

湖南信息职业技术学院

2025 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、概述

专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业人才培养方案是开展专业教学的基本依据。为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应动漫游戏行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下模型师、动画师、特效师等岗位（群）的新要求，不断满足动漫游戏影视行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，根据 2025 年修（制）订的国家专业教学标准要求，制订本方案。

二、专业名称、代码及所属专业群

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

所属专业群：文化传播与艺术设计专业群

三、入学基本要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

四、基本修业年限

三年。

五、面向职业分析

（一）职业面向

职业面向如表 5-1 所示。

表 5-1 职业面向一览表

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位群或技术领域举例	职业类证书
------------	-----------	----------	------------	--------------	-------

电子与信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	数字内容 服务 (657)	动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02)	模型师 动画师 特效师 技术美术	计算机专项职业能力认证： 二维图像处理（photoshop cs6） 游戏美术设计职业技能等级 证书 虚拟现实应用开发职业技能 等级证书
---------------------	----------------	---------------------	---	---------------------------	--

（二）职业发展路径

毕业生职业发展路径如表 5-2 所示。

表 5-2 毕业生职业发展路径

岗位类型	岗位名称	岗位要求
目标岗位	模型师	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、精通三维软件 3ds Max、Zbrush，具有制作三维道具模型、三维场景模型、三维角色模型、次时代模型的能力。 4、掌握 Photoshop、Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件，具有模型贴图与材质处理的能力。
	动画师	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、掌握物体基本运动规律，具有二维/三维动画制作的能力。 4、掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器制作的能力。 5、具有骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、角色动画制作的能力。
发展岗位	特效师	1、掌握动画三维特效所涉及的技术，通过特殊手法真实再现烟、火、水等自然现象。 2、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统，展现真实的自然界动力效果。 3、掌握游戏中粒子系统、物理系统、音效系统、后期屏幕渲染特效等。 4、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统，展现真实的自然界动力效果。 5、具有三维游戏特效设计与制作能力。
迁移岗位	技术美术	1、熟悉 Unity3D/UnrealEngine4 游戏引擎使用、了解游戏工作流程和图形渲染，熟悉主流设计软件 3ds max、zbrush。 2、熟悉美术资产（如模型、贴图、动画、特效等）的制作规范 3、掌握 C#脚本编程和算法，具有沟通美术和程序之间的能力。 4、具有虚拟现实内容制作/游戏项目制作能力。

六、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面

发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务业，动画、游戏、电影和影视录音制作业，能够从事模型师、动画师、特效师、技术美术等工作的高技能人才。

七、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（一）素质

Q1：坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

Q2：了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

Q3：具有良好的人文素养与科学素养，具有较强的集体意识和团队合作意识；

Q4：树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚；

Q5：具备良好的造型与设计色彩构成能力以及三维空间意识。

（二）知识

K1：掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能；

K2：掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、英语、信息技术等文化基础知识；

K3：掌握身体运动的基本知识，掌握必备的美育知识；

K4：掌握基本的美术基础知识（设计素描、设计色彩、写生、运动速写）与较好的审美意识；

K5：掌握分镜头设计与制作相关知识；

- K6: 掌握游戏 UI 界面设计与制作相关知识;
- K7: 掌握数字绘画设计与制作相关知识与应用;
- K8: 掌握动漫 IP 形象设计与制作相关知识与应用;
- K9: 掌握二维动漫设计与制作相关知识与应用;
- K10: 掌握数字造型设计与制作, 灯光与渲染制作相关知识与应用;
- K11: 掌握三维动画设计与制作相关知识与应用;
- K12: 掌握动作捕捉相关知识与应用;
- K13: 掌握三维游戏特效设计与制作相关知识与应用;
- K14: 掌握游戏引擎基础基本知识;
- K15: 掌握虚拟现实应用设计/游戏项目制作相关知识。

(三) 能力

A1: 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力, 学习 1 门外语并结合本专业加以运用;

A2: 具备职业生涯规划能力, 具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能;

A3: 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力, 具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力;

A4: 掌握体育运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能, 达到国家大学生体质健康测试合格标准, 养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯; 具备一定的心理调适能力;

A5: 具有一定的文化修养、审美能力, 形成至少 1 项艺术特长或爱好;

A6: 具有分镜头设计与制作能力;

A7: 具有游戏 UI 界面设计与制作能力;

A8: 具有数字绘画设计与制作能力;

A9: 具有动漫 IP 形象设计与制作能力;

A10: 具有二维动漫设计与制作能力;

A11: 具有数字造型设计与制作, 灯光与渲染制作能力;

A12: 具有三维动画设计与制作能力;

A13: 具有动作捕捉应用与后期修复的能力;

A14: 具有三维游戏特效设计与制作能力;

A15: 具有游戏引擎开发的基本能力;

A16: 具有虚拟现实应用设计/游戏项目制作能力。

八、课程设置及要求

(一) 职业能力分析

典型工作任务与职业能力分析如表 8-1 所示。

表 8-1 典型工作任务与职业能力分析表

目标岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
模型师	动画、游戏模型制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、精通三维软件 3ds Max、Zbrush, 具有制作三维道具模型、三维场景模型、三维角色模型、次时代模型的能力。	设计素描 设计色彩 数字造型设计 1 数字造型设计 2
	动画、游戏模型贴图与材质处理	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有插画设计与制作能力。 4、掌握 Photoshop、Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件, 具有模型贴图与材质处理的能力。	游戏 UI 界面设计 数字绘画 灯光与渲染
动画师	二维动画制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有团队合作能力。 4、掌握物体基本运动规律, 具有二维动画制作的能力。	写生 运动速写 分镜头设计 二维动漫创作
	三维动画制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有团队合作能力。 4、掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器制作的能力。 5、具有骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、角色动画制作的能力。	三维动画制作 (一) 三维动画制作 (二) 动画游戏制作实训 动作捕捉实训

(二) 课证赛融通

1、课证融通

(1) 通用证书

本专业相关的通用证书有普通话水平测试等级证书、全国计算机等级证书、高等学校英语应用考试证书，证书内容与课程的融合如表 8-2 所示。

表 8-2 通用证书融通表

证书名称	颁证单位	等级	融通课程
普通话水平测试等级证书	国家语委普通话与文字应用培训测试中心	二乙	诵读与写作 普通话语言艺术
全国计算机等级证书	教育部考试中心	二级	人工智能与信息技术
高等学校英语应用考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	A 级	大学英语

(2) 职业技能证书或职业资格证书

本专业相关的职业技能证书或职业资格证书有计算机专项职业能力认证：二维图像处理（photoshop cs6）、游戏美术设计职业技能等级证书、虚拟现实应用开发职业技能等级证书，证书内容与课程的融合如表 8-3 所示。

表 8-3 职业技能证书或职业资格证书融通表

职业技能等级证书名称/职业资格证书	颁证单位	等级	工作领域	工作任务	融通课程
计算机专项职业能力认证：二维图像处理（photoshop cs6）	湖南省人力资源和社会保障厅职业技能鉴定中心	中级	软件和信息技术服务业 广播、电视、电影和影视录音制作业	选区编辑、图像调整、图像修饰、图层效果、特效滤镜、文字效果等	二维动漫创作 分镜头设计
游戏美术设计职业技能等级证书	完美世界教育科技有限公司	中级	软件和信息技术服务业 广播、电视、电影和影视录音制作业	运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件，从事设计方案制作、基础性设计，根据游戏或设计创意的要求，完成岗位制作内容。	游戏引擎基础 虚拟现实应用设计
虚拟现实应用开发	北京新奥	中级	软件和信息技术服务业	使用虚拟现实引擎	游戏引擎

职业技能等级证书	时代科技有限责任公司		技术服务业 广播、电视、 电影和影视 录音制作业	及相关工具，进行 虚拟现实产品的策 划、设计、编码、 测试、维护和服务。	基础 虚拟现实 应用设计
----------	------------	--	-----------------------------------	---	--------------------

2、课赛融通

本专业相关的竞赛有湖南省职业院校技能竞赛数字艺术设计和数字化产品设计两个赛项、湖南省公益广告大赛、全国大学生广告艺术大赛，竞赛内容与课程的融合如表 8-4 所示。

表 8-4 课赛融通表

赛项名称	组织机构	主要内容	融通课程
湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项	湖南省教育厅	AIGC 技术、数字绘画、3D 模型制作、三维材质与贴图制作、3D 动画制作、引擎效果渲染、影视后期制作	分镜头设计 数字绘画 数字造型设计 1 数字造型设计 2 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作 灯光与渲染 动画游戏制作实训 游戏引擎基础 虚拟现实应用设计
湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项	湖南省教育厅	虚拟现实内容制作 数字绘画、3D 模型制作、三维材质与贴图制作、3D 动画制作、Unity 程序制作	数字绘画 游戏 UI 界面设计 数字造型设计 1 数字造型设计 2 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作 灯光与渲染 游戏引擎基础 虚拟现实应用设计
湖南省公益广告大赛	中共湖南省委教育工委 湖南省教育厅	1. 平面海报类 2. 视频广告类 3. 动画类 4. 广播类 5. 策划类 6. 互动类	设计素描 设计色彩 分镜头设计 二维动漫创作 数字绘画 数字造型设计 1 数字造型设计 2 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作 灯光与渲染 游戏 UI 界面设计
全国大学生广告艺术大赛	全国大学生广告艺术大赛组委会	参赛作品分为平面类、视频类、动画类、互动类、广播类、策划案类、文案类、UI 类、营销创客类、公益类十大类。	设计素描 设计色彩 分镜头设计 二维动漫创作 数字绘画 数字造型设计 1 数字造型设计 2 三维动画制作（一）

			三维动画制作（二） 特效制作 灯光与渲染 游戏 UI 界面设计
--	--	--	--

（三）课程设置

本专业开设有公共基础必修课、专业基础课、专业核心课、综合实训课、专业选修（拓展）课、公共基础选修课 6 类课程，总开设 48 门课，学生共修 2672 学时，153 学分。

本专业课程设置紧密围绕目标就业岗位展开，先明确与专业对应的主要及次要就业岗位，随后针对每个岗位，从“岗位工作任务→岗位技术技能→知识、素质、能力”的维度进行深入剖析，以此确定岗位核心课程与专业岗位群基础课程。

在课程重构方面，严格遵循“从简单到复杂，从模仿到应用”的认知规律，以及“从低级到高级、从单一到综合”的技能培养规律，对各岗位核心课程进行优化，构建出循序渐进、呈螺旋式上升的岗位核心课程模块。鉴于同一专业可能存在多个就业岗位，相应地也会有多个岗位核心课程模块，且这些模块需具备相同的知识基础与技能基础。通过对这些相同部分的重构，形成了本专业的岗位群基础课程模块。

