



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technology Vocational College

专业人才培养方案

专 业： 动漫制作技术

专业代码： 510215

学 制： 3年

适用年级： 2025 级

专业负责人： 王泓

制订成员： 王泓 陈家伟

参与企业： 福州焦人文化传播有限公司

系部审核： 李榕玲 张晓霞 吴建美

二〇二五年七月 制

目 录

一、专业名称与代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
（一）培养目标	1
（二）培养规格	1
六、 课程设置及要求	2
（一） 公共基础课程	1
1. 思政类课程	1
2. 军体课程	7
3. 通识教育课程	11
（二） 专业技能课程	24
1. 专业基础课程	24
2. 专业核心课程	26
3. 专业拓展课程	32
4. 综合实训课程	38
七、教学计划进程和学历与时间分配	47
（一）教学计划学历与时间分配表（单位：周）	47
（二）课程学时比率	47
（三）课程教学计划进程表	48
八、实施保障	52
（一）师资队伍	52
（二）教学设施	52
（三）教学资源	52
（四）教学方法	54
（五）学习评价	54
（六）质量管理	55
九、毕业要求	56

动漫制作技术专业培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类 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）	职业技能或职业资格 等级证书举例
电子信息大 类（51）	计算机 （5102）	广播、电 视、电影	动画设计人 员	影视动画制作 游戏资源制作	游戏美术设计职业 技能等级证书(中

备注（正式版请删除，下同）：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向游戏、电视、电影和影视制作等行业的动画设计人员、数字媒体艺术设计行业人员等职业群，能够从事影视动画设计制作、游戏美术设计、影视包装，以及与动漫形象有关的衍生产品的创意与开发等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质目标

(1) 坚定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引导下，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；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，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；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项目运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项目艺术特长或爱好。

2. 知识目标

(1) 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 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；

(3) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

(4) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(5) 掌握二维动画制作的基础知识与应用；

(6) 掌握三维动画制作的基础知识和应用；

(7) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

3. 能力目标

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，具有团队合作能力；

(3) 具备动画项目“创意执行”能力；

(4) 具备动漫游戏三维模型制作能力；

(5) 具备二维动画制作能力；

(6) 具备影视特效设计与后期制作能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

1. 思政类课程

课程名称	思想道德与法治					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试
课程目标： 1. 知识目标： 掌握马克思主义人生观、价值观理论，树立正确的人生观，坚定理想信念，弘扬中国精神，积极投身人生实践，自觉践行社会主义核心价值观，掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定，深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。 2. 能力目标： 提高自身的思想道德素质和法律修养，引导学生在日常生活中自觉践行。 3. 素质目标： 培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神，引导学生把个人利益和集体利益结合起来，把个人梦与中国梦的实现结合起来。 主要内容： 本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。课程教学内容按照教材的顺序共分 7 个专题。 绪论：担当复兴大任 成就时代新人 3 学时（含实践1学时） 第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时（含实践2学时） 第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时（含实践2学时） 第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时（含实践2学时） 第四章 明确价值要求 践行价值准则6 学时（含实践2学时） 第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时（含实践3学时） 第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。（含实践4学时） 教学要求： 《思想道德与法治》课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育，应该遵循如下要求： 一、教学内容与方向 1. 坚持正确的政治方向。 2. 确保教学内容的完整性。 二、教学方法与手段 利用 A1课件资源，利用 A大模型、小雅平台等平台促进“数字+”在教学中的推广和应用。采用多样化教学手段：采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。教学中以讲授法为主，适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法、视频展示等，把知识、技能和态度自然融入教学过程的每个环节，通过多种引导问题将学生引入到教学情境中，使学生在教学过程中思考、构建知识体系和发展综合能力。							

三、课程教学考核评价

考核内容组成与所占比例：

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。因此，考核的成绩分为平时成绩和期末成绩。平时安排课内实践活动、日常作业和研究性学习任务，根据学生作业的情况进行打分，平时表现分占 40%，包括考勤 10%，课堂表现 30%。期末闭卷考试占 60%，满分 100 分。

课程名称	社会实践（思想道德与法治）					开课学期	第 1 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	16	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

掌握马克思主义人生观、价值观理论，树立正确的人生观，坚定理想信念，弘扬中国精神，积极投身人生实践，自觉践行社会主义核心价值观，掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定，深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。

2. 能力目标：

提高自身的思想道德素质和法律修养，引导学生在日常生活中自觉践行。

3. 素质目标：

培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神，引导学生把个人利益和集体利益结合起来，把个人梦与中国梦的实现结合起来。

主要内容：

本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，引导我校学生更好“走向社会、服务社会”。课程教学内容共分 7 个专题。

- 绪论：担当复兴大任 成就时代新人 3 学时（含实践1学时）
- 第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时（含实践2学时）
- 第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时（含实践2学时）
- 第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时（含实践2学时）
- 第四章 明确价值要求 践行价值准则 6 学时（含实践2学时）
- 第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时（含实践3学时）
- 第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。（含实践4学时）

教学要求：

《思想道德与法治》（社会实践）课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育，应该遵循如下要求：

一、教学方法与手段

1. 社会实践形式主要采取学生自主实践。自主实践的学生由自己联系实践单位，独立开展实践学习活动。学生选取与思政课相关的主题（亦可按照指导教师给出的实践课题），考核时要体现对学生基础、理论、原理掌握的程度，同时侧重考核学生运用所学知识解决问题的能力，强调实践过程线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性，积极探索AI课件教学。

2. 考查方法：按照“多元评价，综合考核”的思路，在考核内容上减少以再现书本知识为主的考核内容，为客观全面地评价学生对所学知识的理解和应用能力，突出能力素质的考评。

二、课程教学考核评价

每学期学生完成一篇不低于2500字的课程论文或调研报告。根据学生提交社会实践报告质量，含选

题新颖性、准确性、格式规范、字体整洁、语言规范、表达逻辑清晰、字数达标等维度进行综合评定成绩，实践成绩评定采用百分制度，统一以 400 字方格纸，黑色或蓝黑色钢笔、水笔书写，不得涂鸦。

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论				开课学期	第 1-2 学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

了解马克思主义中国化的历史进程，认识并掌握毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系是马克思主义基本原理和中国具体实际相结合的历史性飞跃的理论成果。

2. 能力目标：

培养运用马克思主义的立场、观点和方法，调查、分析和解决职业、行业和社会性问题的能力，进而增强学生可持续发展的能力。

3. 素质目标：

使学生达到对社会主流意识形态的认同，进而激发出为中国特色社会主义建设做贡献的积极性和创造性。增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，积极投身中国式现代化的伟大实践。

主要内容：

导论部分为马克思主义中国化时代化的背景及历史进程。一至八章，通过讲授帮助学生系统掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本原理和基本观点，科学理解他们的历史地位和指导意义。本课程由导论及八个章节组成，共计 32 学时。

教学要求：

一、教学方法与手段

1. 利用小雅平台考勤、发起课堂活动等，学生各项表现通过小雅数字化呈现，进行学业预警。采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。

2. 注重理论与实践相结合，通过社会实践、志愿服务等方式，让学生在实践中深化对知识的理解，利用校内 VR 实训室、网龙数字党建等进行教学改革，创新学生学习方式。

二、教学评价与考核

实施多元化的评价方式，教学评价采用多种方式，如平时表现、作业、考试、实践等，以全面评价学生的学习效果。考核由平时表现和期末考试共同组成。其中平时表现分占 40%，包括考勤 10%，课堂表现 30%。期末闭卷考试占 60%，满分 100 分。

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论				开课学期	第 2 学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	8	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

了解习近平新时代中国特色社会主义思想，是马克思主义中国化最新成果，是中国特色社会主义理论体系的重要组成部分，是全党全国人民为实现中华民族伟大复兴而奋斗的行动指南，必须长期坚持并不断发展。掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本精神、基本内容

、基本要求，坚持不懈用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践。

2. 能力目标：

学会运用习近平新时代中国特色社会主义思想，对我国经济、政治、文化社会、生态、等社会现实问题，具有初步的分析、判断和解决的能力。

3. 素质目标：

帮助学生打好扎实的理论功底，帮助大学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。培养大学生的使命感和责任心，使其成长为有理想、有道德、有文化、有纪律的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。

主要内容：

导论至第一章介绍课程的整体框架、主要内容和学习目标，阐述习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、历史地位、重大意义和立场观点方法。第二章至十七章，从“四个自信”、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局等角度，全面深入阐释了习近平新时代中国特色社会主义思想的核心内容和精神实质。本课程由导论及十七个章节组成，共计48学时。

教学要求：

一、教学方法手段

全程运用多媒体进行教学，教学中以讲授法为主，适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法等，把理论与实践紧密结合，提升教学实效。严格平时考勤，严肃课堂纪律；鼓励课堂互动，活跃课堂氛围；结合课程内容布置相应的课程作业。

二、考核评价

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。过程考核包括课内实践活动、日常作业和研究性学习任务等，根据学生综合表现的情况进行打分，占总评成绩的40%（考勤10%，课堂表现30%）作为平时成绩，期末闭卷考的成绩占总评成绩的60%，满分100分。

三、对学生的学习要求

1. 做好课前预习。学生通过小雅平台提前学习基础知识，掌握基本理论。2. 通过课堂教师引导、分析，学生积极参与课堂学习与互动，交流思想，拓宽视野，加深对课程内容的理解和把握。3. 做好期末复习与考试。4. 做好校内外社会实践。学生应积极参与志愿服务、社会调研等校内外社会实践活动，增强社会责任感和使命感。

课程名称	形势与政策					开课学期	第 1-6 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：

1. 知识目标：

引导和帮助学生掌握认识形势与政策问题的基本理论知识，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，帮助学生掌握习近平新时代中国特色社会主义思想、党的二十大精神，学习贯彻党的二十届三中全会精神。

2. 能力目标：

让学生感知国情民意，体会党的路线方针政策的实践，把对形势与政策的认识统一到党和国家的科学判断和正确决策上，树立正确的世界观、人生观和价值观，坚定在中国共产党领导

下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现中华民族伟大复兴的中国梦而努力奋斗。

3. 素质目标：

了解和正确认识经济全球化形势下实现中国式现代化的艰巨性和重要性，引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，增强学生振兴中华和实现中华民族伟大复兴的信心信念和历史责任感，塑造“诚勤信行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。

主要内容：

“形势与政策”教育是高等学校学生思想政治教育的重要内容。“形势与政策”课是高校思想政治理论课的重要组成部分，是一门公共基础课，适用于全校各年级，是对学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地，是每个学生的必修课程，每学期每班总学时数为8学时。

教学要求：

1. 教学建议

数字化时代中，教师需根据教学内容，积极运用“数字+”的教学理念，特别是在元宇宙、AI 课件资源及小雅平台等新兴技术的推广与应用上，以进一步深化教学改革，提升教学质量与学生学习体验。

在教学过程中，教师应深入理解并把握教材的思想性、理论性，注重以学生为主体，结合学生关注的思想热点或时政热点问题，采用启发式教学、案例教学等方法，用学生喜闻乐见的语言和形式讲好授课内容；同时结合元宇宙的沉浸式学习环境，将抽象知识具象化、场景化。通过构建虚拟实验室、历史再现场景等，使学生能够在互动体验中深刻理解并掌握知识要点，增强学习的综合性和实践性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的理解和应用，采取多元考核，突出能力素质的考评。将本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用撰写论文、总结或调研报告，占总成绩60%。每学年的下半学期进行一次期末考核，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于2500字的课程论文或调研报告。

课程名称	国家安全教育					开课学期	第1-2学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：

1. 知识目标：

通过课程学习，引导学生理解国家安全对国家和社会的重要性，认识到维护国家安全是每个公民的责任；引导学生全面掌握国家安全的基本理论与核心内容，深入理解总体国家安全观，从国内与国外、传统与非传统层面理解国家安全的重要性，以及各安全领域面临的具体挑战和机遇。

2. 能力目标：

通过课程学习，学生能够建立总体国家安全观，做到国家利益至上，维护国家主权、安全和发展利益；培养敏锐的国家安全风险识别与分析能力，能够识别各安全领域（如政治、国土、军事、经济、文化等）面临的威胁与挑战，增强维护国家安全的实践能力与责任感，有效应对复杂多变的国家安全挑战。

3. 素质目标：

通过课程学习，学生能够牢固树立总体国家安全观，增强国家安全意识，强化责任担当，深化爱国主义情感，提升综合素质，维护国家安全。

主要内容：

本课程定位于大学生国家安全通识教育，通过对国家安全通识概念的建立，进而形成对国家安全问题的思维架构。通过系列的学习与思考，使学生具有“国家兴亡，匹夫有责”的责任感和民族认同感，将爱国之情转变为报国之行。

教学要求：

1. 教学建议：

教师要结合教学内容以及学生关注的时政热点，借助学校各类教学平台的数字化教学资源，采取线上线下相结合的方式授课，用学生喜闻乐见的语言形式，以启发式教学、案例教学等方法，强化国家安全理论与实践教学，提升学生国家安全意识与应对能力，确保课程内容的时效性与互动性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的掌握情况，采取多元考核方式进行考评。本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩 40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用论文写作、总结或调研报告，占总成绩 60%，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于 2500 字的课程论文或调研报告。

课程名称	四史教育					开课学期	第 1-2 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

主要是全面落实立德树人根本任务，提升学生的政治认同、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。

1. 知识目标：

(1) 了解中国共产党成立、发展以及领导新民主主义革命和社会主义革命、改革、建设的历史过程。

(2) 了解新中国成立以来，社会主义探索、建设的历史过程。

(3) 了解社会主义发展五百年的历史过程。

(4) 了解中国改革开放以来的历史过程。

2. 能力目标：

(1) 能够全面认识党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史的历史发展过程。

(2) 能够提升自身的历史思维，自觉运用历史思维认识和考虑问题。

(3) 能够运用所学知识解决在日常学习、生活中遇到的问题。

3. 素质目标：

(1) 树立正确的历史观，学会历史思维、培养历史视野、增强历史担当，培育群众史观，相信人人可为。

(2) 养成学生积极思考，善于理性分析，以史为鉴的习惯。

(3) 培养学生良好的历史素养。

(4) 提升学生在生活和学习过程中坚信历史发展过程是曲折性和前进性相结合，不畏一时艰险，勇往直前的素养。

主要内容：

教育引导学清楚当今中国所处的历史方位和自己所应担负的历史责任，深刻理解中华民族从站起来、富起来到强起来的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑，厚植爱党、爱国、爱社会

主义的情感，增强听党话、跟党走思想和行动自觉，牢固树立中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信、文化自信，努力成长为担当中华民族伟大复兴大任的时代新人。

教学要求：

1. 系统讲授。本课程采取党史、中华人民共和国史、改革开放史、社会主义发展史四个模块组合教学，保证每个专题对所在模块的相关内容讲深讲透、指导学生认真学习阅读“四史”的经典书目，深化理论认识，提高理论修养。

2. 理论学习。采用“双师课堂”模式，主要利用教育部社科司、中央党校（国家行政学院）网络课程、人民网“同上一堂思政大课”“四史讲堂”和网络示范课视频等教学资源进行串讲，本校教师适当主讲并作针对性辅导。

2. 军体课程

课程名称	军事训练					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	112	实践学时	112	考核办法	军训汇演

课程目标：

1. 知识目标：

（1）使学生掌握军事技能基础知识，包括共同条令教育、战术训练、防卫技能等。

2. 能力目标：

（1）通过军事技能训练，学生能够掌握队列动作、轻武器射击、战术基础动作等基本军事技能，具备初步的防卫技能和战时防护能力。

（2）提高学生在紧急情况下的应急反应和处置能力，包括战场医疗救护、核生化防护、识图用图等技能。

（3）在军事训练中培养学生的团队协作精神和初步的指挥能力，使其能够在团队中发挥作用，共同完成任务。

3. 素质目标：

（1）增强学生的国防观念和国家安全意识，激发爱国热情，培养学生的忧患危机意识。

（2）通过军事训练，培育和践行社会主义核心价值观，弘扬爱国主义精神，传承红色基因。

主要内容：

1. 共同条令教育与训练：包括《内务条令》《纪律条令》《队列条令》教育，分列动作等。

2. 射击与战术训练：轻武器射击、单兵战术基础动作、分队战术等。

3. 防卫技能与战时防护训练：格斗基础、战场医疗救护、核生化防护等。

4. 现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。

5. 战备基础与应用训练：紧急集合、行军拉练、野外生存、识图用图、电磁频谱监测等。

教学要求：

1. 坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，采用讲授、讨论、案例分析等多种教学方法。

2. 注重军事技能的实践教学，通过模拟训练、实地演练等方式，提高学生的实战能力。

3. 根据学生的实际情况和兴趣爱好，灵活选择“选讲（选训）”内容，提高教学的针对性和实效性。

4. 考核由学校 and 承训教官共同组织实施，成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级，根据学

