



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：_____ 游戏艺术设计 _____

专业代码：_____ 550109 _____

学 制：_____ 三年制 _____

适用年级：_____ 2025 级 _____

专业负责人：_____ 邢璿凡 _____

制订成员：_____ 邢璿凡 郑元美 _____

参与企业：_____ 福建博乐互动信息技术有限公司 _____

系部审核：_____ 李榕玲 张晓霞 林祥云 _____

二〇二四年七月 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	2
六、 课程设置及要求	3
（一） 公共基础课程	3
1. 思政类课程	3
2. 军体课程	9
3. 通识教育课程	13
（二） 专业技能课程	3
1. 专业基础课程	25
2. 专业核心课程	27
3. 专业拓展课程	32
4. 综合实训课程	40
七、教学计划进程和学历与时间分配	48
（一）教学计划学历与时间分配表（单位：周）	51
（二）课程学时比率	51
（三）课程教学计划进程表	52
八、实施保障	56
（一）师资队伍	56
（二）教学设施	56
（三）教学资源	58
（四）教学方法	59
（五）学习评价	59
（六）质量管理	60
九、毕业要求	61

游戏艺术设计专业培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：550109

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
文化艺术大 类（75）	艺术设计类 （7501）	游戏数字 内容服务 （6572） 互联网游 戏服务 （6422）	数字媒体艺 术专业人员 S(2-09-06-0 7) 动画设计人 员 (2-09-06-03)	游戏美术设计、 数字建模、游戏 动画设计与制 作、游戏特效	1+X 游戏美术设计 证书 1+X 数字创意建模 职业技能等级证书

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的游戏设计专业知识，具备游戏 UI 设计、游戏策划、游戏交互设计、游戏引擎设计等能力，具有工匠精神、数字素养、创新思维和游戏设计创造力，能够从事游戏美术设计、数字建模、游戏动画设计与制作、游戏特效等工作的高素质技能人才。

（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）了解游戏行业相关知识如：游戏发展史等；

（4）了解游戏编辑器以及切图与资源包控制等相关专业知识；

（5）掌握游戏 UI 设计、游戏界面交互设计的基础知识与应用；

（6）掌握游戏广告设计等相关专业知识；

（7）掌握游戏设计相关知识如：设计方法论、游戏数值设计、玩法设计等专业知识；

（8）掌握一定的数理逻辑知识、计算机应用及编程相关知识和美术基础知识；

（9）掌握游戏资源管理和配置、游戏开发模式、商务运营等相关专业知识。

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）具备基本的动效设计能力；

(4) 具备数字游戏开发中的视觉规范，界面控件规范，文字规范，界面层级使用规范的能力；

(5) 具备 2D 图素资源（图标、徽章、logo 等）的生产制作能力。

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 AI 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和主动性。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和主动性。

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治

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；期末考核采用写作论文、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 学生弄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 的思想和行动自觉，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. 考核由学校和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	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

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；学会用美术语言：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	设计造型	开课学期	第1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：

掌握基础的素描色彩理论知识，对透视、形体结构、构图、色彩常识、色彩三大要素及画面的表现方法；能够熟练完成完整的素描、色彩作品；掌握系统的理论知识和拥有独立鉴赏的能力。

2. 能力目标：

能够把握熟练的造型能力；对于基础的形象能够快速准确的捕捉，锻炼学生动手、动脑能力；将色彩理论知识融会贯通，熟练预判色彩搭配的规律。

3. 素质目标：

具备分析问题、解决问题的能力；具有良好的团队协作能力；具有较好的设计洞察力；培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；基本具备创新意识和创新能力

主要内容：

设计造型基础课程是一门全面而深入的学科，它系统地介绍了设计造型的基本原理、核心构成要素、形式美法则以及实践技法。课程首先通过理论讲授，使学生理解设计造型的基本概念、历史发展及其在设计领域中的核心地位。随后，深入剖析点、线、面作为设计造型的基本元素，探讨它们的视觉特性、情感表达及在设计中的运用方式，同时会详细讲解色彩理论、色彩心理效应及色彩搭配技巧，介绍不同材质的特性、表现方式以及它们如何影响设计的整体感受。课程还注重培养学生的创新思维和设计调研能力，通过创意思维方法的介绍、设计趋势的分析以及设计案例的研讨，激发学生的创造力和想象力，使他们能够在未来的设计实践中不断推陈出新，创作出具有独特魅力和市场价值的设计作品。

教学要求：

在设计造型基础课程的教学中，为了提升学生的学习效果和综合素质，课程内容紧密对接设计行业岗位需求，确保学生所学知识具有实用性和前瞻性。将设计造型基础课程嵌入到专业课程体系中，作为后续专业课程的前置条件。鼓励学生参与各类设计竞赛，通过竞赛项目提升实践能力和创新思维。通过分析经典设计案例，引导学生理解设计造型的基本原理和表现形式。以实际设计项目为载体，让学生在完成项目的过程中学习和掌握设计造型的知识和技能。运用PPT、视频、动画等多媒体教学资源，使教学内容更加直观、生动。组织学生到设计工作室、博物馆、艺术展览等地进行实地考察和采风，拓宽视野，增强感性认识。考核评价采用平时成绩、期中考核、期末考核相结合的多元化评价方式，全面评价学生的学习效果。课程过程中注重对学生学习过程的评价，包括课堂参与度、作业完成情况、实践项目表现等。鼓励学生以设计作品的形式展示学习成果，通过作品展示和评价提升学生的自信心和表达能力。要求学生保持对新知识、新技术的关注和学习热情，不断提升自己的专业素养和综合能力。

课程名称	游戏设计概论					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：**

掌握游戏设计相关知识如：设计方法论、游戏数值设计、玩法设计等专业知识，掌握游戏资源管理和配置、游戏开发模式、商务运营等相关专业知识。

2. 能力目标：

具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力，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. 素质目标：

提升游戏设计素养，拓展学生团队协作、有效沟通和主动探究的职业素养。

主要内容：

本课程围绕游戏设计的专业理论知识进行展开，涵盖了游戏的定义与分类，游戏行业概况，游戏设计核心要素，游戏技术与工具，游戏运营与营销以及游戏行业趋势分型等内容。

教学要求：

本课程旨在通过理论与实践相结合的教学策略，引导学生全面了解游戏设计的基本原理、流程、技术及市场趋势。以项目作为驱动，布置小组项目作业，让学生在实践中学学习游戏设计全流程，为学生提供沉浸式学习体验，加深对游戏设计的理解。本门课的考核评价要求，平时成绩（30%）：包括课堂参与度、作业完成情况、小组讨论表现等，注重过程性评价；期末考试（70%）：通过考试的形式，测试学生对游戏设计理论知识的掌握程度，以及将理论应用于实际问题的能力。本门课需要学生在学习上积极参与课堂讨论，主动思考，勇于表达自己的观点，注重团队合作与沟通，在课余实践广泛阅读游戏设计相关书籍、文章，关注行业动态，保持对新技术、新趋势的敏感度。

课程名称	游戏策划基础					开课学期	第 3 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：**

了解游戏的基本构成和类型，掌握游戏策划的基础知识，熟悉游戏策划的工作内容和流程，了解游戏策划在游戏开发团队中的角色和定位。

2. 能力目标：

培养学生的创造思维和策划能力，提升学生的分析问题和解决问题的能力。

3. 素质目标：

激发学生持续学习和探索的精神，培养学生的团队合作意识和沟通意识。

主要内容：

通过本课程的学习，使学生掌握游戏的基础组成要素，游戏的发展过程、平台以及各种经典品类，游戏制作流程、分工等相关知识。

教学要求：

本课程旨在为学生提供全面的游戏策划知识体系，鼓励学生考取相关职业资格证书，增强就业竞争力。在教学上，选择案例教学的方式，通过分析成功与失败的游戏案例，让学生理解策划决策的影响；采用小组讨论的方法，分组进行项目策划，促进学生间的思想碰撞与协作；组建工作坊，模拟真实游戏开

发环境，进行短期快速原型制作，锻炼实操能力。在教学手段上，利用多媒体教学资源，如视频讲座、在线教程等，丰富教学手段；定期组织行业专家讲座与交流会，拓宽学生视野。本门课的考核评价要求，平时成绩（30%）：包括课堂参与度、作业完成情况、小组讨论表现等，注重过程性评价；期末考试（70%）：通过考试的形式，检验学生对游戏策划基础知识的掌握程度。本门课程需要学生们积极参与课堂讨论，勇于表达个人观点；按时完成作业与项目，注重团队协作与个人贡献；主动学习游戏行业动态，保持对新技术、新趋势的敏感度；培养创新思维，敢于尝试不同风格的策划方案。

课程名称	数字图像处理					开课学期	第 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：

掌握photoshop的工作界面和基本操作；掌握编辑图像的各种方式方法；掌握对室内效果图后期处理的能力。

2. 能力目标：

能够熟练掌握绘制和修饰图形图像的方法和技巧；能够熟练通过理论知识和实践技巧进行图像处理，完成实践任务；能够独立进行设计制作不同类型的图像作品。

3. 素质目标：

培养学生认真严谨、勤于思考和敢于尝试的学习态度；培养学生善于沟通、团结协作和敬业乐业的团队精神；培养学生分析问题、解决问题、勇于创新 and 理论联系实际的工作作风。

