名称					养规格
高等数学	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 通过本课程的基本概念和数学思想的学习,培养学生的思维能力和数学语言表达能力;通过本课程的基本运算的训练实践,培养学生的逻辑思维能力和数学计算能力;通过本课程应用问题分析、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。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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;</p> <p>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, 传授必需的数学知识, 渗透数学建模思想和方法, 培养学生的创新能力和应用数学知识解决实际问题的能力;</p> <p>4.通过案例导入、理论讲授、实操训练等方法, 充分利用信息化教学手段开展理论教学;</p> <p>5.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;</p> <p>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%。</p>	80	Q1 Q2 Q3 Q4 K4 A1
实用英语	<p><b>1.素质目标:</b> 认识英语学习意义, 树立正确英语学习观; 理解多元文化内涵, 树立中华民族和人类命运共同体意识, 形成正确的世界观、人生观、价值观; 通过</p>	<p>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</p>	<p>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。</p> <p>2.坚持以“应用为目的, 实用为主, 够用为度”</p>	96	Q1 Q2 Q3 Q4 K3

	<p>比较加深对中华文化的理解,继承中华优秀传统文化,增强文化自信。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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识。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。能用英语讲述中国故事、传播中华文化;能有效完成跨文化沟通任务;能根据升学、就业等需要,采取恰当方式方法,进行英语终身学习。</p>	<p>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。</p> <p>总体归纳为:</p> <p>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;</p> <p>2.简单实用的语法规则的学习与重温;</p> <p>3.口语、听力、阅读、翻译和写作等各项能力的训练。</p>	<p>的人才培养大方向,利用“线上+线下”混合式外语教学新生态。</p> <p>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。</p> <p>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%。</p>		A1 A3
信息技术	<p><b>1.素质目标:</b> 提高计算机专业素质及网络安全素质,具备信息伦理和数据隐私保护的意识,具备团结协作意识。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握计算机基础知识及操作系统知识;掌握计算机及网络基础知识;掌握 Word、Excel、PowerPoint 的相关知识。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能综合利用各种信息资源、科学方法和信息技术工具解决问题;能熟练操作 OFFICE 常用办公软件。</p>	<p>1.信息技术基础知识。</p> <p>2.网络技术应用基础。</p> <p>3.Windows 操作系统的使用。</p> <p>4.Word 实现文字处理。</p> <p>5.Excel 实现电子表格处理。</p> <p>6.Powerpoint 实现演示文稿制作。</p> <p>7. Word 高级排版。</p> <p>8.Excel 高级应用。</p> <p>9.Powerpoi 高级制作。</p>	<p>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。</p> <p>2.通过理论讲授、案例展示、实操训练等方法,充分利用信息化教学手段开展理论及实践教学。</p> <p>3.考核评价:过程考核50%+测试50%。</p>	56	Q1 Q2 Q3 Q4 K2 A1 A4
社会	<p><b>1.素质目标:</b> 提高社会实践能力,促进学生身心发展。</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</p>	<p>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</p>	24	Q3 Q4

调查	<p><b>2.知识目标:</b> 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><b>3.能力目标:</b> 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>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方法;④先进人物、先进事迹;⑤社会热点问题;</p> <p>2. 社会调查必须进行实地考察, 实事求是的分析研究, 撰写出有实际内容、理论水平和参考价值的调查报告。</p>	<p>务相结合。</p> <p>2. 教学方法: 探究教学、分组教学。</p> <p>3. 课程的考核:</p> <p>(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;</p> <p>(2) 实习成绩为: 通过和不通过;</p> <p>(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;</p> <p>(4) 实习报告必须在开学第一周周三之前上交指导教师, 否则以不通过记分。指导教师必须在第二周周三之前将评定后的学生报告交教务办公室。</p>		<p>Q5 Q7 K2 A1 A2</p>
----	---	---	---	--	---------------------------------------

#### (4) 公共选修课程

公共选修课程包含 13 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	<p><b>1.素质目标:</b> 树立正确的人生观和价值观, 养成仁爱、向善、进取的人文情怀, 形成谦让、诚信、刚毅的品质, 塑造健全的人格; 培养良好的社会交际能力和团队协作精神和爱岗敬业的职业道德; 具有较强的观察、分析、思考及解决问题的能力, 具备走向未来工作岗位的基本职业素质。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 获得汉语言听说读写的基础知识及人文知识; 掌握鉴赏文学作品的知识; 掌握职业需要的口头表达和书面表达知识。</p>	<p>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”。</p> <p>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。</p> <p>3. 课程以中国文学所体现的人文精神及优秀传统文化熏陶学生, 把传授知识与陶冶情操结合起</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 结合校园的文化建设, 指导学生积极参与第二课堂活动。</p> <p>4. 考核评价: 过程考核 60%+期末综合考试 40%。</p>	24	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 K1 A1 A2</p>

	<p><b>3.能力目标:</b>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。</p>	<p>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。</p>			
中华优秀传统文化	<p><b>1.素质目标:</b>激发对中华优秀传统文化的热爱之心、敬畏之情, 树立文化自信; 培育人本精神、伦理精神和务实精神, 提升审美情趣, 提高人文素养; 树立正确的人生观、价值观、审美观、职业观, 塑造健全人格。</p> <p><b>2.知识目标:</b>把握中国传统文化的产生条件, 厘清中国传统文化的特征及基本精神, 了解中国传统文化的传播和影响; 掌握中国传统哲学的主要特点和价值取向, 领会中国古代诗歌、散文、小说的文化内涵, 了解中国古代科技的伟大成就; 梳理中国古代社会生活、节日习俗的主要内容和价值意义, 熟悉中国古代艺术文化的发展变迁及主要成果</p> <p><b>3.能力目标:</b>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。</p>	<p>1. 中国传统文化概述。 2. 中国古代哲学和文学。 3. 中国传统宗教文化。 4. 中国传统饮食文化。 5. 中国古代科学技术。 6. 中国古代文学。 7. 中国节日风俗。</p>	<p>1. 融入课程思政, 在传承文化的同时, 鼓励学生对中国优秀传统文化进行创新性思考和表达;</p> <p>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。</p> <p>3. 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>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。</p> <p>5. 与校园文化建设相结合。</p> <p>6. 考核评价: 过程考核 60%+期末综合考察 40%。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q9 K1
物理	<p><b>1.素质目标:</b>初步具有实事求是、一丝不苟、精益求精的科学态度和精神品质; 关心国内外科技发展现状与趋势, 有为实现中华民族伟大复兴而奋斗的信念和初步行动; 认识科学、技术、社会、环境的关系, 形成节能意识、环保意识增强可持续发展的社会责任感。</p> <p><b>2.知识目标:</b>理解质点运动及运动规律、静电场、恒定磁场、电磁感</p>	<p>1. 质点的运动与力。 2. 运动的守恒量与守恒定律 3. 刚体的定轴转动。 4. 真空中的静电场。 5. 恒定电流的磁场。 6. 静电场中的导体与电介质。 7. 机械振动。 8. 机械波。 9. 热力学基础。</p>	<p>1. 融入课程思政, 从物理学的视角正确认识自然、解决实际问题, 形成自然观。</p> <p>2. 采用线上教学授课模式, 线上教学要注重在线解答学生课程学习过程的疑难困惑, 要注重引导学生态度与思维的改变, 概念的形成与应用等。</p> <p>3. 以演示实验为引导, 以生活案例问题为驱动, 把教学过程变为学生自主性、能动性、</p>	16	Q1 Q6 K1 A1