技能训练流程遵循“知识掌握→模仿→简单应用→综合应用→创新应用”的逻辑。其中，“知识掌握”环节是学生接触并理解专业理论知识的起始阶段，为后续的学习奠定基础。在“模仿”环节，学生通过对已有案例和示范的学习与复制，初步掌握专业技能的操作方法。“简单应用”则要求学生能够将所学知识和模仿获得的技能，运用到一些简单的实际任务中，检验对知识和技能的掌握程度。这三个环节在每门课程的教学过程中逐步完成，确保学生扎实掌握每门课程的基础内容。

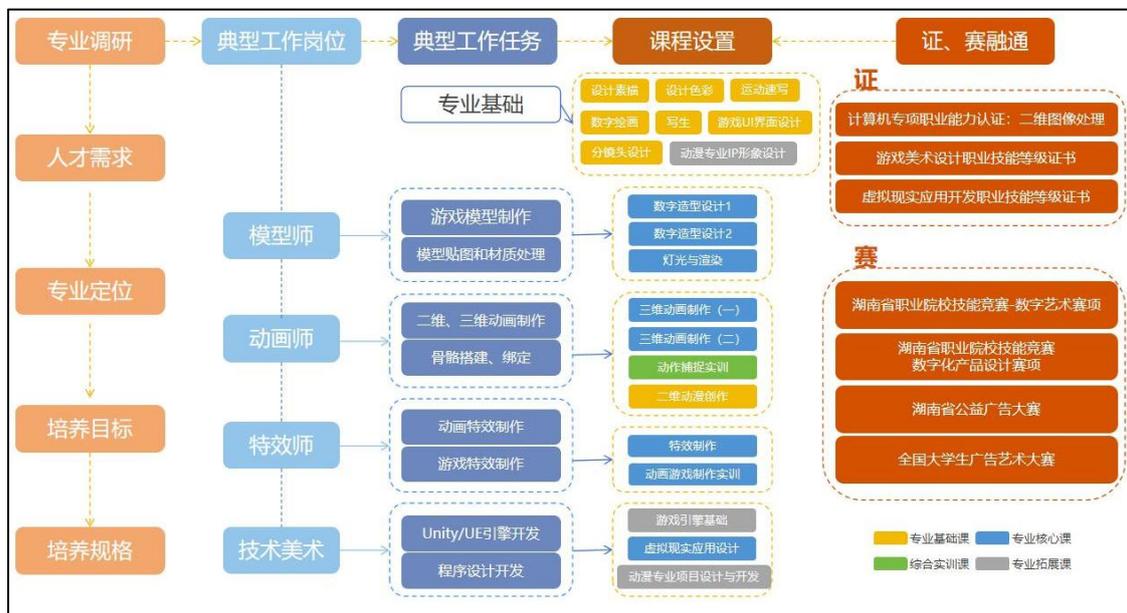
在几门课程结束后，专门安排以学生实践操作为主的课程，着重训练“简单应用”到“综合应用”这两个环节。“综合应用”要求学生能够整合多门课程的知识与技能，解决较为复杂的实际问题。通过完成《专业技能训练》《动画游戏制作实训》《虚拟现实项目设计与开发》等课程，学生不仅能够实现技能的全面提升，还能培养团队协作和项目管理等综合能力。

而“综合应用”到“创新应用”这两个环节，则主要通过完成《毕业项目综合训练（毕业设计）》，作为融会贯通的技能训练手段。在这一阶段，学生需要

运用所学的所有知识和技能，进行创新性的思考和实践，提出独特的解决方案，完成具有一定创新性和实用性的项目。

在课程内容的特色建设上，本专业积极将最新技术融入课程体系。随着人工智能的快速发展，引入 AIGC 作为创作辅助手段，帮助学生提高创作效率和质量。同时，结合动作捕捉实训，让学生能够更加精准地捕捉和表现动作，为动画和游戏制作等领域提供更真实、生动的内容。3D 打印技术的应用，使学生能够将虚拟的设计转化为实体模型，增强对产品设计和制造的理解。此外，还融入了虚拟现实技术、3D 打印模型技术等前沿技术，使课程内容更具专业性、先进性与实用性，培养出适应时代需求的高素质专业人才。

岗课赛证融通课程体系构建图



本专业课程设置如下表 8-5。

表 8-5 本专业课程设置一览表

课程类别	课程性质	课程名称
公共基础课程	必修	军事理论、军事技能、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、劳动技能、大学体育、职业发展与就业指导、大学生心理健康、大学英语、人工智能与信息技术、创新创业基础与实践、诵读与写作、国家安全教育、专题教育

		选修	思维与表达类、文化与社会类、艺术与审美类、科技与经济类、创新创业类、思政教育类
专业 课程	专业基础课程	必修	设计素描、设计色彩、写生、二维动漫创作运动速写、分镜头设计、数字绘画、游戏UI界面设计
	专业核心课程	必修	数字造型设计1、数字造型设计2、三维动画制作（一）、三维动画制作（二）特效制作、灯光与渲染、动画游戏制作实训虚拟现实应用设计
	综合实训课程	必修	认识实习、专业技能训练、毕业设计（毕业项目综合训练）、动作捕捉实训、岗位实习
	专业选修 （拓展）课程	选修	游戏引擎基础、动漫IP形象设计、动漫专业项目设计与开发、动画艺术鉴赏、摄影与摄像

（四）课程描述及要求

1、公共基础必修课程

包括《军事理论》《军事技能》《思想道德与法治》《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《形势与政策》《劳动技能》《大学体育》《职业发展与就业指导》《大学生心理健康》《大学英语》《人工智能与信息技术》《创新创业基础实践》《诵读与写作》《国家安全教育》《专题教育》等16门课程，776学时，43学分。公共基础必修课程描述及要求如表8-6所示。

表 8-6 公共基础必修课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格
军事理论	<p>素质目标: 增强国防观念和国家安全意识; 强化爱国主义、集体主义观念, 传承红色基因。</p> <p>知识目标: 掌握基本军事理论, 了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状, 了解我国周边安全环境; 掌握现代战争的特点, 明确机械化、信息化战争的发展及对现代作战的影响。</p> <p>能力目标: 能够进行军事思想、信息化战争、国防建设与国家安全的宣传。</p>	<p>模块一: 中国国防的历史和现状</p> <p>模块二: 中外近现代军事思想</p> <p>模块三: 现代战争的特点及发展</p> <p>模块四: 信息化战争的装备</p>	<p>(1) 课程思政: 坚持立德树人, 以爱国主义教育为核心, 思想建设为关键, 以树立学生主体思想为根本要求。加深学生对祖国以及对中国共产党和中国人民的感情。</p> <p>(2) 教师要求: 有一定的军事理论基础。</p> <p>(3) 教学条件: 以学生的发展为本的教学理念及多媒体教学。</p> <p>(4) 教学方法: 采取直观演示法、案例分析法、阅读讨论法、情景模拟法、辩论赛等教学方法。</p> <p>(5) 考核评价: 采取形成性考核+终结性考核的形式进行课程考核与评价。</p>	Q1 Q3 K1 A1 A3
军事技能	<p>素质目标: 培养严明的组织纪律性、强烈的爱国热情、善于合作的团队精神, 提高综合国防素质。</p> <p>知识目标: 掌握基本的军事技能和军事素质的相关知识。</p> <p>能力目标: 拥有强健的体魄, 具备基本的军事技能。</p>	<p>模块一: 共同条令教育与训练</p> <p>模块二: 射击与战术训练</p> <p>模块三: 防卫技能与战时防护训练</p> <p>模块四: 战备基础与应用训练</p>	<p>(1) 课程思政: 由学生教导团组织进行军事技能训练, 着力培养学生严于律己、积极向上、吃苦耐劳的良好品质。</p> <p>(2) 教师要求: 具备一定的军事技能技巧, 善于理论与实践相结合授课。</p> <p>(3) 教学条件: 实操设备及场地需求, 如射击设备和相关防卫场地需求。</p> <p>(4) 教学方法: 采取讲授与实践相结合的方式进行教学</p> <p>(5) 考核评价: 采取形成性考核+终结性考核的形式进行课程考核与评价。</p>	Q1 Q3 K1 A1 A3 A4
思想道德与法治	<p>素质目标: 培养良好的思想道德素质、法律素质, 坚定马克思主义信仰, 成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。</p> <p>知识目标: 正确理解和把握社会主义核心价值观价值体系、思想道德理论知识和法律基础知识。</p> <p>能力目标: 主动提升思想道德素质和法律素养, 善于结合专业特征开展思想道德与法治实践, 提升信息检索、分析、分享和创新的技能。</p>	<p>模块一: 大学生生活适应教育</p> <p>模块二: 人生观教育</p> <p>模块三: 理想信念教育</p> <p>模块四: 中国精神教育</p> <p>模块五: 社会主义核心价值观教育</p> <p>模块六: 社会主义道德教育</p> <p>模块七: 社会主义法治教育</p>	<p>(1) 教师要求: 未来从事本课程教学工作的专任教师, 应具备思政相关专业的硕士研究生学历或者本科学历及5年的思政教学经历。</p> <p>(2) 教学条件: 多媒体教室与望城人民法院等校外实践基地。</p> <p>(3) 教学方法: 以任务驱动、案例分析、问题研讨为主要方法。</p> <p>(4) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。</p> <p>(5) 课程资源: https://www.xueyinonline.com/detail/223382450</p>	Q1 Q2 Q3 K1 A1 A3
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>素质目标: 成为习近平新时代中国特色社会主义思想的坚定信仰者和忠实实践者。</p> <p>知识目标: 系统掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和精神实质; 深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想的重要历史地位和作用。</p> <p>能力目标: 能够自觉运用马克思主义立场、观点、方法分析和解决服务于建设社会主义现代化强国和实现中华民族伟大复兴实践中所遇的问题。</p>	<p>专题一: 导论</p> <p>专题二: 新时代坚持和发展中国特色社会主义</p> <p>专题三: 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴</p> <p>专题四: 坚持党的全面领导</p> <p>专题五: 坚持以人民为中心</p> <p>专题六: 全面深化改革开放</p> <p>专题七: 推动高质量发展</p> <p>专题八: 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略</p> <p>专题九: 发展全过程人民民主</p> <p>专题十: 全面依法治国</p> <p>专题十一: 建设社会主义文化</p>	<p>(1) 教师要求: 落实立德树人根本任务, 遵循学生认知规律, 以学生为中心, 突出学生的主体地位。</p> <p>(2) 教学条件: 多媒体教室、线下实践教学基地、线上课程教学资源。</p> <p>(3) 教学方法: 讲授法、案例法、小组讨论法、实践研修、调查研究等。</p> <p>(4) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>	Q1 Q2 Q3 K1 A3