生参训时间、现实表现、掌握程度综合评定。

课程名称	军事理论					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	36	实践学时	0	考核办法	专题报告

课程目标：

1. 知识目标：

(1) 使学生理解国防的内涵、国防历史与启示、现代国防观，了解我国国防体制、国防战略、国防政策以及国防成就。

(2) 熟悉国防法规、武装力量、国防动员的主要内容，理解国家安全的内涵、原则及总体国家安全观。

(3) 了解军事思想的内涵、发展历程及地位作用，熟悉我国及外国代表性军事思想。

(4) 掌握战争的内涵、特点、发展历程，了解机械化战争和信息化战争的形成、主要形态及发展趋势。

2. 能力目标：

(1) 培养学生的国防观念和国家安全意识，增强忧患危机意识。

(2) 提升学生的爱国主义精神和民族自豪感。

(3) 使学生具备基本的军事素养和分析判断军事问题的能力。

3. 素质目标：

(1) 培养学生的组织纪律观念，增强其集体意识和团队合作精神。

(2) 提升学生的综合素质，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。

主要内容：

中国国防：国防概述、国防法规、国防建设、武装力量、国防动员。

国家安全：国家安全概述、国家安全形势、国际战略形势。

军事思想：军事思想概述、外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想。

现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。

信息化装备：信息化装备概述、信息化作战平台、综合电子信息系统、信息化杀伤武器。

教学要求：

军事理论教学采取课堂讲授形式，结合多媒体教学手段，确保教学内容丰富、生动。

鼓励采用启发式、讨论式等教学方法，引导学生积极参与课堂讨论，加深理解。

考核采用福软通AI课程线上学习（30%）和提交军事相关论文的考试形式，考试内容覆盖课程主要知识点，确保学生全面掌握课程内容。

专任教师应具备丰富的军事理论知识和教学经验，能够准确传达课程要点和难点。

课程名称	体育（一）					开课学期	第 1 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	24	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解体育与健康的基本知识和科学锻炼方法，使学生能够自我监测和评价体质健康

。

2. 能力目标：

初步培养学生的运动技能，提高身体协调性、灵敏性和耐力等基本身体素质。

3. 素质目标：

培养学生参与体育锻炼的兴趣和习惯，树立健康第一的体育观念。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 田径项目：短跑、长跑、跳远、投掷等。
3. 球类项目基础：篮球、足球、排球、乒乓球等的基本技术和规则。
4. 体质健康测试与理论讲解。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

课堂授课：结合讲解、示范、纠错和集体练习，使学生掌握基本动作和技术。

课外练习：鼓励学生利用课余时间进行自主练习，巩固课堂所学内容。

理论教学：利用多媒体和教材进行健康知识教学，提高学生的理论水平。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（二）					开课学期	第2学期
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

深入理解体育运动的科学原理，掌握更多运动项目的规则和技术细节。

2. 能力目标：

通过专项训练，显著提高学生的运动技能水平，增强体能和竞技能力。

3. 素质目标：

培养学生的团队合作精神和竞争意识，提高体育道德风尚。

主要内容：

1. 专项技能：如篮球战术、足球战术、排球技战术等。
2. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
3. 急救与自我保护：教授急救知识和自我保护方法。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

分组教学：根据学生的技能水平进行分组，实施有针对性的教学。 情景模拟：通过模拟比赛场景，提高学生的实战能力和团队协作能力。 理论与实践结合：在掌握理论知识的基础上，进行大量的实践练习。 2. 考核与评价： 平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。 技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。 体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。 通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。							
课程名称	体育（三）					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

精通一至两项体育运动的专项知识和技能，了解相关运动项目的历史和文化。

2. 能力目标：

掌握多项运动技能，形成一定的运动特长。

3. 素质目标：

通过体育竞赛和团队活动，培养学生的意志品质和抗压能力。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 分项目教学：篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球等。
3. 拓展项目：校园户外运动、体育舞蹈、健美操、瑜伽等。
4. 健身与保健：传授健身知识和保健方法，提高学生的自我保健能力。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

自主选择：学生根据自己的兴趣和特长，自主选择项目进行学习。

分层教学：针对不同水平的学生，实施分层次的教学和训练。

比赛与展示：组织校内比赛和展示活动，提高学生的竞技水平和展示能力。

信息化教学：利用现代信息技术手段，如在线学习平台、运动APP等，丰富教学手段和资源。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。							
课程名称	体育（四）					开课学期	第4学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	24	考核办法	体能测试
课程目标： 1. 知识目标： 全面掌握体育运动的科学理论和方法，具备制定个人锻炼计划的能力。 2. 能力目标： 能够独立进行科学的体育锻炼，达到较高的健康水平和身体素质。 3. 素质目标： 培养学生的终身体育意识，形成良好的体育道德和社会责任感。 主要内容： 1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。 2. 运动损伤预防与康复：教授运动损伤的预防方法和基本康复技巧。 3. 体育理论知识与欣赏：提高学生对体育历史、文化和竞赛规则的理解与欣赏能力。 4. 终身体育意识培养与计划制定。 教学要求： 1. 教学方法与手段： 讲解示范法：教师详细讲解动作要领并进行示范，学生模仿练习。 分组教学法：将学生分组进行练习，促进相互学习和竞争。 多媒体辅助教学：利用视频、动画等多媒体资源辅助教学，提高教学效果。 实战演练法：通过模拟比赛或实际比赛，让学生在实战中学习和提高。 2. 考核与评价： 平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。 技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。 体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。 通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。							

3. 通识教育课程

课程名称	大学英语（一）					开课学期	第1学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试
课程目标： 1. 知识目标： 认知2000个左右英语单词及常用词组，对其中1800个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；							

熟悉常用的语法结构，能融入简单的跨文化交际场景。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

听力训练：名词与代词的用法；形容词与副词的用法；动词与冠词的用法；英语五种基本句型；There be 句型；制作个人信息表；写通知；便条写作；备忘录写作；E-mail 写作；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉购物以及入住酒店的英文句式及词汇。掌握点餐、用餐的相关英文表达。学习一些网络用语以及网络交流工具的英文表达。了解一些游戏用语的英文表达。能够用英文对未来的职业发展做出简单规划。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学英语（二）					开课学期	第 2 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

认知2200个左右英语单词以及常用词组，对其中2000个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；了解一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

听力训练：现在时的使用；过去时；现在进行时；将来时的不同表达方式；现在完成时；撰写及回复邀请函；写感谢信；简单英文申请信；英文个人简历；回复申请信；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉英文邀请函的英文句式及词汇。掌握感谢信的礼貌用语表达。学习英文申请信的常用语气与句型。了解商务礼仪中常用的英文表达。能够用英文对一些新生事物的利与弊进行简单表达。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营

造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学英语（三）					开课学期	第 3 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

认知2500个左右英语单词以及常用词组，对其中2300个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译。掌握一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料。能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过精心设计的语言场景及符合学习需求的专项训练充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

本课程分为基础班、提高班和竞赛班课程。基础班课程内容分为十个主题，各包含三个模块，视听模块通过音像资料介绍主题相关风土人情；阅读模块通过主题相关阅读介绍技巧、讲解内容；写作模块通过范例训练应用文；提高班课程内容包括在大学英语（一）（二）的基础上，以专题学习为主线，辅以对应练习，与本科教育阶段英语课程相衔接；竞赛班课程内容涵盖了科技和教育大类，话题包括赛程介绍，演讲技巧，听力技巧，发音训练，图表描述，原因及现象分析等，并精选部分比赛现场的实况视频供学生学习。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能。基础班课程按模块配套拓展练习，提升相应的语言技能；提高班课程呼应高职高专大学英语大纲要求的职业提升，学业提升和素养提升的拓展模块，培养学生的英语思辨能力。竞赛班课程紧跟全国高职高专技能竞赛英语口语大赛热点话题，以听说为主，翻译为辅，侧重提升演讲和辩论能力。采用启发式教学与激励机制，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学语文（一）					开课学期	第 1 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	综合考核

课程目标：

1. 知识目标：

（1）具备基本的语文常识，掌握诗歌、散文、小说三大文学体裁特点，了解中国文学发展概况，尤其是课文所涉及的重要作家作品；

（2）积累一定汉语知识，具有良好的阅读习惯和较强的母语驾驭能力，能够正确地理解和运用祖国语言文字进行表达和交流。

2. 能力目标：

（1）具有较高的审美鉴赏能力，能够运用文学知识阅读、欣赏文章与作品，能够正确描述、评价文

学现象，准确抒发对自然、社会、人生的感受；

（2）具有时代必须的信息素养，能够应用现代信息技术和传播媒介收集处理相关信息；

（3）具有较强的观察能力，思辨能力，解决问题能力和创新思维能力，能够运用语文知识和专业知识，结合专业学习要求策划、组织和实施语文实践活动。

3. 素质目标：

（1）养成实事求是、崇尚真知的科学态度；

（2）汲取仁人志士的智慧、襟怀和品质；

（3）培养职业情感和敬业精神；

（4）具有仁爱、孝悌、向善、进取的人文情怀；

（5）养成谦让、诚信、刚毅的品格，形成豁达、乐观、积极的人生态度；（6）弘扬爱国主义为核心的民族精神和自主创新为核心的时代精神，树立正确的世界观、人生观、价值观。

主要内容：

课程涵盖古今中外的经典文学作品，旨在提升学生的人文素养、文学鉴赏能力和语言文字运用能力。课程通过精读与泛读相结合的方式，引导学生深入理解中国古代文学（如诗词歌赋、小说戏曲）、现代文学以及外国文学（如西方文学经典、东方文学瑰宝）的精髓。同时，注重文学理论的讲解，帮助学生掌握文学批评与鉴赏的方法，培养独立思考与批判性思维。此外，还涉及文化常识、写作技巧等内容，全面提升学生的综合素质与创新能力。

教学要求：

课程采取以学生为中心的教学策略，融合讲授、讨论、案例分析与项目式学习等多元教学方法，运用多媒体辅助教学与网络平台等现代化教学手段，通过平时表现、考试、项目作业及综合素质等多维度考核评价，全面促进学生主动学习、广泛阅读、勤于思考并注重实践，旨在培养学生的文学素养、语言表达能力和批判性思维能力。

课程名称	大学语文（二）					开课学期	第 2 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	综合考核

课程目标：

1. 知识目标：

（1）具备基本的语文常识，掌握诗歌、散文、小说三大文学体裁特点，了解中国文学发展概况，尤其是课文所涉及的重要作家作品；

（2）积累一定汉语知识，具有良好的阅读习惯和较强的母语驾驭能力，能够正确地理解和运用祖国语言文字进行表达和交流。

2. 能力目标：

（1）具有较高的审美鉴赏能力，能够运用文学知识阅读、欣赏文章与作品，能够正确描述、评价文学现象，准确抒发对自然、社会、人生的感受；

（2）具有时代必须的信息素养，能够应用现代信息技术和传播媒介收集处理相关信息；

（3）具有较强的观察能力，思辨能力，解决问题能力和创新思维能力，能够运用语文知识和专业知识，结合专业学习要求策划、组织和实施语文实践活动。

3. 素质目标：

（1）养成实事求是、崇尚真知的科学态度；

（2）汲取仁人志士的智慧、襟怀和品质；

(3) 培养职业情感和敬业精神；
 (4) 具有仁爱、孝悌、向善、进取的人文情怀；
 (5) 养成谦让、诚信、刚毅的品格，形成豁达、乐观、积极的人生态度；
 (6) 弘扬爱国主义为核心的民族精神和自主创新为核心的时代精神，树立正确的世界观、人生观、价值观。

主要内容：

课程涵盖古今中外的经典文学作品，旨在提升学生的人文素养、文学鉴赏能力和语言文字运用能力。课程通过精读与泛读相结合的方式，引导学生深入理解中国古代文学（如诗词歌赋、小说戏曲）、现代文学以及外国文学（如西方文学经典、东方文学瑰宝）的精髓。同时，注重文学理论的讲解，帮助学生掌握文学批评与鉴赏的方法，培养独立思考与批判性思维。此外，还涉及文化常识、写作技巧等内容，全面提升学生的综合素质与创新能力。

教学要求：

课程采取以学生为中心的教学策略，融合讲授、讨论、案例分析与项目式学习等多元教学方法，运用多媒体辅助教学与网络平台等现代化教学手段，通过平时表现、考试、项目作业及综合素质等多维度考核评价，全面促进学生主动学习、广泛阅读、勤于思考并注重实践，旨在培养学生的文学素养、语言表达能力和批判性思维能力。

课程名称	创意写作					开课学期	第 1 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学习基础写作基本理论知识，掌握创意写作的基本理论与方法，包括文体特点、情节构建、角色塑造等；培养学生的创新思维与批判性思考能力，学会在传统与创新之间寻找平衡，创作出具有独特视角与深度的作品。

2. 能力目标：

通过本课程学习，使学生具有能更深入理解、进一步分析文学作品的能力，掌握文学欣赏的技巧和方法，提高信息处理能力、策划表达能力。

3. 素质目标：

学习任何写作都要求学生有丰富的语言积累，创意写作也是如此。通过学习可以提高学生的文化修养，展开学生写作思路、提高其成文能力将大有裨益。使其具有主动探求的精神，踏实细致、严谨科学的良好职业道德。

主要内容：

课程旨在通过系统教学，激发学生的创新思维，提升写作技巧，并深入探索各类文体的创作实践。课程融合创意启发、技巧传授与实战演练，让学生在掌握基础写作规范的同时，勇于突破传统框架，塑造独特风格，为成为具有市场竞争力的创意写作人才打下坚实基础。

教学要求：

课程采取启发式与实践性相结合的教学策略，运用案例分析、小组讨论等教学方法，辅以多媒体演示与在线写作平台等教学手段，通过创意项目、作品展示等多元化考核评价，要求学生积极参与课堂互动，勇于表达个人创意，持续磨练写作技巧，培养独立思考与创新能力，最终达到提升创意写作水平与

文学素养的目标。							
课程名称	创新创业教育					开课学期	第 2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	创业计划书
课程目标： 1. 知识目标： 理解创新思维方法及技巧，掌握创业者心理特征与关键能力。学会辨识创新创业机会。提升团队组建与管理能力，掌握新创企业生存与管理基础知识，并精通商业计划书的主要条款撰写。 2. 能力目标： 能够理解创新思维并应用创新方法，具备辨识创新创业机会及盘点资源的能力。初步掌握团队组建与管理技巧，能分析成功创业案例盈利模式，了解大学生创业模式。掌握新创企业生存与管理知识，并能编制商业计划书。 3. 素质目标： 树立科学的创新创业观念，增强学生的社会责任感与创业精神，提高学生社会责任感和创业精神。 主要内容： 创新创业教育课程概述创新与创业的重要性，深入讲解创新思维的培养、创新方法的运用，以及技术创新如何驱动创业。探讨产品设计的创新路径、创业者必备的素质，并指导如何选择项目、整合资源、组建高效团队。详细阐述创业模式、盈利模式、融资策略，以及新创企业的生存管理之道。最后，通过商业计划书的编制与模拟路演展示，考察学生的创业能力。 教学要求： 本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授创新创业的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的大学生创新创业案例进行分析，帮助学生理解创业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己对于创业项目的看法及思考，促进相互学习和交流。邀请企业董事、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的创业信息和建议。创新创业课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和创新能力提升情况。							
课程名称	创新设计方法论					开课学期	第 2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考证
课程目标： 1. 知识目标： 掌握设计方法论基础，理解设计构思阶段各环节目标与任务，包括原始需求、目标用户、干系人分析、竞品分析、整理与编写功能列表。 2. 能力目标： 能深入理解设计构思各环节。熟练掌握需求收集，精准定位目标用户，并有效分析干系人及竞品，精通情景要素分析与功能列表编写。 3. 素质目标： 能够遵循设计方法进行作品创作，规范编写各阶段文档；熟练运用分析技能筛选、优化作品							