	<p>应等有关基础知识；了解刚体动力学、热力学、流体力学、机械振动和机械波、波动光学等未来学习和未来发展所需要的物理知识；了解物理学发展的历史、现状和前沿。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能根据实际需求, 选用恰当的模式; 能对常见的物理问题, 进行分析和推理, 找出规律, 形成结论; 具有批判性思维, 能基于证据大胆质疑, 多角度探索解决问题的方法; 能运用科学证据对所要解决的问题进行描述、解释和预测; 初步具有发现问题、提出假设、设计验证方案、收集证据、结果验证、反思改进的能力。</p>	<p>10.狭义相对论简介。</p> <p>11.量子物理基础。</p>	<p>创新性学习的过程, 充分发挥教与学两方面的积极性。</p> <p>4.注重提升学生物理素养, 提高学生的自学能力、创新能力和可持续发展能力。</p> <p>5. 考核评价: 考核方式采用平台过程考核 50%+线上考试 25%+应用考核 25%。</p>		
<p>职业 素质 拓展</p>	<p><b>1.素质目标:</b> 树立正确的人生观和价值观; 养成仁爱、向善、进取的人文情怀; 形成谦让、诚信、刚毅的品质, 塑造健全的人格; 具备爱国情怀, 有社会责任感。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握职业生涯规划的基本理论知识; 掌握职业发展各阶段的特点; 了解将来从事职业的特性以及社会环境特点; 了解当前就业形势与相关政策法规。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 具备自我探索 and 进行创新的基本能力; 能独立应对求职全过程; 能处理职场中面对的各种问题; 能对个人职业生涯进行规划。</p>	<p>1.珍爱生命。</p> <p>2.宿舍安全与卫生。</p> <p>3.防范网络诈骗。</p> <p>4.表达能力提升。</p> <p>5.情绪管理。</p> <p>6.健康思维。</p> <p>7.树立正确的恋爱观。</p> <p>8.自我介绍训练。</p> <p>9.行业发展前景。</p> <p>10.成立班级公司。</p> <p>11.公司运行模式。</p> <p>12.创业计划书。</p> <p>13.校园瑜伽。</p> <p>14.读书与分享。</p> <p>15.体能测试。</p> <p>16.感恩教育。</p> <p>17.素质拓展训练。</p> <p>18.劳动工匠精神。</p> <p>19.法制教育。</p> <p>20.交通安全。</p> <p>21.消防安全。</p> <p>22.时间管理。</p> <p>23.学习思维。</p> <p>24.压力管理。</p> <p>25.职场礼仪。</p> <p>26.工作思维。</p> <p>27.职场攻略。</p>	<p>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 and 技能基础。</p> <p>2.结合多媒体教学手段, 开展丰富多彩的课堂实践教学活 动, 比如课堂讨论、拓展活动、瑜伽练习、分组 PK、模拟情境、角色扮演等手段, 给学生更多自主创造 and 自主发挥的空间, 强化职业素养的形成。</p> <p>3.考核评价: 过程考核 60%+ 终结性评价 40%。</p>	<p>64</p>	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 A1 A2</p>

		<p>28.如何写好简历。</p> <p>29.面试技巧。</p> <p>30.创业项目成果展。</p> <p>31.大扫除活动。</p> <p>32.模拟面试。</p> <p>33.招聘会现场体验。</p> <p>34.素质拓展训练。</p>			
普通 话(培 训+测 试)	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.普通话概说和普通话水平测试;</p> <p>2.普通话基础知识;</p> <p>3.普通话的声母、韵母、声调及难点训练;</p> <p>4.普通话的音变;</p> <p>5.单音节字词、多音节字词、短文朗读辅导;</p> <p>6.命题说话训练及模拟测试。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4.考核方式:课程考试考核采用普通话国测。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 A2
国家 安全 教育	<p><b>1.素质目标:</b> 理解中国特色国家安全体系,树立国家安全底线思维;建立正确国家安全观念,培育宏观国际视野;培养学生“国家兴亡,匹夫有责”的责任感和理性爱国的行为素养。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握总体国家安全观的内涵和精神实质;理解中国特色国家安全体系;构筑国家整体安全思维架构。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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</p>	<p>1.国家安全基本概念。</p> <p>2.系统理论与地缘战略。</p> <p>3.国家安全主流理论。</p> <p>4.传统与非传统国家安全观。</p> <p>5.总体国家安全观。</p> <p>6.恐怖主义与国家安全。</p> <p>7.民族问题与国家安全。</p> <p>8.新型领域安全。</p> <p>9.国家安全委员会。</p>	<p>1.教学方式:案例教学,情景教学。</p> <p>2.教学方法:启发式教学,讨论式教学,探究式教学。</p> <p>3.教学模式:培训讲座。</p> <p>4.考核方式:以学习心得体会或小论文考核为主。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q7 K2 A1 A2

	行动；能做到责任担当、筑牢国家安全防线。	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	<p><b>1.素质目标:</b> 树立信息意识。规范学术行为,遵循信息伦理道德;树立信息安全与国家总体安全思想;培养学生团结协作,交流共享的思想与意识。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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;了解学术规范要求和学术论文写作要求。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能用科学方法进行文献信息的收集、整理、加工和利用。</p>	<p>1.信息与信息素养。</p> <p>2.信息检索。</p> <p>3.信息检索技术。</p> <p>4.搜索引擎。</p> <p>5.图书资源的检索与利用。</p> <p>6.学术文献数据库。</p> <p>7.特种文献信息检索。</p> <p>8.学术规范与论文写作。</p>	<p>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。</p> <p>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;</p> <p>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;</p> <p>4.以形成性评价方式为主。过程性考核(80%)+终结性考核(20%)。</p>	16	Q1 Q2 Q3 Q6 K8 A1
节能低碳	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.全国节能宣传周与全国低碳日主题讲座;</p> <p>2.节能低碳专题讲座;</p> <p>3.“节能低碳,从我做起”活动实践。</p>	<p>1.教学方式:项目教学,案例教学,情景教学。</p> <p>2.教学模式:培训讲座,实践教学。</p> <p>3.教学方法:案例教学,讨论式教学,实践教学。</p> <p>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。</p>	4	Q1 Q6 K2 A1
绿色环保	<p><b>1.素质目标:</b> 树立“绿水青山就是金山银山重要理念”;培养生态文明价值观;增强自觉践行绿色环保的意识;养成积极参与公益活动的自学习惯。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p>	<p>1.绿色环保主题讲座(一);</p> <p>2.绿色环保主题讲座(二)</p> <p>3.“绿色环保,从我做起”活动实践。</p>	<p>1.教学方式:项目教学,案例教学,情景教学。</p> <p>2.教学模式:培训讲座,实践教学。</p> <p>3.教学方法:案例教学,讨论式教学,实践教学。</p> <p>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。</p>	4	Q1 Q6 K2 A1

	<p><b>3.能力目标:</b> 培养绿色环保宣传普及能力; 培养绿色环保践行能力。</p>				
金融知识	<p><b>1.素质目标:</b> 培养学生树立金融安全意识; 培养学生树立正确的消费观;</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能够做好自身财务管理; 能够准确的识别电信诈骗, 具备一定的反诈骗能力; 能够建立良好的信用体系; 能够准确识别不良校园贷, 且有效避免。</p>	<p>1.金融导论。 2.金融机构。 3.金融市场。 4.国际金融。</p>	<p>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。</p>	4	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1</p>
湖湘文化	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 对湖湘文化的基本面貌、基本特征和主体品格有初步了解; 熟知并传承湖湘文化的基本精神; 领会湖湘传统哲学、文学、艺术、宗教、科技等方面文化精髓; 基本掌握起关键作用的人物、流派和他们的贡献。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.湖湘文化及其历史地位。 2.湖湘文化的形成与发展。 3.湖湘文化的灵魂精髓。 4.湖湘文化的杰出代表。</p>	<p>1.教学方式: 项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等。 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: 过程考核 70%+期末综合考察 30%。</p>	4	<p>Q1 Q2 Q9 K1 A2</p>

