



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

动漫制作技术专业 人才培养方案

专 业 名 称: 动漫制作技术

专 业 代 码: 510215

适 用 年 级: 2025 级

所 属 学 院: 信息技术学院

专 业 负 责 人: 肖霄

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动漫制作技术专业教研室制订，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动漫制作技术专业。

主要编制人：

姓名	职称	单位
肖霄	讲师	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
杨昕澎	讲师	信息技术学院
彭茜	助教	信息技术学院

主要论证专家：

姓名	职称/职务	单位
黎明杰	副总经理	湖南厚溥数字科技有限公司
陈鸿君	设计总监	湖南厚溥数字科技有限公司
谢厚亮	教授	张家界航空工业职业技术学院
刘婷	高级工程师	湖南厚溥数字科技有限公司
刘潇	高级工程师	湖南厚溥数字科技有限公司
邓芳芳	高级工程师	湖南厚溥数字科技有限公司

袁军武	毕业生	东莞亿虎动漫模型有限公司
游梦媛	毕业生	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.....	3
六、课程设置.....	7
（一）课程体系.....	7
（二）课程设置.....	8
七、教学进程总体安排.....	40
（一）教学进程总体安排表.....	40
（二）学时学分比例.....	45
八、实施保障.....	45
（一）师资队伍.....	45
（二）教学设施.....	47
（三）教学资源.....	48
（四）教学方法.....	50
（五）教学评价.....	51
（六）质量管理.....	51
九、毕业要求.....	52
十、附件.....	53

动漫制作技术专业 2025 级人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

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

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 职业面向一览表

所属专业 大类(代 码)	所属专业 类(代码)	对应行业 (代码)	主要职业 类别(代码)	主要岗位类别 (或技术领域)举例			职业资格证书 或技能等级证 书举例
				目标 岗位	发展 岗位	迁移 岗位	
电子信息 大（51）	计算机类 （5102）	数字内容服 务（657）	动画设计人（2- 09-06-03）、 动画制作员 （4-13-02-02）	1. 模 型 制 作员 2. 二 维 动 画制作员 3. 三 维 动 画制作员 4. 视 频 编 辑员	1. 电商美 工员 2. 插画绘 制员 3. 动作制 作员 4. 特效制 作员	1. UI 设计 师、 2. 原画设 计师 3. 三维动 画师 4. 影视特 效师	1. 动画师（三 级） 2. 广告设计师 （三级） 3. 商业摄影师 （三级）

（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
模型制作员	1. 根据策划和设定，制作所需的 3D 资源，在把握整体风格的前提下根据原画设计稿进行 3D 场景建模； 2. 模型的贴图绘制和渲染出图，适当的后期处理； 3. 一些通用场景素材的收集制作和整理； 4. 能独立完成项目的创意设计，效果图、立体图、平面图、设计手册等； 5. 负责项目的设计管理，提出设计意见。	1. 精通各类设计软件，能熟练操作 3D MAX、Zbrush 及 Photoshop 等软件； 2. 良好的美术感觉和功底，对创意概念的领悟性强，具备较强的学习能力； 3. 3D 空间创作能力强，富有创造力； 4. 了解广告材料市场的各种包装材料； 5. 良好的沟通表达能力、有责任心、勤奋乐观为人正直、有团队精神。
二维动画制作员	1. 进行游戏人物角色三视图设计与原角色写实绘制； 2. 进行动画角色三视图的设计与表情绘制； 3. 进行电影角色三视图的设计与表情写实绘制； 4. 进行游戏封面设计与绘制； 5. 进行游戏、电影、电视场景与绘制； 6. 进行商业 Q 版漫画的绘制； 7. 进行儿童书籍插画的绘制； 8. 进行产品包装封面插画设计； 9. 进行游戏电视电影的部分封面插画绘制； 10. 进行广告封面插画绘制；	1. 具有绘制人物三视图能力； 2. 具有人物全角度绘制能力； 3. 具有写实人物光影体积绘制能力； 4. 具有写实场景绘制能力； 5. 具有色彩搭配技巧； 6. 具有拥有扎实的人体解剖学知识； 7. 具有 Q 版人物的绘制能力； 8. 具有扎实的绘画能力；
三维动画制作员	1. 理解分镜脚本、角色/场景设定，明确动画风格和运动要求； 2. 制作角色运动动画调整关键帧、曲线编辑器优化动作流畅度； 3. 配合绑定师（Rigger）测试骨骼系统，修复蒙皮权重问题； 4. 制作布料、毛发、流体等动态效果； 5. 设计摄像机运动路径，匹配镜头语言； 6. 修复穿模、抖动等动画 BUG，适配引擎性能； 7. 根据导演/美术指导反馈修改动画细节； 8. 与特效、灯光团队配合，确保动画与场景元素融合。	1. 能利用主流动画软件修复骨骼绑定与权重错位； 2. 能够根据剧本、分镜要求，完成摄影机动画的设计； 3. 能够利用曲线编辑器调整运动路径和动作节奏，确保动画流畅。 4. 能够制作自然的人物/生物动作，符合运动规律； 5. 设计合理的摄像机运动，匹配影视级镜头语言； 6. 与绑定师、特效师、导演高效沟通，快速响应反馈意见。
视频编辑员	1. 负责影片特效的制作，熟练掌握 AE 等制作软件； 2. 具有较高的创新意识，画面感、节奏感强； 3. 能够辅助剪辑师，完善影片整体效果； 4. 要熟练运用 PR，AE 等其他软件； 5. 负责多媒体视频的制作； 6. 负责企业宣传片制作； 7. 创意短片的剪辑；	1. 具有完成 CG 特效元素的渲染及预合成的能力； 2. 具有配合影视脚本，完成影视片头制作能力； 3. 具有分镜头能力； 4. 具有制作片花、3D 动画、动效的能力； 5. 具有视频特效包装能力；

职业岗位	典型工作任务	职业能力要求
	8.根据创意脚本或文案对视频进行后期包装制作； 9.对项目制作流程提出合理化建议，提高制作效率与质量。	6.具有影视包装制作能力； 7.具有独立完成节目能力； 8.具有镜头表现，镜头衔接能力； 9.具有镜头语言表达能力。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养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，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，掌握动漫设计、三维建模、影视后期、UI 设计岗位所需专业知识与操作技能，面向影视后期设计人员、动画设计人员、广告传媒、UI 设计师等职业群，能够从事平面设计、UI 设计、原画设计、插画设计、模型设计、动画设计、后期特效管等工作的高技能人才。

（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：坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

Q2：掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

Q3：掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

Q4：具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

Q5：能够独立或协作完成动画短片、商业项目等实践创作。

Q6：具备良好的团队协作精神和沟通意识，能够积极融入项目团队完成协作任务。

Q7：具备技术文档撰写、版本管理和项目协同能力，适应标准化、工业化制作流程。

Q8：具备一定的压力承受与自我调适能力，保持职业热情与创作活力。

Q9：具备健康的体魄和积极的心理素质，能适应高强度、快节奏的项目制作环境。

Q10：掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计 and 人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；