主要内容：

在课程中，Photoshop的教学要求旨在培养学生全面掌握这一工具的应用能力。要求学生熟练操作Photoshop的基本功能，如图层管理、材质应用和色彩调整，并能够独立制作高质量的室内效果图。学生需掌握处理和美化平面图的技巧，准确表达设计的材质和纹理，营造特定的空间氛围。此外，要求学生具备设计展示板的能力，能够将设计概念、效果图和材质样本整合成视觉效果强烈的展示作品。课程还强调时间管理和项目完成的能力，确保学生能够在规定时间内按要求完成设计任务，为实际工作中的设计表达和沟通打下坚实基础。

教学要求：

数字图像处理的教学要求旨在培养学生对图像处理的全面掌握和创造性应用能力。首先，学生需熟练掌握Photoshop的基础功能，如图层管理、选区操作、色彩调整、蒙版和滤镜应用等，这些基础技能是图像编辑的核心工具。其次，教学要求学生能够在Photoshop中应用和处理各种材质和纹理效果，学会通过图层和图像处理技术，真实地表现不同材料的质感和光影效果，以提高作品的视觉表现力。

此外，色彩理论的理解和应用是教学中的重要部分，要求学生掌握色彩调整技巧，能够根据设计需求调整色调、对比度、亮度和饱和度等，以实现预期的视觉效果。学生还需具备合成和后期处理能力，能够使用Photoshop对图像进行细节修饰、拼接、图像增强和创意合成，确保最终作品达到专业标准。

在教学手段方面，利用多媒体工具、小雅教学平台等软件，提升课程的互动性和灵活性。智能教室和数字画板的应用有助于学生更直观地进行设计实践，增强他们的动手能力。考核评价方面，采取过程性评价与终结性评价相结合的方式。过程性评价注重学生在课堂上的表现、项目的完成情况，而终结性评价则是期末作品考核成绩，确保学生具备扎实的专业技能和创新能力。

鼓励学生积极参与课堂讨论和实践项目，并按时完成课后作业和设计任务。在学习过程中，学生应注重细节处理，持续提升自己的设计水平，并通过反馈不断完善作品。为了更好地适应未来的职业需求

，学生还应积极利用课外资源，拓展知识面，提升综合素养和职业技能。							
课程名称	游戏概念设计					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： 要求学生掌握游戏概念设计的基础理论与流程，熟悉角色、场景、道具的设计规范，了解不同游戏风格（如奇幻、科幻、写实等）的视觉特征。 2. 能力目标： 需具备独立完成角色形象塑造、场景氛围营造及道具功能与美学结合设计的能力，能够运用设计软件（如 Photoshop、Blender）将创意转化为可视化作品，同时具备根据游戏玩法需求调整设计方案的能力。 3. 素质目标： 培养学生的创新思维与审美素养，塑造精益求精、勇于突破的设计态度，以及在团队协作中清晰表达设计理念、高效配合的职业素养。 主要内容： 教学将从基础造型训练入手，让学生掌握人体结构、空间透视、色彩搭配等核心技能，为设计打下扎实的美术基础。在此基础上，深入讲解角色设计逻辑——从角色的性格设定、背景故事出发，设计符合其身份的外形、服饰与动作姿态；场景设计则需结合游戏世界观，构建具有叙事感的空间环境，包括地形布局、光影效果及细节陈设；道具设计注重功能与美学的平衡，要求学生理解道具在游戏中的作用，设计出既符合使用逻辑又具视觉辨识度的物品。同时，课程会引入经典游戏案例分析，引导学生总结设计规律，并通过模拟项目训练，让学生在在规定时间内完成完整的游戏概念设计方案（含角色、场景、道具套装），提升项目落地能力。 教学要求： 教学要求涵盖技能与思维双重层面。学生需熟练掌握设计软件的基础操作，如数位板绘画技巧、图层分层设计、色彩渲染等，这是创意可视化的关键工具；要深入理解游戏美术的核心原理，包括构图法则、光影塑造、色彩心理学在游戏中的应用，能够通过线条、色彩、质感传递设计意图；在风格把控上，要求学生能准确把握不同游戏类型的风格调性，避免设计出现风格混乱的问题。 教学手段上，采用案例教学与项目驱动相结合的方式，通过解析《塞尔达传说》《赛博朋克 2077》等经典游戏的概念设计手稿，帮助学生理解设计逻辑；利用线上教学平台分享设计资源与作业反馈，提升教学效率；配备专业画室与高性能图形工作站，为学生的实践创作提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价并行，过程性评价关注课堂设计练习、小组讨论中的创意贡献及阶段性设计稿完成质量，终结性评价则以期末提交的完整游戏概念设计作品集为核心依据。 鼓励学生主动研究优秀游戏作品的概念设计，积极参与校内外设计竞赛，在实践中积累经验。学习过程中需注重设计细节的打磨，通过反复修改提升作品的完整性与专业性，并主动了解游戏行业动态，将前沿设计理念融入创作，为未来从事游戏美术设计、概念原画等工作奠定坚实基础。							
课程名称	3D 游戏美术设计					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：**

学习建模相关的美术知识，明晰建模的各步骤流程，熟记3DsMax、ZBrush等软件建模知识，掌握UV的拆分与排列方法，了解贴图的各个类型，懂得使用SP等软件绘制贴图、烘焙贴图，最后明确渲染的基本方式。

2. 能力目标：

培养学生的游戏设计能力和创意设计能力。

3. 素质目标：

培养学生全面发展，具有良好的职业道德与创新精神，培养团队协作精神，沟通技巧与交流能力，培养社会责任感和工作责任心。

主要内容：

3D游戏美术设计基础知识，3D游戏角色与场景设计，3D游戏特效，软件工具与技术应用，项目实践与案例分析等。

教学要求：

本课程根据与游戏美术设计师相关的岗位需求，调整教学内容和重点，结合相关课程构建知识体系。设计综合项目任务，课程训练内容以实际案例为主，促进学生对本课程的基本掌握与深化。适当设置提高内容，将竞赛内容适当地融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书，或提高参与与本门课程相关的竞赛项目。课程讲解内容以案例做法为中心，讲师细化步骤，指导学生在课堂上即时性操作。并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。3D游戏美术设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。

课程名称	游戏素材设计					开课学期	第3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：**

要求学生掌握游戏素材设计的基础理论，熟悉 Spine 动画的核心原理与操作流程，了解不同游戏类型（如 2D 手游、页游）中动态素材的设计标准。

2. 能力目标：

需具备使用 Spine 软件独立完成角色骨骼绑定、帧动画制作及特效素材动态化的能力，能够根据游戏交互需求设计适配的动态素材，同时具备优化动画文件大小、提升运行流畅度的技术能力。

3. 素质目标：

培养学生对动态美感的感知力与细节把控能力，塑造严谨高效的工作态度，以及在团队中与程序、美术岗位协同配合的协作意识。

主要内容：

围绕 Spine 动画技能的培养展开。教学从游戏素材基础规范入手，让学生掌握像素画、矢量图等静态素材的绘制标准，明确动态素材与游戏引擎的适配要求，为动画制作打下基础。核心教学环节聚焦 Spine 动画技能训练：从骨骼搭建的层级逻辑、权重分配讲起，逐步深入关键帧设计、动画曲线调节等

核心技巧；通过案例实操讲解角色走路、攻击等循环动画的制作方法，以及道具使用、场景交互等触发式动画的设计逻辑。同时，课程会引入商业游戏的 Spine 动画案例分析，解析不同风格（如 Q 版、写实）动画的制作思路，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一套完整的角色动态素材包（含待机、移动、技能等动画），提升实际项目交付能力。

教学要求：

学生需熟练掌握 Spine 软件的全流程操作，包括骨骼创建、蒙皮绑定、动画时间轴编辑等核心功能，这是动态素材制作的基础；要理解动画运动规律，能够通过关键帧设置表现出角色的重量感、弹性感等物理特性，提升动画的真实度与表现力；在素材适配性上，要求学生掌握动画帧率控制、图片资源裁切等优化技巧，确保动态素材在游戏中高效运行。

教学手段采用“软件实操 + 案例解析”的模式，通过拆解《阴阳师》《崩坏：星穹铁道》等游戏的 Spine 动画素材，直观讲解制作逻辑；利用线上教学平台共享素材库与动画源文件，方便学生课后练习；配备高性能电脑与手绘板，为素材绘制及动画制作提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注课堂练习中的动画完成度、骨骼搭建合理性及小组协作表现，终结性评价以期末提交的 Spine 动画作品集（含角色、道具动态素材）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的动态素材设计，尝试复刻经典动画效果进行练习，积极参与游戏素材创作比赛积累经验。学习过程中需注重动画节奏的打磨，通过反复调试关键帧参数提升作品流畅度，并主动了解游戏引擎对动态素材的技术要求，将优化意识融入创作，为未来从事游戏动画师、素材美术等岗位奠定扎实基础。