<p>现代企业管理与IS09000标准质量管理</p>	<p><b>1.素质目标:</b>培养学生诚实、守信、合作、敬业的良好品质。  <b>2.知识目标:</b>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。  <b>3.能力目标:</b>能用管理的知识分析、解释企业的管理活动;具有辨别企业类型和解释企业管理功能的能力;具有人力资源选拔和员工招聘测评的能力,能够招聘到合适的员工。</p>	<p>1.管理基础知识。  2.企业管理概述。  3.人力资源与人力资源管理。  4.员工招聘。</p>	<p>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.运用多种现代化教学手段,包括多媒体课件、模拟教学环境、现场教学、视频、网络教学、课余活动等。  3.考核评价:过程考核40%+期末综合考查60%。</p>	<p>4</p>	<p>Q1  Q3  Q4  Q7</p>
<p>社会责任</p>	<p><b>1.素质目标:</b>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。  <b>2.知识目标:</b>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。  <b>3.能力目标:</b>能够明确个人理想和社会理想的关系,增强自我责任感;能够对父母、家庭尽责任,增强自身家庭责任感;能够正确处理个人利益与集体利益的关系,增强集体责任感;能够热爱祖国、民族,增强国家(民族)责任感;能够爱岗敬业,增强职业责任感。</p>	<p>1.社会责任感的含义。  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。</p>	<p>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。</p>	<p>4</p>	<p>Q1  Q2  Q3  Q4  K2</p>

## 2. 专业(技能)课程

### (1) 专业基础课程

专业基础课程包含 7 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
素描基础	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.了解铅笔的各种型号;</p> <p>2.掌握纸张与画本;</p> <p>3.了解绘画辅助工具及姿势;</p> <p>4.掌握素描线条;</p> <p>5.了解握笔方式;</p> <p>6.了解线条表现各种质感;</p> <p>7.掌握外形特征;</p> <p>8.了解物体的透视;</p> <p>9.了解物体的立体感;</p> <p>10.了解构图的基本法则;</p> <p>11.掌握观察作画;</p> <p>12.掌握光的效果;</p> <p>13.掌握深度效果;</p> <p>14.掌握笔触效果;</p> <p>15.掌握图案与构图。</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等;</p> <p>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;</p> <p>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%)。</p>	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A6 A7
色彩基础	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.了解什么是色彩;</p> <p>2.了解色彩构成的原理;</p> <p>3.掌握颜色搭配带来的感觉;</p> <p>4.掌握色彩的补色;</p> <p>5.了解调色;</p> <p>6.掌握色彩三要素;</p> <p>7.了解颜料种类绘画工具;</p> <p>8.了解色环运用色彩;</p> <p>9.了解色彩的恒定性;</p> <p>10.掌握色彩认知度;</p> <p>11.了解色彩的美感反应;</p> <p>12.了解色彩的错觉;</p> <p>13.掌握色彩对比;</p> <p>14.掌握色彩的平衡;</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等;</p> <p>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;</p> <p>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%)。</p>	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K5 A1 A6 A7

		15.了解大自然的色彩; 16.掌握色彩应用。			
动画概论	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 了解熟知动画的起源背景、发展历程中的关键节点与重要事件,了解不同时期、不同国家和地区动画的风格特点与发展趋势。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能够运用所学动画知识,对经典动画作品进行深入剖析,从主题表达、艺术风格、技术运用、叙事结构等方面撰写分析报告,提升分析与评价动画作品的能力。</p>	<p>1.动画起源的早期探索;</p> <p>2.掌握动画与其他艺术形式的关系;</p> <p>3.了解动画创意与剧本创作;</p> <p>4.了解动画在不同领域的应用;</p> <p>5.了解动画行业的职业发展路径与素养要求</p>	<p>1.教学方法: 情境教学法,问题导向法,案例启发法,活动体验法等;</p> <p>2.教学模式: “平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教学;</p> <p>3.考核方式: 以“三结合”考核模式为标准,注重理论评价与实践评价相结合;过程评价与结果评价相结合;综合评价和增值评价相结合。</p>	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K7 A1 A2 A7 A9 A14 A15
摄影与摄像	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.相机、摄像机的基本运作原理和技术参数;</p> <p>2.摄像机推、拉、摇、移等摄像拍摄技术;</p> <p>3.摄像机在不同场景中的越轴方法。</p>	<p>1.课程融入思政,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,提升学生实在的摄影能力;</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;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;</p> <p>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。</p>	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 K7 K9 K10 A1 A7 A14 A15
视听语言	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 培养学生</p>	<p>1.影视动画画面造型的景别;</p> <p>2.影视动画的景深与焦距、角度;</p> <p>3.影视动画的色彩、光线的关系;</p>	<p>1.教学方法: 情境教学法,问题导向法,案例启发法,活动体验法等;</p> <p>2.教学模式: “平台预学+课堂导学+实践拓学”三环节相统一的线上线下混合式教</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7

	<p>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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 具备图形的联想能力,具备图形的创意思维能力,具备场面调度及合理越轴的能力,具备影视声音正确使用能力。</p>	<p>4. 影视动画的构图、5.镜头的形式关系;</p> <p>6. 影视动画的剪辑技巧;</p> <p>7. 影视动画的蒙太奇效果;</p> <p>8. 影视动画的声画关系。</p>	<p>学;</p> <p>3.考核方式:以“三结合”考核模式为标准,注重理论评价与实践评价相结合;过程评价与结果评价相结合;综合评价和增值评价相结合。</p>		<p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K4</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>K9</p> <p>K10</p> <p>K11</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p> <p>A13</p> <p>A14</p> <p>A15</p>
动画速写	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 熟悉掌握绘画性知识规律与绘制技法,深入细致地学习速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人物、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1. 速写的基本特征;</p> <p>2. 速写的用笔技法;</p> <p>3. 花卉速写的技法;</p> <p>4. 猫狗的速写绘制;</p> <p>5. 马的速写绘制;</p> <p>6. 人物面部表情的绘制;</p> <p>7. 人物手部的绘制;</p> <p>8. 人物全身绘制;</p> <p>9. 场景速写绘制。</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等;</p> <p>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;</p> <p>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%)。</p>	48	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K4</p> <p>K7</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A7</p> <p>A9</p> <p>A14</p> <p>A15</p>
数字平面设计	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 熟悉“线条”工具绘图,学会使用“椭圆”、矩形”等工具,熟悉修饰与修复图像,熟悉图层基本概述,熟悉图层的操作使用,熟悉图像</p>	<p>1.了解 PhotoShop;</p> <p>2.掌握 PhotoShop 的界面操作;</p> <p>3.掌握选择功能的操作应用;</p> <p>4.掌握绘图与路径;</p> <p>5.掌握绘图工具;</p> <p>6.掌握修饰与修复图像;</p> <p>7.了解图层基本概</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:讲授法、点拨法、情景设置、角色扮演法、诵读法、探究式、启发式、讨论式、参与式等;</p> <p>3.教学模式:课程以学生为中心,立德树人为根本,充分挖掘思政元素,将课程思政融入教学中,实行全程育人;实</p>	60	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p>

<p>色彩调整,熟悉蒙版与通道,熟悉滤镜的使用,熟悉网页创建与动画制作。</p> <p><b>3.能力目标:</b>具备如何修改图像及画布大小以及应用的能力,具备如何设置颜色、移动工具的使用、图层的创建删除操作的能力,具备掌握选框工具、套索工具组、快速选择工具组、选区操作的使用的能力,具备掌握钢笔工具组、矩形工具组、文字工具、画笔工具组的操作使用的能力,具备掌握擦除工具组、渐变工具、修复工具、图章工具、色调工具的操作使用的能力,具备认识聚焦工具,掌握图层样式以及图层样式对话框的操作使用的能力,具备了解混合模式的基本概述,掌握混合模式的使用的能力。</p>	<p>述;</p> <p>8.掌握图层的操作使用;</p> <p>9.掌握图像色彩调整;</p> <p>10.掌握蒙版与通道;</p> <p>11.掌握滤镜的使用;</p> <p>12.掌握网页创建与动画制作。</p>	<p>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;</p> <p>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%)。</p>	<p>K1</p> <p>K2</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>K9</p> <p>K10</p> <p>A1</p> <p>A6</p> <p>A7</p>
--	---	---	--