Q11：掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；

Q12：掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；

Q13：具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

Q14：掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

Q15：具有终身学习和可持续发展意识，能够不断更新知识结构、适应行业技术迭代。

Q16：树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

2. 知识要求

K1：掌握必备的思政知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

K2：熟悉与本专业相关法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

K3：掌握本专业必备的绘画、造型、场景等专业基础知识；

K4：掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用方法；

- K5: 掌握动画制作和拍摄合成的相关知识;
- K6: 掌握 UI 设计的基础知识与应用方法;
- K7: 掌握后期剪辑、合成、影视特效等相关知识
- K8: 掌握三维建模、三维动画相关专业知识;
- K9: 掌握多种建模创建和渲染的知识;
- K10: 了解动漫设计相关职业格证技能标准。

3.能力要求

- A1: 具有利用专业书籍、网络搜索等途径获取专业技术帮助的终身学习和解决问题的能力;
- A2: 具备一定的绘画能力、造型设计能力;
- A3: 具有动画项目创意执行能力;
- A4: 具备平面、三维、后期 软件的应用能力、具备计算机绘图能力;
- A5: 具备剧本编写、视频内容创作、分镜头绘制的能力;
- A6: 具备平面动画、定格动画、三维动画制作的能力;
- A7: 具备影视后期剪辑、合成、特效制作的能力;
- A8: 具备 UI 设计制作能力;
- A9: 具备三维建模、骨骼绑定的能力;
- A10: 具备定格动画设备的操作能力;
- A11: 具备对行业与专业新知识、新技术的学习能力和创新创业能力。

六、课程设置

（一）课程体系

根据动漫制作技术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，并结合学院动漫制作技术专业的实际，构建基于工作过程的模块化课程体系。专业课程体系如下图所示：

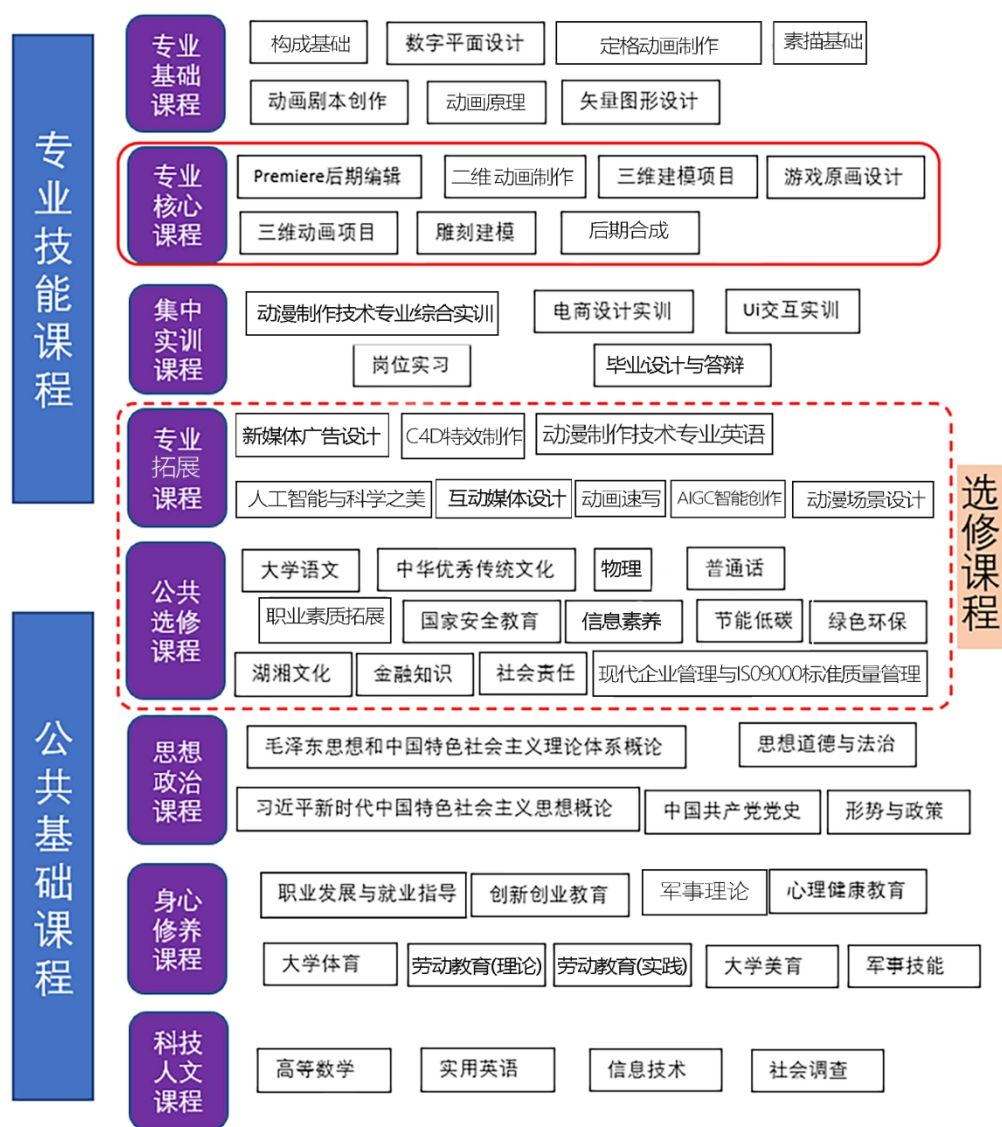


图 1 动漫制作技术专业课程体系架构

（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，各课程的设置与要求见表 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：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。 2.知识目标：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；明确社会主义道德的核心与原则，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。 3.能力目标：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	1. 担当复兴大任,成就时代新人； 2. 领悟人生真谛,把握人生方向； 3. 追求远大理想；坚定崇高信念； 4. 继承优良传统，弘扬中国精神； 5. 明确价值要求，践行价值准则； 6. 遵守道德规范，锤炼道德品格； 7. 学习法治思想，提升法治素养。	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。 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，使学生在思考，在思考中澄清，突破重点和难点。 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 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
	己的言行；良好的法治观来分析、评判和解决问题。				
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：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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：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；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。	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。	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，具备一定美术基础和动漫各项软件操作能力。 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 Q9 K1 K2 A1
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	1.素质目标：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。 2.知识目标：准确理解、深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核	1. 新时代坚持和发展中国特色社会主义。 2. 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。 3. 坚持党的全面领导。 4. 坚持以人民为中心。 5. 全面深化改革开放。 6. 推动高质量发展。 7. 社会主义现代化建设的教育、科技、	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动。 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。 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	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q8 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
	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。 3.能力目标: 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。	人才战略。 8. 发展全过程人民民主。 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	可持续发展能力。 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%。		
形势与政策	1.素质目标: 感知国情民意,体会党的路线方针政策正确;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。 2.知识目标: 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。 3.能力目标: 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,在实践活动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。	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。	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教学活动,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。	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
中国共产党党史	1.素质目标：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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：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。	专题一：党史（新民主主义革命时期）。 专题二：新中国史。 专题三：改革开放史。 专题四：社会主义发展史。 专题五：理想信念篇。 专题六：爱国情怀篇。 专题七：修学储能篇。 专题八：磨砺意志篇、友爱亲情篇。	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。 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。 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 K1 A1

(2) 身心修养课程

身心修养课程包含9门课程，各课程的设置与要求见表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： 激发学生的爱国热情，增强学生的国防意识；提升学生的防间保密意识和安全意识；帮助学生树	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	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。	36	Q1 Q2 Q3