2. 专业核心课程

课程名称	游戏引擎设计					开课学期	第 2 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： 了解主流游戏引擎的基本特性、不同特点及适用范围，掌握游戏引擎的主要功能模块及其操作界面和基本工作流程，熟悉游戏引擎在图形渲染、物理模拟、音频处理等方面核心技术。 2. 能力目标： 具备使用游戏引擎内置脚本开发工具进行游戏逻辑开发的能力。能够完成游戏界面的设计与交互功能实现的能力。 3. 素质目标： 培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，提升学生的创新思维和问题解决能力。							
主要内容： 游戏引擎概述，游戏引擎基础操作，图形渲染技术，物理引擎与动画，游戏逻辑与脚本开发，游戏界面与交互设计，性能优化与调试等。							
教学要求： 本课程旨在全面介绍游戏开发的核心技术与流程，通过理论与实践相结合的方式，使学生掌握游戏引擎的基本操作、图形渲染、物理模拟、动画处理、游戏逻辑实现、界面设计与交互、以及性能优化与							

调试等关键技能。通过本课程的学习，学生将能够掌握游戏开发的全流程技能，为未来的游戏开发工作打下坚实的基础。采取“岗课赛证”融合模式，通过校企合作、实战演练、考取相关证书，强化理论与实践结合。课程上运用校企共建资源库，提供丰富的学习资源。本门课的考核评价要求，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、作业完成情况、小组讨论表现等，注重过程性评价；期末作品（60%）：通过提交作品的形式，检验学生对游戏引擎设计的掌握程度。本门课程需要学生们具备强烈的求知欲与创新精神，勇于挑战高难度策划任务；注重理论与实践相结合，不断将所学知识应用于实际问题中。

课程名称	游戏场景设计					开课学期	第 3 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：

了解游戏场景设计的基本原理、流程、技术和方法，掌握场景设计的基本概念和构成要素。

2. 能力目标：

提高学生的场景设计能力。

3. 素质目标：

培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，提升学生的创新思维和问题解决能力。

主要内容：

游戏场景设计概述，场景设计原理，手绘草图与概念设计，建模与贴图技术，场景氛围营造，实例分析与项目实践等。

教学要求：

本课程以培养学生的职业能力为设置依据，以能进行游戏场景制作的基本要求为指导，按照项目驱动的教学模式编排课程内容，使学生掌握 3ds Max 等建模软件的综合运用，对游戏场景设计过程进行全面剖析，以案例讲解贯穿课程内容，最终使学生能够符合游戏场景设计的相关岗位需求。根据游戏场景制作相关的岗位需求，调整教学内容和重点，结合相关课程构建知识体系。设计综合项目任务，课程训练内容以实际案例为主，促进学生对本课程的基本掌握与深化。适当设置提高内容，将竞赛内容适当地融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书，或提高参加与本门课程相关的竞赛项目。课程讲解内容以案例做法为中心，讲师细化步骤，指导学生在课堂上即时性操作。并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。游戏角色设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。

课程名称	游戏角色设计					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：**
掌握游戏角色设计的基本原理、技术和方法。
- 2. 能力目标：**
能够完成根据游戏主题和风格，设计出具有吸引力和个性的游戏角色的能力。
- 3. 素质目标：**
培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，提升学生的创新思维和问题解决能力。

主要内容：

游戏角色设计基础，角色设定与构思，造型与色彩设计，细画与模型制作，实践与案例分析等。

教学要求：

本课程以培养学生的职业能力为设置依据，以能进行游戏角色制作的基本要求为指导，按照项目驱动的教学模式编排课程内容，使学生掌握 3ds Max 等建模软件的综合运用，对游戏角色设计过程进行全面剖析，以案例讲解贯穿课程内容，使学生能够符合游戏角色制作的相关岗位需求。具体以三大模块构成：首先，介绍游戏角色设计的理论基础；包括人物骨骼结构、肌肉走向、比例关系等内容。其次，通过案例讲解与训练并行的方式，加深学生对游戏角色设计的流程认知；包括使用 3DsMax 制作动漫角色模型并绑定骨骼，利用 Zbrush 完善模型的服装、发饰等，强化学生的软件实操能力。最后，以综合实训为课程的考核内容，锻炼学生对本课程知识的综合利用水平，加强学生对任务的分析能力，深化建模软件的操作应用。同时，根据游戏角色制作相关的岗位需求，调整教学内容和重点，结合相关课程构建知识体系。设计综合项目任务，课程训练内容以实际案例为主，促进学生对本课程的基本掌握与深化。将竞赛内容适当地融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。课程讲解内容以案例做法为中心，讲师细化步骤，指导学生在课堂上即时性操作。课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生不断提升操作能力和创新能力。

课程名称	游戏 UI 设计					开课学期	第 4 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：**
要求学生掌握游戏 UI 设计的基础理论与设计规范，熟悉不同游戏类型（如角色扮演、竞技、休闲）的 UI 风格特征，了解游戏 UI 与用户体验的关联逻辑。
- 2. 能力目标：**
需具备独立完成游戏界面（如主界面、战斗界面、背包界面）的视觉设计能力，能够运用设计软件（如 Photoshop、Figma）实现 UI 元素的绘制与排版，同时具备根据用户反馈优化 UI 布局与交互逻辑的能力。
- 3. 素质目标：**
培养学生的视觉审美与用户思维，塑造注重细节、高效执行的工作态度，以及在团队中与策划、程序岗位协同推进设计落地的协作能力。

主要内容：

教学从 UI 设计基础规范入手，让学生掌握图标、按钮、字体等基础元素的设计原则，明确不同分

辨率下 UI 的适配标准，为界面设计奠定基础。核心教学环节聚焦各类游戏界面设计技巧：从界面布局的信息层级划分、视觉引导设计讲起，逐步深入图标风格统一化、色彩系统搭建、动效设计等核心内容；通过案例实操讲解主界面的功能整合、战斗界面的信息优先级排序及活动界面的视觉吸引力营造等设计方法。同时，课程会引入热门游戏（如《王者荣耀》《原神》）的 UI 设计案例分析，解析不同风格 UI 的设计思路，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一套完整的游戏 UI 设计方案（含核心界面、图标系统、交互原型），提升实际项目设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握 UI 设计软件的核心操作，包括矢量图形绘制、图层样式应用、组件库搭建等，这是 UI 视觉呈现的基础工具；要理解游戏用户的操作习惯与视觉偏好，能够通过布局设计降低用户认知成本，提升操作便捷性；在设计落地性上，要求学生掌握 UI 切图规范、适配不同设备的设计技巧，确保设计方案能顺利对接开发环节。

教学手段采用“案例解析 + 项目实操”的模式，通过拆解《英雄联盟》《和平精英》等游戏的 UI 设计方案，直观讲解设计逻辑与用户体验考量；利用线上教学平台共享设计素材与原型文件，方便学生课后练习与团队协作；配备高性能电脑、数位板及原型设计工具，为 UI 设计及交互演示提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注课堂设计练习中的界面完整性、风格统一性及小组协作表现，终结性评价以期末提交的游戏 UI 设计作品集（含界面设计、图标系统、交互原型）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的 UI 设计案例，尝试复刻经典界面设计进行练习，积极参与 UI 设计竞赛积累经验。学习过程中需注重设计逻辑的梳理，通过用户测试反馈优化界面布局，并主动了解游戏开发流程对 UI 设计的技术要求，将落地思维融入创作，为未来从事游戏 UI 设计师、用户体验设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	UI 交互设计					开课学期	第 4 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：

要求学生掌握 UI 交互设计的核心理论（如用户心理模型、任务流程设计），熟悉不同产品类型（如 APP、网页、智能设备界面）的交互规范，了解交互设计与用户体验的底层关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成完整产品交互原型设计的能力，能够运用专业工具（如 Axure、Figma）搭建可交互原型并进行用户测试，同时具备根据测试数据优化交互逻辑、提升用户操作效率的能力。

3. 素质目标：

培养学生的用户同理心与逻辑思维，塑造以用户为中心的设计态度，以及在跨团队协作中清晰传递交互方案、高效推进设计落地的职业素养。

主要内容：

从交互设计基础逻辑入手，让学生掌握用户需求分析、任务拆解与流程梳理的方法，明确不同场景下的交互设计原则（如移动端的手势交互、网页端的导航逻辑）。核心教学环节聚焦交互原型设计与优化：从线框图的信息层级规划、交互逻辑梳理讲起，逐步深入状态反馈设计、异常流程处理、动效交互设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂功能模块（如支付流程、数据筛选）的交互设计方法，以及如何通过原型模拟真实用户操作场景。同时，课程会引入热门产品（如微信、抖音、淘宝）的交互设计案例分析，解析不同场景下的交互设计策略，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一套完整产品的交

互设计方案（含用户研究报告、交互原型、测试优化方案），提升实际项目的交互设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握交互设计工具的高级功能（如 Axure 的动态面板、Figma 的交互组件），能够通过工具精准呈现复杂交互逻辑；要深入理解用户行为习惯与操作预期，能够通过流程优化减少用户操作成本，提升任务完成效率；在设计落地性上，要求学生掌握交互规范文档（PRD）的撰写方法，熟悉与开发团队的协作流程，确保交互方案可技术实现。