## (2) 专业核心课程

专业核心课程包含 10 门课程,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
动画分镜设计	<p><b>1.素质目标:</b>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</p> <p><b>2.知识目标:</b>深入了解动画分镜设计的发展历程、现状及未来趋势,掌握动画分镜设计的基本概念、原则和规范。</p> <p><b>3.能力目标:</b>具备根据故事脚本进行分镜创意设计的能力,能够合理安排镜头顺序、设计镜头运动,营造出恰当的氛围和节奏。</p>	<p>1.动画分镜设计概述;</p> <p>2.动画分镜设计的发展历程与现状;</p> <p>3.动画分镜设计的基本原则;</p> <p>4.动画分镜脚本的构成要素;</p> <p>5.镜头语言基础。</p>	<p>1.课程融入思政,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;</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;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</p>	32	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K6</p> <p>K7</p>

			<p>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.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。</p>		
动画运动规律	<p><b>1.素质目标：</b>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</p> <p><b>2.知识目标：</b>熟悉人物、动物等角色的运动规律，包括骨骼结构、肌肉运动对动作的影响，以及不同角色在不同情境下的典型动作特点。</p> <p><b>3.能力目标：</b>具备根据剧本和角色设定，设计合理且富有表现力的动作序列的能力，包括动作的节奏把握、流畅度控制以及情感表达。</p>	<p>1.动画运动规律概述；</p> <p>2.动画运动的基本原理（如视觉暂留、帧率等）；</p> <p>3.动画运动的时间与空间概念；</p> <p>4.人物骨骼与肌肉结构对运动的影响；</p> <p>5.自然现象与角色、场景的互动表现。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、探究式、启发式、讨论式、参与式等；</p> <p>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；</p> <p>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%）。</p>	32	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>K10</p> <p>K11</p>
AIGC智能创作	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>掌握AI生成内容技术，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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.掌握AIGC写作工具的使用技巧及基本使用方法；</p> <p>2.短视频内容的生成技巧智能创作脚本；</p> <p>3.AIGC文本生成视频；</p> <p>4.AIGC图片生成视频；</p> <p>5.AIGC短视频剪辑功能提高处理效率；</p> <p>6.AIGC字幕和音频功。</p>	<p>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；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等；</p> <p>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；</p> <p>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</p>	36	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>K9</p> <p>K10</p> <p>K11</p> <p>K12</p> <p>K13</p> <p>K14</p> <p>K17</p> <p>K18</p>

			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%）。	K19 K20 A22 A23 A24 A25
Premiere 后期 编辑	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b>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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.了解新增功能;</p> <p>2.掌握工作界面元素;</p> <p>3.了解视频/音频格式;</p> <p>4.掌握两大后期编辑类型;</p> <p>5.学会安装启动和退出会声会影;</p> <p>6.学会项目文件操作;</p> <p>7.学会使用素材库;</p> <p>8.学会使用视图模式。</p>	<p>1.课程融入思政,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;</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;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;</p> <p>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。</p>	72 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
二维 动画 制作	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 熟悉二维动画生产流程,熟悉二维动画制作技巧,熟悉动画制作中的具体操作流程和规范。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1.动画的数字图像处理技巧;</p> <p>2.动画的制作的原理;</p> <p>3.动画之间的关系;</p> <p>4.动画影视制作;</p> <p>5.动画故事叙述;</p> <p>6.动画音频制作;</p> <p>7.界面交互设计;</p> <p>8.动画人物设计。</p>	<p>1.课程融入思政,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;</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;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</p>	48 Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K6 K7 K8 A1 A2 A7 A8

			<p>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.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。</p>		
三维模型设计	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>让学生了解 Maya 的发展历史、应用领域、功能模块等，掌握建模方法、光学知识、动画原理等相关知识。</p> <p><b>3.能力目标：</b>具备培养学生的三维建模、影视动画设计与制作能力，使学生能根据职业需求，成为三维建模师、材质灯光师、动画师或渲染师等。例如，建模师能运用 Maya 创建符合标准的三维模型，动画师能利用动力学模块结合关键帧动画制作各类动画。</p>	<p>1.了解 Maya 发展历史与界面布局，掌握多边形创建、填充孔、光滑与雕刻等工具，能独立完成房屋、桌凳等简单模型制作；</p> <p>2.掌握 NURBS 曲线和表面的建立与编辑方法，能完成汽车等较复杂模型的制作；</p> <p>3.了解灯光类型，掌握基本布光方法及灯光特效，如辉光、光晕、镜头光斑等，能完成室内外复杂灯光制作。</p> <p>4.熟练掌握渲染中的材质调节与应用，能完成玻璃、不锈钢等材质制作，注意材质属性和灯光对环境的影响。</p> <p>5.了解动画基本概念，掌握时间与范围控制、动画曲线使用等，能完成路径动画、驱动关键帧动画设置。</p> <p>6.掌握骨骼创建、约束添加、蒙皮使用及变型器操作，能完成人物骨骼绑定及行走、面部表情等动画设定。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、探究式、启发式、讨论式、参与式等；</p> <p>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；</p> <p>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%）。</p>	72	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K3</p> <p>K5</p> <p>K6</p> <p>K7</p> <p>K8</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A7</p> <p>A8</p>
影视动画特效合成	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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、</p>	<p>1.AE 的基本概念；</p> <p>2.AE 的基本界面；</p> <p>3.AE 的帧的概念；</p> <p>4.AE 的导入与导出；</p> <p>5.AE 的调色系统；</p> <p>6.AE 的文字动画；</p> <p>7.AE 的图层系统；</p> <p>8.AE 的骨骼系统；</p> <p>9.AE 动画制作；</p> <p>10.AE 特效制作。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人；</p> <p>2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式；</p> <p>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，</p>	54	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K5</p>

	<p>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>		<p>增加学生兴趣，改善教学效果和质量；</p> <p>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；</p> <p>5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。</p>		<p>K6 K7 K8 K9 K10 K11 A1 A2 A3 A4 A12 A13 A14 A15</p>
动画角色场景设计	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.动画场景设计的概念；</p> <p>2.动画场景的种类；</p> <p>3.动画场景的透视学；</p> <p>4.Q 版动画场景的绘制；</p> <p>5.漫画动画场景绘制；</p> <p>6.写实动画场景绘制。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等；</p> <p>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；</p> <p>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%）。</p>	54	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K4 K6 A1 A2 A7 A14</p>
Substance Painter 次世代质 PBR 材质制作	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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</p>	<p>1.Substance Painter 概念；</p> <p>2.Substance Painter 基本界面；</p> <p>3.Substance Painter 图层系统；</p> <p>4.Substance Painter 上色系统；</p> <p>5.Substance Painter 烘焙系统；</p> <p>6.Substance Painter 灯光系统；</p> <p>7.Substance Painter 渲染系统；</p> <p>8.Substance Painter 文件各向导出。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等；</p> <p>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；</p> <p>4.考核方式：本课程采用“综合评分法”，对学生学</p>	54	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K7 K8 A1 A2 A3</p>

	<p>果,熟悉着色器语言,学习基本的着色器语言,如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。</p> <p><b>3.能力目标:</b>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。</p>		<p>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%)。</p>		<p>A4 A8 A10 A14 A15</p>
<p>三维 创意 动画</p>	<p><b>1.素质目标:</b>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。</p> <p><b>2.知识目标:</b>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。</p> <p><b>3.能力目标:</b>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。</p>	<p>1.Maya 建模技术; 2.Maya 材质贴图技术; 3.Maya 灯光技术; 4.Maya 骨骼绑定技术; 5.Maya 动画制作技术等; 6.Maya 渲染技术; 7.Maya 与ueblender 的导出与导入。</p>	<p>1.教学方式: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%)。</p>	<p>60</p>	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K5 K7 K8 A1 A2 A3 A4 A8 A10 A14 A15</p>