		<p>强国</p> <p>专题十二：以保障和改善民生为重点加强社会建设</p> <p>专题十三：建设社会主义生态文明</p> <p>专题十四：维护和塑造国家安全</p> <p>专题十五：建设巩固国防和强大人民军队</p> <p>专题十六：坚持“一国两制”和推进祖国完全统一</p> <p>专题十七：中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体</p> <p>专题十八：全面从严治党</p>		
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>素质目标：热爱祖国，拥护中国共产党的领导，树立马克思主义信仰，坚定中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信和文化自信，自觉投身于实现中华民族伟大复兴的实践之中。</p> <p>知识目标：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主要内容和历史地位。</p> <p>能力目标：具有理论联系实际能力，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析问题和解决问题。</p>	<p>专题一：毛泽东思想</p> <p>专题二：邓小平理论</p> <p>专题三：“三个代表”重要思想</p> <p>专题四：科学发展观</p>	<p>(1) 教师要求：以学生为本，突出学生的课堂主体地位和教师的课堂主导作用。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体教室</p> <p>(3) 教学方法：理论讲授和案例教学相结合。</p> <p>(4) 考核评价：实施过程性考核+综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K1</p> <p>A3</p>
形势与政策	<p>素质目标：培养具有正确世界观和价值观的，充分认识中国特色社会主义制度的优越性，自觉增强爱国主义情感和报效国家社会主义事业接班人。</p> <p>知识目标：了解新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，把握国际形势与政策变化与动向。</p> <p>能力目标：学会正确认识世界和中国发展大势、中国特色和国际比较、时代机遇和风险挑战，提升与时俱进的能力。</p>	<p>专题一：党的建设</p> <p>专题二：经济社会发展</p> <p>专题三：港澳台工作</p> <p>专题四：国际形势与政策</p>	<p>(1) 教师要求：任课教师需为思政专业硕士研究生学历，能够及时深入了解党和国家政策、方针并做好阐释。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体教室</p> <p>(3) 教学方法：讲授法、案例法、小组讨论法、实践研修、调查研究等。</p> <p>(4) 考核评价：过程性评价 50%，结果性评价 50%。</p> <p>(5) 课程资源： http://www.xueyinonline.com/detail/232892669</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K1</p> <p>A3</p>
劳动技能	<p>素质目标：具备崇尚劳动的意识，养成热爱劳动、珍惜劳动成果的良好习惯；具备绿色、环保、可持续发展的意识和理念；具备良好的卫生习惯。</p> <p>知识目标：掌握相关劳动内容、劳动安全知识、绿色环保及垃圾分类常识；掌握劳动工具、劳保用品的使用方法；掌握校园文明监督员、宣传员的工作任务和工作规范。</p> <p>能力目标：具备正确使用和维护劳动工具的能力；具备垃圾分类的能力；具备校园环境卫生、寝室环境卫生宣传、维护、监督的能力。</p>	<p>模块一：马克思主义劳动理论</p> <p>模块二：垃圾分类知识</p> <p>模块三：校园公共区域卫生打扫</p> <p>模块四：寝室、教室卫生打扫</p>	<p>(1) 课程思政：通过劳动教育，学生能够理解和形成马克思主义劳动观；具备较高的劳动安全意识；具备绿色、环保、可持续发展的意识和理念，帮助学生养成热爱劳动及良好的卫生习惯。</p> <p>(2) 教师要求：教师自身具备较强的马克思主义劳动理论知识和垃圾分类知识；熟练掌握相关劳动岗位技能，能正确指导学生劳动实践活动，能对学生开展劳动安全教育和指导。</p> <p>(3) 教学条件：劳动工具、垃圾分类场所及校园环境场所。</p> <p>(4) 教学方法：现场演示、现场讲解、线上自学相结合。</p> <p>(5) 考核评价：采取理论知识考核占 30%，校园公共区域卫生打扫占 40%，寝</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>A3</p> <p>A4</p>

			室、教室卫生打扫占 30%权重比形式进行课程考核与评价。	
大学 体育	<p>素质目标: 树立“健康第一、终身体育”意识,懂得营养、行为习惯和预防对身体发育和健康的影响;形成积极的体育行为和乐观开朗人生态度。</p> <p>知识目标: 掌握两项以上体育运动项目的基本知识、技术、技能。掌握科学的运动保健与康复练习方法。</p> <p>能力目标: 具备自我体质健康评价、编制可行锻炼计划、科学健身的能力;具备运动项目技术迁移能力,发展与专业需求相适应的体育素养,形成良好的社会适应和专业发展能力。</p>	<p>模块一: 体质达标测试</p> <p>模块二: 团队拓展活动</p> <p>模块三: 球类运动</p> <p>模块四: 体育艺术项目</p> <p>模块五: 民族传统项目</p> <p>模块六: 体育理论</p> <p>模块七: 课外体育</p>	<p>(1) 课程思政: 弘扬爱国主义、集体主义精神,磨练坚持不懈、永不言弃的意志品质,传承民族传统精髓、增进文化自信,提升生命安全教育、助力健康中国发展,服务专业素养迁移融通。</p> <p>(2) 教师要求: 具有体育与教育发展理念、遵循体育与互联网+应用、体育与专业岗位融合、体育与运动竞赛提升的教学指导能力的一专多能型教师。</p> <p>(3) 教学条件: 安全完善的场地器材设备、多媒体教室、身体素质分析监测平台。</p> <p>(4) 教学方法: 互联网+教学法、小组学练法、案例教学法、讲解示范法、纠错法、保护与帮助法、竞赛模拟法、创新展示法</p> <p>(5) 考核评价: 过程考核(60%)+综合考核(30%)+发展性评价(10%);过程考核以“课堂加分+在线学习+运动校园”环节为主(60%),综合考核主要是项目实践考核+在线理论考试(30%)。发展性评价以“素养提升”评价(10%)</p> <p>(6) 课程资源: https://mooc1.chaoxing.com/course/23571943.html</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K3</p> <p>A3</p> <p>A4</p>
职业发 展与就 业指导	<p>素质目标: 提升职业生涯发展的自主意识,把个人发展与国家社会发展相连接的家国意识,加强团队协作。</p> <p>知识目标: 了解职业生涯规划与就业创业的理念和知识,知晓常用的求职信息渠道和求职权益保护知识。</p> <p>能力目标: 能够合理制订并实施职业生涯规划、能够从多种渠道收集就业信息并完成求职材料制作、掌握求职面试技巧,提升沟通、礼仪、情绪管理和人际交往等通用职业技能。</p>	<p>专题一: 职业生涯规划</p> <p>专题二: 职业能力与素质</p> <p>专题三: 制作求职材料</p> <p>专题四: 面试技能提升</p>	<p>(1) 课程思政: 引导学生立足长沙,服务湖南,结合湖南省“三高四新”战略和自身特质,积极规划对接长沙二十二条产业链,提升本地就业率、服务地方社会经济发展。</p> <p>(2) 教师要求: 授课教师应接受过系统的就业指导和生涯规划类培训(有相关职业资格证书者优先,了解任教专业的职业特性和发展路径。</p> <p>(3) 教学条件: 多媒体教室</p> <p>(4) 教学方法: 采取互动式教学方法,运用多媒体、团体活动辅导,激发学生自我探索、自我决策的积极性和培养职业素养的主动性。</p> <p>(5) 考核评价: 过程考核 60%,综合考核 40%(每学期完成指定模块的考核作业)。</p> <p>(6) 课程资源: https://mooc1-1.chaoxing.com/course/209428561.html</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K1</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p>
大学生 心理 健康	<p>素质目标: 增强维护心理健康、尊重热爱生命的意识,培养自尊自信、理性平和、积极向上的心态等。</p> <p>知识目标: 掌握心理健康知识理论和简单实用的心理调适方法。</p> <p>能力目标: 积极认识心理、认识自我、认识他人,培养积极情绪管理、人际交往、承压抗压、预防和应对心理问题等能力。</p>	<p>专题一: 积极了解心理健康</p> <p>专题二: 积极进行学习管理</p> <p>专题三: 积极探索自我意识</p> <p>专题四: 积极提升人际交往</p> <p>专题五: 积极实现爱情管理</p> <p>专题六: 积极实现情绪管理</p> <p>专题七: 积极应对压力困扰</p> <p>专题八: 积极认知心理疾病</p> <p>专题九: 积极探索生命价值</p> <p>专题十: 积极建构幸福人生</p>	<p>(1) 课程思政: 党的二十大精神、习近平青年观等融入教学环节、教学内容</p> <p>(2) 教师要求: 应具备心理学相关专业的硕士学历,或心理学相关专业本科学历及 3 年的心理健康教学经历</p> <p>(3) 教学条件: 多媒体教室、团体辅导室等场所</p> <p>(4) 教学方法: 案例法、体验法、讨论法、自主学习法、小组合作法等</p> <p>(5) 考核评价: 过程性评价(70%)与总结性评价(30%)</p> <p>(6) 课程资源: https://www.xueyinonline.com/detail/232690747</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q6</p> <p>K2</p> <p>A3</p> <p>A4</p>