教学手段采用“场景模拟 + 实战演练”的模式，通过还原《美团》《小红书》等产品的交互设计决策过程，讲解用户需求与交互方案的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、Figma 云端协作）开展小组项目，模拟真实团队的交互设计流程；配备用户测试设备（如眼动仪、录屏分析工具）与原型演示设备，为交互效果验证提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注用户研究的深度、交互逻辑的合理性及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的交互设计作品集（含原型、测试报告、优化方案）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流产品的交互设计细节，尝试通过用户访谈挖掘潜在交互痛点，积极参与交互设计竞赛积累实战经验。学习过程中需注重逻辑思维的训练，通过数据化分析验证交互方案的有效性，并主动了解不同技术平台的交互实现限制，将可行性考量融入设计环节，为未来从事交互设计师、用户体验设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏动作设计					开课学期	第 4 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：

要求学生掌握游戏动作设计的核心理论（如运动规律、力学原理、动作节奏把控），熟悉不同类型（如角色扮演、格斗、冒险）的动作风格特征，了解游戏动作与角色性格、游戏玩法的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏角色各类动作（如行走、攻击、跳跃、技能释放）设计的能力，能够运用专业工具（如 3ds Max、Maya）制作动作动画并进行调试，同时具备根据游戏引擎需求优化动作数据、提升动作流畅度的能力。

3. 素质目标：

培养学生的动作美感感知力与逻辑思维，塑造严谨细致、勇于创新的设计态度，以及在团队中与美术、策划岗位协同推进动作设计落地的职业素养。

主要内容：

教学从动作设计基础逻辑入手，让学生掌握角色运动分析、动作拆解与关键帧设定的方法，明确不同场景下的动作设计原则（如地面动作的重心控制、空中动作的轻盈感表现）。核心教学环节聚焦动作动画制作与优化：从骨骼绑定后的基础动作规划、关键帧节奏设计讲起，逐步深入过渡动画处理、受力反馈表现、特效与动作配合设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂动作序列（如连招动作、死亡动作、互动动作）的设计方法，以及如何通过动作传递角色性格与战斗状态。同时，课程会引入热门游戏（如《鬼泣》《只狼：影逝二度》）的动作设计案例分析，解析不同风格下的动作设计策略，并通过模拟项

目让学生在规定的时间内完成一个游戏角色的全套动作设计方案（含动作设计文档、动作动画文件、测试优化报告），提升实际项目的动作设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握动作设计工具的高级功能（如 3ds Max 的动画曲线编辑、Maya 的反向动力学），能够通过工具精准呈现复杂动作逻辑；要深入理解角色运动习惯与动作预期，能够通过动作细节设计增强角色表现力，提升玩家操作代入感；在设计落地性上，要求学生掌握动作数据规范（如帧数控制、顶点动画处理）的制定方法，熟悉与游戏引擎开发团队的协作流程，确保动作方案可技术实现。

教学手段采用“案例解析 + 实战演练”的模式，通过还原《英雄联盟》《塞尔达传说：王国之泪》等游戏的动作设计决策过程，讲解角色设定与动作方案的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的动作设计流程；配备动作捕捉设备（如光学动作捕捉系统、惯性动作捕捉套装）与动画调试设备，为动作效果验证提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注动作设计的合理性、动作与角色的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的动作设计作品集（含动作动画、设计文档、优化报告）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的动作设计细节，尝试通过观察现实运动挖掘动作设计灵感，积极参与游戏动作设计竞赛积累实战经验。学习过程中需注重动作逻辑的训练，通过反复调试优化动作节奏与表现力，并主动了解不同游戏引擎的动作导入限制，将可行性考量融入设计环节，为未来从事游戏动作设计师、动画师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏特效设计					开课学期	第 4 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：

要求学生掌握游戏特效设计的核心理论（如粒子系统原理、光影表现规律、色彩情绪引导），熟悉不同游戏类型（如玄幻、科幻、卡通）的特效风格特征，了解游戏特效与角色动作、场景氛围、游戏玩法的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏中各类特效（如技能特效、环境特效、UI 特效、打击反馈特效）设计的能力，能够运用专业工具（如 Unity、Unreal Engine、Particle Studio）制作特效并进行调试，同时具备根据游戏性能需求优化特效参数、平衡视觉效果与运行效率的能力。

3. 素质目标：

培养学生的视觉想象力与细节表现力，塑造追求极致、勇于突破的设计态度，以及在团队中与动作、美术、程序岗位协同推进特效设计落地的职业素养。

主要内容：

教学从特效设计基础逻辑入手，让学生掌握特效元素分析、效果拆解与参数设定的方法，明确不同场景下的特效设计原则（如技能特效的视觉焦点突出、环境特效的氛围融合）。核心教学环节聚焦特效制作与优化：从粒子系统的基础参数调试、形态设计讲起，逐步深入光影叠加处理、动态节奏控制、特效与音效配合设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂特效序列（如连招组合特效、BOSS 技能特效、场景互动特效）的设计方法，以及如何通过特效强化游戏战斗打击感与视觉冲击力。同时，课程会引入热

门游戏（如《王者荣耀》《原神》）的特效设计案例分析，解析不同风格下的特效设计策略，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一个游戏角色的全套技能特效设计方案（含特效设计文档、特效文件、测试优化报告），提升实际项目的特效设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握特效设计工具的高级功能（如 Unity 的粒子系统模块、Unreal Engine 的 Niagara 系统），能够通过工具精准呈现复杂特效效果；要深入理解特效与游戏整体风格的协调性，能够通过特效细节设计增强游戏的沉浸感，提升玩家的视觉体验；在设计落地性上，要求学生掌握特效资源规范（如粒子数量控制、贴图尺寸优化）的制定方法，熟悉与游戏引擎开发团队的协作流程，确保特效方案可技术实现且符合性能要求。

教学手段采用“案例解析 + 实战演练”的模式，通过还原《英雄联盟》《崩坏：星穹铁道》等游戏的特效设计决策过程，讲解特效与角色、场景及玩法的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的特效设计流程；配备高性能电脑、特效预览设备及引擎测试环境，为特效效果验证与性能测试提供硬件支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注特效设计的合理性、与游戏风格的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的特效设计作品集（含特效文件、设计文档、优化报告）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的特效设计细节，尝试通过观察自然现象（如火焰、水流、雷电）挖掘特效设计灵感，积极参与游戏特效设计竞赛积累实战经验。学习过程中需注重特效逻辑的训练，通过反复调试优化特效效果与运行效率，并主动了解不同游戏引擎的特效渲染限制，将可行性与观赏性平衡的考量融入设计环节，为未来从事游戏特效设计师、视觉效果艺术家等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏文案策划					开课学期	第 5 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	0	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

要求学生掌握游戏文案策划的核心理论（如叙事结构搭建、角色人设塑造、世界观构建逻辑），熟悉不同游戏类型（如角色扮演、策略、休闲）的文案风格特征，了解游戏文案与玩法设计、美术表现、玩家体验的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏中各类文案（如剧情文案、角色台词、任务描述、世界观设定）策划的能力，能够运用专业工具（如 Word、XMind、文案管理系统）撰写文案并进行梳理，同时具备根据玩家反馈与游戏迭代需求优化文案内容、提升叙事吸引力的能力。

3. 素质目标：

培养学生的叙事想象力与文字表现力，塑造严谨构思、灵活创新的策划态度，以及在团队中与设计、开发、运营岗位协同推进文案落地的职业素养。

主要内容：

教学从文案策划基础逻辑入手，让学生掌握文案需求分析、内容拆解与框架搭建的方法，明确不同场景下的文案策划原则（如剧情文案的情节连贯、任务文案的指引清晰）。核心教学环节聚焦文案创作与优化：从基础的文字表达规范、风格统一讲起，逐步深入叙事节奏把控、情感共鸣营造、文案与游戏玩法结合设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂文案体系（如主线剧情、支线任务、角色背景故事）

的策划方法，以及如何通过文案传递游戏世界观与核心价值观。同时，课程会引入热门游戏（如《原神》《仙剑奇侠传》）的文案策划案例分析，解析不同风格下的文案策划策略，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一个游戏的核心文案策划方案（含文案策划文档、剧情脚本、角色台词集、测试优化建议），提升实际项目的文案策划能力。

教学要求：

学生需熟练掌握文案策划相关工具的使用（如 XMind 的逻辑梳理功能、文案管理系统的内容归档功能），能够通过工具精准呈现文案逻辑与框架；要深入理解玩家阅读习惯与情感需求，能够通过文案细节设计增强玩家代入感，提升游戏叙事的吸引力；在文案落地性上，要求学生掌握文案与游戏功能结合的规范（如对话字数控制、任务描述简洁性）的制定方法，熟悉与设计、开发团队的协作流程，确保文案方案可在游戏中有效呈现。