### (3) 集中实训课程

集中实训课程包含 6 门课程，各课程的内容与要求见表 9。

表 9 集中实训课程内容与要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	计划学时	支撑的培养规格
动画短片制作实训	<p><b>1.素质目标：</b>培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习态度，培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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、视听语言等能力。</p>	<p>1.动画短片的种类；</p> <p>2.动画短片的欣赏；</p> <p>3.二维动画短片制作；</p> <p>4.三维动画短片制作；</p> <p>5.动画短片的导出；</p> <p>6.动画短片的特效制作；</p> <p>7.动画短片实战训练。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人；</p> <p>2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式；</p> <p>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；</p> <p>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；</p> <p>5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。</p>	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17
影视模型设计与制作实训	<p><b>1.素质目标：</b>培养学生细心的习惯，培养学生耐心的学习态度；培养学生与团队协作的意识，培养学生良好的安全意识。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.Maya 的模型制作方法；</p> <p>2.Blender 的模型制作方法；</p> <p>3.Zbrush 的模型制作方法；</p> <p>4.八猴的模型贴图与渲染技巧；</p> <p>5.模型的最终导出技巧；</p> <p>6.影视模型的商业化要求一布线；</p> <p>7.影视模型的商业化要求一减面；</p> <p>8.影视模型的商业化要求一软件融合度。</p>	<p>1.融入课程思政，全程贯穿立德树人；</p> <p>2.本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，理论教学模块实施大学生在线学习的方式，实践教学模块实施行政班教学的方式；</p> <p>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；</p> <p>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；</p> <p>5.创业实践教育考核占 60%；创新创业理论考核占 30%；学习态度和面貌占 10%。</p>	120	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17
影视	<b>1.素质目标：</b> 培养学生细心	1.Pr 的基本概念；	1.教学方式：项目教	72	Q1

后期剪辑与合成实训	<p>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>2.Pr 界面的熟悉；</p> <p>3.Pr 图层系统；</p> <p>4.Pr 帧系统的操作；</p> <p>5.Pr 视频剪辑技巧；</p> <p>6.Pr 色彩调整技巧；</p> <p>7.Pr 视频合成技巧；</p> <p>8.Pr 录音与插入声音的技巧；</p> <p>9.Pr 视频导出技巧。</p>	<p>学、案例教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等；</p> <p>3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等；</p> <p>4.考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p>		<p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1~K12</p> <p>A1~A17</p>
影视动画项目实战企业实训	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.动画的制作理念；</p> <p>优秀的动画的模仿制作；</p> <p>2.相关软件的深化操作；</p> <p>3.项目式动画短片制作；</p> <p>4.二维动画制作流程；</p> <p>5.三维动画制作流程；</p> <p>6.二转三和三转二的制作；</p> <p>7.动画实战制作。</p>	<p>1.课程融入思政，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；</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；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；</p> <p>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。</p>	96	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q10</p> <p>K1~K12</p> <p>A1~A17</p>
毕业设计	<p><b>1.素质目标：</b>培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培</p>	<p>1.毕业设计选题；</p> <p>2.毕业设计；</p>	<p>1.课程融入思政，坚持立德树人；</p>	120	<p>Q1</p> <p>Q2</p>

与答辩	<p>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；培养具有良好的工作责任心和职业道德；培养爱国主义精神和求真品格。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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、文档撰写的方法；掌握独立分析和解决问题。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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；具备创新能力和艺术修养；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。</p>	<p>3.文档撰写； 4.毕业答辩。</p>	<p>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。</p>		<p>Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17</p>
岗位实习	<p><b>1.素质目标：</b>具有严谨的动画创作学习态度，养成规范的动画制作良好的学习习惯；具备在影视动画团队中与导演、原画师、建模师等不同角色的人际沟通能力，以及协同完成项目的团队协作意识。</p> <p><b>2.知识目标：</b>熟悉各部门的职责，例如创意部负责剧本创作与角色设定，制作部承担建模、动画制作任务，后期部专注于渲染、合成与特效制作；了解掌握企业各部门的主要人员配备情况，如创意部配备编剧、角色设计师，制作部配备建模师、动画师等；熟悉影视动画行业的发展现状及趋势，包括3D动画、二维动画的市场占比，虚拟制片、实时渲染等新技术的应用前景。</p> <p><b>3.能力目标：</b>具备参与企业实际动画项目设计开发的能力，如加入角色建模、动画绑定或后期合成环节，积累真实项目开发经验；拥有理论联系实际的能力，将课堂上学到的专业技能（如使用Maya、Blender进行建模，用After Effects进行合成）转化为满足企业岗位要求的职业技能；具备胜任动画企业相关岗位（如建模师、动画师、后期合成师、动作绑定师）要求的能力，能</p>	<p>1.企业构成介绍； 2.企业项目开发；</p>	<p>1.课程融入思政，坚持立德树人； 2.可采用的教学方法主要有：依托企业岗位，（如建模师、动画师岗位）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。</p>	290	<p>Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17</p>

够独立完成岗位对应的工作任务。				
-----------------	--	--	--	--

#### (4) 专业选修课程

专业选修课程包含 12 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
插画设计	<p><b>1.素质目标：</b>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；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。培养审美素养。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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；熟悉创意思维和设计。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.插画的概念；</p> <p>2.插画的欣赏；</p> <p>3.插画软件 ps 的运用技法；</p> <p>4.插画软件 ai 的运用技法；</p> <p>5.小众插画软件 sai 的运用技巧；</p> <p>6.现代插画与 3d 模型的结合；</p> <p>7.广告类插画的绘制技巧；</p> <p>8.原画类插画的绘制技巧；</p> <p>9.mj 与现代插画结合的运用方法；</p> <p>10.插画的修改技巧与展示技巧。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式等；</p> <p>3.教学模式：翻转课堂、线上线下混合式教学等；</p> <p>4.考核方式：采用学习过程与学习结果相结合的评价体系，即：学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K12 A1 A17
虚拟现实设计	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>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。</p> <p><b>3.能力目标：</b>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。</p>	<p>1.vr 的基本概念；</p> <p>2.Mr 的基本概念；</p> <p>3.Ar 的基本概念；</p> <p>4.Vr 的软件介绍；</p> <p>5.Unity 的界面介绍；</p> <p>6.Unity 的底边与材质；</p> <p>7.Unity 的交互技巧；</p> <p>8.Unity 的脚本编辑；</p> <p>9.Unity 的动画制作；</p> <p>10.Unreal5 的界面介绍；</p> <p>11.Unreal5 的底边与材质；</p> <p>12.Unreal5 的交互技巧；</p> <p>13.Unreal5 的脚本编辑；</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等。</p> <p>3.教学模式：</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(3) 利用智能设备和信息化教学资源展开多种教学。如翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、使用在线开放课程教学等。</p> <p>4.考核方式：</p> <p>(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。</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