	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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：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。	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。	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。 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 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。。 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%。		Q4 K1 A1
军事技能	1.素质目标：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。。 2.知识目标：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。 3.能力目标：能用总体国家安全观分析当前和今后一段	1.共同条令教育。 2.班、连、排的队列动作。 3.轻武器基本知识。 4.战术训练。 5.格斗基础。 6.战场医疗救护。 7.核生化防护。 8.战备规定。 9.紧急集合。 10.行军拉练。 11.野外生存模拟。 12.识图用图。	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。 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%。	112	Q1 Q2 Q3 Q4 Q8 K1 A1

	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。				
职业发展与就业指导	1.素质目标：树立职业生涯发展的自主意识；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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：能撰写个人职业生涯规划设计与规划书；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、自我管理和良好的人际交往。	1 大学生职业生涯规划概述。 2.自我认知。 3.职业认知。 4.职业发展决策与行动。 5.就业形式与政策。 6.求职目标与流程。 7.求职技巧修养。 8.求职权益保障。 9.求职心理调适。 10. 职业适应与发展。 11.模拟求职。 12.求职体验。	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 Q5 Q6 A1
创新创业教育	1.素质目标：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。 2.知识目标：掌握开展创业	1.创新创业概述。 2.创新思维与训练。 3.创业环境分析。 4.创业机会与风险。 5.创业者与创业团队。 6.创业计划。 7.创业资源与融资。 8.商业模式。 9.新企业的创办。	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.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	32	Q3 Q4 Q6 K2 A1 A2

	活动所需要的基本知识；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。 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。	10.创业政策。	律。 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，培养学生在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。 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.考核方式：过程考核 40%+期末综合考查 60%。		
心理健康教育	1.素质目标：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。 2.知识目标：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理健康服务和资源。 3.能力目标：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。	理论： 1.心理健康绪论。 2.自我意识。 3.人格塑造。 4.学习与创造。 5.情绪管理。 6.人际交往。 7.压力与挫折。 8.生命教育。 实践： 1.心享影评。 2.打卡心理中心。 3.小组体验。 4.心理普测。	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：过程考核 50%+期末综合考查 30%+实践考察 20%。	32	Q1 Q2 Q4 Q7 Q8 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	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	108	Q1 Q2 Q8 Q9

	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。		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%。		
劳动教育（理论）	1.素质目标：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。 2.知识目标：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积极作用。 3.能力目标：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。	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
劳动教育（实践）	1.素质目标：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。 2.知识目标：掌握基本的劳动技能和知识； 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	1.素质目标：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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：能运用所学知	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	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

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。	9. 科学审美与技术审美 10. 艺术审美 11.大学生与美育。			
--	--	--	--	--

(3) 科技人文课程

科技人文课程包含 4 门课程，各课程的设置与要求见表 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。 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。	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。	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	80	Q1 Q2 Q3 Q4 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
			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：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。 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识。 3.能力目标：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。	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、讲授、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 Q3 Q4 A1 A3
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，具备信息伦理和数据隐私保护的意识，具备团结协作意识。 2.知识目标：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。 3.能力目标：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。	1.信息技术基础知识。 2.网络技术应用基础。 3.Windows 操作系统的使用。 4.Word 实现文字处理。 5.Excel 实现电子表格处理。 6.Powerpoint 实现演示文稿制作。 7. Word 高级排版。 8.Excel 高级应用。 9.Powerpoi 高级制作。	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：过程考核 50%+ 测试 50%。	56	Q1 Q2 Q3 Q4 K2 A1 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
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方法；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。	24	Q3 Q4 Q5 Q7 K2 A1 A2

（4）公共选修课程

公共选修课程包含 13 门（13 选 10）课程，各课程的设置与要求见表 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： 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	1.文学作品鉴赏：共九个单元，分别是“自然景观”、“社会·世	1.融入课程思政，提高学生语言表达与沟通的能力	24	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
	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、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。 2.知识目标：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。 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。	情”、“家国.民生”、“生命.人性”、“爱情.婚姻”、。 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.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。	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：过程考核 60%+期末综合考试 40%。		Q3 Q4 K1 A1 A2
中华优秀传统文化	1.素质目标：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。 2.知识目标：把握中国传统文化的产生条件，厘清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 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。	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。	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：过程考核 60%+期末综合考察 40%。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q9 K1
物理	1.素质目标：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	1.质点的运动与力。 2.运动的守恒量与守恒定律	1.融入课程思政，从物理学的视角正确认识自然、	6	Q1 Q6

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
	国内外科技发展现状与趋势，有为实现中华民族伟大复兴而不懈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。 2.知识目标：理解质点运动及运动规律、静电场、恒定磁场、电磁感应等有关基础知识；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。 3.能力目标：能根据实际需求，选用恰当的模型；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。	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。 10.狭义相对论简介。 11.量子物理基础。	解决实际问题，形成自然观。 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。 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、创新性学习的过程，充分发挥教与学两方面的积极性。 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。 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%。		K1 A1
职业素质拓展	1. 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。 2. 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。 3. 素质目标：培养学生正确的职业意识；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；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。	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，立德树人贯穿课程始终。 2.教学手段三维螺旋递进：在线学习通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科技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.采用过程考核	16	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 K2 A1 A2 A5 A16 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
			和终结性考核相结合形式考核。		
普通话 (培训+测试)	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。	16	Q1 Q2 Q3 Q4 A2
国家安全教育	1.素质目标: 理解中国特色社会主义国家安全体系,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。 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。	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。 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。	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 Q4 Q6 Q7 K2 A1
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;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。	1.信息与信息素养。 2.信息检索。 3.信息检索技术。 4.搜索引擎。 5.图书资源的检索与利用。	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、	16	Q1 Q2 Q3 Q6 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：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 and 学术论文写作要求。 3.能力目标：能用科学方法进行文献信息的收集、整理、加工和利用。	6.学术文献数据库。 7.特种文献信息检索。 8.学术规范与论文写作。	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(80%)+终结性考核(20%)。		
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	Q1 Q6 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。	1.绿色环保主题讲座（一）； 2.绿色环保主题讲座（二） 3.“绿色环保，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	Q1 Q6 K2 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	1.金融导论。 2.金融机构。 3.金融市场。 4.国际金融。	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	4	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
	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。		合式教学。 3.考核方式：过程评价与结果评价相结合。		K1 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。	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。	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%。	4	Q1 Q2 Q9 K1 A2
现代企业管理与 IS09000 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：能用管理的知	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。	1.融入课程思政，培养学生在校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。	4	Q1 Q3 Q4 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
	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。		3.考核评价：过程考核 40%+期末综合考查 60%。		
社会调查	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。	教学方法：案例教学；情景教学；参与式教学；讨论式教学。 教学模式：混合式教学。 考核方式：过程评价与结果评价相结合。	4	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K2 A1 A2 A5 A16 A17

2. 专业(技能)课程

(1) 专业基础课程

专业基础课程包括 7 门课程，各课程的设置与要求见表 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
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	1.平面构成基础； 2.平面构成综合应用； 3.色彩构成基础； 4.色彩构成综合应用。	1.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	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6