教学手段采用 “案例解析 + 实战演练” 的模式，通过还原《王者荣耀》《塞尔达传说：旷野之息》等游戏的文案策划决策过程，讲解文案与玩法、美术及玩家体验的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的文案策划流程；配备文案创作设备（如高性能电脑、资料查询数据库）与文案测试反馈渠道，为文案效果验证提供支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注文案策划的合理性、与游戏风格的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的文案策划作品集（含文案文档、剧情脚本、优化建议）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的文案策划细节，尝试通过阅读文学作品、观察生活场景挖掘文案创作灵感，积极参与游戏文案创作竞赛积累实战经验。学习过程中需注重文案逻辑的训练，通过反复修改优化文案内容与叙事节奏，并主动了解不同游戏类型对文案的呈现限制，将可行性考量融入策划环节，为未来从事游戏文案策划、游戏叙事设计师等岗位奠定扎实基础。

3. 专业拓展课程

课程名称	新媒体运营与营销（高层互选）					开课学期	第 3 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	课程论文
课程目标： 1. 知识目标： 掌握新媒体运营与营销的基本概念、理论框架、平台操作及营销策略。树立科学的设计创新意识，形成“以人为本”的设计观念，具有良好的职业道德和沟通协作精神。 2. 能力目标： 培养学生具备新媒体运营与营销的实操能力，包括内容创作、数据分析、用户运营、活动策划等。了解自媒体平台的操作流程及方法；深入理解音频自媒体以及短视频自媒体的运营与营销要点。 3. 素质目标： 根据用户需求，结合平台的规则和特点，进行自媒体内容的生成和传播。提升学生的创新思维、团队协作能力和市场敏锐度，为未来的职业发展打下坚实基础。							
主要内容： 新媒体运营与营销基础：了解新媒体运营与营销定义、特点及主要平台；内容创作：掌握内容策划							

、文案撰写及多媒体制作技巧；社群管理：建设并运营社群，提升用户互动与参与度；传播策略：运用广告投放、KOL合作等方式推广品牌；数据分析：收集并分析数据，评估效果并优化策略；法律与伦理：遵守新媒体营销的法律规范和道德准则；实践案例：通过案例分析与实践操作，提升实战能力。

教学要求：

根据新媒体运营与营销岗位的实际需求，设计课程内容，确保学生所学知识与岗位需求紧密对接。将新媒体运营与营销课程与其他相关课程进行有机融合，形成完整的课程体系。组织学生参加各类新媒体运营与营销相关的比赛，通过实战演练提升学生的实践能力和创新能力。鼓励学生考取相关职业资格证书，如新媒体运营师、数字营销师等，增强学生的就业竞争力。日常教学中选取典型的新媒体运营与营销案例进行分析，帮助学生理解理论知识在实际操作中的应用。安排学生进行实战演练，如制定营销方案、运营社交媒体账号等，提升学生的实际操作能力。新媒体运营与营销课程考核评价由平时成绩（占10%，包括课堂表现、作业完成情况、小组讨论参与度等）、实践成绩（50%）和期末作品考核（40%）组成。要求学生掌握新媒体运营与营销的基本理论和知识框架，了解行业动态和最新趋势；能够熟练运用各种新媒体平台进行内容创作、用户运营和活动策划等。

课程名称	游戏动画运动规律					开课学期	第 3 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：
要求学生掌握游戏动画运动规律核心理论（如惯性运动原理、弹性运动表现、受力反馈规律），熟悉不同游戏类型（如写实类、卡通类、奇幻类）的动画运动风格特征，了解游戏动画运动与角色设定、物理引擎、玩家操作体验的关联逻辑。
2. 能力目标：
需具备独立完成游戏中各类动画运动（如角色行走、奔跑、跳跃，物体投掷、碰撞，自然现象模拟）设计的能力，能够运用专业工具（如 Maya、3ds Max、Spine）制作动画并进行调试，同时具备根据角色特性与场景需求优化运动节奏、提升动画表现力的能力。
3. 素质目标：
培养学生的运动观察力与动态表现力，塑造严谨分析、细致打磨的创作态度，以及在团队中与模型、动作、程序岗位协同推进动画落地的职业素养。

主要内容：

教学从动画运动基础规律入手，让学生掌握运动状态分析、动作拆解与关键帧设定的方法，明确不同场景下的动画运动设计原则（如角色运动的重心稳定、物体运动的物理合理性）。核心教学环节聚焦动画运动制作与优化：从基础的运动轨迹绘制、关键帧节奏把控讲起，逐步深入肢体协调处理、力量传递表现、运动与镜头配合设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂运动序列（如角色战斗连招、生物自然活动、机械装置运转）的设计方法，以及如何通过运动规律传递角色性格与物体属性。同时，课程会引入热门游戏（如《战神》《动物森友会》）的动画运动案例分析，解析不同风格下的运动规律应用策略，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一个游戏角色的全套基础运动动画设计方案（含运动规律分析文档、动画文件、优化调整建议），提升实际项目的动画运动设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握动画制作工具的相关功能（如 Maya 的动画曲线编辑、3ds Max 的运动轨迹追踪），

能够通过工具精准呈现运动规律与动态效果；要深入理解不同生物与物体的运动特性及玩家对动态的感知需求，能够通过运动细节设计增强角色与物体的生动感，提升游戏动画的沉浸感；在动画落地性上，要求学生掌握运动与模型绑定结合的规范（如关节运动幅度控制、权重影响范围）的制定方法，熟悉与模型、程序团队的协作流程，确保动画运动方案可在游戏中顺畅呈现。

教学手段采用“案例解析 + 实战演练”的模式，通过还原《塞尔达传说：王国之泪》《艾尔登法环》等游戏的动画运动设计决策过程，讲解运动规律与角色设定、物理引擎及玩家操作的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的动画运动设计流程；配备动作捕捉设备（如光学动作捕捉系统）与动画测试软件，为运动规律验证提供支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注动画运动的合理性、与角色风格的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的动画运动作品集（含动画文件、分析文档、优化建议）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的动画运动细节，尝试通过观察现实中生物与物体的运动挖掘设计灵感，积极参与游戏动画创作竞赛积累实战经验。学习过程中需注重运动逻辑的训练，通过反复调试优化运动节奏与表现力，并主动了解不同游戏引擎对动画运动的适配要求，将可行性考量融入创作环节，为未来从事游戏动画师、动画运动设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏美术渲染					开课学期	第 4 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：

要求学生掌握游戏美术渲染的核心理论（如光影传播原理、材质反射规律、色彩融合逻辑），熟悉不同游戏类型（如写实风格、二次元风格、暗黑风格）的渲染风格特征，了解游戏美术渲染与美术设计、硬件性能、玩家视觉体验的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏中各类美术元素（如角色模型、场景环境、道具物件）渲染的能力，能够运用专业工具（如 Unity、Unreal Engine、Substance Painter）进行渲染参数调试与效果优化，同时具备根据项目风格与性能要求平衡渲染质量、提升画面表现力的能力。

3. 素质目标：

培养学生的视觉审美力与细节把控力，塑造精益求精、勇于创新的创作态度，以及在团队中与建模、动画、程序岗位协同推进渲染效果落地的职业素养。

主要内容：

教学从美术渲染基础原理入手，让学生掌握渲染效果分析、参数拆解与层级设定的方法，明确不同场景下的美术渲染设计原则（如角色渲染的质感突出、场景渲染的氛围营造）。核心教学环节聚焦渲染制作与优化：从基础的光影参数调试、材质属性设置讲起，逐步深入全局光照处理、抗锯齿优化、渲染层级匹配设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂场景渲染（如昼夜交替场景、战斗特效融合场景、动态天气场景）的实现方法，以及如何通过渲染效果传递游戏世界观与艺术风格。同时，课程会引入热门游戏（如《赛博朋克 2077》《原神》）的美术渲染案例分析，解析不同风格下的渲染技术应用策略，并通过模拟项目让学生在规定的时间内完成一个游戏场景的全套渲染方案（含渲染效果分析文档、渲染参数

配置、优化调整报告），提升实际项目的美术渲染能力。

教学要求：

学生需熟练掌握渲染相关工具的核心功能（如 Unreal Engine 的光线追踪模块、Unity 的 SRP 渲染管线），能够通过工具精准呈现预期的渲染效果；要深入理解不同艺术风格对渲染的需求及玩家视觉偏好，能够通过渲染细节设计增强画面的沉浸感，提升游戏的视觉品质；在渲染落地性上，要求学生掌握渲染与硬件性能匹配的规范（如分辨率设置、光影精度控制）的制定方法，熟悉与建模、程序团队的协作流程，确保渲染方案能在目标设备上稳定呈现。

教学手段采用 “案例解析 + 实战演练” 的模式，通过还原《艾尔登法环》《地平线：零之曙光》等游戏的美术渲染设计决策过程，讲解渲染效果与美术风格、硬件性能及玩家体验的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的美术渲染流程；配备高性能图形工作站、渲染测试设备及性能分析工具，为渲染效果验证与优化提供支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注渲染效果的合理性、与游戏风格的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的美术渲染作品集（含渲染效果图、参数配置文档、优化报告）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的美术渲染细节，尝试通过观察现实中的光影变化与材质表现挖掘渲染灵感，积极参与游戏美术渲染竞赛积累实战经验。学习过程中需注重渲染逻辑的训练，通过反复调试优化渲染效果与性能表现，并主动了解不同硬件设备对渲染的支持能力，将可行性与视觉效果平衡的考量融入创作环节，为未来从事游戏渲染师、游戏美术设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏贴图制作					开课学期	第 4 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：