		14.Unreal5 的动画制作; 15.虚拟设备的操控与运用。	(2) 过程性考核与终结性考核相结合 (各 50%)。		
新媒体广告设计	<p><b>1.素质目标:</b> 通过教学,引导学生自觉学习并遵守广告法规,坚决捍卫广告的真实性,在新媒体广告设计与创意中,精准把握广告的服务性、创造性与责任意识。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 全面掌握广告行业及新媒体广告设计的基础知识,包括新媒体广告的发展历程、特点、分类等,</p> <p><b>3.能力目标:</b> 培养学生的集体合作精神,显著提升新媒体广告设计能力和设计水平。</p>	<p>1.新媒体广告设计的定义;</p> <p>2.新媒体广告设计在广告运作中的地位和作用;</p> <p>3.新媒体广告设计的内容与步骤;</p> <p>4.新媒体广告设计的特性与进行新媒体广告设计的原则;</p> <p>5.新媒体广告设计的类型。</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:启发式、探究式、讨论式、参与式等;</p> <p>3.教学模式:翻转课堂、线上线下混合式教学等;</p> <p>4.考核方式:采用学习过程与学习结果相结合的评价体系,即:学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 K1~K12 A1~A17
移动UI设计	<p><b>1.素质目标:</b> 主动学习探索和创新的能力;良好的表达沟通及分析能力。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 熟练掌握色彩搭配、图标设计、字体选择、界面布局等移动UI设计的关键要素和方法,充分了解用户体验设计的基本理念和方法,能够从用户需求和行为角度进行界面设计。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 能够熟练运用 Sketch、AdobeXD、Photoshop、Illustrator 等专业设计软件进行移动UI设计,具备独立完成移动应用界面原型设计的能力,包括绘制思维导图、制作低保真和高保真原型图。</p>	<p>1.移动 UI 设计概述;</p> <p>2.移动 UI 设计的发展历程与现状;</p> <p>3.移动 UI 设计的基本原则;</p> <p>4 移动设备与操作系统简介;</p> <p>5iOS 和 Android 系统界面设计规范对比。</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:启发式、探究式、讨论式、参与式等;</p> <p>3.教学模式:翻转课堂、线上线下混合式教学等;</p> <p>4.考核方式:采用学习过程与学习结果相结合的评价体系,即:学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价</p>	32	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8
AE 影视后期制作	<p><b>1.素质目标:</b> 主动学习探索和创新的能力;良好的表达沟通及分析能力。</p> <p><b>2.知识目标:</b> Premiere、AE 等软件的基本操作影片基础合成、后期特效添加转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片调色。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 使学生具备后期特效添加的能力;使学生具备沟通、展示的</p>	<p>1.Premiere、AE 等软件的基本操作影片基础合成。</p> <p>2.后期特效添加转场特效。</p> <p>3.字幕设计。</p> <p>4.音效合成与调节、影片剪辑。</p> <p>5.影片调色。</p>	<p>1.教学方式:项目教学、案例教学、情景教学、模块化教学等;</p> <p>2.教学方法:启发式、探究式、讨论式、参与式等;</p> <p>3.教学模式:翻转课堂、线上线下混合式教学等;</p> <p>4.考核方式:采用学习过程与学习结果相结合的评价体系,即:学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p>	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12

	能力。				A1~A17
动画衍生产品设计	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 熟悉动画衍生产品的定义和分类; 熟练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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 具备能够熟练运用动画衍生产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。</p>	<p>1.动画衍生产品的种类;</p> <p>2.动画衍生产品的欣赏;</p> <p>3.动画衍生产品的行业现状;</p> <p>4.动画衍生产品的制作方法;</p> <p>5.动画衍生产品的机械化生产;</p> <p>6.动画衍生产品的销售;</p> <p>7.动画衍生产品的展示。</p>	<p>1.课程融入思政, 坚持立德树人;</p> <p>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;</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, 丰富、生动的向学生传授课程知识;</p> <p>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</p>	72	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17
达芬奇影视调色	<p><b>1.素质目标:</b> 主动学习探索和创新能力; 良好的表达沟通及分析能力。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握调色设备及工具的特点、掌握调色的一般程序、掌握颜色的色调、明度、纯度三个属性的调整。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 使学生具备调色能力; 使学生具备沟通、展示的能力。</p>	<p>1.熟悉软件工作界面, 掌握项目创建、导入素材、时间线编辑等基础操作。</p> <p>2.色彩理论与色彩管理;</p> <p>3.一级调色技巧;</p> <p>4.二级调色与创意调色;</p> <p>5.节点与遮罩技术;</p> <p>6.输出与发布。</p>	<p>1.课程融入思政, 坚持立德树人;</p> <p>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;</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, 丰富、生动的向学生传授课程知识;</p> <p>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</p>	54	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K10 A1~A13
定格动画制作	<p><b>1.素质目标:</b> 提高学生的动手能力、艺术、审美能力、语言、文字的审美能力。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 掌握定格动画的基本知识, 定格动画的表现方法及定格动画的基本理论; 了解定格动画角色和场景的制作。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 通过定格动画的学习训练, 提高学生对动画的认知能力, 对</p>	<p>1.主要包括定格动画定义。</p> <p>2.定格动画的制作流程。</p> <p>3.定格动画的劣势与优势。</p> <p>国内外优秀定格动画赏析等。</p>	<p>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。</p> <p>2.教学方法: 启发式、探究式、讨论式、参与式等。</p> <p>3.教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等。</p>	54	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1

	动画短片创作的整体把握能力。		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		K2 K7 A1 A2 A3 A4 A5 A7 A8
C4D 交互 动画 技术	<p><b>1.素质目标：</b>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。</p> <p><b>2.知识目标：</b>熟悉 Cinema 4D 的基本概述；熟悉 Cinema 4D 的应用领域；熟悉掌握 Cinema 4D 的工作流程。</p> <p><b>3.能力目标：</b>具备能操作 C4D 软件，完成模型制作能力；具备掌握 C4D 设计流程能力；具备掌握 C4D 在实际项目中的设计制作的能力。</p>	<p>1.Cinema 4D 的介绍；</p> <p>2.Cinema 4D 的界面介绍；</p> <p>3.Cinema 4D 的图层运用；</p> <p>4.Cinema 4D 的建模方法；</p> <p>5.Cinema 4D 的摄影机的调控；</p> <p>6.Cinema 4D 的贴图 and 材质的运用；</p> <p>7.Cinema 4D 的渲染与灯光调控；</p> <p>8.Cinema 4D 的动画制作技巧。</p>	<p>1.教学方式：项目教学、案例教学、模块化教学等；</p> <p>2.教学方法：讲授法、点拨法、启发式、讨论式、参与式等。</p> <p>3.教学模式： （1）课程以学生为中心，以项目式为引导激发学生对 Cinema 4D 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。</p> <p>4.考核方式： （1）本课程采用“综合评分法”，对学生学习情况进行考核。该方法采用百分制，包括出勤考核、平时考核和结课考核。 （2）过程性考核与终结性考核相结合（各 50%）。</p>	54	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1~K12 A1~A17

Zbrush 模型雕刻技术	<p><b>1.素质目标:</b> 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><b>2.知识目标:</b> 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><b>3.能力目标:</b> 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>1. 开场与软件界面认识;</p> <p>2. ZBrush 雕刻基础;</p> <p>3. 动态网格与动物模型雕刻;</p> <p>4. Z 球建模—人体与恐龙模型制作;</p> <p>5. 高级建模—人物雕刻与姿势;</p> <p>6. 材质贴图与灯光渲染;</p> <p>7. 综合案例—游戏角色。</p>	<p>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。</p> <p>2. 教学方法: 启发式、探究式、讨论式、参与式等。</p> <p>3. 教学模式: 翻转课堂、线上线下混合式教学等。</p> <p>4. 考核方式: 采用学习过程与学习结果相结合的评价体系, 即: 学习效果评价=学习过程评价+知识能力综合评价。</p>	54	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q6</p> <p>Q7</p> <p>Q9</p> <p>Q10</p> <p>K1</p> <p>K2</p> <p>K7</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A4</p> <p>A5</p> <p>A7</p> <p>A8</p>
影视动画专业英语	<p><b>1.素质目标:</b> 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。</p> <p><b>2.知识目标:</b> 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。</p> <p><b>3.能力目标:</b> 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。</p>	<p>1. 影视动画组成结构中常用的词汇;</p> <p>2. 影视动画常用的英文;</p> <p>3. 影视动画应用软件中常用英文;</p> <p>4. 影视动画常用专业术语及英文缩写;</p> <p>5. 行业新技术中常用的英文。</p>	<p>1. 课程融入思政, 坚持立德树人, 并以项目为导向, 通过基础知识结合案例学习法, 达到理论联系实际, 提升学生的职业能力;</p> <p>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;</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 40%, 机试加笔试占 30%。</p>	36	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p>