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
	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；具备综合运用色彩构成方法进行平面设计的能力。		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。		Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K4 K5 K6 A1 A2 A3
数字平面设计	1.素质目标：树立严谨的学习态度与良好的学习和操作习惯；树立良好的职业综合素养与职业道德；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度； 培养基本的法律法规、安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力和团队协作精神等。 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；熟练掌握 Photoshop 软件抠图应用能力；熟练掌握 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	课程按模块化结构组织教学内容，共分 6 个模块： 情境 1：Photoshop 软件基本应用 情境 2：动画海报设计应用 情境 3：动画网页设计应用 情境 4：游戏图标设计制作 情境 5：游戏按钮设计 情境 6：游戏界面设计	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。	48	Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K6 K4 K12 A1 A8

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
	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。				
定格动画制作	1.素质目标：树立正确的思想品德、心理素质；树立专业前景和内涵发展的认识；培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等；培养良好的团队协作、协调人际关系的能力；具备对新知识、新技能的学习能力与创新能力。 2.知识目标：了解定格动画定义；了解定格动画的发展史；了解定格动画的拍摄方法；熟悉定格动画制作软件的运用的基本知识；熟悉角色和场景造型的基本知识；掌握后期制作的基本知识。 3.能力目标：养成定格动画的表现手法；形成镜头拍摄和物体运动的节奏感；具备定格动画软件的操作手法；具备定格动画模型造型的方法；具备场景布置的技巧；具备后期制作的技巧。	课程按模块化结构组织教学内容，共分10个模块： 模块 1：什么是定格动画； 模块 2：定格动画的发展历史； 模块 3：定格动画的种类； 模块 4：定格动画的制作流程； 模块 5：定格动画的软件； 模块 6：定格动画角色的运动规律； 模块 7：定格动画场景设计； 模块 8：定格动画的剧本写作； 模块 9：定格动画的拍摄和图片导入； 模块 10：定格动画的后期编辑和输出。	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。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2 K3 K4 K7 A1 A3
素描基础	1.素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解动画原理的定义和内容；了解动画性质；熟悉动画各种角色运动的基本流程；熟悉动画的概念、发展史；熟悉用专业眼光欣赏中外优秀动画片；掌握动画运动体系的整体框架。 3.能力目标：形成艺术认识能力；养成正确动画的制作流程的习惯；养成积极进行专业参与的能力；具备能够绘制物体运动的基本能力；具备动画的发展脉络；	模块 1：素描的构图比例； 模块 2：素描中的透视与结构； 模块 3：素描中的布局与整体效果； 模块 4：素描中的“调子”； 模块 5：几何形体写生； 模块 6：静物的素描； 模块 7：石膏像素描。	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。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K4 K5 A1 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
	具备绘制动画角色造型的能力；具备专业眼光观察运动的能力。				
动画剧本创作	1.素质目标：树立良好的思想品德、心理素质；树立专业前景和内涵发展的认识；培养良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守行业相关的法律法规等；培养良好的团队协作、协调人际关系的能力；具备对新知识、新技能的学习能力与创新能力； 2.知识目标：了解题材的创建及冲突的设定；了解剧本的特点与创造技巧；掌握故事情节的创作方法；掌握剧本创作的基本概念与原理；掌握人物造型与对白。 3.能力目标：具备动画剧本的理解能力；具备动画剧本的原创能力；具备动画剧本的写作和修改能力；具备剧本及影视作品的鉴赏能力；具备影视广告创意思维。	1.动画制作概论； 2.人物、故事情节的塑造； 3.电视动画片剧本的创作； 4.改编的方式与技巧； 5.动画短片的创意技巧。	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。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q10 Q11 K1 K2 K6 A1
动画原理	1.素质目标：培育学生对二维角色的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作。 2.知识目标：了解角色设计的定义、分类及特征；了解角色造型的意义及作用。 3.能力目标：具备熟练绘制角色的五官及表情的能力；具备使用动画设计造型基本手段设计人物角色的能力；养成把握故事和风格要求的习惯，形成绘制符合角色设计规范和要求的作品的习惯。	1.动画运动规律的基本概念； 2.人的运动规律； 3.动物的运动规律； 4.自然现象的运动规律。	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。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2 K3 K4 A1 A2 A3 A4 A5
矢量图形设计	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	模块1：illustrator 的基础应用 模块2：矢量图的绘制及应用 模块3：illustrator 的插画的设计及应用	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	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6

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
	团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2. 知识目标：了解 Illustrator 的矢量图绘制原理；熟悉计算机动画设计与制作的方法；熟悉插画的设计与制作方法；掌握矢量图在 UI 界面的设计使用。 3. 能力目标：养成正确的矢量图绘制习惯；形成绘制复杂矢量图的绘图能力；具备矢量图在 UI 界面绘制中的能力；具备使用计算机绘图的设计与制作方法。	模块 4：移动 APP 图标设计与制作 模块 5：illustrator 的 LGOG 设计与应用 模块 6：UI 界面的设计与应用	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。		Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K4 K6 K12 A1 A8 A9