功能与原型，确保设计全面无遗漏。培养系统设计与开发思维，强化团队协作与岗位适应能力。

主要内容：

创新设计方法论系统介绍了创新产品设计的基本框架与实用技巧。从原始需求出发，深入剖析设计初衷，确保产品有的放矢。通过目标用户分析，精准定位受众需求，提升设计针对性。干系人分析则帮助识别并平衡各方利益，确保设计方案的全面性和可行性。竞品分析则提供市场参考，启发创新思维，避免同质化竞争。情景分析模拟使用场景，优化用户体验。功能列表明确设计要点，为实施提供清晰指南。最后，通过实践检验学习成果。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授设计方法论的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的产品设计案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己对于现有产品的看法及思考，促进相互学习和交流。邀请企业资深产品经理、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的产品设计信息和建议。创新设计方法论课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和设计能力提升情况。

课程名称	职业生涯规划					开课学期	第 1 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	策划书

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解职业生涯规划的基本理论、方法和步骤，掌握职业探索、自我认知、职业决策等关键技能。

2. 能力目标：

增强学生的规划意识，提升自我认知、信息搜集与分析、职业决策与规划等能力。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度。

主要内容：

职业生涯规划课程主要介绍职业生涯规划的基本概念、发展历程、重要意义等；通过性格测试、兴趣测评、能力评估等工具，帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、价值观和能力等，为职业探索提供依据；引导学生了解职业世界，包括职业分类、行业发展趋势、职业要求等；教授学生如何进行职业决策，制定个人职业生涯规划，包括短期、中期和长期目标设定，以及实现目标的策略与行动计划。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授职业生涯规划的基本理论和知识。组织学生进行职业兴趣测评、职业访谈、模拟面试等实践活动，增强学生的实践能力和职业体验。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的职业规划和求职经验，促进相互学习和交流。根据学生的不同需求和特点，提供个性化的职业规划和就业指导服务。职业生涯规划课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、小组讨论参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和职业规划能力提升情况。

课程名称	就业指导					开课学期	第 5 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	就业诊断报告

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解国家就业形势和政策，掌握求职择业的基本常识和技巧，了解就业市场的特点和功能。

2. 能力目标：

培养学生的自我探索能力、信息搜索和分析能力、生涯管理能力、求职与就业能力等，同时提升学生的创新创业能力和各种通用技能，如沟通与协调能力、自我管理能力和人际交往能力等。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度，把个人发展和国家需要、社会发展相结合。

主要内容：

就业指导课程介绍当前的就业形势、行业发展趋势、就业政策等，帮助学生了解就业市场的整体情况。帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、能力和价值观，引导学生明确职业目标和发展方向。教授学生求职简历的制作、面试技巧、求职途径选择等实用技能，帮助学生提高求职成功率。介绍就业过程中的权益保护、合同签订、劳动争议处理等法律知识，增强学生的法律意识和自我保护能力。鼓励学生树立创新创业意识，创业计划制定等内容，为学生未来就业创业提供支持和指导。。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT 展示等方式，传授就业指导的基本理论和知识。组织学生进行模拟面试、求职材料准备、创业计划制定等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的就业案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的求职经历和职业规划，促进相互学习和交流。邀请企业资深人力、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的就业信息和建议。就业指导课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和就业能力提升情况。

课程名称	数字应用基础					开课学期	第 2 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	32	考核办法	考证

课程目标：

1. 知识目标：

（1）计算机基础知识：使学生掌握计算机的基本概念、发展历程、系统组成（包括硬件和软件）以及计算机在各领域的应用。

（2）操作系统知识：了解Windows等主流操作系统的基本功能和使用方法，包括文件管理、系统设置等。

（3）办公软件应用：熟悉WPS办公软件（Word、Excel、PowerPoint）的基本操作和功能，能够进行文档编辑、表格制作、幻灯片设计等。

(4) 网络基础知识：了解计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及Internet的应用，包括网页浏览、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：掌握基本的计算机安全知识，了解计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法。

2. 能力目标：

(1) 计算机操作能力：具备基本的计算机操作能力，能够熟练地使用鼠标、键盘等输入设备，进行文件操作、系统设置等。

(2) 软件应用能力：能够独立完成文档编辑、表格制作、幻灯片设计等工作，并能够运用所学软件进行简单的数据处理和图表分析。

(3) 问题解决能力：在面对计算机相关问题时，能够运用所学知识进行分析、判断和解决。

(4) 自主学习能力：激发学生对计算机技术的兴趣，培养其自主学习和持续学习的能力。

3. 素质目标：

(1) 信息素养：提升学生的信息素养，使其能够有效地获取、评价、利用和创造信息。

(2) 职业道德：培养学生的职业道德观念，尊重知识产权，遵守法律法规，保护个人隐私。

(3) 团队协作精神：通过小组合作学习等方式，培养学生的团队协作精神和沟通能力。

(4) 创新意识：鼓励学生运用所学知识进行创新实践，培养其创新意识和创新精神。

主要内容：

(1) 计算机基础知识：包括计算机的发展历程、系统组成、数据表示与存储等。

(2) 操作系统使用：Windows操作系统的基本操作、文件管理、系统设置等。

(3) 办公软件应用：Word文档编辑、Excel表格制作与数据分析、PowerPoint演示文稿设计等。

(4) 网络基础与Internet应用：计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及浏览器使用、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法，以及安全操作的重要性。

教学要求：

1. 教学策略

(1) 岗课对接：根据计算机行业岗位需求调整课程内容，确保学生所学知识与实际工作需求紧密对接。

(2) 课程嵌入：在课程中融入职业资格证书考试内容——全国计算机等级考试一级，使学生在学过程中即可备考。

(3) 赛事促进：鼓励学生参加计算机相关技能竞赛，通过竞赛检验学习成果并提升实践能力。

2. 教学方法

(1) 讲授法：通过教师系统讲解计算机基础知识。

(2) 演示法：利用多媒体教学资源演示软件操作过程。

(3) 实操法：强调实践操作，让学生在计算机上亲手操作以加深理解和记忆。

3. 教学手段

(1) 多媒体教学：利用 PPT、视频等多媒体教学资源丰富课堂内容。

(2) 网络教学平台：利用网络教学平台小雅系统发布课程资料、作业和测试，方便学生自主学习和复习。

(3) 实操机房：提供充足的计算机实操机房以确保每位学生都能进行实践操作。

4. 考核评价

(1) 平时成绩：包括出勤率、课堂表现、作业完成情况等。

(2) 实操考核：通过上机操作考试检验学生的实际操作能力。

(3) 期末考试：采用考证形式——全国计算机等级考试一级，考察学生对基础知识的掌握程度。

5. 对学生的学习要求

- (1) 学习态度：保持积极的学习态度，认真听讲并参与课堂讨论和实践活动。
- (2) 基础知识掌握：扎实掌握计算机基础知识及办公软件操作技能。
- (3) 自主学习能力：培养自主学习能力，利用课余时间自主学习新知识、新技能。
- (4) 团队协作能力：在小组活动中积极贡献自己的力量并与团队成员保持良好沟通。

课程名称	人工智能					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 理解基本概念：学生应掌握人工智能的定义、发展历程、基本原理及核心技术体系。
- (2) 认识应用领域：了解人工智能在各领域（如智慧教育、智能家居、智能交通、智能金融等）的广泛应用及前景。
- (3) 掌握关键技术：深入理解机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等关键技术的基本原理和算法。
- (4) 了解伦理与法律：认识人工智能发展过程中的伦理问题、隐私保护及相关法律法规。

2. 能力目标：

- (1) 分析能力：能够分析人工智能应用案例，理解其背后的技术原理和实现方式。
- (2) 应用能力：具备一定的AI基础，能够运用人工智能工具或框架进行简单的项目实践。
- (3) 创新能力：培养创新思维，能够结合具体领域提出创新性的应用方案。
- (4) 持续学习能力：建立对人工智能领域的持续关注和学习能力，紧跟技术前沿。

3. 素质目标：

- (1) 科学素养：提升对科学技术的认识和尊重，培养严谨的科学态度和探索精神。
- (2) 伦理道德：树立正确的科技伦理观，关注人工智能发展对社会的影响，遵守职业道德规范。
- (3) 团队协作：增强团队合作意识，学会在跨学科团队中有效沟通和协作。
- (4) 国际视野：关注全球人工智能发展趋势，培养国际化视野和跨文化交流能力。

主要内容：

- (1) 人工智能概述：定义、发展历程、应用领域及未来趋势。
- (2) 核心技术原理：机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等。
- (3) 算法与模型：介绍常用的人工智能算法和模型，分析其优缺点和应用场景。
- (4) 应用案例分析：选取典型的人工智能应用案例，分析其技术实现和实际效果。
- (5) 伦理与法律问题：探讨人工智能发展中的伦理挑战、隐私保护及法律法规。

教学要求：

1. 教学策略

- (1) 岗课对接：结合人工智能行业岗位需求，调整课程内容，确保学以致用。
- (2) 课程嵌入：融入相关职业资格证书考试内容，助力学生备考。
- (3) 赛事激励：鼓励学生参与人工智能相关的竞赛和项目，提升实践能力。

2. 教学方法

- (1) 采用讲授法、讨论法、案例分析法等多种教学方法，注重理论与实践的结合。
- (2) 引入翻转课堂模式，鼓励学生自主预习和探究，课堂上重点解决疑难问题。

3. 教学手段

- (1) 利用多媒体教学资源丰富课堂内容，提高学生学习兴趣。
- (2) 建设在线学习平台，提供课程资料、模拟实验、在线测试等学习资源。

4. 考核评价

- (1) 采用平时成绩（包括出勤、作业、课堂参与）+项目实践+期末考试的多元化评价体系。
- (2) 强调过程性评价，关注学生的学习态度、实践能力及创新思维。

5. 对学生的要求

- (1) 保持积极的学习态度，认真听讲并做好笔记。
- (2) 按时完成作业和项目实践，积极参与课堂讨论和案例分析。
- (3) 主动学习新知识，关注人工智能领域的发展动态。
- (4) 培养团队合作精神，积极参与小组学习和项目合作。

课程名称	数字经济基础					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 能够清晰阐述数字经济的定义、发展历程及在全球范围内的地位与作用，认识数字经济时代的主要特征与趋势，如数据成为新生产要素、数字化技术的广泛应用等。
- (2) 深入学习大数据、云计算、人工智能、区块链、物联网等支撑数字经济发展的关键技术原理及其在各行业的应用案例，理解这些技术如何推动传统产业升级和新兴业态的形成。
- (3) 分析数字平台经济、共享经济、电商经济等新型商业模式的特点、运营机制及对经济社会的影响，探讨数字经济时代下企业的转型升级路径和市场机遇。
- (4) 熟悉国内外关于数据保护、网络安全、电子商务等方面的法律法规，理解数字经济活动中的道德伦理问题，增强法律意识和社会责任感。

2. 能力目标：

- (1) 培养学生运用数据分析工具和技术进行数据处理、挖掘和分析的能力，能够识别并解决数字经济领域的实际问题，为企业决策提供数据支持。
- (2) 通过实验操作、项目实训等方式，提升学生的云计算平台操作、软件开发与测试、区块链技术应用等实践技能，为未来职业生涯奠定坚实的技术基础。
- (3) 鼓励学生跨越学科界限，培养创新思维，能够将数字经济理论与具体行业相结合，提出创新性的解决方案，促进数字经济与实体经济的深度融合。

3. 素质目标：

- (1) 树立终身学习的理念，培养学生持续关注数字经济最新动态、自主学习新技术新知识的习惯，以适应数字经济快速发展带来的职业变化。
- (2) 激发学生的创业热情，鼓励学生利用数字经济机遇，探索创新创业项目，培养敢于挑战、勇于实践的精神风貌。
- (3) 增强学生的社会责任感，引导学生在数字经济发展中关注社会公共利益，遵守职业道德规范，促进技术与人文的和谐共生。
- (4) 拓宽学生的国际视野，了解国际数字经济的发展动态和竞争态势，提升其跨文化交流能力，为参与国际数字经济合作做好准备。

主要内容：

本课程主要内容涵盖计算机、互联网、人工智能、云计算等数字技术的基础知识，以及数字数据在生产、消费、管理中的应用和实践。课程着重讲解数字经济的基本原理、发展现状及未来趋势，并探讨数字经济的商业模式、技术创新、政策规制及人才培养模式等方面，为数字经济时代提供全面的数字经济知识体系。

教学要求：

本课程采用慕课（MOOC）形式进行组织教学。利用智慧职教平台进行《数字经济基础》的慕课教学。学生可以通过移动设备（智能手机、平板电脑等）联网登录慕课环境，观看相关视频，参与在线讨论，提交作业等。课程内容紧密对接数字经济领域的岗位需求，注重培养学生的实际应用能力。例如，可以引入实际案例，让学生了解数字经济在不同领域的应用。鼓励学生参与数字经济相关的竞赛，将课程内容与竞赛要求相结合，提升学生的实践能力和创新能力。

慕课教学应涵盖课前自主学习、课堂互动讨论学习和课后协作式学习三个环节。课前学生自主学习视频资料，通过慕课平台提供的在线互动功能，如在线问答、论坛讨论等，促进师生、生生之间的交流与合作。利用视频、图表等多种形式的多媒体教学资源，提高学生的学习兴趣和理解能力。通过慕课平台提供的在线互动功能。考核采用过程性评价与结果性评价相结合的方式，综合考虑学生的学习态度、参与度、作业完成情况、考试成绩等多个方面。要求学生具备较强的自主学习能力，能够独立完成线上视频观看、资料查阅等任务。

课程名称	心理健康教育					开课学期	第 1-2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标

- （1）了解心理学的有关理论和基本概念
- （2）了解大学阶段的心理发展特征和异常表现

2. 能力目标

- （1）掌握自我探索技能
- （2）掌握心理调适技能
- （3）掌握心理发展技能

3. 素质目标

- （1）树立心理健康发展的自主意识
- （2）遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。

主要内容：

1. 大学生心理健康教育课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的公共课程。

2. 课程教学内容主要使学生明确心理健康的标准及意义，了解心理咨询，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，健全大学生人格，提高学习能力，提高职业生源规划能力，正确科学对待恋爱与性的问题，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，提高挫折应对管理能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。

3. 将思政元素融入课程教学，落实“三全育人”理念，提高学生的心理健康素质。

教学要求：

本课程采用讲授法，角色扮演法，案例分析法，测试法，小组讨论法，团体训练法，视频教学法等

，以教师为主导、学生为主体，快乐学习；重视学生的学习感受与体验采用教、学、练一体化的设计，使课堂教学内容形象化、生动化、具体化。同时采用小雅平台、福软通进行线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性。此外，积极探索AI课件教学，在课堂教学中逐步地将AI课件融入教学，提升课堂效率，增加学生参与课堂的积极性。

采用“理论考核和实践考核相结合，过程性评价（50%）和结果性评价（50%）相结合”的方式进行教学评价。

课程名称	劳动教育					开课学期	第 1-4 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

认识劳动，理解劳动教育的目标。

2. 能力目标：

领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观。

3. 素质目标：

培养大学生健康的体魄、良好的身体素质，奠定未来人才竞争的物质资本。培养大学生崇尚劳动、热爱劳动的观念，尊重劳动和劳动者。培养大学生的艰苦奋斗精神和务实作风。

主要内容：

初步认识劳动，领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观；领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；理解劳动教育的目标；了解劳动者与劳动力；了解社会劳动分工；了解劳动基本制度。了解劳动法的立法状况；掌握劳动合同的基本内容，分析劳动合同订立、变更、终止过程中的法律问题；了解劳动争议处理方式；理解劳动在法律上界定；培养劳动案例分析技能、劳动纠纷解决技能；学会运用法律知识解决生活中劳动纠纷问题；树立劳动风险意识，提升自我保护能力规范和安全事项。培育热爱劳动、敢于创造的事业心，激发大学生创新意识。了解新时代的劳模精神；掌握劳动精神、劳模精神和工匠精神的时代内涵和培育路径；能结合对劳动精神的理解，分析社会生活中的劳动现象；能树立正确的劳动价值观和劳动态度，形成积极向上的劳动情感。掌握校园清洁的内容方法；掌握义务劳动与勤工助学的内容与方法；结合自身专业，通过实践感受劳动创造价值；理解辛勤劳动和创造性劳动的重要性；找到个人努力的目标。了解社会实践；了解志愿服务和社区服务；了解农工商生产活动。学会换位思考并能尊重每一位劳动者；形成社会责任感；掌握国家和时代需要的社会劳动实践技能。理解职业意识；了解职业责任；培养职业精神。了解职业的发展趋势及新职业、职场的关键要素、优秀职业人的素质；了解未来劳动趋势，培养终身学习的习惯及对职业生涯的价值需要。