<p>大学英语</p>	<p>素质目标: 以中华优秀传统文化为基础, 能利用所习得的技能有效完成跨文化沟通任务; 能利用工具和网络资源持续学习日常英语及本专业相关英语的能力 知识目标: 掌握英语字母、音素、词类、句型、语态、时态、语气、从句等语法知识。 能力目标: 能在实际生活和工作应用场景中利用英语听说读写译的技能有效沟通和解决跨语言跨文化问题; 能够辨析中英两种语言思维方式的异同, 提升逻辑、思辨和创新思维水平。</p>	<p>模块一: 人文底蕴 模块二: 文化交流 模块三: 科学技术 模块四: 社会责任 模块五: 生态环境 模块六: 职业规划 模块七: 职业精神 模块八: 职场环境</p>	<p>(1) 课程思政: 以传统文化为主线结合课程内容开展课程思政, 引导学生树立文化自信、正确的价值观, 培养爱国主义情怀和“家国共担”的奉献精神。 (2) 教师要求: 英语类专业硕士及以上学历, 具备坚定的政治立场; 热爱教育事业, 乐于奉献敢于拼搏; 能熟练使用网络资源具有较强的 AI 技术素养。 (3) 教学条件: 多媒体教室。 (4) 教学方法: 线上线下相结合、任务驱动等教学方法。 (5) 考核评价: 过程考核(60%)+综合考核(40%)。过程性评价包含课堂考核、平时表现与综合过程考核三部分。 (6) 课程资源: https://www.xueyinonline.com/detail/228131948</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K2 A1 A3</p>
<p>人工智能与信息技术</p>	<p>素质目标: 树立正确的信息社会价值观和责任感, 增强信息意识, 提升计算思维, 促进数字化创新与发展能力提升。培养对人工智能技术发展趋势的敏感度, 养成利用 AI 工具提升效率的思维习惯。 知识目标: 认识信息技术对人类生产、生活的重要作用; 掌握常用的工具软件和信息化办公技术, 了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术, 掌握常见 AI 工具的使用。 能力目标: 具备支撑专业学习的能力, 能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术和 AI 工具完成信息检索、数据分析、文档生成等任务。具备独立思考和主动探究能力, 为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p>	<p>模块一: 信息检索 模块二: 新一代信息技术 模块三: 信息素养与社会责任 模块四: 办公软件应用基础 模块五: AI 工具协同智能办公</p>	<p>(1) 课程思政: 教学中融入信息合法性、知识产权保护; 以国产技术案例增强学生对国家科技自立自强的认同感; 引导技术助力绿色经济, 强调严谨性、规范性与团队协作的职业素养。 (2) 教师要求: 具有一定的信息技术实践经验和良好的课程教学能力。 (3) 教学条件: 多媒体机房。 (4) 教学方法: 线上+线下结合、小组合作法、任务驱动法进行教学。 (5) 考核评价: 过程考核 60%(其中: MOOC 平台学习 20%, 技能训练 30%, 平时表现 10%), 综合考核(期末考试) 40%。 (6) 课程资源: https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/coureportal/224984189.html</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K1 K2 A1 A3</p>
<p>创新创业基础与实践</p>	<p>素质目标: 培养创新创业素质、个人发展与国家社会发展相连接的家国意识, 团队协作素质。 知识目标: 了解创新的常用思维模式, 掌握项目开发知识、市场营销的基本知识、知晓公司注册的基本流程、掌握企业管理的一般知识。 能力目标: 能够独立进行项目策划并开展项目的可行性分析, 能够写作创业计划书、开展项目路演。具备企业人力资源管理、财务管理、风险管理能力。</p>	<p>专题一: 创业、创业精神及人生发展 专题二: 开发创新思维与创新成果的实现 专题三: 创业者与创业团队 专题四: 创业项目的产生与评价 专题五: 创业计划的拟定 专题六: 商业模式设计 专题七: 创业资源的获得 专题八: 新企业的创办与管理 专题九: 新创企业的风险识别与规避</p>	<p>(1) 课程思政: 对接湖南省“三高四新”战略和长沙二十二条产业链, 自觉遵循创业规律, 积极投身创业实践, 服务地方经济社会。 (2) 教师要求: 授课教师要接受过系统的创新创业教育培训(有相关职业资格证书者优先), 熟悉高职院校学生身心发展特点和教学要求, 了解任教专业的职业特性和发展路径。 (3) 教学条件: 多媒体教室 (4) 教学方法: 采取参与式教学方法和翻转教学, 鼓励学生的参与和创造性思维。 (5) 考核评价: 过程考核 60%, 以创业计划书作为综合考核 40%。 (6) 课程资源: https://mooc1-1.chaoxing.com/course/232709915.html</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K1 A2 A3</p>
<p>诵读与写作</p>	<p>素质目标: 坚定向上、向善的理想信念, 培养家国共担、手脑并用的人文情怀。 知识目标: 了解中华优秀传统文化的发展脉络与主要内容、古今</p>	<p>模块一: 中华经典诗词(先秦至近代)鉴赏与诵读 模块二: 文学写作及应用文写作</p>	<p>(1) 课程思政: 以弘扬祖国大好河山、个人优秀品质、家国情怀为主线构建思政育人体系, 拓展学生的人文视野、增强人生感悟、强化审美品味、感受文化之美。 (2) 教师要求: 授课教师要接受过较为</p>	<p>Q1 Q2 Q4 K1</p>

	<p>中外经典文学作品与作家，掌握基本应用文写作和专业应用文写作相关知识。</p> <p>能力目标：能熟练诵读中外历代经典诗词文赋（部分），领会其中的人文精神、具备一定的应用文写作能力。</p>		<p>系统的语言文学知识的学习，有比较深厚的人文素养。</p> <p>(3) 教学条件：多媒体教室。</p> <p>(4) 教学方法：产出导向法、任务教学法、小组合作法、讲授法等。</p> <p>(5) 考核评价：过程考核占 60%，期末考核占 40%。期末考核采用经典诵读比赛加应用文写作的方式分两部分进行，分值各占 50%，经典诵读采用诵读比赛方式评分，应用文写作采用闭卷考核。</p> <p>(6) 课程资源： https://mooc1-1.chaoxing.com/course-ans/ps/222828395</p>	<p>A2 A3 A5</p>
国家安全教育	<p>素质目标：具备广阔的全球视野和深切的人类情怀，凝聚攻坚克难、砥砺前行的强大力量，切实把学习成效转化为坚决维护国家主权、安全、发展利益的生动实践，筑牢维护国家安全的坚实屏障。</p> <p>知识目标：掌握国家安全的内涵和意义、总体国家安全观的内涵和精神实质，切实树立总体国家安全观，理解中国特色国家安全道路、体系和机制，了解国家安全重点领域的基本问题。</p> <p>能力目标：具备辨别损害和威胁国家安全行为的能力，提高维护国家安全的意识和能力。</p>	<p>模块一：总体国家安全观 模块二：政治安全和经济安全 模块四：军事、科技、社会和文化安全 模块五：其他领域国家安全</p>	<p>(1) 课程思政：坚持立德树人，引导学生树立总体国家安全观，弘扬爱国主义精神，坚持四个自信，成为新时代国家安全守护者。</p> <p>(2) 教师要求：任课教师需为思政专业硕士研究生学历，能够及时深入了解国家安全并做好生动阐释。</p> <p>(3) 教学条件：多媒体教室</p> <p>(4) 教学方法：讲授法、案例法、小组讨论法、演绎法、调查研究等。</p> <p>(5) 考核评价：过程性评价 60%，结果性评价 40%。</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K1 A1 A3</p>
专题教育（劳动、劳模、工匠精神）	<p>素质目标：养成尊重劳动、热爱劳动、爱岗敬业、甘于奉献、精益求精、自律自省的优良品质，成长为知识型、技能型、创新型劳动者。</p> <p>知识目标：以党和国家重要政策文件精神为指导，深刻理解劳动精神、劳模精神、工匠精神内涵及其内在联系。</p> <p>能力目标：通过专题教育，具备正确认知、感悟劳动精神、劳模精神、工匠精神的能力，内化于心、外化于行，能够自觉践行劳动精神、劳模精神和工匠精神。</p>	<p>专题一：劳动精神 专题二：劳模精神 专题三：工匠精神</p>	<p>(1) 课程思政：深度阐释劳模精神、劳动精神、工匠精神，引导青年学子适应当今世界科技革命和产业变革的需要，勤学苦练、深入钻研，勇于创新、敢为人先，为实施强国战略、全面建设社会主义现代化国家贡献智慧和力量。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，教师自身对“劳动精神、劳模精神、工匠精神”内涵有深刻的理解，能以身作则、言传身教，具备较强的教育教学能力。</p> <p>(3) 教学条件：多媒体教室。</p> <p>(4) 教学方法：内容讲授与案例分析讨论、故事解读、实践体验等有效结合。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核 + 综合性考核，过程考核实行随堂考核，综合考核形式以完成理解劳模、劳动、工匠精神研究报告的形式进行。</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K1 A1 A3</p>

2、专业基础课程

包括《设计素描》《设计色彩》《游戏 UI 界面设计》《写生》《二维动漫创作》《运动速写》《分镜头设计》《数字绘画》等 8 门课程，432 课时，27 学分。专业基础课程描述及要求如表 8-7 所示：

表 8-7 专业基础课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格	融通赛证名称
设计	素质目标： 培养细致观察力、专	模块一：结构静物素描	(1)课程思政： 写生传统器物，	Q1	湖南省公益

素描	<p>注力与审美素养,增强耐心和艺术表达情感,树立严谨创作态度,提升艺术文化底蕴。</p> <p>知识目标: 掌握素描基础理论、静物构图法则,理解光影与结构原理,熟悉材料工具特性与使用技巧。</p> <p>能力目标: 具备独立构图、准确造型能力,能运用明暗塑造体积,通过创意设计展现静物独特艺术效果,提升艺术创新与实践能力。</p>	<p>模块二: 明暗静物素描 模块三: 风景照片速写</p>	<p>弘扬中华文化,增强文化自信,树立正确价值观。</p> <p>(2)教师要求: 具有扎实的绘画功底、深厚的艺术理论知识,有良好的教学设计能力及清晰的讲解与示范能力。热爱教育事业,有耐心和责任心,专业上能不断学习与创新的精神。</p> <p>(3)教学条件: 画室</p> <p>(4)教学方法: 讲授、示范、练习,小组合作等方法 and 手段,培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品绘制的技能人才。</p> <p>(5)考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核,按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6)课程资源: (https://mooc1.chaoxing.com/course-ans/courseportal/234497683.html)</p>	<p>Q4 Q5 Q6 K3 K4 A1 A2 A3 A5</p>	<p>广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>
设计色彩	<p>素质目标: 培养学生对色彩的审美感知与艺术创造力,提升色彩敏感度和艺术鉴赏力,强化耐心、专注力与细致观察的职业素养,树立严谨的艺术创作态度。</p> <p>知识目标: 掌握色彩基础理论知识,了解色彩搭配原理、对比调和规律,熟悉静物设计色彩的构图法则与表现技法。</p> <p>能力目标: 能运用色彩理论独立完成静物设计色彩创作,熟练驾驭不同绘画工具与材料,精准表现物体质感、空间与光影关系,具备将创意转化为视觉作品的实践能力。</p>	<p>模块一: 陶罐组合写生 模块二: 花卉静物写生 模块三: 建筑风景照片写生</p>	<p>(1)课程思政: 通过传统器物及民俗场景等绘画,展现中国色彩文化内涵,增强文化自信。强调色彩调配与细节刻画的严谨性,培养精益求精的工匠精神。</p> <p>(2)教师要求: 教师为艺术设计专业教师,具有扎实的绘画功底、深厚的艺术理论知识。</p> <p>(3)教学条件: 画室</p> <p>(4)教学方法: 讲授、示范、练习,小组合作等方法 and 手段,培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品绘制的技能人才。</p> <p>(5)考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核,按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6)课程资源: (https://mooc1-1.chaoxing.com/course/212103873.html)</p>	<p>Q1 Q4 Q5 Q6 K3 K4 A1 A2 A3 A5</p>	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>
游戏UI界面设计	<p>素质目标: 培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识,使学生在学习和实践中获取知识能力、设计创意思维能力、感悟能力和欣赏能力等素质,达到职业游戏动漫美工初级设计水平。</p> <p>知识目标: 了解游戏行业美术设计师岗位要求并掌握卡通游戏界面的设计制作规范,掌握游戏界面制作流程和方法技巧。</p> <p>能力目标: 让学生逐步地具有一定的游戏策划审美的能力,可以独立完成游戏策划设计与制作,对游戏界面设计制作能力达到行业岗</p>	<p>模块一: 初识游戏界面设计 模块二: 辅助图标设计 模块三: 主要图标设计 模块四: 游戏界面构成原理与布局 模块五: 游戏基础界面的绘制方法 模块六: 综合案例制作</p>	<p>(1)课程思政: 引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究,努力挖掘与社会主义理想信念、民族文化自信、爱党爱国爱家等优秀思想道德相关的素材优化设计表达,从内容深度上不断深化创作的设计内涵。</p> <p>(2)教师要求: 坚持立德树人,教师应具有扎实的本专业相关的理论知识和实践操作能力,具备运用 ps 软件的能力和现代信息技术的运用能力。</p> <p>(3)教学条件: 实验室设备在功能上满足教学需要。</p>	<p>Q1 Q4 Q5 Q6 K3 K4 K7 A1 A2 A3 A5</p>	<p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p> <p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>