(2) 专业核心课程

专业核心课程包括 7 门课程，各课程的设置与要求见表 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
Premiere 后期编辑	1. 素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；具备人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2. 知识目标：了解 Premiere 基本理论和基本常识；掌握 Premiere 操作界面和功能；掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等操作；熟悉掌握影视合成的基本方法与技巧；掌握计算机中影视格式的表达方法。 3. 能力目标：具备正确后期影视剪辑的能力；能够制作视频转场效果的能力；能够独立完成字幕、字幕特技与运动设置的能力；实现音频效果设计与制作的能力。	课程按模块化结构组织教学内容，共分 5 个模块： 模块 1：基本流程与操作 模块 2：合成和色彩处理模块 模块 3：字幕应用和音频处理模块 模块 4：切换、视频特效模块 模块 5：项目输出和管理模块	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。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 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
二维动画制作	1.素质目标: 培养学生职业相关的劳动意识和审美能力; 学生具备动画创作的审美判断力、创新思维和艺术表达能力; 强化职业规范意识, 包括团队协作、版权尊重和行业责任心; 通过实践训练耐心与细致的工作态度, 适应动画制作的严谨流程。 2.知识目标: 使学生系统掌握动画运动规律、分镜叙事语言等核心理论; 熟练运用主流二维动画软件工具(如 Animate、Toon Boom); 理解从前期设计到后期合成的完整制作流程, 并了解动画行业的运作模式与技术发展趋势。 3.能力目标: 使学生能够独立完成角色设计、原画绘制和动态分镜创作; 具备软件实操能力, 实现关键帧动画、补间动画及基础特效制作; 掌握动画短片从剧本到成片的全流程开发能力, 并能通过团队协作解决实际问题。	1. 动画理论与基础 2. 运动规律与美术基础训练 3. 绘制分镜脚本, 学习镜头语言、景别切换技巧。 4. 角色和场景风格化设计 5. 色彩与风格设计方法, 学习制定色彩脚本。 6. 关键帧绘制与时间轴控制。 7. 中间画制作技巧。 8. 口型同步(与表情动画)。 9. 后期合成与输出 10. 工具与软件学习运用: Adobe Animate(矢量动画)、Toon Boom(专业流程)。	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。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2
三维建模项目	1.素质目标: 培养严谨的学习态度, 良好的学习习惯; 培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度; 培养安全、质量、效率和环保意识; 培养人际沟通能力与团队协作意识; 树立良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标: 掌握角色建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识; 掌握道具、服装建模的形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建等知识; 掌握模型优化的理论知识, 能较好地找到优化面数及增强型体表现的平衡点; 掌握模型作品常见的归档、展示方法。 3.能力目标: 强化学生形体归纳、几何拓扑、多边形模型构建、模型优化的能力; 具备道具设计、角色设计等能力; 具备场景模型设计的能力; 具备游戏道具模型设计; 整体游戏模型制作能力; 具备将作品整理归纳并输出效果图展示的能力。	课程按模块化结构组织教学内容, 共分7个模块: 模块 1: 角色建模 模块 2: 动画场景模型设计 模块 3: 贴图质感训练 模块 4: 道具和服装建模 模块 5: 模型调整与优化 模块 6: 文档归纳整理和效果展示	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。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2 K7 K8 K9 A1 A5 A6
游戏原画	1.素质目标: 树立严谨的学习	模块 1: 原画的概念	1.教学方式: 项		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
设计	态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解原画的概念；了解原画设计的发展历史；了解原画设计的绘制工具；熟悉原画设计绘制的基本流程；熟悉原画线稿绘制的原理；熟悉原画上色的原理；掌握原画手绘板的运用知识；掌握原画设计所需软件的工具和快捷键。 3.能力目标：养成正确原画设计的线稿绘制技巧习惯；形成正确原画设计的上色技巧；具备原画设计软件的运用方法；具备原画设计中各种类型原画的绘制技巧；具备原画设计后期处理的基本技巧。	模块 2：原画师的创作程序 模块 3：原画师的职责与修养 模块 4：原画设计所需工具 模块 5：原画设计所用软件 模块 6：原画的制作流程 模块 7：原画动物的绘制流程 模块 8：原画人物的绘制流程 模块 9：原画场景的绘制流程 模块 10：原画创作绘制	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。	48	Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K3 K4 K7 A1 A2 A4
三维动画项目	1.素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：掌握角色模型的骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整等知识；掌握动作节奏设计整理、生物常用运动规律等知识；掌握影视画面语言、动画分镜头设计、三维影视镜头动画等基础知识；掌握基本的灯光设置方法、常见渲染器的设置和输出方法、常用动画合成的手法。 3.能力目标：能对创建的角色模型进行骨骼设置、关节肌肉设置、蒙皮及蒙皮调整；能根据设计需要，进行角色的动作设计，在三维软件中制作和调整角色动作；能使用三维制作工具制作和实现短片的镜头；能使用常用三维渲染器对动画工程文件进行渲染输出，能使用后期合成软件进行合成与基本特效的制作。	本课程主要学习骨骼的创建、蒙皮绑定、动作设计、运动调整、三维影视镜头、灯光设置、渲染输出等内容。通过本课程的学习，使学生掌握角色模型、道具模型及简单动画制作技能。根据三维动画制作流程，将课程分为 4 个任务： 任务一：骨骼绑定 任务二：角色动作设计制作 任务三：镜头设计及制作 任务四：动画渲染及简单合成	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。	56	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 K8 K9 A1 A3 A6 A10
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；	情境 1：开场与软件界面认识 情境 2：ZBrush 雕刻	1.教学方式：项目教学、案例教学、情景教学、	56	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
	度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：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。	刻基础 情境 3：动态网格与动物模型雕刻 情境 4：Z 球建模—人体与恐龙模型制作 情境 5：高级建模—人物雕刻与姿势 情境 6：材质贴图与灯光渲染 情境 7：综合案例—游戏角色	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。		Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K7 K8 A1 A5 A6
后期合成	1.素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解 After Effects 的制作流程；掌握图层的基本操作，剪辑素材片段；熟悉 AfterEffects（特效）滤镜；掌握后期特效编辑与制作方法；掌握粒子特效制作；掌握渲染技巧。 3.能力目标：具备视频输出与剪辑能力；具备特效制作能力；具备视频合成与输出能力；能够独立完成高级特效的能力；能够完成影视广告制作能力。	模块 1：基本流程与操作 模块 2：三维图层应用 模块 3：视频特效与添加 模块 4：粒子效果应用 模块 5：视频渲染与输出 模块 6：综合案例实训	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。	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A9

(3) 集中实训课程

集中实训课程包含 5 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
动漫制作	1.素质目标： 具有严谨的学习态度，良好的学习习惯；具有诚	1.平面美术造型设计；	1.教学方式：项目教学、案例	96	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
技术专业综合实训	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：掌握平面绘图软件的操作和绘制和技巧；掌握制作平面游戏原画的技巧；掌握动漫场景的透视及绘制设计；掌握动漫脚本的写作及设计；掌握网页网店美工设计；掌握三维建模制作；掌握三维场景材质贴图制作能力；掌握三维场景灯光渲染能力；掌握三维角色骨骼绑定能力；掌握动画影视剪辑能力；掌握动画影视后期特效制作能力，掌握制作 MG 动画的能力。 3.能力目标：具备绘制动漫、游戏原画的能力；基本熟练平面设计软件绘图的能力；具备脚本的写作分镜设计能力；具备网页网店的美工制作能力；具备使用三维场景、人物设计、制作、贴图及渲染能力；具备影视栏目包装制作能力；具备制作影视后期特效的能力；具备制作 MG 动画的能力。	2.美术场景设计； 3.动漫脚本写作； 4.网页网店美工制作； 5.三维场景建模； 6.材质贴图与制作； 7.灯光渲染制作； 8.人物骨骼绑定制作； 9.动画后期合成制作； 10.影视后期特效制作；	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。		Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K7 K8 K9 A1 A7 A8 A10
电商设计实训	1.素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解构图与排版原理；了解电商设计基本规范；熟悉电商页面色彩搭配；熟悉电商相关页面/图片设计；掌握 H5 移动页面的设计制作；掌握电商设计所需的设计技能技巧。 3.能力目标：养成设计电商页面的构图排版思想；形成以电商设计规范为基础的的色彩搭配和页面设计制作思想；具备电商设计师相关的产品设计优化能力；具备制作当前流行的 H5 移动端设计与交互能力；具备电商设计师所需综合实践能力与创新能力。	模块 1：2.5D 插画； 模块 2：构图与排版原理； 模块 3：色彩搭配； 模块 4：电商规范总结； 模块 5：电商主图、banner、专题页设计。 模块 6：H5 设计； 模块 7：图标简介与实操； 模块 8：扁平化图标设计技巧； 模块 9：综合案例练习。	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。	192	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5 K7 K8 A1 A8 A9 A10
UI 交互实	1.素质目标：培养严谨的学习态度，良好的学习习惯；培养诚	模块 1：ui 设计概述；	1.教学方式：项目教学、案例	192	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
训	信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；树立良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解 UI 设计基础；熟悉页面设计规范；掌握 UI 相关页面的设计与制作；掌握 UI 相关的交互设计制作；熟悉 Axure 的使用与特效制作；掌握用 AE 软件设计动画；熟悉 XD 基础使用和交互效果； 3.能力目标：养成 UI 设计规范的基础理念；形成以产品功能结合客户体验为前提的 UI 设计与交互思想；具备熟练使用 UI 设计所需软件的使用能力；具备良好的动画制作与动效设计交互能力；具备 UI 设计师所需要的综合实战能力。	模块 2：ios/ 安卓设计规范； 模块 3：启动页+登录页； 模块 4：主页和二级页面设计； 模块 5：交互设计； 模块 6：Axure 基础使用； 模块 7：Axure 交互动效； 模块 8：作品集设计； 模块 9：认识动效设计软件 AE； 模块 10：动画属性和影响动画的基本因素； 模块 11：MG/ 界面动画案例制作； 模块 12：XD 基础使用和交互效果； 模块 13：标注切图。	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。		Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5 K7 K8 A1 A8 A9 A10
毕业设计 与答辩	1.素质目标：树立严谨的学习态度，良好的学习习惯；树立诚信、敬业、科学、严谨的工作态度；培养安全、质量、效率和环保意识；培养人际沟通能力与团队协作意识；具备良好的工作责任心和职业道德。 2.知识目标：了解所学多门课程的理论知识和技能；熟悉调研调查、资料收集的途径方法；掌握资料整理、文档撰写的方法；掌握独立分析和解决问题。 3.能力目标：具备理论联系实际，综合运用多门课程的理论知识和技能的能力；具备信息收集的能力，能运用现代信息技术工具获取信息；具备撰写毕业设计及相关文档写作能力；具备陈述发言、表达清晰等沟通交流能力；具备一定的分析和解决问题的能力。	课程按模块化结构组织教学内容，共分 4 个模块： 模块 1：毕业设计选题； 模块 2：毕业设计； 模块 3：文档撰写； 模块 4：毕业答辩。	1.教学方式：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。	96	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q8 Q9 Q10 K1~K10 A1~A11
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	1.企业结构； 2.企业项目开发。	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	296	Q1 Q2 Q3 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
	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和技巧。 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。		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。		Q6 Q7 Q10 K1~K10 A1~A11