教学要求：

本课程采用讲授教学法、案例分析教学法、讨论式教学法、习题讲解等。注重教学思路，理论联系实际，吸收和应用课程相关概念、成果，注意启发学生思考，提高解决问题的能力。

课程名称	美育					开课学期	第 1-2 学期
------	----	--	--	--	--	------	----------

学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核
课程目标： 1. 知识目标： 使学生能够掌握审美的基本理论、基本方法、基本内容和主要应用领域；了解教材中审美的理论知识及人性之美；理解并掌握中外美术鉴赏基本理论知识；了解具象艺术、意象艺术和抽象艺术的理论知识。 2. 能力目标： 提高学生对形式美的敏锐觉察能力、感受能力、认知能力、创造能力；学会用美术语音：点、线、面、色体去观察创造形象；掌握剪纸折剪技能、技法。 3. 素质目标： 具有良好的职业道德；具有科学严谨的工作作风环境保护意识；具备勤奋学习吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的精神；具有较强的身体素质和良好的心理素质。 主要内容： 本课程以艺术欣赏和剪纸、书法、国画技能操作为主要内容。本课程的任务是以全面推进素质教育为宗旨,以技能操作、审美和人文素养为核心,注重传统文化与美育相结合的基础学习和实践活动环节。实现传统文化艺术与美育教育相互融合,使学习内容生动有趣、丰富多彩,有鲜明的时代感和民族性,引导学生主动参与艺术审美实践,实操操作练习,以提高学生的审美能力,形成良好的人文素养,为学生养成喜爱艺术、学习艺术、享受艺术奠定良好的基础。本课程以剪纸艺术为例,以丰富多彩的教学内容和生动活泼的教学形式,激发和培养学生的学习兴趣 and 动手能力。教学内容应重视与学生的生活经验相结合,加强与社会生活的联系。 教学要求： 《美育》课程在设计思想上充分体现一体化,即:理论与实践内容一体化、知识传授与动手训练场地一体化、理论与实践教师为一人的“一体化”,构建美德与技艺相融合的教学新形式。 1. 教学思路：本课程通过先理论后实践结合的方式,培养学生基本的审美能力后,根据学生不同兴趣,教授音乐、书法、水墨画及剪纸的入门技能。培养学生对中国传统文化和非遗技艺的热爱,加强文化自信。 2. 教学效果评价：采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。教学评价的标准应体现项目驱动、实践导向课程的特征,体现理论与实践、操作的统一,以能否完成项目实践活动任务以及完成情况给予评定。 3. 改革考核手段和方法：加强实践性教学环节的考核,过程考核和结果考核相结合。结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训以及考试情况,综合评定学生成绩。综合成绩=期末作业(作品)×60%+平时考核(小雅成绩、考勤、作业、课堂表现等)×40%。 4. 以美育(剪纸)工作室为抓手,强化美育实践教学,提高学生传统技能,注重发现和培养技能学生。以美育工作室为引领,建设好匠心筑梦剪纸社、国画社、书法社、音乐社等学生技能社团,在乡村建立各类美育实践实训基地,创新美育教学。继续在乡村设立美育(非遗技能实践基地),完成好每年一度的职业教育活动周工作任务,办出水平、办出特色。							

(二) 专业技能课程

1. 专业基础课程

课程名称	数字造型设计					开课学期	第一学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

理解数字造型设计的基本概念、发展历程以及在动漫领域的重要应用，包括在角色设计、场景设计、道具设计等方面的具体体现。掌握造型设计的基础理论知识，如线条、形体、结构、比例、透视、光影、色彩等造型要素的基本原理和运用规律。了解主流数字造型设计软件的基本功能、操作界面和常用工具的使用方法。生知晓动漫数字造型的设计流程、风格特点以及不同风格（如日式动漫、欧美动漫、国风动漫等）的造型特征与设计技巧。

2. 能力目标：

能够熟练运用至少一种主流数字造型设计软件进行基本的数字绘画操作，如绘制线稿、上色、进行简单的光影处理等。具备一定的造型表现能力，能够根据参考图片或文字描述，准确绘制出物体的形态、结构，并能进行适当的艺术加工。拥有初步的创意设计能力，能够结合动漫主题和风格要求，构思并设计出具有一定特色的角色或场景造型草图。培养学生的审美判断能力，能够对数字造型作品进行简单的评价与分析，并能根据反馈意见对自己的作品进行修改和完善。具备良好的学习能力和沟通能力，能够自主学习数字造型相关的新知识、新技能，积极参与课堂讨论和小组合作，清晰表达自己的设计思路。

3. 素质目标：

培养学生严谨认真的学习态度和精益求精的工匠精神，对待每一次设计任务和作业都一丝不苟。激发学生的创新意识和探索精神，鼓励学生勇于尝试新的造型风格和表现手法，不断突破自我。增强学生的团队协作意识，在小组合作项目中能够与他人有效配合、分工协作，共同完成设计任务。提升学生的自主学习能力和终身学习意识，认识到数字造型设计领域不断发展变化，需要持续学习以适应行业需求。培养学生的职业道德素养，树立正确的版权意识，尊重他人的设计成果，不抄袭、不剽窃。

主要内容：

课程从数字造型设计基础认知入手，让学生了解其概念、发展及在动漫领域的应用。接着进行造型基础训练，涵盖线条、形体、比例、透视等要素。随后介绍主流数字绘画软件的入门操作，包括界面、常用工具和图层操作。核心部分讲解数字造型核心技法，如线稿处理、色彩与光影表现。再分别针对动漫场景和角色的数字造型，教授设计要素、特点及绘制方法。最后通过综合应用与创作，让学生掌握设计流程，结合动漫主题进行创作练习，并开展作品赏析与评价。

教学要求：

学生需掌握数字造型设计基础理论，熟练运用软件完成动漫角色、场景等造型设计，具备创意思维与视觉表现能力。教学策略上，岗课对接贴合动漫造型设计师岗位需求，课赛融合嵌入设计赛事项目强化实战，书证融通融入数字艺术认证考点；教学方法采用讲授、示范、案例分析与项目驱动；教学手段依托多媒体演示、实训室实操及线上资源；考核以过程性评价（60%，含课堂表现、作业、协作）与终结性评价（40%，综合造型作品）结合；学生应按时上课、勤练技能、主动积累素材、善于协作并关注行业风格动态。

课程名称	数字图像处理					开课学期	第一学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

学生需掌握数字图像处理的基本概念，理解图像分辨率、色彩模式（如 RGB、CMYK 等）、图层、蒙版、通道等核心知识，知晓 Photoshop 软件的界面布局、常用工具（选框、画笔、修复工具等）的功能及使用场景，了解不同类型图像（照片、插画、设计素材等）的处理原则和技巧。

2. 能力目标：

能够熟练操作 Photoshop 软件完成图像的基础处理（如裁剪、调色、修复瑕疵等），运用图层、蒙版、通道等功能进行复杂图像合成；根据设计需求对图像进行创意处理（如特效制作、风格化调整等）；独立完成从图像素材处理到最终设计作品输出的全过程；在团队协作项目中，能高效完成分配的图像处理任务并配合团队达成目标。

3. 素质目标：

培养学生对图像的审美判断能力，提升对图像细节的敏感度；激发创新思维，鼓励在图像处理中尝试独特的表现手法；树立严谨的工作态度，注重图像处理的精度和质量，确保作品符合行业规范或设计要求。

主要内容：

本课程涵盖数字图像处理的基础理论，包括图像分辨率、色彩模式等；详细讲解 Photoshop 软件的界面操作、常用工具（选框、画笔、修复工具等）的使用方法；深入介绍图层、蒙版、通道等核心功能的应用；还涉及照片修饰（如祛痘、磨皮、调色）、图像合成、特效制作、设计素材处理及作品输出等实用技能，通过理论与实操结合，让学生掌握运用 PS 进行数字图像处理的核心能力，能应对各类图像编辑与设计任务。

教学要求：

数字图像处理教学旨在培养学生全面掌握与创造性应用能力。学生需熟练掌握 Photoshop 基础功能，如图层管理、选区操作等核心技能；能处理各类材质纹理，表现质感与光影；理解并应用色彩理论，调整色调等以达预期效果；还要具备合成和后期处理能力，确保作品专业。教学借助多媒体、小雅教学平台等提升互动性，利用智能教室和数字画板增强实践与动手能力。考核采用过程性与终结性评价结合，前者关注课堂表现与项目完成，后者看期末作品，以保障学生专业技能与创新能力。同时鼓励学生参与课堂讨论、实践，完成作业，注重细节，借反馈完善作品，并利用课外资源提升综合素养与职业技能。

课程名称	动画运动规律					开课学期	第二学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

使学生理解并掌握动画中物体、角色及自然现象的运动原理与表现技巧，熟悉挤压与拉伸等基本法则，掌握二维、三维、定格等不同风格动画的运动规律差异，学习人体解剖学、动物行为学相关知识，奠定创作基础。

2. 能力目标：

强化学生观察能力，使其能捕捉分析现实中物体与角色的运动特性；通过练习提升动画表现能力，创造符合物理规律且具艺术感染力的效果；提升审美素养与批判性思维，鼓励融入个人风格，增强创作独特性。

3. 素质目标：

鼓励学生探索创新，尝试新设计理念与技术；强化职业道德教育，使其明确社会责任，遵守行业规范与法律法规，成长为兼具扎实技能与高尚操守的复合型人才，助力动画领域发展。

主要内容：

深入解析人物行走、跑步、跳跃、攻击、待机等关键动作的设计原则与表现技巧，结合理论讲解与实操示范，传授动作节奏把控、重心转移、姿态张力等核心要领。同时，系统详解四足动物（马、狗等）、鸟类、两栖及爬行动物的运动特征与动画设计方法，包括肢体协调规律、运动轨迹设计等，帮助学生全面掌握不同类型角色的动画表现逻辑与实操能力。

教学要求：

对接行业岗位需求更新教学内容，鼓励参与赛事、引入考证内容；采用项目导向等教学法，教师示范技巧，通过案例分析、分组合作培养独立思考与协作能力。利用多媒体及小雅等平台辅助教学，考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%。要求学生课前预习、课后巩固，自主关注行业动态提升素养。

课程名称	动画剧本分镜设计					开课学期	第一学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

学生需掌握动画剧本的基本构成要素（如角色、情节、场景、主题等）和创作原理，理解分镜头设计的概念、作用及绘制规范，知晓镜头语言（景别、角度、运动等）在分镜中的运用，了解不同风格动画（如二维动画、三维动画、定格动画等）的剧本与分镜特点。

2. 能力目标：

能够独立完成动画短片的剧本创作，包括构思故事框架、塑造鲜明角色、设计合理情节；根据剧本绘制符合要求的分镜头脚本，准确运用镜头语言传达剧情和情感；结合视听语言知识，使分镜具备可拍摄性和叙事逻辑性；在团队动画项目中，能高效完成剧本或分镜设计任务，并与团队成员协同推进项目。

3. 素质目标：

培养学生的故事叙事能力和想象力，提升对动画情节和角色的把控力；增强视觉化思维，能将文字创意转化为直观的分镜画面；树立团队协作意识和严谨的创作态度，确保剧本与分镜设计符合动画制作的整体需求。

主要内容：

本课程涵盖动画剧本创作的基础理论，包括构成要素、创作流程及技巧；详细讲解分镜头设计的基本原理、绘制方法（如画面构图、镜头标注、叙事节奏把控等）；深入介绍镜头语言在分镜中的具体应用，如不同景别、角度、运动方式对剧情表达的影响；还涉及不同风格动画的剧本与分镜案例分析，以及从剧本构思到分镜完稿的完整实践训练，让学生掌握动画剧本创作与分镜设计的核心技能，能独立完成动画短片的剧本和分镜设计工作。

教学要求：

定期调研动画行业岗位需求，动态调整教学内容，确保课程接轨业界前沿。组建行业专家与资深教师的竞赛指导团队，培训指导学生，鼓励参与国内外赛事以赛促学。设证书辅导课程，对接行业认证，强化专项技能。

采用项目式教学，以真实或模拟动画项目引导，教师演示分镜设计，让学生在实践中深化理解。实施小组合作，促进协作沟通，提升团队能力。利用多媒体课件、在线视频等丰富教学，直观展示分镜流程与案例；依托职教云发布资源，方便学生自主学习。考核融合过程性与终结性评价，涵盖作业、课堂互动、项目贡献等，通过作品展示与答辩综合评估。要求学生主动预习、参与讨论实操，课后完善作品巩固技能，养成关注行业动态、自主探索新技术新方法的习惯。

课程名称	Spine 动画基础					开课学期	第二学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生需掌握Spine动画骨骼系统、蒙皮、权重、关键帧、曲线编辑器等；理解2D骨骼动画的原理及其与传统逐帧动画的区别；熟悉Spine软件界面布局与工具功能（如创建骨骼、绑定网格、导入素材等）。学习Spine支持的文件格式（如.skell、.json、.atlas）及其在引擎中的集成方式；掌握动画分层（Layer）与混合（Blending）技术，实现复杂动作组合；了解Spine动画的性能优化策略（如减少骨骼数量、合并网格等）；认识Spine在游戏开发（如角色动画、UI动态效果）、影视动画（如短视频特效）中的应用场景；了解Spine与其他工具（如Unity、Unreal、Cocos Creator）的协作流程。

2. 能力目标：

学生能够独立完成从素材准备到动画导出的全流程；导入分帧图片或矢量图，创建骨骼结构并绑定网格；使用关键帧、IK约束、路径动画等工具制作流畅动作；调试动画曲线，实现自然的加速度与缓冲效果；掌握Spine动画的调试与优化技巧（如修复穿模、减少冗余关键帧）；能够分析并解决动画制作中的常见问题（如骨骼变形失真、动画衔接不流畅）；根据项目需求调整动画参数（如循环方式、事件触发点）；能与程序员、美术设计师协作，确保动画在引擎中的正确调用与性能平衡；快速适应不同项目需求，灵活调整动画风格（如写实、Q版、像素风）。

3. 素质目标：

培养学生对动画节奏、动态表现力的敏感度，提升作品的艺术感染力；鼓励尝试非常规动画技巧（如夸张变形、动态模糊），探索个性化风格；树立动画资源管理的规范意识（如命名规则、版本控制、分层存储）；理解动画与游戏性能的关系，主动优化资源以减少内存占用；培养耐心与细致的工作态度，确保动画细节符合设计需求；强化时间管理能力，能够按项目节点交付高质量动画；提升跨学科沟通能力，准确理解程序或策划的需求并转化为动画方案。

主要内容：

课程涵盖内容：骨骼系统（Skeletal System）结构上由层级化的骨骼（Bones）组成，父骨骼的运动带动子骨骼（如角色手臂骨骼带动小臂）；约束上通过IK（逆向运动学）约束实现自然动作（如手部跟随鼠标移动时肘部自动弯曲）；优势上相比传统逐帧动画，骨骼动画只需调整骨骼参数即可复用素材，大幅减少工作量；蒙皮上将图像网格（Mesh）绑定到骨骼上，使网格随骨骼运动变形；权重上控制网格顶点受骨骼影响的程度（如角色肩部网格同时受上臂和躯干骨骼影响，权重分配决定变形效果）；应用上实现复杂变形效果（如角色肌肉收缩、衣物飘动）；动画混合（Blending）与分层（Layers）；素材上分帧图上将角色动作拆解为多张图片（如攻击动作的起手、挥击、收招帧）；矢量图上使用SVG或AI文件导入Spine，支持无损缩放（适用于UI动画）；命名规范上统一素材命名（如arm_upper_01.png），便于后续管理。

教学要求：

对接行业岗位需求更新教学内容，鼓励参与赛事、引入考证内容；采用项目导向等教学法，教师示范技巧，通过案例分析、分组合作培养独立思考与协作能力。利用多媒体及小雅等平台辅助教学，考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%。要求学生课前预习、课

后巩固，自主关注行业动态提升素养。

课程名称	特效基础					开课学期	第三学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

让学生理解动漫特效的基本概念、分类（如粒子特效、光效、火焰特效、爆炸特效等）以及在动漫作品中的作用和意义。使学生掌握特效设计的基础理论知识，包括色彩原理在特效中的应用、运动规律与特效表现的关系、空间感营造等。帮助学生了解主流动漫特效制作软件（如 After Effects、Premiere、Houdini 基础等）的基本功能、操作界面和常用特效制作工具的使用方法。使学生知晓动漫特效的制作流程、不同风格动漫中特效的特点及设计原则。