	位的基本要求。		<p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。教学手段有: 案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段,</p> <p>(5) 考核评价: 建议采用平时成绩 60%+40%期末考查的组合考核形式。</p>		
写生	<p>素质目标: 培养学生对自然与人文景观的观察力、审美感知力, 激发对生活与艺术的热爱; 通过速写训练, 提升耐心、专注力与细致严谨的创作态度, 增强艺术表现力与文化自信。</p> <p>知识目标: 掌握风景写生的构图法则、透视原理, 理解线条运用技巧与表现技法。</p> <p>能力目标: 能够独立完成风景写生作品, 灵活运用技法表现景物形态、空间层次与质感; 提升快速捕捉场景特征、归纳画面元素的能力, 实现从写生到创作的转化。</p>	<p>模块一: 自然风景写生</p> <p>模块二: 古镇建筑群写生</p> <p>模块三: 村庄风景写生</p> <p>模块四: 博物馆文物创意写生</p>	<p>(1) 课程思政: 引导学生通过风景写生创作, 感悟祖国山河壮丽与地域文化魅力, 厚植家国情怀。在观察古建筑、民俗景观时, 增强文化遗产保护意识, 传承中华优秀传统文化。</p> <p>(2) 教师要求: 具有扎实的绘画功底、深厚的艺术理论知识, 有良好的教学设计能力及清晰的讲解与示范能力。热爱教育事业, 有耐心和责任心, 专业上能不断学习与创新的精神。</p> <p>(3) 教学条件: 户外写生</p> <p>(4) 教学方法: 讲授、示范、练习, 小组合作等方法和手段</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>	Q1 Q4 Q5 Q6 K3 K4 A1 A2 A3 A5	
二维动漫创作	<p>素质目标: 形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力; 养成创造和表现运动的思维。</p> <p>知识目标: 了解二维动画的起源、发展和基本原理; 掌握二维动画制作流程; 掌握 AE 基本工具使用技巧;</p> <p>能力目标: 具备二维动画创作能力; 具备熟练使用二维软件制作角色原画、动画短片的能力。</p>	<p>模块一: 二维动漫创作概念</p> <p>模块二: 二维动漫创作流程</p> <p>模块三: 动画分镜稿绘制</p> <p>模块四: 动画原画设计</p> <p>模块五: AE 基本工具掌握</p> <p>模块六: 动画后期制作</p> <p>模块七: 综合案例制作</p>	<p>(1) 课程思政: 在 AE 软件教学中, 积极发掘专业课中的思政教育元素, 探讨将思政内容与专业知识点相结合的教学形式。</p> <p>(2) 教师要求: 坚持立德树人, 教师熟练掌握二维动画相关软件应用, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件: 教室、实验室及设备在数量和功能上满足教学需要。</p> <p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践。</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K9 A10	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>
运动速写	<p>素质目标: 培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力; 培养学生动手创造和表现运动的思维。</p> <p>知识目标: 掌握人体解剖结构和人体运动动态的基本规律, 掌握角色动态捕捉能力、形体结构的把握能力及动作表达能力。</p> <p>能力目标: 具有准确表现并快速地抓住角色动态特点的能力; 具有用最单纯的线条勾画复杂的形体</p>	<p>模块一: 生物骨骼肌肉与动态</p> <p>模块二: 人体骨骼肌肉与动态</p> <p>模块三: 生物动态速写</p> <p>模块四: 人物动态速写</p> <p>模块五: 动态创作</p>	<p>(1) 课程思政: 引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究, 从内容深度上不断深化创作的设计内涵, 帮助学生明确学习的方向, 了解更多更广的运动速写方面的知识。</p> <p>(2) 教师要求: 教师熟练掌握角色解剖和动作规律, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件: 画室</p>	Q1 Q2 Q3 Q4 K3 K4 K9 K11 A3 A5	

	的创作能力。		<p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时,鼓励学生实践,激发学生的学习兴趣 and 创造力。教学手段有: 案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段, 培养掌握运动速写的技能人才。</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。</p>		
分镜头设计	<p>素质目标: 培养学生对动画艺术的热爱与创作热情,强化团队协作意识; 养成精益求精的职业态度,注重细节把控与创新表达;</p> <p>知识目标: 掌握分镜头设计的基本概念、历史发展与行业应用场景; 理解镜头语言(景别、角度、运动、构图)的核心要素及视觉叙事逻辑; 熟悉分镜头脚本的创作流程,包括剧本分析、场景设计、镜头划分等;</p> <p>能力目标: 能独立完成分镜头脚本设计,合理运用镜头语言表达情感与故事节奏; 具备团队协作能力,完成从分镜设计到动画制作的完整项目流程。</p>	<p>模块一: 分镜头设计基础</p> <p>模块二: 分镜头设计流程</p> <p>模块三: 镜头语言与视觉元素</p> <p>模块四: 分镜软件与工具</p> <p>模块五: 经典案例解析</p> <p>模块六: 分镜创作实践</p>	<p>(1) 课程思政: 设置红色教育和非遗文化专题, 要求学生创作分镜头脚本。</p> <p>(2) 教师要求: 教师熟练掌握 photoshop 以及相关软件应用, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件: 高配机房</p> <p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K5 A8	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p>
数字绘画	<p>素质目标: 丰富设计涵养、拓宽艺术视野; 加强高品位艺术设计修养和高尚艺术情操的教育; 注重学习的刻苦性和专注性精神的培养; 增强职业荣誉感和责任感, 发扬积极向上的劳动精神, 具备认真负责的劳动态度。</p> <p>知识目标: 了解数字绘画基本理论; 掌握数字绘画基本方法与中高阶技能。</p> <p>能力目标: 能熟练使用 PS、AI、SAI 等设计软件进行绘画; 能基本掌握使用 Midjourney 软件进行数字绘画设计。</p>	<p>模块一: 数字绘画概念</p> <p>模块二: 游戏原画绘制</p> <p>模块三: 动画原画绘制</p> <p>模块四: 绘本插图绘制</p> <p>模块五: AI 数字绘画</p>	<p>(1) 课程思政: 引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究, 努力挖掘与社会主义理想信念、民族文化自信、爱党爱国爱家等优秀思想道德相关的素材优化设计表达, 从内容深度上不断深化插画创作的设计内涵, 帮助学生明确学习的方向, 了解更多更广的插画设计方面的知识。</p> <p>(2) 教师要求: 坚持立德树人, 教师应具有扎实的本专业相关的理论知识和实践操作能力, 具备运用插画软件操作能力和 AI 绘图制作能力。</p> <p>(3) 教学条件: 高配机房</p> <p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。</p>	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K7 A8	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p>

3、专业核心课程

包括《数字造型设计 1》《数字造型设计 2》《三维动画制作(一)》《三维动画制作(二)》《特效制作》《灯光与渲染》《动画游戏制作实训》《虚拟

现实应用设计》等 8 门课程，536 课时，33 学分。专业核心课程描述及要求如表 8-8 所示：

表 8-8 专业核心课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格	融通赛证名称
数字造型设计 1	<p>素质目标：形成三维空间造型意识；养成科学的精神与态度，严谨的工作作风，注重细节的把握。培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现三维造型的思维。</p> <p>知识目标：掌握三维道具模型制作的基本操作；掌握三维场景模型制作的基本操作；掌握三维角色模型制作的基本操作；掌握游戏/影视/VR 模型制作要求；掌握多边形/曲线/样条线建模方法。</p> <p>能力目标：具备三维道具、场景创作能力；具备熟练使用三维软件制作三维道具与场景模型的能力。</p>	<p>模块一：三维建模常用工具</p> <p>模块二：三维建模制作技巧</p> <p>模块三：三维道具制作要点</p> <p>模块四：三维道具 UV 拆分与材质绘制</p> <p>模块五：三维场景制作要点</p> <p>模块六：三维场景 UV 拆分与材质绘制</p>	<p>(1) 课程思政：引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究，努力挖掘与社会主义理想信念、民族文化自信、爱党爱国爱家等优秀思想道德相关的素材优化设计表达，从内容深度上不断深化创作的设计内涵，帮助学生明确学习的方向，了解更多更广的数字造型设计方面的知识。</p> <p>(2) 教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Zbrush/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力。教学手段有：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核+综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。</p> <p>(6) 课程资源： https://mooc1-1.chaoxing.com/mycourse/teachercourse?moocId=207177794&clazzid=29534359</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K4</p> <p>K10</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A11</p>	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p>
数字造型设计 2	<p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现三维造型的思维。</p> <p>知识目标：掌握三维角色模型制作的基本操作；掌握游戏/影视/VR 模型制作要求；掌握多边形/曲线/样条线建模方法。</p> <p>能力目标：具备角色模型创作能力；具备熟练使用三维软件制作三维角色模型的能力。</p>	<p>模块一：三维建模常用工具</p> <p>模块二：三维建模制作技巧</p> <p>模块三：三维角色解剖巩固</p> <p>模块四：三维角色白模制作</p>	<p>(1) 课程思政：引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究，努力挖掘与社会主义理想信念、民族文化自信、爱党爱国爱家等优秀思想道德相关的素材优化设计表达，从内容深度上不断深化创作的设计内涵，帮助学生明确学习的方向，了解更多更广的角色建模设计方面的知识。</p> <p>(2) 教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Zbrush/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K4</p> <p>K10</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A11</p>	<p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品</p>