（4）专业拓展课程

专业拓展课程包含 8 门（8 选 6）课程，各课程的内容与要求见表

10。

表 10 专业选修课课程内容及要求

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
新媒体广告设计	1.素质目标：具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体，独立收集资料的素质；具备根据工作任务的目标要求，制定工作计划，有步骤地开展工作的素质；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中得素质；具备良好的社会责任感、工作责任心，能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有良好的职业道德，能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。 2.知识目标： 掌握 PS 软件图片的设计与处理方法，掌握图像的构成方法包	1.美工入门 2.网页构图 3.主图设计 4.页面设计 5.店铺装修 6.微电影后期制作与输出。 7.微电影创作实践。	1.融入课程思政，把立德树人贯穿全课程。 2.采用理实一体、线上线下结合的教学模式。 3.运用讲授法、案例演示法、小组讨论、实操演练法等多种教学方法。 4.利用课程资源、学习通、视频资料等资源及信息化手段。 5.平时成绩 60%+期末成绩 40%，平时成绩又分为作业、课堂活动、线	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2 K6 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
	括像素软件应用，矢量软件应用；掌握一般网络营销设计方案的设计方法、步骤；掌握电子商务视觉营销运营管理的基本知识与方法 3.能力目标： 具有进行一般图像的处理能力，并进行一般性网站店铺设计能力；具有综合应用多个软件维护网站电商运营的能力；具有分析和处理实际操作软件过程中遇到的一般问题的能力；具有正确识读视觉营销的能力。		上学习、线上活动等环节。		A5 A6 A7
Cinema 4D 特效制作	1.素质目标：培养学生协作能力；养成善于观察，对事物最求细节的素养；培养分析问题、解决问题的能力；培养自我展示能力、语言表达能力；培养创新创意能力；获得适应未来岗位转变的迁移能力；培养对中国传统文化的认知和热爱，树立文化自信。 2.知识目标：理解 C4D 建模工作原理和 C4D 动画原理；熟悉三维模型的需求标准，掌握动画动画制作方法；理解与掌握模型的材质、肌理与表象形式，并能通过参数正确表达材质；理解并掌握 C4D 矩阵动画机器原理；熟练掌握 C4D 的灯光类型及参数设置；掌握 C4D 渲染器的表现原理及参数设置；掌握 C4D 动画制作的流程。 3.能力目标：培养学生的三维空间造型能力；培养学生的建模能力；培养学生的运动规律及艺术化的动画还原能力；培养学生对物体材质分析与观察的能力；培养学生对光影效果的理解能力。	1.建模基础 2.高级建模 3.灯光渲染 4.场景动画 5.案例实训	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。	60	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 K1 K2 K5 A1 A5 A6 A7 A9

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
动漫制作技术专业英语	1.素质目标：培养良好创新能力、创业理念；培养自主学习、不断学习行业新知识的综合素养。 2.知识目标：掌握计算机、动漫专业相关的英语单词。 3.能力目标：能够操作英文版专业软件；能认识专业相关领域的英语单词和句子。	1. 专业英语单词 2. 专业英语常见表达方式 3. 英文软件词汇	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。	32	Q1 Q2 Q3 Q6 K1 K2 A1
人工智能与科学之美	1.素质目标：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。 2.知识目标：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。 3.能力目标：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。	1.人工智能的定义； 2.人工智能的发展历史； 3.人工智能中的核心算法和关键技术； 4.人工智能应用领域； 5.人工智能的安全与伦理。	1.开发信息化教学资源，采用线上授课方式进行教学； 2.利用信息化平台实现学生学习过程的监管； 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。	16	Q1 Q2 Q4 Q7 Q8 A1 A2
互动媒体设计	1.素质目标：培养良好的合作精神和沟通能力；培养创新能力、创业理念；培养自主学习、不断学习行业新知识的综合素养。 2.知识目标：学会规划网站、页面设计；学会制作各种布局排版的静态网页；学会处理网页图像；学会测试、发布、推广、管理、维护网站；能处理网页开发过程中所遇到的常见问题。 3.能力目标：能够设计简单的网页；具备对网页进行美化调	1.网店装修的基础知识； 2.网店装修的基本技巧； 3.网店装修中的配色布局； 4.网店装修中的PS使用； 5.编辑与调整商品的图像； 6.商品图像的基本处理技巧； 7.网店整体风格的处理；	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	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q10 K1 K2 K5

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
	整的能力；具备网页日常管理、维护的能力；具备设计静态网页的能力；具备根据页面效果图制作基础 HTML 页面的岗位职业能力。	8.网店网页的产品上传及页面排版设计； 9.不同风格及不同节日所需的网店综合制作。	评价=学习过程评价+知识能力综合评价。		K7 K8 A1 A8 A9 A10
动画速写	1.素质目标：培养学生的踏实肯干精神；具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；培养学生自主练习、不断探索和精益求精的工匠精神和学习习惯。 2.知识目标：掌握动画中任务姿态、重心、力量的绘制方法、掌握平衡、重量分布的观察绘制方法；掌握三点透视的基本知识；掌握三空间多物体的多角度透视学知识。 3.能力目标：形成三维空间的思维；培养快速捕捉动态线、重心、记录姿态的能力；具备透视的能力；培养线条表现力和画面构思设计能力；具备各种物体的透视绘制能力。	1.动态捕捉与韵律 2.动态线和姿态捕捉 3.形体概括练习 4.重量感与平衡练习 5.连续动作绘制与设计 6.神态捕捉 7.动画创作应用	1.教学方式:项目教学例教学、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:课程以学生为施线下教学,教师亲自动手态,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、理使用在线开放课程教学等; 4.考核方式:本课程采用,对学生学综合评分法"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务 50%)。	48	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 K1 K2 K3 A1 A2 A3 A5
AICG 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。 2.知识目标:掌握 江生成内容技术(AIGC),包括从交本到视频、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,如缸驱动的视频编辑、4I 辅助的影像色彩校正、使用 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、A 短视频生成方法、交本生视频、图片生视频和视频生视频等工作能力	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.文本生成视频; 4.图片生成视频; 5.短视频剪辑功能提高处理效率; 6.字幕和音频功能;	1.教学方式:项目教学例教学、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:课程以学生为施线下教学,教师亲自动手态,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、理使用在线开放课程教学等; 4.考核方式:本课程采用,对学生学综合评分法"习情况进	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6 Q7 Q9 Q10 Q11 Q12 Q16 K1 K2 K3