要求学生掌握游戏贴图制作的核心理论（如纹理映射原理、UV 拆分规则、色彩信息传递逻辑），熟悉不同游戏类型（如写实风格、卡通风格、低多边形风格）的贴图风格特征，了解游戏贴图制作与模型结构、渲染效果、硬件性能的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏中各类模型（如角色模型、场景模型、道具模型）贴图制作的能力，能够运用专业工具（如 Substance Painter、Photoshop、Marmoset Toolbag）进行贴图绘制与细节优化，同时具备根据模型结构与项目需求平衡贴图精度、提升模型质感的能力。

3. 素质目标：

培养学生的纹理观察力与细节表现力，塑造严谨细致、勇于创新的创作态度，以及在团队中与建模、渲染、美术岗位协同推进贴图效果落地的职业素养。

主要内容：

教学从贴图制作基础原理入手，让学生掌握贴图需求分析、UV 拆分与纹理布局的方法，明确不同模型的贴图制作原则（如角色模型的皮肤纹理细腻度、场景模型的材质区分度）。核心教学环节聚焦贴图制作与优化：从基础的基础色贴图绘制、UVW 展开讲起，逐步深入法线贴图制作、粗糙度贴图调整、金属度贴图设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂模型贴图（如带有磨损效果的武器、具有布料质感的服装、包含环境痕迹的场景部件）的制作方法，以及如何通过贴图传递模型的材质属性与使用痕迹。同时，课程会引入热门游戏（如《荒野大镖客 2》《动物森友会》）的贴图制作案例分析，解析不同风格下的贴图技术应用策略，并通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一个角色模型的全套贴图制作方案（含

贴图制作分析文档、各类贴图文件、优化调整报告），提升实际项目的贴图制作能力。

教学要求：
学生需熟练掌握贴图制作相关工具的核心功能（如 Substance Painter 的智能材质应用、Photoshop 的纹理合成、Rizom UV 的 UV 拆分），能够通过工具精准呈现预期的纹理效果；要深入理解不同材质对贴图的需求及模型结构对纹理的影响，能够通过贴图细节设计增强模型的真实感，提升游戏美术的视觉品质；在贴图落地性上，要求学生掌握贴图与模型适配的规范（如分辨率设置、贴图尺寸压缩）的制定方法，熟悉与建模、渲染团队的协作流程，确保贴图方案能在游戏引擎中正常显示且符合性能要求。

教学手段采用 “案例解析 + 实战演练” 的模式，通过还原《战神：诸神黄昏》《塞尔达传说：王国之泪》等游戏的贴图制作决策过程，讲解贴图与模型结构、渲染效果及风格定位的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的贴图制作流程；配备高性能电脑、数位板及贴图测试软件，为贴图效果验证与优化提供支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注贴图制作的合理性、与模型的契合度及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以期末提交的贴图制作作品集（含各类贴图文件、制作文档、优化报告）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的贴图细节，尝试通过观察现实中物体的表面纹理与材质特征挖掘创作灵感，积极参与游戏贴图制作竞赛积累实战经验。学习过程中需注重贴图逻辑的训练，通过反复调试优化贴图效果与性能表现，并主动了解不同游戏引擎对贴图的支持能力，将可行性与质感表现平衡的考量融入创作环节，为未来从事游戏贴图师、游戏美术设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	摄影基础（高层互选）					开课学期	第 4 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：
掌握摄影基础理论与技术，包括摄影器材使用、光线运用、构图原则等。
2. 能力目标：
具备较高的审美能力。能够独立完成基本的摄影任务，具备初步的照片拍摄与后期处理能力。
3. 素质目标：
培养审美情趣，提升艺术修养，形成良好的职业素养和团队合作精神。

主要内容：
摄影基础，从相机操作、光线运用、构图法则到后期处理技术，旨在通过理论与实践结合，使学生掌握摄影全流程技能。

教学要求：
《摄影基础》作为视觉艺术领域的基础课程，旨在培养学生掌握摄影的基本原理、技巧及艺术表现力，为后续专业摄影学习或职业摄影生涯奠定基础。在教学策略上，岗位对接：课程内容紧密围绕摄影行业实际需求，如人像、风光、纪实等摄影方向，确保学生学有所用；课程与项目结合：通过模拟真实摄影项目，让学生在实践中学摄影技术，增强职业适应能力；竞赛促进：鼓励学生参与摄影比赛，将课堂所学转化为竞赛作品，提升实战能力和作品展示水平；证书导向：引导学生考取国家摄影师职业资格证书或相关摄影机构认证，增强就业竞争力。在教学方法上，理论讲授与实操演示：结合摄影理论知识，进行现场实操演示，帮助学生直观理解摄影技巧；案例分析：精选优秀摄影作品进行分析，探讨其构图、用光、色彩等要素，培养学生的审美能力和创作灵感；互动教学：采用问答、讨论等形式，增加

课堂互动性，激发学生学习兴趣。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，检验学生对摄影基础知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上勤奋学习：掌握摄影基础理论，熟悉摄影器材操作，勤于练习，不断提升技术水平；观察与思考：培养敏锐的观察力和独特的视角，学会从生活中发现美。

课程名称	游戏衍生品设计					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：

要求学生掌握游戏衍生品设计的核心理论（如 IP 元素提取原则、产品功能与美学融合逻辑、用户需求匹配规律），熟悉不同类型衍生品（如手办模型、潮玩公仔、文具周边、数字藏品）的设计特征，了解游戏衍生品设计与游戏 IP 调性、目标用户偏好、市场销售场景的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成各类游戏衍生品（如角色手办、场景主题文具、IP 联名周边）设计的能力，能够运用专业工具（如 Blender、Rhino、Adobe Illustrator）进行设计方案绘制与效果呈现，同时具备根据 IP 风格与成本预算平衡设计创意、提升产品吸引力的能力。

3. 素质目标：

培养学生的 IP 转化力与商业洞察力，塑造兼顾创意与实用、勇于探索的设计态度，以及在团队中与 IP 运营、生产制作、市场推广岗位协同推进衍生品落地的职业素养。

主要内容：

教学从衍生品设计基础逻辑入手，让学生掌握 IP 元素分析、用户需求拆解与产品定位的方法，明确不同类型衍生品的设计原则（如手办模型的还原度把控、实用周边的功能适配性）。核心教学环节聚焦设计制作与优化：从基础的 IP 元素提炼、产品形态构思讲起，逐步深入外观细节刻画、材质选择搭配、成本与工艺适配设计等核心内容；通过案例实操讲解复杂衍生品设计（如可动关节手办、场景化套装周边、IP 主题跨界产品）的实现方法，以及如何通过设计传递游戏 IP 的核心魅力与情感价值。同时，课程会引入热门游戏衍生品（如《王者荣耀》角色手办、《原神》主题周边）的设计案例分析，解析不同品类下的设计策略与市场反馈，通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一套游戏 IP 的衍生品设计方案（含设计分析文档、产品设计图、落地可行性报告），提升实际项目的衍生品设计能力。

教学要求：

学生需熟练掌握衍生品设计相关工具的核心功能（如 Blender 的模型细化、Rhino 的结构设计、Illustrator 的图案绘制），能够通过工具精准呈现产品的外观与结构；要深入理解游戏 IP 的核心特质与用户的收藏及使用需求，能够通过设计细节强化 IP 辨识度，提升产品的情感连接与实用价值；在设计落地性上，要求学生掌握衍生品与生产工艺匹配的规范（如材质选择标准、尺寸精度控制）的制定方法，熟悉与 IP 方、生产厂家、销售渠道的协作流程，确保设计方案能在成本可控范围内实现批量生产或定制交付。

教学手段采用“案例解析 + 实战演练”的模式，通过还原《英雄联盟》《阴阳师》等游戏衍生品的设计决策过程，讲解设计方案与 IP 调性、用户需求及市场定位的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、项目管理工具）开展小组项目，模拟真实团队的衍生品设计流程；配备 3D 打印设备、模型制作工具及设计展示平台，为设计效果验证与原型制作提供支持。考核评价实行过程性评价与终结性评价结合，过程性评价关注设计方案的 IP 契合度、创意性及团队协作中的方案沟通能力，终结性评价以

期末提交的衍生品设计作品集（含设计图、原型样品、可行性报告）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏衍生品的设计细节，尝试通过调研玩家对 IP 周边的需求偏好挖掘设计灵感，积极参与游戏衍生品设计竞赛积累实战经验。学习过程中需注重设计逻辑的训练，通过反复优化平衡 IP 还原与产品创新、创意表达与落地可行性，并主动了解衍生品生产工艺与市场趋势，将商业价值与设计价值融合的考量融入创作环节，为未来从事游戏衍生品设计师、IP 产品设计师等岗位奠定扎实基础。