			<p>学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。教学手段有：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p>		设计赛项
三维动画制作 (一)	<p>素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现运动的思维，树立正确的三观，塑造良好的人格。</p> <p>知识目标：掌握三维动画制作的基本操作；掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器。理解人物基本运动规律，能够根据要求调节所需的动作。</p> <p>能力目标：具备动画创作，能力；具备熟练使用三维软件制作角色动画的能力。</p>	<p>模块一：动画运动规律</p> <p>模块二：卡通角色骨骼搭建、绑定、动作设计与制作</p> <p>模块三：男性角色骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>模块四：女性角色绑定、系列动作设计与制作</p> <p>模块五：综合案例。</p>	<p>(1) 课程思政：红色教育优秀动画短片、立足传统文化的游戏动画在课程中植入。</p> <p>(2) 教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6) 课程资源： https://mooc1.chaoxing.com/course/208584625.html</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K11</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A4</p> <p>A12</p> <p>A13</p>	<p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p> <p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>
三维动画制作 (二)	<p>素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现运动的思维，树立正确的三观，塑造良好的人格。</p> <p>知识目标：掌握三维动画制作的基本操作；掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器。理解生物角色基本运动规律，能够根据要求调节所需的动作。</p> <p>能力目标：具备动画创作，能力；具备熟练使用三维软件制作生物动画的能力。</p>	<p>模块一：动画运动规律</p> <p>模块二：生物角色骨骼搭建、绑定、动作设计与制作</p> <p>模块三：四足角色骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>模块四：八足角色绑定、系列动作设计与制作</p> <p>模块五：综合案例</p>	<p>(1) 课程思政：红色教育优秀动画短片、立足传统文化的游戏动画在课程中植入。</p> <p>(2) 教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6) 课程资源： https://mooc1.chaoxing.com/course/208584625.html</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K11</p> <p>K12</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A4</p> <p>A12</p> <p>A13</p>	<p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p> <p>湖南省公益广告大赛</p> <p>全国大学生广告艺术大赛</p>
特效制作	<p>素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现特效设计与设计色彩搭配的思维。</p> <p>知识目标：掌握 Unreal engine 的基本操作；了解虚幻引擎特效制作基本方法。</p> <p>能力目标：初步具备制作影视动</p>	<p>模块一：数字合成原理与制作概论</p> <p>模块二：Unreal engine 的基本场景搭建、天空大气环境构建。</p> <p>模块三：粒子系统、认知摄影表、光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体</p>	<p>(1) 课程思政： 1. 培养学生的社会责任感，提高学生的政治理论素养； 2. 培养学生的思想政治素质，提高学生的政治参与意识； 3. 培养学生的政治素质，培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，教师熟练掌握 Unreal</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K13</p>	湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项

	画特效、游戏特效创作能力；具备动画及游戏设计中常见特效的制作能力。	特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成、转场特效、字幕设计、音效合成与调节，影片剪辑，影片调色 模块四：材质系统，掌握设计常用材质节点、函数。 模块五：动画游戏特效的视频输出。	engine、3ds max、After effects、以及相关软件，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (3) 教学条件： 高配机房 (4) 教学方法： 采用讲授法、讨论法、直观演示法、练习法、任务驱动法，合理使用多媒体教学，实现理论与实践教学一体化。 (5) 考核评价： 形成性考核是对学生学习过程的评价(比例：60%)；终结性考核(比例：40%)。	A1 A2 A3 A4 A14	湖南省公益广告大赛 全国大学生广告艺术大赛 湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项
灯光与渲染	素质目标： 培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现三维贴图材质与灯光渲染的思维。 知识目标： 掌握三维贴图材质与灯光渲染的基本操作； 能力目标： 具备三维贴图材质与灯光渲染制作与创作能力；具备熟练使用三维软件制作三维贴图材质与灯光渲染的能力。	模块一：三维道具场景 UV 处理 模块二：三维角色 UV 处理 模块三：三维贴图材质处理 模块四：三维灯光渲染	(1) 课程思政： 引导学生在课堂主题创作中勤思考、多探究，努力挖掘与社会主义核心价值观、民族文化自信、爱党爱国爱家等优秀思想道德相关的素材优化设计表达，从内容深度上不断深化创作的设计内涵，帮助学生明确学习的方向，了解更多更广的三维贴图材质与灯光渲染方面的知识。 (2) 教师要求： 教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/blender/Substains Painter，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (3) 教学条件： 高配机房 (4) 教学方法： 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。教学手段有：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养掌握三维贴图材质与灯光渲染的技能人才。 (5) 考核评价： 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K4 K10 A2 A3 A11	湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项 湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项 湖南省公益广告大赛 全国大学生广告艺术大赛
动画游戏制作实训	素质目标： 形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力，形成创造和表现运动的思维。 知识目标： 掌握三维动画相关知识，掌握游戏原画的设计知识，掌握三维道具模型制作的制作、三维场景模型制作、三维角色模型制作、三维动画制作、游戏特效制作等相关知识。 能力目标： 具备一定的游戏项目设计开发能力，具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。	模块一：策划方案撰写，分镜脚本 模块二：动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等，分组团队三维小短片制作实训 模块三：游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用 Unity 引擎分组团队制作一款游戏	(1) 课程思政： 红色教育优秀动画短片、立足传统文化的游戏动画在课程中植入。 (2) 教师要求： 教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (3) 教学条件： 高配机房 (4) 教学方法： 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。	Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 K3 K4 K11 K12 A1 A2 A3 A4 A12	湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项

			(5)考核评价:实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。	A13	
虚拟现实应用设计	<p>素质目标: 培养创新意识与审美能力,培养团队协作与沟通能力;具备良好的职业道德和敬业精神;具备扎实过硬的技术能力;培养良好的发散思维能力。</p> <p>知识目标: 掌握 Unity 游戏引擎开发的基本能力。</p> <p>能力目标: 具有使用所学知识制作虚拟现实游戏与虚拟现实交互项目的能力;具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。</p>	<p>模块一:非物质文化遗产数字化场景制作</p> <p>模块二:菜单界面设计</p> <p>模块三:文物交互制作</p> <p>模块四:自然特效制作</p> <p>模块五:让文物和人物“活”起来</p> <p>模块六:案例发布</p>	<p>(1)课程思政: 1、融入爱岗敬业的工作态度 2、培养学生积极探索,勇于创新的时代精神 3、培养学生对数字化文化遗产保护意识的培养</p> <p>(2)教师要求:坚持立德树人,教师需熟练掌握 Unity3D 以及相关软件的应用,有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3)教学条件:高配机房</p> <p>(4)教学方法:在讲授基本理论知识的同时,重点讲授本门课程的要点及重点,努力鼓励学生实践,案例驱动教学,激发学生的学习兴趣 and 创造力。教学手段有:案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段。</p> <p>(5)考核评价:实施过程性考核 + 综合性考核,按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6)课程资源: https://mooc1.chaoxing.com/course/211846872.html</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K14</p> <p>K15</p> <p>A15</p> <p>A16</p>	<p>游戏美术设计职业技能等级证书</p> <p>虚拟现实应用开发职业技能等级证书</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字艺术赛项</p> <p>湖南省职业院校技能竞赛-数字化产品设计赛项</p>

4、综合实训课程

包括《认识实习》《专业技能训练》《毕业设计(毕业项目综合训练)》《动作捕捉实训》《岗位实习》等 6 门课程,644 课时,33 学分。综合实训课程描述及要求如表 8-9 所示:

表 8-9 综合实训课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格
认识实习	<p>素质目标: 养成团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质;通过实习学习的过程,初步了解动画及游戏设计相关工作岗位中所需要的各项技能。</p> <p>知识目标: 全面系统地熟悉动画设计工作,掌握动画制作的基本流程和商业运作方法。</p> <p>能力目标: 具备较强的实践能力;能够综合运用所学基础知识和基本技能分析问题和解决问题。</p>	<p>模块一:联系与动画设计专业有关的单位进行对口实习</p> <p>模块二:结合专业对实习单位有关工艺流程作重点参观和调查并邀请实习单位的管理干部、技术人员特别是设计人员进行授课</p> <p>模块三:了解生产技术的管理,生产工艺以及产品从设计到生产的有关程序和事项,并参加部分岗位的实习操作</p> <p>模块四:市场调查,岗位实习</p>	<p>(1)课程思政: 1. 培养学生的社会责任感,提高学生的政治理论素养; 2. 培养学生的思想政治素质,提高学生的政治参与意识; 3. 培养学生的政治素质,培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2)教师要求:坚持立德树人,教师熟悉动漫行业发展动态,具备较高的教育教学水平,熟悉实习管理及相关考核评价要求。</p> <p>(3)教学条件:多媒体教室</p> <p>(4)教学方法:学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习,直接感受企业生产及工作流程,实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。</p> <p>(5)考核评价:形成性考核:对学生学习过程的评价(比例:</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K1</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p>

			60%)；终结性考核(比例：40%)。 (6) 课程资源：	
专业技能训练	<p>素质目标：养成运用科学的世界观和方法论的工作作风、形成严肃认真的科学态度和勇于探索的创新精神。</p> <p>知识目标：掌握三维模型制作、贴图运用与处理、三维动画制作相关知识，能熟练操作相关软件。</p> <p>能力目标：具备专业岗位基本技能、核心技能和跨岗位综合技能。</p>	<p>专题一：专业基本技能模块--三维材质贴图制作</p> <p>专题二：岗位核心技能模块--三维模型制作</p> <p>跨岗位综合技能模块--三维动画制作</p>	<p>(1) 课程思政：题库中融入红色教育动画短片案例。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，熟练掌握技能训练相关软件和丰富的理论知识储备。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：鼓励学生实践，激发学生的团队合作能力和学习兴趣，以及创造力。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核100%进行课程成绩评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3-K15</p> <p>A3</p> <p>A6-A16</p>
毕业设计(毕业项目综合训练)	<p>素质目标：增强正确运用分析问题、解决实际问题的能力；养成团队合作精神 and 创新意识。</p> <p>知识目标：比较全面系统地熟悉动画设计工作，完成作品创作；提升二维图像处理、美术构成以及动画制作水平。</p> <p>能力目标：进一步训练和提高学生的构思设计能力；形成综合运用所学知识、独立分析和解决实际问题的能力。</p>	<p>模块一：动画片前期设计：剧本、分镜头脚本、角色、场景设计；原画；游戏设计等</p> <p>模块二：动画中期设计：动画制作、三维模型、材质灯光等</p> <p>模块三：后期编辑、特效合成、音频制作等</p>	<p>(1) 课程思政：毕业设计选题中融入红色元素选题。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，熟练掌握专业相关软件和丰富的理论知识储备。</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：鼓励学生实践，激发学生的团队合作能力和学习兴趣，以及创造力。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核100%进行课程成绩评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3-K15</p> <p>A3</p> <p>A6-A16</p>
动作捕捉实训	<p>素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力，形成创造和表现运动的思维。</p> <p>知识目标：掌握动作捕捉设备的穿戴方法，掌握动作表演的相关知识，掌握动作导出与修正的专业知识。</p> <p>能力目标：具备调节动作捕捉使其流畅运动的能力。</p>	<p>模块一：项目式教学，PBL分组任务</p> <p>模块二：动作设计与捕捉</p> <p>模块三：动作修正与成果短片制作</p>	<p>(1) 课程思政：红色教育优秀动画短片、立足传统文化的游戏动画在课程中植入。</p> <p>(2) 教师要求：教师熟练掌握三维动画软件3Ds Max/Maya、ROKOKO动作捕捉系统、动作后期处理以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件：动作捕捉设备与系统，动捕房，高配机房。</p> <p>(4) 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>(5) 考核评价：实施过程性考核100%进行课程成绩评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K11</p> <p>K12</p> <p>A4</p> <p>A12</p> <p>A13</p>
岗位实习	<p>素质目标：形成艰苦奋斗、遵纪守法、诚实守信和热爱劳动的工作作风；培养和锻炼交流、沟通能力和团队精神，提升心理素质；形成在动画游戏建模、动画、特效等模块严谨的工作作风与科学精神。</p> <p>知识目标：系统掌握动漫制作技术专业的基本理论与基本技能；掌握动画片或游戏产品设计的相关知识和技术；掌握过程规范及专业文档编写的相关知识。</p> <p>能力目标：具备运用相关专业软件的能力、环境的搭建、配置与维护能力；具有理解并实施方案的能力、开发过程管理的综合能力。具备使用分析、设计、开发工具的能力。</p>	<p>专题一：顶岗实习企业概况、组织机构、规章制度</p> <p>专题二：顶岗实习企业的主要业务、工作流程</p> <p>专题三：岗位技能</p> <p>专题四：岗位职责</p>	<p>(1) 课程思政：1. 培养学生的社会责任感，提高学生的政治理论素养；2. 培养学生的思想政治素质，提高学生的政治参与意识；3. 培养学生的政治素质，培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，教师熟悉动漫行业发展动态，具备较高的教育教学水平，熟悉实习管理及相关考核评价要求。</p> <p>(3) 教学条件：企事业单位、公司</p> <p>(4) 教学方法：学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习，直接感受企业生产及工</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K3</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p>