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
			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（50%）。		A1 A2 A3 A5
动漫场景设计	1.素质目标：培养学生对图形设计的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具备团队协作精神，能主动与人交流、合作。 2.知识目标：掌握图形的绘制与编辑；路径的使用方法；了解对象的组织与管理；掌握颜色填充与网格填充；掌握文本的创建与编辑；掌握符号与图表的使用；掌握图层与蒙版的使用；掌握效果的应用等知识。 3.能力目标：形成正确的平面绘图习惯；具备设计并绘制图形能力；具备平面项目创意的能力。	1.常见服装道具设计； 2.场景类道具设计； 3.盔甲类服装道具设计； 4.地牢场景制作； 5.庭院场景制作； 6.哨塔场景制作； 7.监狱场景制作；	1. 引导学生深入研究和挖掘中华优秀传统文化中的元素，并将其融入到动漫场景设计中；培养学生在传承传统文化的基础上进行创新的能力，强化团队协作能力。 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. 采取形成性考核 60%+终结性考核 40%的考核方式。	36	Q1 Q2 Q3 Q4 Q6 Q7 Q9 Q10 K1 K2 K5 A1 A2 A3 A5 A7

（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置换为专业技能课程相应成绩。

表 11 业资格证书转换学分课程表

序号	职业资格证书名称	职业资格证书等级及可转换的学分		职业资格证书可置换的专业必修课程	备注
		等级	可置换的成绩		
1	平面设计师	中级	80	三大构成设计、数字平面设计	
		高级	95	矢量图形设计、游戏原画设计	

2	三维动画工程师	中级	80	三维建模、雕刻建模	
		高级	95	三维动画、MAYA 影视动画、C4D 特效制作	

表 12 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	可计算的成绩		
1	数字媒体交互设计职业技能等级证书	初级	70	数字平面设计、矢量图形设计	
		中级	80	移动 UI 设计	
		高级	95	移动融媒体设计	
2	数字创意建模职业技能等级证书	初级	70	三维制作基础	
		中级	80	雕刻建模	
		高级	95	虚拟现实设计	
3	游戏美术设计职业技能等级证书	初级	70	动画原理	
		中级	80	游戏原画设计	
		高级	95	动画场景设计	

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 13。

表 13 教学进程总体安排表

2025 级三年制动漫制作技术专业教学进程安排表（信息）

专业代码：510215

适用班级：25355X

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	14	0	0	理论教学周数
公共基础课程	思想政治课程	B	11000001	思想道德与法治	必修	考试	3	48	40	8	4×12						
		B	11000004	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	11000006	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	11000007	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	11000009	形势与政策 1	必修	考查	0.5	4	4	0	2×2						

		A	11000010	形势与政策 2	必修	考查	0.5	4	4	0		2×2				
		A	11000011	形势与政策 3	必修	考查	0.5	4	4	0			2×2			
		A	11000012	形势与政策 4	必修	考查	0.5	4	4	0				2×2		
		A	11000015	中国共产党党史 1	必修	考查	0.5	8	8	0	2×4					线上
		A	11000016	中国共产党党史 2	必修	考查	0.5	8	8	0		2×4				线上
		小计					11	160	144	16						
	身心修养课程	A	11800001	军事理论	必修	考查	2	36	36	0		20+2×8				线上线下结合
		C	11800002	军事技能	必修	考查	2	112	0	112	3w					
		A	11500002	职业发展与就业指导 1	必修	考查	1	12	12	0	2×6					
		B	11500003	职业发展与就业指导 2	必修	考查	1.5	26	20	6				12+2×7		线上线下结合
		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	1.5	26	0	26			2×13			
		C	11300005	大学体育 4	必修	考查	1.5	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		暑期进行
		小计					15.5	256	204	52						
公共选修课程	A	11100031	大学语文	限选	考查	1.5	24	24	0		4×6					
	A	11100056	中华优秀传统文化	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	A	10500010	物理	限选	考查	1	16	16	0	2×8						线上
	B	10500011	职业素质拓展 1	限选	考查	1	16	16	0	2×8				2×8		
	B	10500012	职业素质拓展 2	限选	考查	1	16	16	0		2×8					
	B	10500013	职业素质拓展 3	限选	考查	1	16	16	0			2×8				
	B	11100043	职业素质拓展 4	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
	A	11100058	普通话（培训+测试）	限选	测试	1	16	16	0		16×1					
	A	11100059	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	11600001	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	11100050/ 11100049	信息素养	限选	考查	1	16	16	0				2×8			
	A	11100042/ 10400001	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	11100054/ 10400002	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	11100031	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						
专业基础课程	B	20500081	构成基础	必修	考查	2	36	18	18	12×3						
	B	20500118	数字平面设计	必修	考试	3	48	24	24	12×4						考证课程
	B	20500068	定格动画制作	必修	考查	2	36	18	18	12×3						
	B	20500119	素描基础	必修	考查	2	36	18	18	12×3						

		B	20500073	动画剧本创作	必修	考查	2	36	18	18		2×18				
		B	20500076	动画原理	必修	考查	2	36	18	18		12×3				
		B	20500111	矢量图形设计	必修	考试	3	48	20	28		12×4				考证课程
		小计					16	276	134	142						
	专业核心课程	B	20500040	Premiere 后期编辑	必修	考查	2	36	16	20	12×3					考证课程
		B	20500175	二维动画制作	必修	考查	4	60	30	30		10×6				考证课程
		B	20500104	三维建模项目	必修	考试	4	60	30	30			12×5			考证课程
		B	20500144	游戏原画设计	必修	考查	3	48	24	24			12×4			考证课程
		B	20500103	三维动画项目	必修	考查	3.5	56	28	28				12×3		考证课程
		B	20500067	雕刻建模	必修	考试	3.5	56	28	28				12×4		考证课程
		B	20500176	后期合成	必修	考查	3	48	24	24				12×4		考证课程
		小计					23	364	180	184						
	集中实训课	C	20500165	动漫制作技术专业综合实训	必修	考查	4	96	0	96				4w		
		C	20500066	电商设计实训	必修	考查	8	192	0	192					8w	
		C	20500051	UI 交互实训	必修	考查	8	192	0	192					8w	
		C	22000013	毕业设计答辩	必修	考查	4	96	0	96					4w	
		C	22000009	岗位实习 1	必修	考查	4	96	0	96					4w	假期进行
		C	22000010	岗位实习 2	必修	考查	20	200	0	200						20w
		小计					48	872	0	872						
	专业拓展课程	B	20500003	新媒体广告设计	限选	考查	4	60	30	30		10×6				
		B	20500003	Cinema4D 特效制作	限选	考查	4	60	30	30			12×5			
		A	20500003	动漫制作技术专业英语	限选	考查	2	32	16	16			4×8			线上
		A	20500099	人工智能与科学之美	限选	考查	1	16	16	0	2×8					线上
		B	20500077/ 2050074	互动媒体设计/ 动画速写	任选	考查	3	48	24	24			12×4			任选一门