2. 能力目标：

学生能够运用至少一种主流特效制作软件完成简单的基础特效制作，如简单的光效、粒子效果等。具备根据动漫场景和情节需求，设计并制作符合要求的基础特效的初步能力，能使特效与画面协调统一。拥有对特效效果进行简单调整和优化能力，以增强特效的视觉表现力。培养学生的创意构思能力，能结合动漫主题和风格，构思具有一定特色的特效设计方案。具备良好的沟通与协作能力，在团队合作中能清晰表达自己的特效设计思路，配合完成动漫作品的特效制作部分。

3. 素质目标：

培养学生严谨细致的工作态度，在特效制作过程中注重细节处理，追求特效效果的完美呈现。激发学生的创新思维和探索精神，鼓励学生尝试不同的特效制作方法和表现形式。增强学生的团队合作意识，让学生明白特效制作在动漫作品创作中与其他环节的协作重要性。提升学生的审美素养，使学生能够判断特效与动漫作品整体风格的协调性，提高对特效视觉效果的鉴赏能力。培养学生的时间管理能力，能在规定时间内完成特效制作任务，养成高效工作的习惯。

主要内容：

课程先从动漫特效的基础认知开始，介绍其概念、分类和在动漫中的作用。接着讲解特效设计的基础理论，包括色彩、运动规律等在特效中的应用。然后介绍主流特效制作软件的基本操作，让学生熟悉软件界面和常用工具。核心部分是各类基础特效（如粒子、光效、火焰等）的制作方法技巧，同时结合案例分析不同风格动漫中特效的设计思路。最后通过综

合练习，让学生根据简单的动漫片段或场景，设计并制作相应的基础特效，培养其综合应用能力。

教学要求：

让学生掌握特效基础理论与主流软件操作，能制作简单光效、粒子等特效，培养职业素养。教学要求：熟练软件，分析案例，参与小组项目。教学策略：岗课对接，按岗位需求设内容；课赛融合，以赛事促实战；书证融通，融入考证考点。教学方法用讲授、演示、案例分析、小组合作。教学手段采用多媒体、软件实操、线上资源辅助。考核分过程（50%，含课堂表现、作业、协作）与终结（50%，综合作品）。对学生要求：按时上课，勤练习，善合作，守规范，关注行业动态。

课程名称	视听语言					开课学期	第三学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握视听语言基本概念，理解镜头（景别、运动、角度）、光线、色彩、声音等元素特性及作用，知晓蒙太奇组合规律及应用，明确各类元素的区别、效果、影响和象征意义等。

2. 能力目标：

能运用视听语言知识分析影视片段，解读元素运用及含义；能进行简单影视创作，完成脚本构思、拍摄及剪辑；团队合作中能清晰表达创意，有效协作完成任务。

3. 素质目标：

培养影视作品审美能力，提升鉴赏水平；激发创新思维，鼓励尝试新手法；增强团队协作精神，体会合作重要性。

主要内容：

视听语言课是专业支撑课程，总结影视作品艺术表达规律，助学生掌握相关理论与常识，培养其画面思维、分镜头脚本构思及影视作品鉴赏能力，实现从文字思维到影视语言思维的转换。

教学要求：

调研行业需求更新内容，建岗课对接体系，设竞赛指导团队助力赛事与考证。结合案例，用讲授、案例分析等教学法及多种教学手段展示知识。考核结合过程性（课堂参与等）与终结性（短片作品及理念阐述）。要求学生课前预习，课上互动，课后复习，利用资源关注新趋势，培养自主学习与创新能力。

2. 专业核心课程

课程名称	游戏模型制作					开课学期	第 3 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

熟悉主流游戏模型类型，掌握人物、场景、道具等建模方法与技巧，理解不同类型模型的 UV 拆分原则、材质表现原理，以及 Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件的工作流程与常用功能。

2. 能力目标： 能独立用 3ds Max 完成游戏人物、场景、道具建模，依风格需求拆分 UV、布局并赋予逼真材质；熟练用相关软件制作符合要求的手绘贴图和 PBR 材质，具备优化模型以提升运行效率的能力。 3. 素质目标： 培养严谨细致的工作态度，注重模型细节与质量；树立创新意识与审美能力，提升作品竞争力；主动学习新技术，增强团队协作精神，恪守职业道德，在模型中融入中国文化元素。 主要内容： 课程介绍游戏模型的分类、特点、风格及在不同游戏中的应用，解析开发流程中模型师与策划、美术、程序等岗位的协作要点。教授人物、场景、道具的建模技巧，不同类型模型的 UV 拆分与布局策略，以及运用 Bodypaint 3D、Substance Painter 制作符合风格需求的高质量手绘贴图和 PBR 材质。 教学要求： 定期调研游戏公司岗位要求并更新教学内容，组建竞赛指导团队提供培训，鼓励参与技能大赛，设证书辅导课程并开展专项训练。以实际项目驱动教学，教师示范复杂操作，学生分组完成项目以培养协作能力；利用课件、教学视频及职教云、小雅平台辅助学习。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课后巩固，自主关注行业动态。							
课程名称	游戏动作设计					开课学期	第 3 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
课程目标： 1. 知识目标： 学生需掌握12条动画原则（如挤压拉伸、预备动作、弧线运动）在游戏动作中的具体应用；理解动作的时间与节奏（如攻击动作的起手帧、击中帧、收招帧的时长分配）；熟悉不同游戏类型（RPG、FPS、格斗游戏）的动作设计差异（如RPG角色行走需符合世界观，格斗游戏需强调打击感）；掌握动作与游戏机制的关联性（如角色技能CD时间对动作循环长度的影响）；理解3D动画流程（如Max/Maya/Blender中的绑定、蒙皮、动作捕捉数据清洗）。 2. 能力目标： 能根据角色设定（如战士、法师、怪物）设计符合人设的动作风格（如粗犷/飘逸/诡异）；通过骨骼变形、粒子特效、镜头抖动等手段强化动作冲击力（如受击时的屏幕震动效果）；掌握角色绑定、动作捕捉数据修复、动画状态机配置（如Unity Animator）。能通过减少骨骼数量、合并网格、压缩动画文件等方式降低内存占用；能根据策划需求调整动作节奏（如加快普攻速度以匹配游戏平衡性）。 3. 素质目标： 培养对动作节奏、力量感、流畅性的审美判断力；能突破常规，创造独特的动作语言；明确自身在游戏开发团队中的职责；对动作资源的质量与交付时间负责，避免因个人延误影响整体进度；主动学习游戏引擎编程、3D建模等关联领域知识，提升综合竞争力。 主要内容： 本课程主要学习动画原理与游戏化适配，12条动画原则深化，挤压拉伸；人体运动学基础骨骼与肌肉结构；分析真实人体运动规律（如跑步时手臂摆动与腿部运动的反向协调）；通过动作速度、缓动曲线（Easing）区分角色体型（如巨人动作迟缓但力量感强）；骨骼系统搭建，层级关系设计IK约束应用，动画制作技巧，网格变形（Mesh Deformation），实现布料飘动、面部表情变化，动画混合（Blending）：无缝切换攻击、受伤、死亡等状态；角色绑定（Rigging），创建骨骼链并设置控制器（如FK/IK切							

换手柄)；蒙皮权重绘制(确保肌肉变形自然)。

教学要求：

熟练使用Max/Maya/Blender(3D)完成基础动画制作；掌握Unity动画状态机配置与混合树(Blend Tree)应用；能结合12条动画原理分析现有游戏动作设计优劣。定期调研游戏公司岗位要求并更新教学内容，组建竞赛指导团队提供培训，鼓励参与技能大赛，设证书辅导课程并开展专项训练。以实际项目驱动教学，教师示范复杂操作，学生分组完成项目以培养协作能力；利用课件、教学视频及职教云、小雅平台辅助学习。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课后巩固，自主关注行业动态。

课程名称	游戏角色设计					开课学期	第四学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

通过本课程的学习，使学生了解写实游戏角色的类型，制作流程以及必要的人体比例结构知识，重点掌握写实人体比例，和结构以及使用三维软件进行写实角色建模的基本知识于方法。学生将深入理解游戏角色设计的基础知识，熟悉行业内主流的游戏角色风格与类型，掌握 ZB 建模软件的基本操作与高级技巧，以及角色设计的相关理论与概念。

2. 能力目标：

本课程着重培养学生的实际操作能力，学生能够熟练运用 ZB 软件独立完成高质量的游戏角色模型创建，包括角色体型、面部表情、服装配饰等细节设计。同时，学生将学会如何根据游戏风格与需求，灵活调整角色设计，展现独特的创意与艺术风格。此外，学生还需具备良好的优化模型能力，能在保证角色质量的前提下，有效减少模型面数和资源占用，提升游戏运行效率。

3. 素质目标：

本课程注重培养学生的审美能力、创新精神和团队合作意识。学生将形成对游戏角色设计的深刻认知，注重角色设计的每一个细节，确保作品的质量和准确性。同时，学生将具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新的建模技术和工具，适应行业的发展变化。在团队项目中，学生将学会发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。此外，学生还将树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。通过本课程的学习，学生将能够在游戏角色设计领域展现出较高的专业素养和竞争力。

主要内容：

游戏角色设计课程深入介绍游戏角色的概念设计、三维建模、UV拆分、贴图绘制及材质调整等流程。学生将学习Maya软件的界面布局、基础操作、多边形建模、骨骼绑定及动画基础等关键技术。此外，课程还涵盖角色设计的审美趋势、文化背景与角色塑造等理论知识，提升学生的综合设计能力。

教学要求：

本课程旨在让学生掌握游戏角色类型、制作流程及人体比例结构知识，重点学习写实人体结构与三维角色建模方法。通过学习，学生需具备复杂角色建模能力，熟练掌握从建模到渲染的全流程，能在团队中协作或独立完成角色设计制作，具备游戏角色建模师、贴图绘制等岗位基本素质。教学采用岗课赛证融合策略，结合项目导向法，教师示范 ZB 建模操作，辅以课件和视频教学。最终考核由平时成绩(50%)，期末成绩(40%)，考勤(10%)组成。

课程名称	三维动画制作					开课学期	第四学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

了解动画制作原理，能运用 max、maya、C4D 等软件制作动画，并结合其他绘图及动画软件；理解影视、游戏动画制作流程，能独立完成角色动画设计。

2. 能力目标：

熟练用 3ds Max、Maya 等软件完成三维动画（含复杂镜头、动捕），按项目风格调制动画、设计人物性格；掌握运动原理，制作符合要求的动画，优化模型提升效率，能在团队中有效协作。

3. 素质目标：

培养严谨细致的工作态度，注重动画细节；树立创新意识与审美能力，提升作品竞争力；主动学习新技术，增强团队协作精神，恪守职业道德，在动画中融入中国文化元素。

主要内容：

课程涵盖三维粒子光线片头、音乐 MV 与栏目片头包装、电商广告宣传片包装等制作；讲解三维动画角色的分类、特点、风格及在 VR 或游戏项目中的应用，解析 3D 动画师与策划、美术等岗位的协作要点。通过真实案例，教授用 3ds Max 调制人物、场景等动画，掌握优化模型布线的方法，以及运用 Bodypaint 3D 等软件制作符合要求的动画，增强角色性格的视觉真实感。

教学要求：

依据动画岗位需求调整教学重点，结合课程构建知识体系，设计综合项目，融入竞赛内容训练，引导考取职业资格证书。教学中分析典型案例、组织小组讨论，教师全程指导，利用职教云等平台实现线上学习互动；讲授 CINEMA 4D 软件操作。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课后巩固，提升操作与创新能力。

课程名称	MG 动画					开课学期	第四学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

让学生理解 MG 动画的基本概念、起源与发展历程，明确其在广告宣传、影视片头、信息可视化等领域的应用场景及独特价值。使学生掌握 MG 动画设计的基础理论知识，包括图形设计原理、版式构图法则、色彩搭配技巧、运动规律（如缓动、弹性、跟随等）在 MG 动画中的体现。帮助学生了解主流 MG 动画制作软件（如 After Effects、Animate、Cinema 4D 基础等）的基本功能、操作界面、核心工具及动画制作相关命令。使学生知晓 MG 动画的制作流程，从创意构思、脚本撰写、分镜设计、图形绘制、动画制作到后期合成的各个环节及相互关系。

2. 能力目标：

学生能够运用至少一种主流 MG 动画制作软件完成简单的图形绘制、元素动画制作（如位移、缩放、旋转、透明度变化等）。具备根据主题和需求进行 MG 动画创意构思与脚本撰写的初步能力，能将文字信息转化为可视化的动画创意。拥有设计并制作符合主题的分镜头脚本的能力，能通过分镜清晰呈现动画的叙事节奏和画面内容。培养学生对 MG 动画节奏的把控能力，使动画的运动速度、时长分配与内容表达相匹配，增强动画的观赏性。具备团队协作完成简单 MG 动画项目的能力，在团队中能明确分工，有效沟通，共同推进项目进度。

3. 素质目标： 培养学生严谨的工作态度，在 MG 动画制作的各个环节中注重细节处理，确保动画质量。 激发学生的创新意识，鼓励学生在图形设计、动画表现形式等方面大胆尝试，形成独特的创作风格。 增强学生的时间管理能力，能合理规划动画制作各阶段的时间，按时完成项目任务，提高工作效率。 提升学生的审美素养，使学生能够判断 MG 动画的视觉效果与主题的契合度，形成良好的设计审美。 培养学生的责任意识，在团队合作中勇于承担责任，积极解决问题，确保项目顺利完成。 主要内容： 课程从 MG 动画的基础认知切入，介绍其概念、应用及发展。接着讲解图形设计、构图、色彩、运动规律等基础理论在 MG 动画中的应用。随后介绍主流制作软件的基本操作，包括界面、工具及动画命令。核心部分围绕 MG 动画制作流程展开，涵盖创意构思与脚本撰写、分镜设计、图形绘制方法、基础动画制作（元素动画、镜头动画）、后期合成（音效添加、字幕制作等）。最后通过综合项目练习，让学生完成一个完整的小型 MG 动画作品，综合运用所学知识技能。 教学要求： 学生需掌握 MG 动画基础理论，熟练运用 After Effects 等软件完成图形动画与短片制作，具备创意设计与分镜绘制能力。教学策略上，岗课对接贴合 MG 动画设计师岗位需求，课赛融合嵌入赛事项目强化实战，书证融通融入软件认证考点；教学方法采用讲授、案例解析与项目驱动；教学手段依托多媒体、实训室实操及线上资源；考核以过程性评价（50%，含课堂表现、作业、协作）与终结性评价（50%，综合动画作品）结合；学生应按时上课、勤练技能、主动创新、善于协作并关注行业动态。							
课程名称	数字特效进阶					开课学期	第四学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核
课程目标： 1. 知识目标： 让学生深入理解数字特效进阶的核心概念，包括高级粒子系统、流体动力学、刚体与柔体动力学等特效类型的原理及在影视、游戏、动漫等领域的高端应用场景。 使学生掌握进阶特效设计的关键理论知识，如复杂光影追踪、材质贴图高级应用、粒子生命周期管理、动力学模拟参数调节等专业知识。帮助学生熟悉主流高级数字特效制作软件（如 Houdini、Nuke、Maya 高级模块等）的高级功能、节点式工作流及复杂特效制作的核心技术。 使学生知晓高端数字特效的制作流程，包括前期策划、技术测试、特效制作、合成整合及与其他制作环节的协同流程。 2. 能力目标： 学生能够运用高级特效制作软件完成复杂粒子特效（如烟花、瀑布）、流体特效（如火焰、烟雾）、动力学特效（如爆炸、破碎）的设计与制作。 具备根据项目需求进行特效技术方案设计与测试的能力，能解决特效制作过程中的技术难题，优化特效效果。 拥有将多种特效元素进行高级合成的能力，使特效与实拍画面或三维场景自然融合，提升整体视觉质感。 培养学生对特效节奏与叙事的结合能力，让特效服务于剧情发展，增强作品的感染力与冲击力。 具备团队协作完成中高端数字特效项目的能力，在团队中能承担特效核心制作环节，有效配合其他成员推进项目。 3. 素质目标： 培养学生精益求精的工匠精神，在复杂特效制作中追求细节完美，不断打磨特效效果，提升作品品质。激发学生的技术创新意识，鼓励学生探索新的特效制作方法与表现形式，勇于突破技术瓶颈。 增强学生的项目管理能力，能合理规划特效制作各阶段的时间与资源，确保项目高效推进。 提升学生的专业审美与艺术感知能力，使特效制作既符合技术规范，又具备较高的艺术表现力。 培养学生的行业							