课程名称	游戏运营与营销					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：

要求学生掌握游戏运营与营销的核心理论（如用户生命周期管理原理、市场定位规则、营销渠道选择逻辑），熟悉不同类型游戏（如角色扮演类、竞技对抗类、休闲益智类）的运营与营销特征，了解游戏运营与营销与游戏产品特性、用户群体特征、市场竞争环境的关联逻辑。

2. 能力目标：

需具备独立完成游戏运营方案制定与营销活动策划的能力，能够运用专业工具（如 Excel、DataEye、微信公众平台）进行数据统计分析与营销内容制作，同时具备根据产品阶段与市场反馈调整运营策略、提升用户活跃度与付费率的能力。

3. 素质目标：

培养学生的市场洞察力与数据分析能力，塑造灵活应变、精准执行的工作态度，以及在团队中与产品研发、美术设计、客户服务岗位协同推进运营与营销工作的职业素养。

主要内容：

教学从运营与营销基础逻辑入手，让学生掌握游戏产品分析、用户画像构建与市场竞争研判的方法，明确不同阶段游戏的运营与营销原则（如上线初期的用户拉新、稳定期的用户留存、衰退期的用户召回）。核心教学环节聚焦运营策略制定与营销活动策划：从基础的用户数据分析、运营指标监控讲起，逐步深入活动方案设计、营销内容创作、渠道效果评估等核心内容；通过案例实操讲解复杂运营场景（如游戏版本更新运营、重大节日营销活动、用户流失挽回）的处理方法，以及如何通过运营与营销手段提升游戏的市场影响力与用户粘性。同时，课程会引入热门游戏（如《王者荣耀》《和平精英》）的运营与营销案例分析，解析不同运营阶段下的策略应用，通过模拟项目让学生在在规定时间内完成一款游戏的阶段性运营与营销方案（含市场分析文档、运营策略规划、营销活动策划、效果评估报告），提升实际项目的运营与营销能力。

教学要求：

学生需熟练掌握运营与营销相关工具的核心功能（如 Excel 的数据透视分析、DataEye 的市场数据监测、Photoshop 的营销物料制作），能够通过工具精准呈现运营数据与营销效果；要深入理解游戏产品的核心玩法与目标用户的需求偏好，能够通过运营策略与营销活动激发用户兴趣，提升游戏的市场表现；在运营与营销落地性上，要求学生掌握方案执行的规范（如活动流程设计、预算分配、风险控制）的制定方法，熟悉与各相关岗位的协作流程，确保运营与营销方案能顺利实施且达到预期效果。

教学手段采用“案例解析 + 实战演练”的模式，通过还原《原神》《英雄联盟》等游戏的运营与营销决策过程，讲解运营策略与营销活动和产品特性、用户需求及市场环境的对应关系；利用线上协作平台（如腾讯文档、飞书）开展小组项目，模拟真实团队的运营与营销工作流程；配备数据分析软件、营销内容制作工具及模拟运营平台，为运营与营销方案的制定与效果模拟提供支持。考核评价实行过程

性评价与终结性评价结合，过程性评价关注运营策略的合理性、营销活动的创新性 & 团队协作中的方案执行能力，终结性评价以期末提交的运营与营销项目方案（含各类分析报告、策划方案、效果评估）为核心依据。

鼓励学生主动分析主流游戏的运营与营销案例，尝试通过关注游戏市场动态与用户反馈挖掘运营与营销思路，积极参与相关的创新创业竞赛积累实战经验。学习过程中需注重运营与营销逻辑的训练，通过反复优化运营策略与营销活动，提升方案的可行性与有效性，并主动了解不同游戏平台的运营规则与营销渠道的特性，将数据驱动与创意创新平衡的考量融入工作环节，为未来从事游戏运营、游戏营销等岗位奠定扎实基础。

课程名称	视觉编排设计（高层互选）					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：

使学生全面掌握视觉元素的组织与编排原理，熟练运用专业设计技巧，以实现信息的有效传达与视觉美感的最大化，同时强调视觉编排在提升设计作品整体效果中的核心重要性。

2. 能力目标：

培养学生熟练掌握视觉元素的组织与编排技巧，能够灵活运用专业知识进行创意设计，有效提升设计作品的信息传达效率和视觉吸引力，同时注重学生实践能力的培养，使其能够独立完成高质量的视觉编排设计任务。

3. 素质目标：

培养学生的审美素养与设计思维，同时注重细节处理与整体协调，确保设计作品既符合视觉美学标准，又能有效传达信息，达到形式与内容的完美统一，从而提升学生的专业设计能力、艺术感知力、创新思维能力和实践应用能力。

主要内容：

主要内容涵盖视觉元素的组织原则、编排技巧与创意策略，通过理论讲解与案例分析，深入探讨如何有效运用色彩、形状、空间等视觉元素进行信息传达与视觉呈现，同时强调设计的美感与功能性并重，旨在帮助学生掌握视觉编排的核心技能，提升其设计作品的视觉吸引力和信息传达效果。

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：通过深入浅出的理论讲解，结合经典与前沿设计案例，帮助学生理解设计构成原理；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，共同完成设计任务；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。

4. 综合实训课程

课程名称	游戏美术设计综合实训					开课学期	第 3 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： 掌握游戏美术设计的基本原理、流程和技术，深入了解游戏角色设计、场景设计、UI设计等方面的专业知识，并能够将其应用到实际项目中；整合美学原理，应用于游戏视觉设计；熟练运用设计软件，实现创意到作品的转化；掌握游戏美术风格统一与细节优化技巧。 2. 能力目标： 培养学生的手绘和软件操作能力，以及3D建模和渲染技术；提升学生的创意思维和设计表现能力；独立完成游戏美术项目设计与制作；高效解决美术设计中的实际问题；团队协作，优化美术资源以提升游戏品质。 3. 素质目标： 培养学生的专注度和执着的专业精神，具备团队合作精神和责任感。 主要内容： 游戏美术设计基础，游戏角色设计，游戏场景设计，UI设计，综合实训项目等。 教学要求： 本课程旨在培养学生的综合美术设计与实践能力。教学策略上，推行“岗课赛证”融合模式：岗位导向课程，确保教学内容与行业前沿对接；课程嵌入竞赛元素，激发学生的创造力与团队协作精神；证书认证为学习成果加冕，提升就业竞争力。教学方法上，采用项目式教学法，结合案例分析、实操演练与导师指导，强化理论与实践结合。教学手段方面，利用数字平台与先进设计软件，模拟真实工作流程，提升学习体验。考核评价综合期末完整游戏作品展示与平时各阶段完成情况，根据学生作业的情况进行打分，占成绩的 40%，期末作品的成绩占总评成绩的 60%。确保评价全面客观。对学生学习要求上，需独立完成一套包含角色、场景、UI 等完整元素的游戏美术设计，以展现其综合设计能力与创新思维。通过深入分析设计原理与技巧，结合丰富的案例分析，引导学生在项目中锻炼专业技能、团队协作与问题解决能力，最终培养出既具备扎实美术功底又熟悉游戏开发流程的高素质游戏美术设计人才。							
课程名称	游戏项目设计综合实训					开课学期	第 4 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：**

掌握游戏项目设计的基本理论知识，包括游戏设计原理、机制、流程等，了解当前游戏市场的趋势和热门游戏的设计特点。

2. 能力目标：

培养学生的游戏策划能力，提升学生的项目管理能力，增强学生的实践操作能力。

3. 素质目标：

培养学生的专注度和执着的专业精神，具备团队合作精神和社會责任感。

主要内容：

游戏设计基础理论，游戏策划与原型制作，项目管理与实践操作，技术实现与跨平台开发，测试与反馈等。

教学要求：

本课程旨在深化学生培养学生的游戏设计能力、策划思维、项目管理技巧以及技术实现能力，并能在团队中发挥引领作用。在教学策略上，采用岗课赛证深度融合方法：根据游戏行业项目设计师岗位要求定制课程内容，鼓励学生参与相关竞赛，同时引导学生考取高级别游戏项目设计相关证书，提升就业竞争力。在教学方法上，通过项目导向学习方法：以实际游戏项目为蓝本，让学生在模拟或真实项目中进行项目设计，解决实际问题；邀请专家辅导：邀请游戏行业资深策划师进行一对一或小组辅导，分享实战经验。在教学手段上，建立在线学习社群，促进学生间的经验分享与资源互助；安排行业实地考察，增进学生对游戏开发流程与市场的直观认识。本门课的考核评价要求，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、作业完成情况、小组讨论表现等，注重过程性评价；期末作品（60%）：通过提交作品的形式，检验学生对游戏项目设计的掌握程度。本门课程需要学生们具备强烈的求知欲与创新精神，勇于挑战高难度策划任务；注重理论与实践相结合，不断将所学知识应用于实际问题解决中；强化团队协作，培养良好的沟通与协调能力，能够引导团队前进；持续关注行业动态，保持对新技术、新趋势的敏锐洞察。