	B	20500003/ 2050078	AIGC 智能创作/ 动漫场景设计	任选	考查	2	36	18	18				12×3			任选一门
		小计				16	252	134	118							
		专业（技能）课程合计				103	1764	448	1316							
		总计				162	2774	1116	1658							
		实习实训周数								4	0	0	5	20	20	
		考试周数								1	1	1	1	0	0	
		考试门数								4	4	2	2	0	0	
		公共基础课时占总课时比例								36.40%						
		选修课时占总课时比例								15.57%						
		实践课时占总课时比例								59.76%						

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 周计 112 课时 2 学分，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

总课时数为 2758 学时，理论学时数为 1116 时，实践学时数为 1658，总学分为 162 学分。

学时学分分配及比例见表 14。

表 14 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	5.7%	11	6.7%
	身心修养课程	8	414	140	274	14.9%	20.5	12.6%
	科技人文课程	4	256	204	52	9.2%	15.5	9.5%
	公共选修课程	10	180	180	0	6.4%	11	6.7%
专业(技能)课程	专业基础课程	7	276	134	142	9.9%	16	9.8%
	专业核心课程	7	364	180	184	13.1%	23	14.1%
	集中实训课程	5	872	0	872	31.4%	48	29.6%
	专业拓展课程	6	252	134	118	9.08%	16	9.8%
总学时数为 2774 学时，其中： （1）理论教学为 1116 学时，占总学时的 40.24%； （2）实践教学为 1658 学时，占总学时的 59.76%； （3）公共基础课为 1010 学时，占总学时的 36.40%； （4）选修课程为 416 学时，占总学时的 15.57%。								

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 15。

表 15 教学团队结构

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；具有动漫设计、艺术设计等相关专业本科及以上学历，扎实的动漫制作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。

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动漫制作技术专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫制作

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

主要从动漫制作相关企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动漫设计制作知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上行业相关专业技术资格，能承担课程与实训教学、实习实训指导和学生职业生涯规划指导等教学任务。

（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 16。

表 16 校内实践条件

序号	实训室名称	功能说明	基本配置要求	所支撑课程
1	软件基础实验室	专业软件基础课程实训与实验	60 台计算机设备及配套软硬件	计算机应用基础；移动融媒体设计；
2	绘画实验室	动画基础和动画原理课程实训	扫描仪一台、画具 40 套、电脑一台	素描基础；插画创作；动画原理；手办模型制作；三大构成设计；动画角色设计；动漫场景设计；

序号	实训室名称	功能说明	基本配置要求	所支撑课程
3	动漫设计实训室 (2个)	用于 Photoshop 、3DMax 软件、Illustrator 软件、Maya 建模应用、次世代游戏模型制作等课程教学	120 台计算机	图形图像处理；矢量图形设计；三维建模项目；三维动画项目；雕刻建模；游戏原画设计；美工设计；
4	动漫后期实训室	后期编辑和特效制作实训	DV 摄像机 5 台，三脚架 1 个；服务器 1 台、显示器 2 台、仿真软件 2 套；手绘板 40 套	影视后期特效；视频剪辑基础；微电影创作；分镜头设计；定格动画制作；剧本创作；

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动漫技术应用的较高水平，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。

本专业校外实习基地配置与要求见表 17。

表 17 校外实训条件

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

（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

教材选用严格遵循凡选必审原则，成立由专业教师、教研人员组成的教材选用委员会，依据学校教材管理制度开展教材征订与管理工作。所有教材须经过教研室进行审核，严禁任何不合格教材进入课堂。

教材选用优先采用国家规划教材和高等职业教育规划教材，内容应突出实用性、前瞻性和扩展性，紧密对接动漫行业最新技术动态与发展趋势，及时纳入新知识、新技术、新工艺，配套完善的数字化教学资源，并坚持正确政治方向，融入中华优秀传统文化元素和工匠精神。教材征订严格按学校规定流程执行，由指定专人负责系统填报与核对，确保数据准确无误，杜绝漏订错订现象，切实做好教材使用跟踪与反馈工作。

2. 图书、文献配备基本要求

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：动漫制作行业政策法规、有关职业标准，专业指导手册、配色手册等动漫设计制作行业必备手册资料，以及两种以上设计专业学术期刊和有关后期特效、三维动画的实务案例类图书。

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。

（四）教学方法

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

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

专业核心课程模块注重职业能力的培养，以培养实际工作岗位职业能力为主线，设计教学内容。如图形图像处理以线上优质资源课程为载体，利用学习通、云课堂、虚拟现实资源等技术手段进行教学；选取企业典型产品经改造后作为教学载体，采用项目引领、任务驱动方式实施教、学、练的理实一体化教学。在教学组织上，注重教学情境的创设，以学习小组团队、企业服务团队的形式进行学习和实践，充分利用多媒体、录像、网络等教学工具，利用案例分析、角色扮演等多种教学方法，结合职业技能考证进行教学。

积极利用电子书籍、电子期刊、数字图书馆、各大专业网站等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能。

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、实训和毕业实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。

（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 162 学分。

2.符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。

3.鼓励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：平面设计师（中级）、三维动画工程师（初级）。

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

动漫制作技术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	黎明杰	湖南厚溥数字科技有限公司	集团董事	黎明杰
2	陈鸿君	湖南厚溥数字科技有限公司	设计总监	陈鸿君
3	谢厚亮	张家界航空工业职业技术学院	教授	谢厚亮
4	魏强	张家界航空工业职业技术学院	副教授	魏强
5	刘婷	湖南厚溥数字科技有限公司	高级工程师	刘婷
6	邓芳芳	湖南厚溥数字科技有限公司	高级工程师	邓芳芳
7	刘潇	湖南厚溥数字科技有限公司	高级工程师	刘潇
8	袁军武	东莞市亿虎动漫模型有限公司	毕业生	袁军武
9	游梦媛	深圳闽粤珠宝有限公司	毕业生	游梦媛
论证意见				
动漫制作技术专业人才培养方案结构完整合理，专业定位清晰，紧密结合动漫产业发展的技术趋势和市场需求，业务培养要求及学生应获得的知识、能力和素质比较全面，采用双线融合四模块能力递进课程体系，融合了 1+X 职业技能等级证书，课程设置合理，教学进程总体安排得当。人才培养方案制定符合动漫制作技术专业人才培养需求。 专家论证组组长签名: 黎明杰 2025年6月24日				

注：本表的扫描件需插入人才培养方案电子档。

2025 级专业人才培养方案审核表

专业名称	动漫制作技术
专业代码	510215
二级学院 意 见	经调研,校企合作共同研讨,专家论证后确定了 动漫制作技术专业人才培养方案,方案符合当前要求。 签字: 刘伟强 (公章) 2025 年 7 月 8 日
教务处 意 见	同意 签字: 李强 (公章) 2025 年 7 月 15 日
学术委员会 意 见	同意 签字: 郭强 (公章) 2025 年 7 月 16 日
院长意见	同意 签字: 曾自立 2025 年 7 月 22 日
学校党委 意 见	同意 签字: (公章) 2025 年 7 月 27 日
备注	