规范意识，严格遵守特效制作的技术标准与版权规定，树立职业操守。

主要内容：
课程从数字特效进阶的核心概念与高端应用入手，深入讲解高级粒子、流体、动力学等特效的原理。接着介绍主流高级特效软件的高级功能与节点式工作流。核心内容包括复杂粒子特效制作、流体与动力学模拟、高级材质与光影表现、特效高级合成技巧等进阶知识与技能。最后通过综合性项目练习，让学生完成具有一定难度的中高端数字特效作品，综合运用所学的进阶技术。

教学要求：
学生需掌握数字特效进阶核心理论，熟练运用 Houdini、Nuke 等软件制作复杂粒子、流体及动力学特效，具备技术方案设计与高端合成能力。教学策略上，岗课对接贴合影视特效师岗位需求，课赛融合嵌入国际特效赛事项目强化实战，书证融通融入 Houdini 等高级认证考点；教学方法采用技术研讨、案例解析与项目驱动；教学手段依托高端软件实操、渲染农场及行业专家讲座；考核以过程性评价（50%，含技术练习、项目进度、协作）与终结性评价（50%，综合特效作品）结合；学生应扎实基础、勤练高阶技能、主动攻克技术难题、善于团队协作并关注行业前沿技术。

课程名称	Unity3D 引擎入门					开课学期	第三学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：
学生掌握Unity界面布局（Hierarchy、Scene、Project、Inspector、Console等窗口的作用）；熟悉Unity项目结构（Assets、Scenes、Scripts等文件夹的规范）；理解GameObject、Component（Transform、Mesh Renderer、Collider等）的关系；了解刚体（Rigidbody）、碰撞体（Collider）的参数设置与事件触发（OnCollisionEnter）；熟悉Unity Asset Store资源的使用与导入规范。

2. 能力目标：
能独立完成Unity项目的创建、场景搭建与基础交互功能开发（如角色移动、物体拾取）；熟练使用Inspector面板调整组件参数，通过Hierarchy管理游戏对象层级；掌握基础调试技巧（Console日志输出、断点调试、场景可视化工具）；通过查阅Unity官方文档或社区资源（如Unity Learn、Stack Overflow）自主排查问题；理解版本控制工具（如Git）在团队项目中的基础应用（提交、拉取、冲突解决）。

3. 素质目标：
理解游戏开发的迭代流程（原型设计→功能实现→测试优化→发布）；激发对游戏机制、关卡设计的创意思考（如通过调整参数实现差异化玩法）；提升对视觉表现（色彩搭配、UI布局）和用户体验（操作流畅性、反馈及时性）的敏感度；培养耐心与细致的工作态度（如反复测试物理碰撞、调整动画过渡时间）；强化时间管理能力（合理规划任务优先级，避免陷入细节优化陷阱）。

主要内容：
本课程主要学习Unity3D基础与环境搭建，开发环境配置项目创建与模板选择（2D/3D/URP/HDRP等）基础界面操作：Scene视图（场景编辑）、Game视图（实时预览）、Hierarchy（对象层级）、Project（资源管理）、Console（日志输出）；核心模块与功能实现，游戏对象与组件系统GameObject：创建、命名、标签（Tag）与层级管理；常用组件Transform（位置/旋转/缩放）、Mesh Renderer（模型渲染）、Collider（碰撞检测），Rigidbody（物理模拟）、Audio Source（音效播放）、Light（光源设置），

搭建一个简单场景（地面、墙壁、可移动物体），后期学生通过综合性项目练习，让学生完成具有一定难度的中高端数字特效作品，综合运用所学的进阶技术。

教学要求：

依据岗位需求调整教学重点，结合课程构建知识体系，设计综合项目，融入竞赛内容训练，引导考取职业资格证书。教学中分析典型案例、组织小组讨论，教师全程指导，利用职教云等平台实现线上学习互动；讲授 CINEMA 4D 软件操作。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课后巩固，提升操作与创新能力。

课程名称	UE 虚幻引擎					开课学期	第四学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生需掌握虚幻引擎的编辑器界面布局（Content Browser、World Outliner、Details面板等）及基本操作逻辑；理解引擎的核心系统，渲染管线（Nanite/Lumen）、物理引擎（Chaos）、动画系统（Control Rig/State Machine）、音频系统（MetaSound）；熟悉虚幻引擎的蓝图可视化编程与C++底层开发的差异及适用场景；地形编辑（Landscape）、植被系统（Foliage）、静态/动态光照设置（Lightmass/Directional Light）；掌握资源优化标准：贴图压缩格式（BC7/ASTC）、模型LOD生成、性能分析工具（Stat Commands/Unreal Insights）。

2. 能力目标：

能独立完成角色交互逻辑（如开门、拾取物品）、UI事件绑定（UMG按钮点击）；熟练使用蓝图宏（Macros）与函数库（Function Libraries）提升代码复用性；掌握引擎模块的创建与编译（如添加自定义Actor组件）；能通过反射机制（UCLASS/UFUNCTION）实现蓝图与C++的交互；美术资源整合导入并优化FBX模型、动画序列（Animation Sequence）、骨骼网格体（Skeletal Mesh）。使用Niagara粒子系统制作特效（如火焰、魔法效果）。

3. 素质目标：

培养学生精益求精的工匠精神，在复杂特效制作中追求细节完美，不断打磨特效效果，提升作品品质。激发学生的技术创新意识，鼓励学生探索新的特效制作方法与表现形式，勇于突破技术瓶颈。 遵循虚幻引擎命名约定，资源管理，建立合理的Content Browser目录结构；跨角色协作与美术、策划、音效团队对接需求（如提供动画状态机参数说明文档）；在技术方案分歧中通过原型验证（Prototype）达成共识。

主要内容：

本课程主要学习引擎基础与环境搭建引，擎安装与配置下载与安装Epic Games Launcher及虚幻引擎版本（如5.4 LTS），配置项目路径、插件依赖（如Niagara粒子系统、MetaHuman插件），编辑器界面与核心面板；主界面布局模式面板（Modes）、内容浏览器（Content Browser）、细节面板（Details）、世界大纲视图（World Outliner）；项目创建与模板选择理解不同模板的用途（如第一人称、第三人称、VR模板），创建自定义项目并配置基础参数（渲染质量、输入预设）。

教学要求：

依据岗位需求调整教学重点，结合课程构建知识体系，设计综合项目，融入竞赛内容训练，引导考取职业资格证书。教学中分析典型案例、组织小组讨论，教师全程指导，利用职教云等平台实现线上学习互动；讲授 CINEMA 4D 软件操作。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课后巩固，提升操作与创新能力。

课程名称	Maya 绑定					开课学期	第四学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握 Maya 绑定核心知识，包括骨骼创建与层级结构、权重绘制原理、正向 / 反向动力学运用、约束与控制器设置等，理解角色肢体、面部及道具绑定的技术规范，知晓不同动画风格对绑定精度的要求。

2. 能力目标：

能独立完成角色骨骼搭建与权重调整，实现流畅的肢体运动；掌握面部表情绑定技巧，满足细腻情感表达需求；可对道具进行功能性绑定，配合角色动作实现联动效果，能排查绑定中的常见问题并优化。

3. 素质目标：

培养严谨的技术思维，注重绑定细节与动画实用性的平衡；增强团队协作意识，能配合建模、动画环节完成工作衔接；激发创新意识，探索高效绑定方法以提升制作效率。

主要内容：

Maya 绑定课程是动漫制作技术专业的核心技能课，聚焦角色与道具的动画绑定技术，涵盖骨骼系统构建、权重分配、动力学约束、控制器设计等内容，通过案例教学让学生掌握从基础绑定到复杂角色表情绑定的全流程，为动画环节提供可操控性强的数字资产。

教学要求：

对接动画行业岗位需求，融入竞赛标准与职业资格证书考核要点；采用案例讲授、项目实操结合的教学方法，利用 Maya 软件演示、在线平台资源辅助教学；考核结合过程性评价（课堂练习、阶段性项目）与终结性评价（完整角色绑定作品）。要求学生课前预习软件操作，课上积极参与实操练习，课后通过行业案例拓展学习，提升绑定技术与行业适配性。

3. 专业拓展课程

课程名称	材料造型					开课学期	第五学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

熟悉材料造型基本原理与技巧，理解材料对作品表现力的影响；掌握多种材料（尤其黏土）的性质、特性及应用原理，熟悉材料搭配技巧及创意设计潜力。

2. 能力目标：

能运用黏土等材料独立完成创意模型手办制作，会依构思选材料，以精细技法创作有个性与艺术感的作品；增强创新思维与审美，灵活运用材料特性展现独特创意。

3. 素质目标：

培养耐心、细致、专注的态度，注重制作细节以保作品精致；增强自学与探索精神，提升艺术修养与创新能力；在团队项目中学会协作，为职业发展奠基。

主要内容：

课程全面介绍塑料、金属、木材、黏土、纸艺等材料的性质、分类、特点及使用技巧，通过理论与

实操结合，教授根据设计需求选材料，运用切割、雕刻、拼接等技法将材料转化为兼具观赏性与实用性的模型手办，同时探讨材料搭配融合，引导创作符合设计原理且富创意的作品。

教学要求：

采用“岗课赛证”模式，结合行业需求设内容，鼓励参与手工艺赛事，设证书课程；教学结合理论与实践，通过案例分析、示范操作等激发兴趣，利用多媒体与实训室辅助学习。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生课前预习、课堂参与、课后实践，自主拓宽知识面。

课程名称	摄影基础					开课学期	第二学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生要掌握摄影的基本概念，理解相机（种类、构造、参数设置等）、镜头（焦距、光圈等特性）、光线（种类、方向、强度对画面的影响）、构图（常见法则及应用）等知识，知晓不同题材摄影（如人像、风光、纪实等）的特点和拍摄要点。

2. 能力目标：

能够熟练操作相机进行拍摄，根据拍摄场景和题材合理设置参数；运用光线和构图技巧拍出具有一定美感和表现力的作品；对拍摄的照片进行基础的后期处理（如调整亮度、对比度、裁剪等）；在团队摄影任务中，能与成员协作完成拍摄计划。

3. 素质目标：

培养学生的观察力和审美能力，使其能发现生活中的美并通过摄影作品展现；增强学生的创新意识，鼓励在拍摄中尝试新的角度和手法；树立严谨的创作态度，对待每一次拍摄任务都认真负责。

主要内容：

本课程先讲相机与镜头基础，介绍不同相机构造、性能差异，及镜头焦距、光圈、对焦方式等参数的作用与调节方法；再讲光线种类、方向、强度对画面的影响及塑造主体的方法；传授构图基本原则及在不同场景的运用；分析人像、风光、纪实等题材的拍摄技巧；引入照片后期基础处理知识；最后通过大量室内外实践，让学生将理论转化为实操能力，掌握摄影基本原理和技能。

教学要求：

《摄影基础》是视觉艺术基础课程，旨在培养学生掌握摄影基本原理、技巧及艺术表现力，为后续学习或职业发展奠基。教学策略上，对接人像、风光等摄影行业需求，结合模拟项目增强适应力，鼓励参与竞赛提升实战与展示水平，引导考取相关证书增强竞争力。教学方法采用理论讲授与实操演示结合，分析优秀作品培养审美与灵感，通过问答、讨论增加互动激发兴趣。教学手段借助多媒体展示作品和技巧，组织实地拍摄提升实操能力，利用网络平台提供资源供自主学习复习。考核评价中，平时成绩（40%）含课堂参与等，侧重过程；期末（60%）以设计报告检验知识掌握。要求学生勤奋学习，掌握理论、熟悉器材、勤练习；培养观察力与独特视角；结合技术与艺术，提升修养；自主学习探索新知识新技术。

课程名称	视觉编排设计					开课学期	第五学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：**1. 知识目标：**

学生需掌握视觉编排设计的基本概念与原则，理解点、线、面等视觉元素的特性及组合规律，知晓版式结构（如网格系统、对称与均衡、对比与统一等）的设计方法，了解色彩搭配在视觉编排中的作用，以及不同媒介（如书籍、海报、网页等）视觉编排的特点和规范。

2. 能力目标：

能够运用视觉元素和版式结构原则进行各类媒介的编排设计，根据主题和受众需求确定合理的设计风格；熟练使用设计软件（如 Adobe InDesign、Illustrator 等）完成设计作品；对设计方案进行分析和优化，提升作品的视觉吸引力和信息传达效果；在团队设计项目中，能有效沟通协作，共同完成任务。

3. 素质目标：

培养学生的视觉审美能力和创新思维，使其能设计出具有独特风格和感染力的作品；增强学生的用户意识，学会从受众角度思考设计方案；树立严谨的设计态度，注重设计细节，保证作品质量。

主要内容：

本课程涵盖视觉编排设计的基本概念与原则、点线面等视觉元素的运用、版式结构设计方法、色彩搭配技巧、不同媒介（书籍、海报、网页等）的编排规范，以及设计软件操作和实践设计项目等内容，通过理论讲解与实践操作结合，让学生掌握视觉编排设计的核心技能，能独立完成各类基础视觉编排设计任务。

教学要求：

教学要求旨在通过理论与实践相结合的教学策略，包括课程学习、岗位实践、竞赛参与及证书考取，全面提高学生的视觉编排设计能力。在教学方法上，理论讲授与案例分析相结合：通过深入浅出理论讲解，结合经典与前沿设计案例，帮助学生理解设计构成原理；小组讨论与项目实践：分组进行项目设计，促进团队合作与交流，实践中深化理论知识；翻转课堂：利用线上资源让学生提前预习，课堂时间主要用于答疑解惑、深入讨论和创作指导。在考核评价要求上，平时成绩(40%)包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试(60%)：通过提交设计报告的形式，检验学生对设计构成基础知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上积极主动学习：课前预习，课后复习，积极参与课堂讨论，主动寻求学习资源；注重实践：将理论知识应用于项目实践中，不断试错与改进，提升设计能力；团队合作：在小组项目中发挥个人优势，同时学会倾听与协作，共同完成任务；持续创新：培养创新思维，勇于尝试新技术、新方法，不断挑战自我，提升设计作品的创意与深度。

课程名称	插画设计					开课学期	第三学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：学生需熟知插画设计概论，掌握插画创意思维方法，清晰画面构图、颜色搭配、光影氛围营造、黑白控制的原理，了解探索个人绘画风格、画面个性化处理及常见技法的知识要点；精通 PS 笔刷制作、图层管理、特效绘制操作，掌握AI辅助插画创意的应用方式；明晰游戏、出版、商业插画的创作流程与规范。

2. 能力目标：能运用所学创意思维，独立探索并形成个人绘画风格，熟练进行画面个性化处理；依据构图、色彩等知识，精准构建插画视觉效果；灵活运用PS、AI软件完成插画制作，高效处理软件操作中的各类问题；结合行业规范，针对游戏、出版、商业不同场景，独立完成插画提案、绘制与优化全流

程，具备实际项目落地能力。

3. 素质目标：培养学生艺术审美与创新精神，在探索个人风格中激发创意活力；强化精益求精的职业态度，注重插画细节打磨与品质提升；增强学生对行业的认知与融入感，树立以插画服务不同领域需求的职业责任感，提升文化创传播素养。

主要内容：

基础理论与风格探索：讲解插画设计概论，传授插画创意思维方法，引导学生探索个人绘画风格，学习画面个性化处理技巧，深入剖析画面构图法则、颜色搭配逻辑、光影氛围营造手段、画面黑白控制要点，以及各类常见插画技法。

软件实操：开展PS软件教学，包括笔刷制作、图层模式运用、特效绘制；教学AI辅助插画创意，如利用AI生成创意灵感、提取元素辅助创作、风格迁移尝试等。

行业应用模块：分别解析游戏插画、出版插画、商业插画的创作流程与规范，结合实际案例分析需求洞察、创意构思、成品交付全环节要点。

插画设计项目实践：模拟游戏美术、出版插画商单等真实业务场景，让学生独立开展插画提案、绘制、优化全流程，积累项目经验。

教学要求：

教学策略紧扣岗课赛证，对接游戏美术等岗位，拆解任务融入项目，以项目化教学串起理论、实操与实践，融入赛事标准和证书考点。教学方法综合运用项目驱动、案例分析、小组协作与个性化指导，借项目学技能，靠案例拓视野，以协作促沟通，凭指导解难题。教学手段线上线下结合，线下实操保障技能，线上资源辅助学，虚拟仿真模拟工作场景，企业专家讲座传经验。考核从平时作业40%、考勤10%、期末成绩50%多维开展。对学生，课前预习并备素材，课中积极互动、实操协作，课后高质量完成作业，借资源拓展、盯行业动态并复盘改进。