人工智能与科学之美	<p><b>1.素质目标：</b>践行社会主义核心价值观；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；遵守人工智能领域的伦理规范，形成尊重和保护个人隐私的意识。</p> <p><b>2.知识目标：</b>了解人工智能技术的相关概念与应用领域；了解人工智能技术发展的新趋势，认识人工智能在信息社会中的重要作用；了解应用人工智能技术解决实际问题的范例。</p> <p><b>3.能力目标：</b>能阐述人工智能含义、发展历史和基本技术；激发创新思维，能在自己的专业领域开发出新颖的解决方案。</p>	<p>1. 人工智能的定义；</p> <p>2. 人工智能的发展历程；</p> <p>3. 人工智能中的核心算法和关键技术；</p> <p>4. 人工智能应用领域；</p> <p>5. 人工智能的安全与伦理。</p>	<p>1. 开发信息化教学资源，采用线上授课方式进行教学；</p> <p>2. 利用信息化平台实现学生学习过程的监管；</p> <p>3. 采用形成考核+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>	16	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K10</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A4</p>
-----------	--	--	--	----	---

### (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专业技能课程相应成绩。

表 11 职业资格证书置换成绩表

序号	技能等级证书	技能等级证书等级及可转换的成绩		技能等级证书可置换的专业必修课程	备注
		等级	可置换的成绩		
1	动画制作职业技能证书	初级	75	计算机图像设计	
		中级	85	影视后期非线性编辑	
		高级	95	影视动画特效合成、Cinema 4D 特效制作	
2	数字创意建模职业技能证书	初级	75	三维模型设计	
		中级	85	三维创意动画	
		高级	95	Substance Painter 次世代 PBR 材质制作	



	B	11500001	创新创业教育	必修	考查	2	32	16	16			4×8				
	B	11400001	心理健康教育	必修	考查	2	32	24	8		4×8					
	C	11300002	大学体育 1	必修	考查	2	28	0	28	2×14						
	C	11300003	大学体育 2	必修	考查	2	28	0	28		2×14					
	C	11300004	大学体育 3	必修	考查	2	26	0	26			2×13				
	C	11300005	大学体育 4	必修	考查	2	26	0	26				2×13			
	A	11100051	劳动教育（理论）	必修	考查	1	16	16	0			2×8			线上	
	C	11400002	劳动教育（实践）	必修	考查	1	24	0	24				1w			
	A	11100048	大学美育	必修	考查	1	16	16	0		2×8				线上	
	小计					20.5	414	140	274							
科技人文课程	A	11100002	高等数学 1	必修	考试	2.5	40	40	0	4×10						
	A	11100003	高等数学 2	必修	考试	2.5	40	40	0		4×10					
	A	11100014	实用英语 1	必修	考试	3	48	48	0	4×12						
	A	11100015	实用英语 2	必修	考试	3	48	48	0		4×12					
	B	10500003	信息技术 1	必修	考查	2	32	16	16	4×8						
	B	10500004	信息技术 2	必修	考查	1.5	24	12	12		4×6					
	C	12000002	社会调查	必修	考查	1	24	0	24				1w			
	小计					15.5	256	204	52							
公共选修课程	A	11100030	大学语文	限选	考查	1.5	24	24	0		4×6					
	A	11100031	中华优秀传统文化	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	A	11100056	物理	限选	考查	1	16	16	0	2×8						
	A	10500010	职业素质拓展 1	限选	考查	1	16	16	0	2×8						
	A	10500011	职业素质拓展 2	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	A	10500012	职业素质拓展 3	限选	考查	1	16	16	0			2×8				
	A	10500013	职业素质拓展 4	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
	A	11100043	普通话（培训+测试）	限选	测试	1	16	16	0		16×1					
	A	11100058	国家安全教育 1	限选	考查	0.5	8	8	0	4+4×1					线上线下结合	
	A	11100059	国家安全教育 2	限选	考查	0.5	8	8	0		4+4×1				线上线下结合	
	A	11600001	信息素养	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
A	11100050/11100049	绿色环保/节能低碳	任选	考查	0.5	4	4	0		2×2				二选一线上		

	A	11100042/10400001	湖湘文化/金融知识	任选	考查	0.5	4	4	0			2×2			二选一线上	
	A	11100054/10400002	社会责任/现代企业管理与 ISO9000 标准质量管理	任选	考查	0.5	4	4	0			2×2			二选一线上	
	小计					12	180	180	0							
公共基础课合计						59	1010	668	342							
专业(技能)课程	专业基础课程	B	20500119	素描基础	必修	考查	3	48	24	24	12×4					
		B	20500107	色彩基础	必修	考查	2	36	18	18	12×3					
		B	20500172	动画概论	必修	考查	2	36	18	18	12×3					
		B	20500109	摄影与摄像	必修	考查	2	36	18	18		18×2				
		B	20500112	视听语言	必修	考试	2	32	16	16		16×2				
		B	20500074	动画速写	必修	考查	3	48	24	24		16×3				
		B	20500118	数字平面设计	必修	考试	4	60	24	36	12×5					
		小计					18	296	142	154						
	专业核心课程	B	20500175	动画分镜设计	必修	考查	3	48	36	12		16×2				
		B	20500171	动画运动规律	必修	考试	2	32	16	16		16×2				
		B	20500077	AIGC 智能创作	必修	考查	2	32	16	16		16×2				
		B	20500040	二维动画制作	必修	考试	4.5	72	20	52		18×3				
		B	20500105	Premiere 后期编辑	必修	考试	4.5	72	20	52		18×4				
		B	20500003	三维模型设计	必修	考试	2	36	18	18		18×4				
		B	20500137	影视动画特效合成	必修	考试	3	54	18	36			18×3			
		B	20500072	动画角色场景设计	必修	考查	3	54	18	36			18×3			
		B	20500048	Substance Painter 次世代 PBR 材质制作	必修	考试	3	54	18	36			18×3			
		B	20500102	三维创意动画	必修	考试	3	54	18	36			18×3			
	小计					30	508	198	310							
	集中实训课程	C	20500070	动画短片制作实训	必修	考查	3	72		72					3w	
		C	20500143	影视模型设计与制作实训	必修	考试	5	120		120					5w	
		C	20500142	影视后期剪辑与合成实训	必修	考试	3	72		72					3w	
		C	20500138	影视动画项目实战企业实训	必修	考试	4	96		96					4w	
		C	22000013	毕业设计答辩	必修	考查	5	120		120					5w	
		C	22000009	岗位实习 1	必修	考查	4	90		90					4w	
		C	22000010	岗位实习 2	必修	考查	20	200		200					20w	
	小计					44	770	0	770							