课程名称	毕业设计					开课学期	第 5 学期
学分	6	总学时	156	实践学时	156	考核办法	项目考核

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 5、6 学期
学分	26	总学时	676	实践学时	676	考核办法	实习手册

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，将所学知识与岗位需求相结合，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。

课程名称	人工智能					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。

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 级游戏艺术设计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						1.5
	4	20	16	1						1
三	5	20	4				6	8	1	1
	6	20						18	1	1
合计		120	64	5	3	1	6	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	6.47%
	军体课程	必修	11	260	36	224	8.77%
	通识教育课程	必修	27	432	272	160	14.57%
	公共选修课程	选修	5	80	80	0	2.70%
专业技能课程	专业基础课程	必修	22	352	216	136	11.87%
	专业核心课程	必修	29	464	256	208	15.64%
	专业拓展课程	选修	14	224	112	112	7.55%
	综合实践课程	必修	37	962	0	962	32.43%
合计			157	2966	1140	1826	100.00%
类型占比	理论教学	/	71	1140	/		38.44%
	课内实践教学	/	86	1826			61.56%
	集中实践教学	/					
	必修课程	/	138	2662	/	89.75%	
	选修课程	/	19	304		10.25%	

（三）课程教学计划进程表

2025 级游戏艺术设计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	160010032	大学语文（一）	A	1.5	24	24		综合考核	2						
	5	160010033	大学语文（二）	A	1.5	24	24		综合考核		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		8	16			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		16	24	2	2	2		

专业技能课程	专业基础课程	必修	1	110020001	设计造型（底层共享课）	B	4	64	32	32	作品考核	4						
			2	110010408	游戏设计概论	A	2	32	32	0	考试	2						校企合作
			3	112512601	游戏策划基础	A	3	48	48	0	考试	3						
			4	112420004	数字图像处理（Photoshop）（底层共享课）	B	2	32	16	16	作品考核		2					
			5	112522602	游戏概念设计	B	4	64	32	32	作品考核			4				
			6	112522603	3D 游戏美术基础	B	4	64	32	32	作品考核			4				校企合作、赛
			7	112522604	游戏素材设计	B	3	48	24	24	作品考核			3				
			小 计:				22	352	216	136		9	2	11	0	0		
	专业核心课程	必修	1	112422602	游戏引擎设计	B	4	64	32	32	作品考核		4					校企合作、赛
			2	112422606	游戏场景设计	B	3	48	24	24	作品考核			3				校企合作、赛
			3	112522605	游戏角色设计	B	4	64	32	32	作品考核			4				校企合作、赛
			4	112522606	游戏 UI 设计	B	4	64	32	32	作品考核				4			
			5	112522607	UI 交互设计	B	4	64	32	32	作品考核				4			
			6	112522608	游戏动作设计	B	4	64	32	32	作品考核				4			
			7	112522609	游戏特效设计	B	3	48	24	24	作品考核				3			
			8	112512610	游戏文案策划	A	3	48	48	0	作品考核					3		
			小 计:				29	464	256	208		0	4	7	15	3		
	专业拓展课程	选修	1	112420011	新媒体运营与营销（高层互选）	B	3	48	24	24	课程论文			3				
			2	112522611	游戏动画运动规律	B	3	48	24	24	作品考核			3				
			3	112522612	游戏美术渲染	B	3	48	24	24	作品考核				3			
			4	112522613	游戏贴图制作	B	3	48	24	24	作品考核				3			
			5	110020016	摄影基础（高层互选）	B	2	32	16	16	作品考核				2			
			6	112522614	游戏衍生品设计	B	3	48	24	24	作品考核					3		
			7	112522615	游戏运营与营销	B	3	48	24	24	作品考核					3		

综合 实践 课程	8	112020901	视觉编排设计（高层互选）	B	3	48	24	24	作品考核					3		AI 课件
	小 计（至少选修 14 学分）：				14	224	112	112				3	6	5		
	1	102530001	人工智能	B	1	26		26		(2)						实训专周
	2	112422608	游戏美术设计综合实训	C	2	52		52	作品考核			2				
	3	112422609	游戏项目设计综合实训	C	2	52		52	作品考核				2			
	4	110030103	毕业设计	C	6	156		156	项目考核					6		13 周
	5	110030104	岗位实习	C	26	676		676	实习手册					6 周	20 周	
	小 计：				37	962		962				2	2	6	26	
	专业课程合计：				102	2002	584	1418		9	6	23	23	15	26	
	总 计：				157	2966	1140	1810		25	30	25	25	17	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”。

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 12 名，其中副高以上职称 3 人，中级职称 4 人，硕士学位 5 人，双师型教师 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 4 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

实训基地名称	规模	主要项目/岗位	主要设施与条件
A501 (VR/AR 技能鉴定培训中心)	可接待 30 人/次	VR 职业技能培训	标准化工位
五楼新技术体验中心	可接待 30 人/次	各专业课程	标准化工位
F221（数字资源制作中心）	可接待 25 人/次	UI 设计项目实训	标准化工位
D305（数字媒体技术实训室）	可接待 20 人/次	UI 设计项目实训， After effects 实训	标准化工位
D306（资源制作中心）	可接待 30 人/次	校企合作项目实训， 跟岗实习	标准化工位
D502 (VR 体验中心)	可接待 30 人/次	认知实习	标准化工位
D504 (VR 设计虚拟现实设计研究中心)	可接待 30 人/次	VR 摄影技术实训、 电子产品设计实训、 VI 设计实训、 设计构成基础实训	标准化工位

D518（游戏设计实训室）	可接待 25 人/次	电子竞技运动与管理, 游戏设计	标准化工位
F316 软件研发实训室	可接待 30 人/次	贴图纹理制作实训, Photoshop 实训、3DMAX 实训	标准化工位
F317 系统软件实训室	可接待 20 人/次	VR 场景模型制作项目实训、3dsMAX 综合实训、	标准化工位
G301（游戏设计研发中心）	可接待 30 人/次	游戏（策划）设计综合实训、3D 游戏美术设计、游戏 UI 设计、严肃游戏设计	标准化工位
G501（模型艺术工作室）	可接待 30 人/次	材料造型实训、动画运动规律实训、三维道具设计实训、三维角色动技术实训、Zbrush 数字雕塑实训	标准化工位
G502（动漫设计实训室）	可接待 30 人/次	影视后期实训、漫画设计实训、三维静帧项目设计实训、CG 手绘实训、Q 版游戏角色设计实训	标准化工位
G603(VR 实操实训室)	可接待 25 人/次	Unity3D 游戏设计实训, 电子产品设计实训, 产品造型综合设计实训, 包装设计实训, VI 设计实训	标准化工位
G604(VR 智慧教室)	可接待 30 人/次	VR 场景灯光渲染项目实训, Flash 动画设计项目实训, VR 空间交互设计实训、	标准化工位
H601(元宇宙测试机房)	可接待 20 人/次	Unity3D 游戏设计实训, 电子产品设计实训, 产品造型综合设计实训, 包装设计实训, VI 设计实训	标准化工位
J502（产学合作工作室）	可接待 30 人/次	校企合作项目实训, 跟岗实习	标准化工位

D506（画室一楼）	可接待 30 人/次	设计造型基础实训、美术设计基础实训、	标准化工位
G605 造型设计实训室（画室）	可接待 30 人/次	设计造型基础实训、美术设计基础实训、	标准化工位
F209 机房	可接待 25 人/次	动画运动规律实训、三维道具设计实训、三维角色动画技术实训、Zbrush 数字雕塑实训	标准化工位

（3）校外实训基地

与福州昕乐文化传播有限公司；福建省普天教育科技有限公司；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；福建巧夺天工广告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 165 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
福州昕乐文化传播有限公司	可接待 30 人/次	游戏测试	标准化工位
福建省普天教育科技有限公司	可接待 30 人/次	资源制作	标准化工位
福州传人文化传媒有限公司	可接待 25 人/次	游戏测试	标准化工位
福州企锐网络技术有限公司	可接待 30 人/次	游戏测试	标准化工位
福建牛牛网络信息技术有限公司	可接待 20 人/次	游戏策划	标准化工位
福建巧夺天工广告有限公司	可接待 30 人/次	模型制作	标准化工位
福建天晴数码有限公司	可接待 30 人/次	游戏策划	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，与网龙网络有限公司共建产业学院，围绕校企共建人才培养、共研技术开发、共孵就业创业、共享信息交流、共同服务社会五个方面。

（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 157 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 22 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
2	1+X 游戏美术设计证书	完美世界教育科技（北京）有限公司	中	游戏概念设计	三、四
3	1+X 虚拟现实应用设计与制作职业技能等级证书	福建省网龙普天教育科技有限公司	中	游戏引擎设计	二、三、四
4	1+X 数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司	中	游戏角色设计	三、四
5	1+X 界面设计职业技能等级证书	腾讯云计算（北京）有限责任公司	中	游戏 UI 设计	三、四

6	广告设计师	福建省人才发展集团有限公司	三级	数字图像处理（Photoshop）、游戏衍生品设计	三、四
7	互联网营销师	人力资源和社会保障部门	三级	新媒体运营与营销、游戏运营与营销	三、四