课程名称	影视编辑与合成					开课学期	第三学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

让学生理解影视编辑与合成的基本概念、发展历程以及在影视制作、动漫创作、广告制作等领域的重要作用，明确其在整个影视制作流程中的位置。使学生掌握影视编辑与合成的基础理论知识，包括镜头语言（如景别、运镜、剪辑节奏等）、色彩校正与调色原理、抠像技术原理、图层蒙版应用规则等。帮助学生了解主流动画影视编辑与合成软件（如 Premiere Pro、After Effects、DaVinci Resolve 等）的基本功能、操作界面、核心工具及常用编辑与合成命令。使学生知晓影视编辑与合成的基本流程，从素材采集与整理、粗剪、精剪、特效合成、调色到输出的各个环节及相互关系。

2. 能力目标：

学生能够运用至少一种主流动画影视编辑软件完成素材的导入、剪辑、转场添加、字幕制作、音频处理等基本编辑操作，制作出逻辑清晰、节奏合理的影视片段。具备使用合成软件进行简单特效合成的能力，如抠像、图层叠加、蒙版应用等，能将不同素材有机融合，制作出具有一定视觉效果的画面。拥有对影视片段进行色彩校正与调色的初步能力，能根据作品风格和主题需求，调整画面的色调、亮度、对比度等，营造相应的氛围。培养学生的剪辑思维，能够根据叙事需求选择合适的镜头，合理安排镜头顺序和时长，使作品具有良好的叙事性和观赏性。

3. 素质目标：

培养学生严谨细致的工作态度，在影视编辑与合成过程中注重细节处理，确保作品的质量，如字幕的准确性、画面的流畅性等。激发学生的创意表达能力，鼓励学生在剪辑手法、合成效果、色彩风格等

方面进行创新尝试，形成独特的作品风格。增强学生的时间管理能力，能合理规划影视编辑与合成各阶段的工作，按时完成项目任务，提高工作效率。提升学生的审美素养和艺术感知能力，使作品在技术规范的基础上，具备较高的艺术表现力和感染力。培养学生的版权意识和职业操守，尊重他人的知识产权，合理使用素材，杜绝盗版和侵权行为。

主要内容：

课程从影视编辑与合成的基础认知开始，介绍其概念、作用及在各领域的应用。接着讲解镜头语言、色彩校正、抠像技术等基础理论知识。随后介绍主流编辑与合成软件的基本操作，包括软件界面、核心工具及常用命令。核心内容包括影视素材剪辑技巧、转场与字幕制作、音频处理、简单特效合成（如抠像、图层叠加）、色彩校正与调色等。最后通过综合性项目练习，让学生完成一个小型影视片段的编辑与合成工作，综合运用所学知识 with 技能。

教学要求：

实施岗课对接，参照影视剪辑、合成岗位技能标准设计教学内容，融入真实项目案例；推进课赛融合，引导学生参与影视制作赛事，以赛促学提升实战能力；深化书证融通，将软件认证（如 Adobe 认证）考核要点融入教学，助力学生考取职业资格证书，增强就业竞争力。考核为考勤 10%、平时作业与表现 40%、结课作品 50%。学生需熟练掌握软件操作，按时完成实操作业与项目任务；积极参与课堂互动与团队协作，主动学习行业前沿技术；遵守实训室规范，注重作品原创性与版权意识。

课程名称	媒体运营与营销					开课学期	第 5 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

- 1. 知识目标：**学生需掌握媒体运营与营销基础理论，包括新媒体平台的运营规则、算法机制；熟悉动漫游戏行业媒体营销特点，了解内容策划、用户增长、流量转化、数据分析的基本方法；明晰品牌塑造、IP营销在媒体运营中的应用逻辑。
- 2. 能力目标：**能独立完成动漫游戏相关媒体内容策划与发布；具备运用数据分析工具诊断运营效果，优化内容与推广策略的能力；可协同团队开展媒体营销项目，解决用户获取、流量转化、品牌传播中的实际问题。
- 3. 素质目标：**培养学生的互联网思维与创新意识，敏锐捕捉行业媒体营销新趋势；强化沟通协作与服务意识，适应媒体运营团队协作场景，精准传递动漫游戏产品价值；树立文化传播责任感，以正向、优质的媒体内容推广动漫游戏文化，提升行业文化影响力。

主要内容：

媒体平台与行业认知：剖析微信公众号、微博、抖音、B站等主流新媒体平台的运营规则、用户画像，聚焦动漫游戏行业在各平台的营销案例，讲解行业媒体营销生态与趋势。内容策划与创作：传授动漫游戏媒体内容策划方法，包括游戏宣传文案、短视频脚本、海报设计等创作技巧，结合AI工具提升内容产出效率。用户运营与增长：讲解用户画像构建、私域流量运营、公域流量获取方法，分析动漫游戏用户增长典型路径，开展用户增长实操训练。营销推广与转化：学习媒体营销推广策略，掌握流量转化方法，结合动漫游戏项目进行全流程实践。数据分析与优化：介绍媒体运营数据分析工具，讲解数据指标解读与应用，通过案例教学让学生掌握数据分析驱动运营优化的方法。

教学要求：

采用岗课赛证融合模式，对接游戏运营、新媒体运营等岗位，以动漫游戏营销真实项目为载体，融入赛事标准与职业技能证书考点。运用项目驱动、案例分析、小组协作法教学，邀请企业导师分享实战经验。通过线下实操、线上资源辅助、虚拟仿真模拟运营及提案场景，推动学生参与真实媒体运营项目实践。考核结合平时作业40%、考勤10%、期末综合项目50%。要求学生课前预习线上资

源、梳理疑问；课中积极参与讨论、实操与协作；课后完成作业、运营个人账号积累经验，关注行业动态并复盘优化。

课程名称	定格动画					开课学期	
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：
让学生系统掌握定格动画基础理论，包括起源、发展历程、黏土动画等类型及特点；熟悉 Adobe Animate 等软件与相机、摄影轨道等硬件知识；理解分镜脚本创作原理，为创作打基础。

2. 能力目标：
学生能熟练运用定格动画工具和软件，完成从创意、分镜到拍摄、后期剪辑的完整流程；具备独立创作有故事性、艺术性短片的能力，能处理光影、构图问题，进行后期制作，提升实践与创新能力。

3. 素质目标：
培养学生艺术审美素养，从优秀作品中汲取灵感，提升鉴赏力；在分组创作中塑造团队协作精神；养成严谨细致态度，耐心完成每一帧制作，提升抗压与解决问题能力。

主要内容：
课程涵盖定格动画理论（历史发展、类型特点等）、分镜脚本创作（故事创意、撰写规范）、实操技能（设备使用、场景角色制作、逐格拍摄等）及后期制作（剪辑、音频、特效），并安排优秀作品赏析点评，拓宽创作视野。

教学要求：
教学融入岗课赛证模式，深度结合行业岗位要求优化课程内容，鼓励学生积极参与各类动画赛事，以赛促学提升实战能力，并引入相关职业技能考证内容开展专项辅导。教学采用讲授法、案例教学法与项目教学法相结合的方式，通过理论讲解、经典案例剖析、实际项目操作传授知识技能。运用多媒体展示优秀作品与操作演示，依托小雅教学平台发布学习资料、实现答疑互动。考核为考勤 20%、平时作业与表现 30%、结课作品 50%，要求学生主动参与课堂讨论与实践，协作完成项目任务，持续反思总结以提升定格动画创作能力。

课程名称	动作捕捉与设计					开课学期	
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：
使学生深入理解动作捕捉技术的核心概念，包括其定义、发展历程、技术分类（如光学动捕、惯性动捕等）及各自的工作原理。使学生全面掌握穿戴光学动捕设备的组成结构、功能特点，熟悉设备各部件的作用以及在动作捕捉过程中的协同工作机制。使学生熟知动作资源微调相关软件（如 MotionBuilder 等）的基本功能模块、操作界面布局和常用工具的使用方法。

2. 能力目标：
使学生能够熟练且独立地在专用场地完成穿戴光学动捕设备的搭建、调试和校准工作，确保设备正常运行并达到最佳捕捉精度。使学生精准操作动捕设备，指导演员或自身完成各类动作的捕捉，包括但不限于人物的走、跑、跳、攻击、舞蹈等常见动作以及特殊场景下的动作模拟，实现高质量的数据采集。使学生高效运用相关软件对捕捉到的动作数据进行预处理，如去除噪点、平滑曲线、修复缺失数

据等，提升数据质量。使学生熟练运用软件工具对动作资源进行微调，包括对动作的节奏、幅度、力度、衔接等方面进行精细化调整，使动作更加自然流畅，符合角色和场景需求。使学生具备一定的问题解决能力，能够在动作捕捉和设计过程中快速诊断设备故障、数据异常等问题，并提出有效的解决方案。

3. 素质目标：

使学生培养学生严谨认真、注重细节的工作态度，在动作捕捉和数据处理过程中确保数据的准确性和完整性。使学生提升学生的创新意识和创造力，鼓励学生在动作设计中发挥独特创意，为作品增添个性化元素。使学生增强学生的团队协作能力，在多人参与的动作捕捉项目中，能够与演员、其他技术人员、策划人员等进行有效的沟通和协作，共同完成项目任务。培养学生的自主学习能力和终身学习意识，使学生能够跟踪动作捕捉技术的最新发展动态，不断学习和掌握新的知识和技能，适应行业的快速变化。树立学生的职业素养和责任感，引导学生尊重知识产权，遵守行业规范和道德准则，确保作品的合法性和合规性。

主要内容：

《动作捕捉与设计》的主要教学内容涵盖多个方面，首先是动作捕捉技术基础，包括阐述动作捕捉的定义、意义及在现代数字内容创作中的重要性，介绍技术发展历程，详细讲解光学动作捕捉（含基于 Marker 点和无 Marker 点）、惯性动作捕捉技术原理，对比电磁式、机械式等其他技术的特点与适用场景；其次是穿戴光学动捕设备操作，涉及拆解展示设备组成与功能、讲解工作流程，指导学生进行设备搭建与调试，组织从基础到复杂动作的捕捉实践并关注数据质量；然后是动作资源微调软件应用，包含介绍相关软件界面与基本操作，演示动作数据导入与预处理方法，教授动作资源微调技巧及动作融合拼接；最后是动作文件输出与应用，涵盖介绍常见动作文件格式及差异，演示输出设置流程，分析动作文件在多领域的应用案例及整合方法。

教学要求：

本岗位围绕动捕师要求更新教学内容，组建竞赛指导团队并提供培训，鼓励学生参与技能大赛。结合 1+X 虚拟现实应用设计与制作考核内容调整教学，开展专项训练。以企业真实项目为驱动，教师示范操作技巧，学生分组完成动捕、数据微调及成品输出，培养团队协作与沟通能力。利用课件、视频配合实操教学，依托职教云等平台发布资源。考核中过程性占 60%（含作业、课堂表现等），终结性占 40%（期末作品与答辩）。

4. 综合实训课程

课程名称	动漫设计与制作项目实训					开课学期	第四学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生需了解动漫设计与制作的基本概念、意义、要素以及工作流程，熟悉动漫设计制作、骨骼系统与蒙皮的面板、权重调整、max软件的熟悉操作、渲染等操作方法与技巧，能够熟练运用这些软件进行动画制作和设计。

2. 能力目标：

通过实际项目的设计实践，学生将掌握动漫设计的构思、创意、实现及后期调整等全过程，提升设计实践能力，强调动手实操，让学生在实践中不断试错、改进，从而熟练掌握设计技巧和技术。

3. 素质目标：

培养学生严谨、细致、负责的工作态度，注重影视包装设计中的每一个细节，确保质量和准确性。

形成创新意识和审美能力，能够在影视包装制作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新技术和工具，适应行业的发展变化。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在影视包装制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。

主要内容：

课程涵盖动漫设计与制作项目实训任务角色调制、渲染与输出、项目任务制作等；讲解动漫设计与制作的角色的分类、特点、风格及在游戏项目中的应用，解析 3D 动画师与策划、美术等岗位的协作要点。通过真实案例，教授用 3ds Max 调制人物、场景等动画，掌握优化模型布线的方法，以及运用Maya、AE等软件制作后期任务要求的动画，增强角色性格的视觉真实感。

教学要求：

本岗位围绕动画师要求更新教学内容，组建竞赛指导团队并提供培训，鼓励学生参与技能大赛。结合 1+X 虚拟现实应用设计与制作考核内容调整教学，开展专项训练。以企业真实项目为驱动，教师示范操作技巧，学生分组完成动画、数据微调及成品输出，培养团队协作与沟通能力。利用课件、视频配合实操教学，依托职教云等平台发布资源。考核中过程性占50%（含作业、课堂表现等），终结性占50%（期末作品与答辩）。

课程名称	影视设计项目实训					开课学期	第三学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学生需了解影视栏目包装的基本概念、意义、要素以及工作流程，熟悉影视包装标识的制作、色彩与画面风格的选择、听觉识别、宣传导语的使用、节目编排等操作方法与技巧，掌握影视包装软件（如AE、Premiere等）的操作基础，能够熟练运用这些软件进行动画制作和设计。

2. 能力目标：

通过实际项目的设计实践，学生将掌握影视包装设计的构思、创意、实现及后期调整等全过程，提升设计实践能力，强调动手实操，让学生在实践中不断试错、改进，从而熟练掌握设计技巧和技术。

3. 素质目标：

培养学生严谨、细致、负责的工作态度，注重影视包装设计中的每一个细节，确保质量和准确性。形成创新意识和审美能力，能够在影视包装制作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新技术和工具，适应行业的发展变化。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在影视包装制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。

主要内容：

本课程主要介绍影视包装设计的概念、意义、作用及其在影视作品中的重要性，讲解色彩搭配、构图原则、字体选择等设计基础原理，以及影视包装设计中常用的设计技巧，根据教学要求或自选主题，进行项目选题和策划，明确设计目标和需求，利用所学技能，将设计方案转化为具体的影视作品，包括片头片尾设计、字幕设计、视觉特效制作等。在设计过程中，不断进行调整和优化，确保作品符合预期效果。

教学要求：

本课程定期调研影视包装设计岗位需求以更新教学内容，组建竞赛指导团队提供培训，鼓励学生参与技能大赛。结合 1+X 虚拟现实应用设计与制作考核内容调整教学并开展专项训练。以企业真实项目为驱动，教师示范操作技巧，学生分组完成影视包装制作，培养团队协作与沟通能力。利用课件、视频展示制作过程，依托职教云等平台发布资源。考核中过程性占 60%（含作业、课堂表现等），终结性占 40%（期末作品与答辩）。

课程名称	毕业设计					开课学期	第五学期
学分	6	总学时	156	实践学时	156	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

掌握项目选题调研设计和论文撰写的方法。

2. 能力目标：

提升学生的创新思维、工程实践能力及团队协作能力。

3. 素质目标：

培养学生综合运用多学科知识解决实际问题的素质。

主要内容：

学生需独立完成一项研究或设计项目，涵盖选题、调研、设计、实施和论文撰写等环节。

教学要求：

根据学生的专业背景和研究兴趣，提供有针对性的选题建议和指导方案，通过现场教学、线上指导、项目汇报等教学方式。理论与实践相结合，强调“做中学”。采用项目驱动的教学模式，鼓励学生自主学习与探索。定期组织进度汇报与讨论会，促进师生及学生间的交流。引入企业导师或行业专家指导，增强实践应用的针对性。在考核评价方面，应综合考虑学生的研究成果、论文质量、答辩表现等多个方面。答辩表现作为重要评价依据，考察学生的沟通表达能力与应变能力。检查毕业设计说明书或论文的格式是否规范，文字表达是否清楚、通顺，引用的文献资料是否准确、全面。指导教师根据学生的设计内容、设计过程、设计成果以及工作态度等方面进行综合评价，给出初步成绩。这部分成绩通常占总评成绩的较大比例，40%。评阅教师主要对毕业设计说明书或论文进行审阅，评价其学术规范性、创新性、实用性等方面。评阅成绩也是总评成绩的重要组成部分，20%。答辩成绩由答辩小组根据学生的答辩表现给出，包括陈述能力、回答问题能力等方面。答辩成绩通常占总评成绩的较大比例，40%。在评价过程中，应坚持严格要求和实事求是的原则，确保评价结果的客观性和公正性。对于发现毕业设计有严重抄袭或弄虚作假行为的学生，应给予不及格处理，并视情况给予相应的纪律处分。

课程名称	岗位实习					开课学期	第五学期
学分	26	总学时	676	实践学时	676	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

使学生掌握顶岗实习的基本知识和技能，深入了解实习岗位的工作内容和要求。

2. 能力目标：

提升学生实践操作能力、职业素养、团队协作能力和沟通能力，为未来的职业生涯打下坚实基础。

3. 素质目标:

培养学生的责任心、敬业精神以及综合素质，增强学生的职业竞争力。

主要内容:

本课程通过安排学生进入相关企业或机构进行实际岗位实习，结合实习指导与项目实践，使学生亲身体验职场环境，掌握文创产品设计或相关领域的实际工作流程。课程内容包括但不限于实习岗位认知、实习任务执行、实习报告撰写及实习成果展示等。通过实习，学生将学会如何将理论知识应用于实际工作中，同时提升解决实际问题的能力。

教学要求:

学生在企业或其他单位进行实际工作，将所学知识 with 岗位需求相结合，参与具体工作任务。强调实践与理论相结合，注重学生在实习过程中的学习和成长。教师需提供必要的实习指导和支持，帮助学生解决实习中遇到的问题。学生需积极参与实习工作，认真完成实习任务，并撰写高质量的实习报告，总结实习经验和心得。学生的实习表现、实习报告的质量以及实习单位的反馈将作为课程考核的重要依据。教师将根据学生的综合表现进行评分和评价，确保考核结果的公正性和客观性。

七、教学计划进程和学历与时间分配

(一) 教学计划学历与时间分配表（单位：周）

2025 级动漫制作技术专业教学计划学历与时间分配表

学年	学期	学期周数	课堂教学	考试	军事训练	综合实践			集中教育	机动时间
						社会实践	专项实训	岗位实习		
一	1	20	12	1	3	1			0.5	1.5
	2	20	16	1						1
二	3	20	16	1			2			1.5
	4	20	16	1			2			1
三	5	20	4				6	8	1	1
	6	20						18	1	1
合计		120	64	4	3	1	10	26	5.5	7.5

(二) 课程学时比率

属性	类别	性质	总学分	总学时	理论学时	实践学时	各类课程占总学时比
公共基础课程	大思政课程	必修	12	192	168	24	6.6%
	军体课程	必修	11	260	36	224	9%
	通识教育课程	必修	27	432	272	160	14.9%
	公共选修课程	选修	5	80	80	0	2.8%
专业技能课程	专业基础课程	必修	18	288	144	144	10%
	专业核心课程	必修	29	464	232	232	16%
	专业拓展课程	选修	14	224	112	112	7.7%
	综合实践课程	必修	37	962	0	962	33%
合计			153	2902	1044	1858	100%
类型占比	理论教学	/	16	1044	/		36%
	课内实践教学	/	40	1858			64%
	集中实践教学	/			/		
	必修课程	/	134	2598			10.5%
	选修课程	/	19	304			

（三）课程教学计划进程表

2025 级动漫制作技术专业课程教学计划进程表

属性	课程类别	课程性质	序号	课程编码	课 程 名 称	类型	学分	总学时	学时分配		考核办法	按学期分配的周学时数						备注
									理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年		
												1	2	3	4	5	6	
公共基础课程	思政课程	必修	1	160020001	思想道德与法治	B	2	32	32		考试	4						
			2	160030024	社会实践（思想政治理论课）	C	1	16		16	实践报告		1周					暑假实践
			3	160020002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	2	32	32		考试	4	4					接力排课
			4	160010028	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	48	40	8	考试		4					
			5	160010003	形势与政策	A	3	48	48		学习报告	√	√	√	√	√	√	
			6	17241001	国家安全教育	A	1	16	16		学习报告		√					
			小 计:				12	192	168	24		6	6					
	军事体育课程	必修	1	160010004	军事理论	A	2	36	36		专题报告	(2)						专题
			2	160030023	军事训练	C	2	112		112	军训汇演	3周						
			3	160030005	体育（一）	C	1.5	24		24	体能测试	2						
			4	160030006	体育（二）	C	2	32		32	体能测试		2					
			5	160030007	体育（三）	C	2	32		32	体能测试			2				
			6	162430001	体育（四）	C	1.5	24		24	体能测试				2			
			小 计:				11	260	36	224		2	2	2	2			
	通识课程	必修	1	160020012	大学英语（一）	B	2	32	16	16	考试	2						
			2	160020013	大学英语（二）	B	4	64	32	32	考试		2+2					Mooc+线下

教育课程	3	160020022	大学英语（三）	B	2	32	16	16	考试			(2)				暑假排课
	4	160010014	高等应用数学（一）	A	1.5	24	24		考试	2						
	5	160010015	高等应用数学（二）	A	1.5	24	24		考试		2					
	6	160010010	心理健康教育（一）	A	1	16	16		考试	2						
	7	160010011	心理健康教育（二）	A	1	16	16		考试		2					
	8	160010018	劳动教育	A	1	16	16		实践报告	√	√	√	√			
	9	160010021	美育	B	2	32	16	16	作品考核	2	2					
	10	160020016	数字应用基础	B	3	48	16	32	考证		4					
	11	160010008	职业生涯规划	A	1	16	16		策划书	(2)						Mooc+专题
	12	160010009	就业指导	A	1	16	16		就业诊断报告					2		
	13	160020017	创新创业教育	B	2	32	16	16	创业计划书		2					Mooc+专题
	14	160020019	创新设计方法论	B	2	32	16	16	考证		2					Mooc+线下
	小 计:					27	432	272	144		10	12			2	
	公共选修课程	1		四史教育		1	16	16								
2			中华优秀传统文化类		2	32	32									
3			人文素养类		2	32	32									
4			创造力发展类		2	32	32									
5			数字素养		2	32	32									
6			职业素养类		2	32	32									
7			其他德智体美劳相关课程		2	32	32									
8		160010020	创意写作		1	16	16				(2)					Mooc+专题
9		160010031	数字经济基础		2	32	32				(2)					Mooc
小 计（不少于5学分）:					5	80	80									
公共基础合计:					55	964	556	392		18	20	2	2	2		

专业 技能 课程	专业 基础 课程	必修	1	112420006	数字造型设计（底层共享课）	B	3	48	24	24	作品考核	3					
			2	112420004	数字图像处理（底层共享课）	B	3	48	24	24	作品考核	3					
			3	112421201	动画运动规律	B	3	48	24	24	作品考核		3				
			4	112421203	动画剧本分镜设计	B	3	48	24	24	作品考核	3					
			5	112520001	Spine 动画基础	B	3	48	24	24	作品考核		3				
			6	112520002	特效基础	B	3	48	24	24	作品考核			3			
			7	110010101	视听语言	B	2	32	16	16	作品考核			2			
			小 计:					18	288	144	144		9	6	5		
	专业 核心 课程	必修	1	112020101	游戏模型制作	B	4	64	32	32	作品考核			4			赛、证
			2	112421214	游戏动作设计	B	4	64	32	32	作品考核			4			赛、证
			3	110020103	游戏角色设计	B	3	48	24	24	作品考核				4		企
			4	112420107	三维动画制作	B	4	64	32	32	作品考核				4		证
			5	112421204	MG 动画	B	4	64	32	32	作品考核				4		
			6	112520003	数字特效进阶	B	3	48	24	24	作品考核				3		
			7	110020027	Unity3D 引擎入门	B	3	48	24	24	作品考核			3			赛
			8	112421219	UE 虚幻引擎	B	4	64	32	32	作品考核				4		赛
			9	112520004	maya 绑定	B	3	48	24	24	作品考核				3		
			小 计:					29	464	232	232				11	22	3
	专业 拓展 课程	选修	1	110020005	材料造型	B	3	48	24	24	作品考核					3	
			2	110020016	摄影基础（高层互选）	B	2	32	16	16	作品考核		2				
			3	112020901	视觉编排设计	B	2	32	16	16	作品考核					2	
			4	112421205	插画设计	B	3	48	24	24	作品考核			2			
			5	112320031	影视编辑与合成	B	3	48	24	24	作品考核			3			
			6	112420011	媒体运营与营销（高层互选）	B	3	48	24	24	作品考核					3	

综合 实践 课程	7	112421220	定格动画	B	3	48	24	24	作品考核							
	8	112421217	动作捕捉与设计	B	2	32	16	16	作品考核							
	小 计（至少选修 14 学分）：				14	224	112	112			2	5	0	7		
	1	102530001	人工智能	B	1	26		26		(2)						实训专周
	2	112530001	动漫设计与制作项目实训	C	2	52	0	52	项目考核				2			证
	3	112530002	影视设计项目实训	C	2	52	0	52	项目考核			2				赛
	4	110030103	毕业设计	C	6	156		156	项目考核					6 周		
	5	110030104	岗位实习	C	26	676		676	实习手册					26 周		
	小 计：				37	962	0	962				2	2	6	26	
	专业课程合计：				98	1938	488	1450						16	26	
	总 计：				153	2902	1028	1858		27	28	25	26	18	26	

备注：企业负责课程在备注栏加“企”，课赛融合加“赛”，课证融通课程加“证”。

说明（在人才培养方案中删除备注）：

1. 按照专升本考试要求，高等应用数学（一）（二）/大学语文（一）（二）二选一，理工科选高等数学
2. 智能产业学院、现代通信产业学院、数据产业学院、智能建造产业学院数字应用基础第一学期开设，人工智能第二学期开设；游戏产业学院、容艺影视产业学院、数字金融产业学院、未来技术产业学院人工智能第一学期开设，数字应用基础第二学期开设。
3. 专业基础课程 18-22 学分（可以一上 2 门，一下 2-3 门，二上 1-2 门）；专业核心课程 24-30 学分（二上为主，二下全部完成）、专业拓展课程至少选修 14 学分（该模块为选修，列出课程至少 18 学分以上，周学时统计参考模板周学时列出的学期）；综合实践第一学期不安排，2-4 学期可安排。
4. 每学期周学时在 24-30 学时。

八、实施保障

（一）师资队伍

为满足教学工作的需要，专业师生比不高于为 25:1，采用校企双带头人。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中“双师”素质教师不低于 60%，专任教师职称结构合理。本专业拥有一支热爱教育事业，工作认真，作风严谨，专业水平较高、教学经验丰富，具备课程开发能力，能指导项目实训、结构层次相对合理的专兼职结合的专业师资队伍，校内专任教师 14 名，其中副高以上职称 6 人，中级职称 8 人，硕士学位 10 人，双师型教师占 60%。

本专业聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和顶岗实习。本专业校外兼职教师 5 人，均为合作企业的工程师。

（二）教学设施

（1）多媒体教室安装投影仪、普米、黑板、智能学习行为分析系统和小雅教学系统等，能实现讲台电脑、投影仪和普米三方联动，信息化配备高，能满足本专业混合课堂教学需要。

（2）校内实训环境

序号	实践基地名称（全称）	主要专业	主要项目名称	工位数（个）
1	A501 (VR/AR 技能鉴定培训中心)	动漫制作技术专业	影视后期实训、VR 角色动作设计项目实训	61
2	D306（资源制作中心）	动漫制作技术专业	游戏美术设计项目实训、影视包装设计项目实训	81
3	G501（模型艺术工作室）	动漫制作技术专业	动漫数字建模	2
4	G502（动漫设计实训室）	动漫制作技术专业	游戏美术设计项目实训、影视包装设计项目实训	51
5	F209 机房	动漫制作技术专业	三维角色动画技术实	60

			训、游戏动作与特效实训、写实游戏角色设计实训、次世代游戏角色设计实训	
6	F506 游产录音棚	动漫制作技术专业	动漫配音	61

(3) 校外实训基地

本专业与福建华渔未来教育科技有限公司（网龙）、网龙普天教育科技有限公司开展现代学徒制合作办学，与福建金联数字科技有限公司；福州美传传媒有限公司；福建海邦网络科技有限公司；福建普智网络科技有限公司；福州昕乐文化传播有限公司；福州传人文化传媒有限公司；福州企锐网络技术有限公司；福建牛牛网络信息技术有限公司；福州市大吕网络科技有限公司等多家行业企业签订了合作办学协议，企业每年可提供 200 多个实习岗位，为学生实习实训提供了可靠保障。

实训基地名称	规模	主要项目/岗位	主要设施与条件
福州启动力传媒有限公司	可接待 30 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福建省普天教育科技有限公司	可接待 30 人/次	VR 资源制作	标准化工位
福建华渔未来教育科技有限公司	可接待 30 人/次	影视后期制作	标准化工位
福建金联数字科技有限公司	可接待 15 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福州美传传媒有限公司	可接待 10 人/次	模型制作	标准化工位
福建海邦网络科技有限公司	可接待 15 人/次	模型制作	标准化工位
福建普智网络科技有限公司	可接待 20 人/次	动漫模型制作	标准化工位
福州昕乐文化传播有限公司	可接待 15 人/次	游戏模型制作	标准化工位
福州传人文化传媒有限公司	可接待 10 人/次	影视后期制作	标准化工位
福州企锐网络技术有限公司	可接待 25 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福建牛牛网络信息技术有限公司	可接待 15 人/次	动漫资源制作	标准化工位
福州市大吕网络科技有限公司	可接待 20 人/次	影视剪辑策划	标准化工位

（三）教学资源

根据《福州软件职业技术学院教材建设与管理办法》（福软教[2018] 41号）文件要求，教材选用坚持“择优选用，注重质量，严格论证，加强管理”基本原则，选用体现新技术、新工艺、新规范的高质量教材，引入典型生产案例。优先选用优秀高职高专规划教材，优秀教材选用比例达到60%以上，新教材的选用比例原则上达到70%以上，要加强国内外教材比较和选用工作，加强国外教材审核，确保符合社会主义核心价值观要求。结合网龙和合作企业人才技术优势，开发基于工作过程的课程教材。

引入小雅系统和智慧职教平台，全面开展课程教学资源建设，共享智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、网龙EDA平台企业资源，与网龙网络公司共建产业学院，共建设优质校企合作课程资源。

（四）教学方法

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、任务驱动教学、案例教学、情境教学、项目教学、仿真教学、模块化教学、生产性实践教学、现代学徒等方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，坚持学中做、做中学。

根据《福州软件职业技术学院关于教学方法和教学手段改革的指导意见》（福软教〔2017〕66号）文件要求，树立“教为主导，学为主体”的观念，坚持“教学做”一体化教学模式，鼓励采用信息化教学手段，结合我院普米和一体机等优越教学条件，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源，加强信息化课程设计，大力开展基于小雅系统“一核两驱四率八有”混合课堂教学改革，规范教学秩序，打造优质课堂。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元考核评价体现，完善学生学习过程检测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、岗位实习等实践性教学环

节的全过程管理与评价。

根据学院制定的《福州软件职业技术学院关于进一步深化课程考核改革的指导意见》（福软教〔2017〕51号）文件要求，学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，鼓励采用综合测试、口试、面试答辩、项目设计、情景考场、调研报告、方案策划、案例分析、现场技能操作、作品制作、路演录像、课证融合、课赛融合、自我评价、团队互评、第三方评价等考核方式，提倡两种或多种考试形式，过程考核与结果考核相结合对学生的知识、能力、素质进行全面检测考核。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力与岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

1、笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

2、实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3、项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4、岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5、职业技能鉴定：鼓励积极参与实施1+X证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程教学，学生参加职业技能认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

6、技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

建立健全院（系）两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，

依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

加强规范管理，促进标准实施。根据学院各环节质量标准，加强教师教学文件的管理，教师教学规范的执行情况应是教师年度工作量考核的重要依据，教师严格按照学院教学管理规范开展课程教学。人才培养方案、课程标准、教师授课计划、教案、听课记录、教研活动记录、试卷、教学任务、实训指导书、学生考勤表、试卷分析表、教学日志等各项文件应齐备。

加强教学检查，开展教学诊断。通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行各项教学检查、教学评学、学生评教、教学督导、领导听评巡、信息员反馈、座谈会、研讨会等制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

九、毕业要求

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满 153 学分，其中公共基础课程 50 学分、公共选修课程 5 学分、专业基础课程 18 学分、专业核心课程 29 学分、专业拓展课程至少选修 14 学分、综合实践课程 37 学分。

2. 根据《福州软件职业技术学院“励学微学分”第二课堂认证实施细则》，获得第二课堂学分不少于 5 学分。

3. 获得一本及以上与本专业相关的职业技能或职业资格等级证书（含“1+X”证书）。

序号	技能证书名称	发 证 单 位	等 级	课 程	认 证 学 期
1	全国计算机等级考试	教育部考试中心	一级	数字应用基础	一、二
8	动画制作员	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高	三维动画制作	四
12	人工智能训练师	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高		

13	全媒体运营师	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高		
14	互联网营销师	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高		
15	密码技术应用员	福建省职业技能鉴定指导中心	中、高		