专业拓展课程	A	20500099	人工智能与科学之美	限选	考查	1	16	16	0	2×8							线上	
	B	20500059	插画设计	任选	考查	2	32	28	4		16×2							
	A	20500131	虚拟现实设计	任选	考查													
	B	20500181	新媒体运营与策划	任选	考查	2	32	28	4		16×2							
	A	20500132	移动 UI 设计	任选	考查													
	B	20500001	AE 影视后期制作	任选	考查	4.5	72	28	44			18×4						
	A	20500075	动画衍生产品设计	任选	考查													
	B	20500061	达芬奇影视调色	任选	考查	3	54	28	26				18×3					
	A	20500068	定格动画制作	任选	考查													
	B	20500008	C4D 交互动画技术	任选	考查	3	54	28	26		2×18		18×3					
	A	20500058	Zbrush 模型雕刻技法	任选	考查													
	A	055143	影视动画专业英语	任选	考查	2	36	36	0									
	小计						17.5	296	192	104								
专业（技能）课程合计						109	1870	532	1338									
总计						168.5	2880	1200	1680									
实习实训周数										3	0	0	1	20	20	3		
考试周数										1	1	1	1	0	0	1		
考试门数										4	5	4	4	0	0	4		
公共基础课时占总课时比例										35.07%								
选修课时占总课时比例										16.53%								
实践课时占总课时比例										58.33%								
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) 军事技能每周按56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 2880 学时，其中理论学时数为 1200 学时，实践学时数为 1680 学时。总学分为 168.5 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	5.55%	11	6.53%
	身心修养课程	9	414	140	274	14.38%	20.5	12.17%
	科技人文课程	4	256	204	52	8.88%	15.5	9.2%
	公共选修课程	13	180	180	0	6.25%	12	7.12%
专业 (技 能) 课程	专业基础课程	7	296	142	154	10.28%	18	10.68%
	专业核心课程	10	508	198	310	17.64%	30	17.8%
	集中实训课程	6	770	0	770	26.74%	44	26.11%
	专业选修课程	12	296	192	104	10.28%	17.5	10.39%
总学时数为 2880 学时，其中： (1) 理论教学为 1200 学时，占总学时的 41.67%； (2) 实践教学为 1680 学时，占总学时的 58.33%； (3) 公共基础课为 1010 学时，占总学时的 35.06%； (4) 选修课程为 476 学时，占总学时的 15.38%。								

## 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%

队伍结构		比例 (%)
	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、数字媒体、影视动画、模型制作等相关专业本科及以上学历，扎实的计算机、数字媒体、影视动画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、数字媒体技术及其应用，掌握高职教育基本规律、教学实践经验丰富、教学效果良好，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	影视动画制作实训室一	1. 工位数：50 2. 设备配置：50 套计算机设备，安装 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、3D 建模软件、渲染软件、动画制作软件等。	动画短片制作实训	数字平面设计；动画短片制作；影视模型设计与制作。
3	影视动画制作实训室二	1. 工位数：50 2. 设备配置：50 套计算机设备。Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、3D 建模软件、渲染软件、动画制作软件等。	动画基础和动画原理课程实训	色彩基础；插画设计；动画原理；二维动画制作；动画分镜设计；动画运动规律。
4	影视动画制作实训室三	1. 工位数：50 2. 设备配置：50 套计算机设备，安装 3D 建模软件、渲染软件、动画制作软件等。	影视模型设计与制作是实训	动画速写、三维模型设计、视听语言、非线性剪辑、角色场景设计、PBR 材质制作、三维创意动画、特效合成。
5	影视后期制作实训室一	1. 工位数：50 2. 设备配置：50 套计算机设备，DaVinci Resolve 调色系统 Premiere Pro 剪辑后期编辑、	影视后期制作实训	插画设计、C4D 交互动画技术、影视动画特效合成。
6	影视后期制作实训室二	1. 工位数：50 2. 设备配置：50 套计算机设备，DaVinci Resolve 调色系统	影视后期剪辑与合成实训	AE 影视后期制作、达芬奇影视调色、新媒体广告设计。

序号	实验实训室名称	基本配置要求	功能说明	所支撑课程
		Premiere Pro 后期编辑、Audition (音频处理)		

### 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 1 周专业认识实习、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重庆足下科技有限公司、重庆德克特信息技术有限公司和长沙奎墨网络科技有限公司等。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	实习基地名称	合作企业名称	功能说明
1	影视动画后期制作实训基地	重庆足下科技有限公司	学生可使用企业先进的后期制作设备与软件，进行影视动画剪辑、特效制作与合成实践；承接企业影视动画后期制作项目，让学生在实战中掌握后期制作流程与技巧；组织师资培训交流活动，邀请企业后期制作专家分享行业经验，提升教师与学生的后期制作水平。
2	三维动画制作实训基地	重庆德克特信息技术有限公司	学生可在企业技术人员指导下，进行三维角色建模、场景搭建与动画渲染全流程实训；引入企业真实三维动画项目，让学生参与制作，积累项目经验；开展 Maya、3ds Max 等三维软件高级应用培训，提高学生专业技能与就业竞争力。
3	影视动画创意实践基地	长沙奎墨网络科技有限公司	学生可参与企业真实创意项目，进行从故事构思到分镜设计的实践操作；为毕业设计提供创意指导与项目资源，助力学生完成具有创新性的毕业作品；，提升学生创意表达与故事构建能力。

### (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用教材，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、文献是素质教育和专业教学的重要补充，应广泛收藏人文素养和相关专业的纸质图书和电子图书，并及时更新。

图书、文献配备应能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生查询、借阅。主要包括：影视动画行业相关政策法规、有关职业标准，平面设计、影视后期制作、二位动画设计、三维动画制作、角色建模、场景建模等相关行业岗位的资料，以及影视动画专业相关行业岗位学术期刊图书。

#### 3. 数字化资源配备基本要求

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

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	<a href="https://mooc1.chaoxing.com/course/202225892.html">https://mooc1.chaoxing.com/course/202225892.html</a>
2	AE 影视后期制作	<a href="https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/221515774.html">https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/221515774.html</a>
3	影视后期非线性编辑	<a href="https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/225929606.html">https://mooc1.chaoxing.com/courseans/courseportal/225929606.html</a>

## **(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。

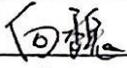
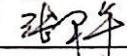
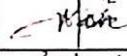
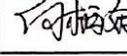
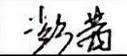
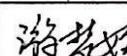
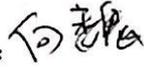
4. 专业教研室充分利用评价分析结果有效改进专业教学，针对人才培养过程中存在的问题，进行诊断与改进，持续提高人才培养质量。

## **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 168.5 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：动画制作职业技能证书。

## 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	向魏	重庆足下科技集团	集团董事长	
2	刘莉莉	重庆足下科技集团	设计总监	
3	张卫华	重庆足下科技集团	高级工程师	
4	谢厚亮	张家界航空工业职业技术学院	教授	
5	向栖妮	张家界航空工业职业技术学院	助教	
6	彭茜	张家界航空工业职业技术学院	助教	
7	袁军武	东莞市亿虎动漫模型有限公司	毕业生代表	
8	游梦媛	深圳闽粤珠宝有限公司	毕业生代表	
论证意见				
<p>影视动画专业人才培养方案结构完整且合理，专业定位与培养目标清晰明确。课程体系设计紧密结合行业需求和职业认证标准，教学进程总体安排科学得当，充分体现了创意与技术并重的培养规律。实训项目设置合理，着重培养综合创作能力，高度契合影视动画专业特性，完全符合行业对人才培养的实际需求。</p> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">专家论证组组长签名：</p> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;">2021年6月24日</p>				

注：本表的扫描件需插入人才培养方案电子档。

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  
2025 级专业人才培养方案审核表

专业名称	影视动画
专业代码	510206
二级学院 意见	<p>经调研,校企共同研讨,去陈留浩总后,确定了影视动画人才培养方案,符合当前需求。</p> <p>签字: 刘保强 (公章)</p> <p>2025 年 7 月 8 日</p>
教务处 意见	<p>同意</p> <p>签字: 李斌 (公章)</p> <p>2025 年 7 月 15 日</p>
学术委员会 意见	<p>同意</p> <p>签字: 郭洪学 (公章)</p> <p>2025 年 7 月 16 日</p>
院长意见	<p>同意</p> <p>签字: 曹自立</p> <p>2025 年 7 月 22 日</p>
学校党委 意见	<p>同意</p> <p>签字: (公章)</p> <p>2025 年 7 月 27 日</p>
备注	