	力；具备系统相关文档的编写能力。		作流程，实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。 (5) 考核评价： 形成性考核：对学生学习过程的评价(比例：60%)；终结性考核(比例：40%)。	
--	------------------	--	--	--

5、专业选修（拓展）课程

包括《游戏引擎基础》《动漫 IP 形象设计》《动漫专业项目设计与开发》《动画艺术鉴赏》《摄影与摄像》等 5 门课程，学生须至少修满 12 学分、188 课时。专业选修（拓展）课程描述及要求如表 8-10 所示：

表 8-10 专业选修（拓展）课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格
游戏引擎基础	<p>素质目标：形成独立思考、提出问题、分析问题并解决问题的能力，形成程序设计的逻辑思维能力。</p> <p>知识目标：通过案例的学习与实践，掌握 C#语言、.NET 框架等知识。</p> <p>能力目标：掌握常用软件算法设计和编码规范；能够运用结构化程序设计思想解决简单应用问题；具备简单软件开发、编码、调试和维护能力。</p>	<p>模块一：C#语言基本概述</p> <p>模块二：数据类型、运算符和表达式</p> <p>模块三：顺序程序设计、选择程序设计</p> <p>模块四：循环</p> <p>模块五：数组</p> <p>模块六：结合 unity 案例</p>	<p>(1) 课程思政：引导学生培养严谨治学的态度，在课程案例中聚焦中国发展，坚定理想信念，引导思维突破，激励自主创新，弘扬工匠精神，鼓励追求卓越，营造合作氛围，增强团队意识。</p> <p>(2) 教师要求：坚持立德树人，教师熟练掌握 Unity3D 游戏引擎和 C、C#及 C++程序开发语言，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平</p> <p>(3) 教学条件：高配机房</p> <p>(4) 教学方法：“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学，做中教”教学模式。将教学转变为“教、学、做合一”的方式，同时时刻课程及考核改革，重视生产性实训考核和学习过程考核，</p> <p>(5) 考核评价：采用 100%过程考核形式。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>K14</p> <p>K15</p> <p>A15</p> <p>A16</p>
动漫 IP 形象设计	<p>素质目标：培养学生对动漫文化的审美鉴赏力与创新意识，激发对传统文化与现代艺术融合的探索热情。通过动漫手办制作过程，强化耐心细致、精益求精的工匠精神，提升团队协作与抗压能力，树立文化自信与责任感。</p> <p>知识目标：掌握动漫角色设计原理，手办制作材料特性，了解动漫 IP 运营与版权保护相关知识。</p> <p>能力目标：能够独立完成动漫角色从设计构思到实体手办制作的全流程，熟练运用雕刻、塑形、涂装等技法实现创意。具备将传统文化元素、社会主题融入手办设计的能力，提升艺术表达与市场转化的</p>	<p>模块一：新潮动漫形象设计</p> <p>模块二：美人鱼系列形象设计</p> <p>模块三：古风系列动漫形象设计</p> <p>模块四：山海经异兽角系列形象设计</p>	<p>(1) 课程思政：通过设计具有中华优秀传统文化元素的动漫角色，增强学生对本土文化的认同感与自豪感，促进传统文化创造性转化。引导学生以动漫 IP 形象手办为载体，展现新时代中国精神、社会主义核心价值观，传播正能量。</p> <p>(2) 教师要求：具有扎实专业能力，能用多元方法教学，把控课堂，激发学生兴趣与创意。具备前沿审美与创新思维，能解决制作难题，传授实用技巧。责任心强，尊重学生，注重职业素养培养。</p> <p>(3) 教学条件：多媒体教室</p>	<p>Q1</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>K8</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p>

	实践水平。		<p>(4) 教学方法: 项目驱动教学法、案例分析法、分层实践教学、小组协作学习法。</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 + 综合性考核, 按照过程性考核 60%+综合性考核 40%进行课程成绩评价。</p> <p>(6) 课程资源: https://mooc1-l.chaoxing.com/course/218431169.html</p>	
动漫专业项目设计与开发	<p>素质目标: 形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力;形成创造和表现运动的思维;培养团队协作与内部沟通能力。</p> <p>知识目标: 了解动画/游戏项目设计与开发的流程。</p> <p>能力目标: 具备一定的动漫项目设计开发能力,具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力,具有设计与制作三维模型、动画、特效的能力。</p>	<p>模块一: 策划方案撰写,分镜头脚本,自主设计动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等,分组团队进行三维动画短片制作</p> <p>模块二: 策划方案撰写,自主设计游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用 Unity 引擎分组团队制作一款游戏</p> <p>模块三: 原画系列设定稿</p>	<p>(1) 课程思政: 1. 培养学生的社会责任感,提高学生的政治理论素养; 2. 培养学生的思想政治素质,提高学生的政治参与意识; 3. 培养学生的政治素质,培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2) 教师要求: 坚持立德树人,教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya, 以及相关软件应用,以学生为本,突出学生的课堂主体地位,对其进行原创项目内容制作及文档写作等内容的细节指导。</p> <p>(3) 教学条件: 高配机房</p> <p>(4) 教学方法: 在讲授基本理论知识的同时,重点讲授本门课程的重点及重点,努力鼓励学生实践,激发学生的学习兴趣 and 创造力</p> <p>(5) 考核评价: 实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p> <p>K3-K15</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p> <p>A12</p> <p>A14</p> <p>A15</p> <p>A16</p>
动画艺术鉴赏	<p>素质目标: 构建和谐健康的心灵环境,提高整体人文素养;养成勤于思索、追求经典,欣赏美善的良好素质。</p> <p>知识目标: 掌握影视动画创作的基本理论知识以及视听语言方面的知识;了解世界各国动画的基本风格特征与技术特点。</p> <p>能力目标: 能够对优秀影片加以分析,具有动画专业视角的影评撰写能力。</p>	<p>模块一: 动画制作的基本原理与技术方法</p> <p>模块二: 世界各国动画简介</p> <p>模块三: 美国动画</p> <p>模块四: 日本动画</p> <p>模块五: 中国动画</p>	<p>(1) 课程思政: 1. 培养学生的社会责任感,提高学生的政治理论素养; 2. 培养学生的思想政治素质,提高学生的政治参与意识; 3. 培养学生的政治素质,培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2) 教师要求: 坚持立德树人,教师具备较高的动画专业理论水平,对各国动画艺术有较深的了解和认识,具备较高的教育教学水平。</p> <p>(3) 教学条件: 多媒体教室</p> <p>(4) 教学方法: 在教学中,采用启发式教学、激发学生学习兴趣,深入思考,经典影片观摩学习,开拓视野。</p> <p>(5) 考核评价: 形成性考核是对学生学习过程的评价(比例: 60%) ; 终结性考核(比例: 40%)。</p>	<p>Q1</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>A1</p> <p>A2</p> <p>A3</p> <p>A5</p>
摄影与摄像	<p>素质目标: 形成学习的主动性与独立思考能力、以及团队协作的能力;提高审美与鉴赏能力,形成通过摄像构图发现生活中美的素养。</p> <p>知识目标: 掌握摄影与摄像的基本操作知识;熟练掌握专业摄影摄像设备的拍摄技巧。</p> <p>能力目标: 掌握视频的编辑与制</p>	<p>模块一: 摄影摄像基础理论知识</p> <p>模块二: 摄影技法初步</p> <p>模块三: 摄像机拍摄技巧入门</p> <p>模块四: 摄影摄像实践</p> <p>模块五: 摄影摄像实践</p> <p>模块六: 摄影摄像实践</p>	<p>(1) 课程思政: 1. 培养学生的社会责任感,提高学生的政治理论素养; 2. 培养学生的思想政治素质,提高学生的政治参与意识; 3. 培养学生的政治素质,培养学生爱国主义精神。</p> <p>(2) 教师要求: 坚持立德树人,教师有较高的摄影摄像技术水</p>	<p>Q1</p> <p>Q4</p> <p>Q5</p> <p>Q6</p> <p>K3</p> <p>K4</p> <p>A1</p> <p>A2</p>

	作;初步具备一部完整影视片的制作能力。	模块七:影像作品拍摄与后期制作	平,熟悉掌握摄影摄像拍摄技巧及后期编辑技术,具备较高的教育教学水平。 (3) 教学条件: 高配机房 (4) 教学方法: (2) 采用任务驱动模式、混合教学式、采用案例引入、演示讲解、小组讨论、练习法、网络拓展等教学方法,让学生充分发挥自己的主观能动性,鼓励学生勇于表现自己的设计思想及设计风格。 (5) 考核评价: 形成性考核:对学生学习过程的评价(比例:60%);终结性考核(比例:40%)。	A3 A5
--	---------------------	-----------------	---	----------

6、公共基础选修课程

包括思维与表达类、文化与社会类、艺术与审美类、科技与经济类、创新创业类、思政教育类课程,学生须修满5学分。公共基础选修课程描述及要求如表8-11所示:

表 8-11 公共基础选修课程描述及要求

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求	支撑的培养规格
思维与表达类	<p>素质目标: 树立使用标准语言的信念,勇于表达,善于表达;形成良好的言语交际思维习惯;提高人际交往能力,在日常交流中树立自信。</p> <p>知识目标: 了解思维与表达的基本准则、重要作用;掌握即兴演讲、求职口才、社交语言等日常交流表达需要的基本技巧和方法。</p> <p>能力目标: 具备解决日常表达过程中存在的实际问题,形成思辨性表达的能力;能够灵活的运用所学的技能 and 知识应对各类日常表达的场合。</p>	<p>模块一: 演讲与口才</p> <p>模块二: 朗诵</p> <p>模块三: 逻辑与批判思维</p>	<p>(1) 课程思政: 以爱党、爱国、爱社会主义、爱人民、爱集体为主线,围绕政治认同、家国情怀、文化素养、道德修养等方面收集教学案例,在课程中融入中国特色社会主义和中国梦教育、社会主义核心价值观教育、中华优秀传统文化教育等。</p> <p>(2) 教师要求: 有强大的表达能力和思维逻辑;有专业的知识技能;有过硬的口才和演讲能力。</p> <p>(3) 教学条件: 多媒体教室。</p> <p>(4) 教学方法: 情景教学法、问答法、模仿法、讨论法、游戏法等</p> <p>(5) 考核评价: 随堂考核,边学边考。采取过程考核占70%、理论考核占30%的权重比形式进行课程考核与评价。</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K2 A1 A3</p>
文化与社会类	<p>素质目标: 培养文化素养的意识和自觉性,提高综合素质和人文精神;树立正确的人生观、价值观和世界观。</p> <p>知识目标: 掌握文学、法学、哲学等学科的基本知识、理论;了解人类文化发展的轨迹。</p> <p>能力目标: 通过学习古今中外优秀的文学作品、法学文化,提高综</p>	<p>模块一: 中国文化概论</p> <p>模块二: 文学素养</p> <p>模块三: 法学素养</p> <p>模块四: 兴趣体育</p>	<p>(1) 课程思政: 以文史哲修身铸魂,将中华优秀传统文化、社会主义核心价值观、社会主义法治理念融入课程教学,培养学生创新探索精神、加强学生思想道德教育、培养学生文化自信和文化认同。</p> <p>(2) 教师要求: 授课教师要接受过较为系统的专业知识的学</p>	<p>Q1 Q2 Q3 K1 K2 A1 A2</p>

	合素质,培养正确的社会观和分析问题的能力。		习。 (3) 教学条件: 多媒体教室。 (4) 教学方法: 采用理论传授与实操指导相结合的教学模式, 分组教学。 (5) 考核评价: 随堂考核, 边学边考。采取技能考核占 70%、理论考核占 30%的权重比形式进行课程考核与评价。	
艺术与审美类	素质目标: 涵养知书达理的气质, 凝练家国共担的情怀; 提高艺术素养, 使心灵不断厚实、情感不断丰富、情操不断升华。 知识目标: 掌握不同艺术基本概念和不同艺术作品赏析的基本方法。掌握中国传统文化的基础知识, 如茶文化、习茶礼仪、书写文化、剪纸艺术等知识。 能力目标: 能够熟练运用六大茶类冲泡技巧、四大字体的书写方式和常用剪纸技法; 了解不同艺术类别, 提高分析与鉴赏能力; 培养敏锐的感知力、丰富的想象力和审美的理解力。	专题一: 茶艺与茶文化 专题二: 剪纸 专题三: 书法 专题四: 普通话语言艺术 专题五: 美学素养 专题六: 音乐鉴赏 专题七: 影视鉴赏	(1) 课程思政: 通过对多类型的艺术及审美形式的欣赏, 提高学生修身养性和理性思维的能力, 多角度讲解艺术形式的时代背景与社会功能, 使学生形式正确的人生观和价值观。 (2) 教师要求: 教师应具有丰富的艺术专业理论知识, 具有较强的动手能力和较高的审美素养。 (3) 教学条件: 多媒体教室。 (4) 教学方法: 多媒体教学法、情景教学法、讲授法、游戏教学法等。 (5) 考核评价: 随堂考核, 边学边考。采取过程考核考核占 70%、理论考核占 30%的权重比形式进行课程考核与评价。	Q1 Q2 Q3 K2 K3 A1 A5
科技与经济类	素质目标: 树立正确的价值观和职业观, 具备良好的责任意识; 培养对科技的兴趣, 提升科技素养。 知识目标: 掌握科技与经济领域的基本概念、原理和理论知识; 理解现代科技的发展趋势及其在经济活动中的应用, 以及经济环境对科技发展的影响, 把握两者之间的相互作用关系。 能力目标: 具备信息搜索和整理能力; 能够运用运用所学知识对科技项目、经济现象等进行分析 and 评估; 具备持续学习的能力, 以便不断适应新知识和新技术的发展。	专题一: 科技的基本概念和原理 专题二: 科技对社会和个人生活的影响 专题三: 科技创新和创业 专题四: 经济学的基本概念和原理 专题五: 经济发展对科技的推动作用	(1) 课程思政: 课程中引入社会热点问题, 培养学生的社会责任感和使命感, 积极为科技与经济的发展贡献自己的力量。 (2) 教师要求: 教师应具备经济学、管理学等相关学科知识, 熟悉相关领域的最新技术和研究成果。 (3) 教学方法: 讲授法、案例教学法、讨论教学法。 (4) 教学条件: 多媒体教室 (5) 考核评价: 随堂考查, 边学边考。采取过程考核考核占 60%、综合考核占 40%的权重比形式进行课程考核与评价。	Q1 Q2 Q3 K1 A1 A3
创新创业类	素质目标: 培养创新创业素质、形成专创融合意识、团队协作意识和法律意识, 建立个人发展与国家社会发展相连接的家国意识。 知识目标: 学习创业基础通识, 特别是机会识别、精益创业、社会使命、科技融合、融资策略、知识产权等专精知识, 形成更加完备的创业知识体系。 能力目标: 能够结合所学知识进行项目策划并开展项目的可行性分析, 能够写作创业计划书和开展项目路演。在掌握企业人力资源管理、财务管理、营销管理和风险管理等创业理论知识和实践方法基础上有意识地开展专创融合、创业	专题一: 创业基础通识 专题二: 创业金融知识 专题三: 创业法律知识 专题四: 创业项目分析方法论 专题五: 创业计划书写作进阶指导 专题六: 国外创新创业理论	(1) 课程思政: 对接湖南省“三高四新”战略和长沙市产业链, 自觉遵循创业规律, 积极投身创业实践, 服务地方经济社会。 (2) 教师要求: 选修课程为省教育厅推荐在线课程。 (3) 教学条件: 满足在线课程学习 (4) 教学方法: 在线课程学习 (5) 考核评价: 按教务处在选修课程考核要求	Q1 Q2 Q3 K1 A2 A3

	实践的能力。			
思政教育类	<p>素质目标：提高红色文化素养和思想政治修养,树立共产主义远大理想,做新时代雷锋式大学生;形成互联网空间正确的责任伦理观和道德价值观,增强网络自律,成为新时代高素质网民。</p> <p>知识目标：学习党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史,了解党在不同历史时期的主要任务和重大成就,了解新中国的发展历程和辉煌成就,深刻理解改革开放对中国现代化建设的重要意义,深刻理解我国积极探索社会主义建设道路的内涵。</p> <p>能力目标：提升运用马克思主义的立场、观点和方法独立分析和解决问题的能力。提升学习、宣传雷锋精神的实践能力。能正确运用伦理分析工具,提高明辨是非的能力。</p>	<p>专题一:新民主主义革命时期的党史</p> <p>专题二:社会主义革命和建设时期的党史与新中国成立</p> <p>专题三:建设有中国特色社会主义与中国改革开放</p> <p>专题四:中国特色社会主义接续发展</p> <p>专题五:中国特色社会主义进入新时代</p> <p>专题六:雷锋精神研学和实践</p> <p>专题七:网络伦理学概论及网络失范行为伦理分析</p>	<p>(1) 教师要求：任课教师需为思政专业硕士研究生学历,能够及时深入了解党和国家政策、方针并做好阐释。</p> <p>(2) 教学方法：讲授法、案例法、讨论法</p> <p>(3) 教学条件：多媒体教室</p> <p>(4) 考核评价：采取过程性考核 60%+综合考核 40%权重比的形式进行课程考核与评价。</p>	<p>Q1</p> <p>Q2</p> <p>Q3</p> <p>K1</p> <p>A1</p> <p>A3</p>

九、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排

教学进程安排如表 9-1 所示：

表 9-1 教学进程安排表

课程性质	课程序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核类型	学分	学时分配			周学时安排 (周平均课时*周数或总课时)					
							合计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年	
										第一学期 20周	第二学期 20周	第三学期 20周	第四学期 20周	第五学期 20周	第六学期 20周
公共基础必修课程	1	001001	军事理论	A	考查	2	36	36	0	4*9					
	2	001002	军事技能	C	考查	2	112	0	112	40*2 32*1					
	3	001003	思想道德与法治	B	考试	3	48	38	10	4*6	4*6				
	4	001004	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	考试	3	48	38	10		4*12				
	5	001005	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	考试	2	32	26	6	4*8					
	6	001006	形势与政策	B	考查	2	32	28	4	2*4	2*4	2*4	2*4		
	7	001007	劳动技能	C	考查	1	20	0	20		10*1	10*1			
	8	001008	大学体育	B	考查	7	108	2	106	2*15	2*15	(24)	(24)		
	9	001009	职业发展与就业指导	B	考查	2	32	12	20	2*4	2*4	2*4	2*4		
	10	001010	大学生心理健康	B	考试	2	32	20	12	2*8	2*8				
	11	001012	大学英语	B	考试	8	128	106	22	4*13 (4*2)	4*15 (4*2)				
	12	001013	人工智能与信息技术	B	考试	3	48	10	38	4*12					
	13	001014	创新创业基础与实践	B	考查	2	32	20	12			2*16			
	14	001015	诵读与写作	B	考查	2	32	16	16		2*16				
	15	001016	国家安全教育	B	考查	1	20	6	14	2*2	2*2	2*2	2*2	2*2	
	16	001017	专题教育(劳动、劳模、工匠精神)	B	考查	1	16	8	8	4*1	4*1	4*1	4*1		
小 计						43	776	366	410	382	252	90	48	4	
专业必修课程	专业基础课程	1	521001	设计素描	B	考试	3	48	16	32	8*6 前				
		2	521002	设计色彩	B	考试	3	48	16	32	8*6 中				
		3	521003	游戏 UI 界面设计	B	考试	2.5	40	12	28	8*5 后				
		4	521004	写生	B	考查	2.5	40	12	28		40*1 前			
		5	521005	二维动漫	B	考查	4.5	72	22	50		8*9 前			

			创作												
	6	521006	运动速写	B	考试	4	64	24	40			8*8 前			
	7	521007	分镜头设计	B	考查	3	48	16	32			8*6 前			
	8	521008	数字绘画	B	考查	4.5	72	24	48			8*9 中			
	小 计					27	432	142	290	136	112	184			
专业 核心 课程	1	521009	数字造型设计1	B	考查	4.5	72	36	36		8*9 后				
	2	521010	数字造型设计2	B	考试	4.5	72	36	36			8*9 后			
	3	521011	三维动画制作(一)	B	考查	4	64	24	40			8*8 后			
	4	521012	三维动画制作(二)	B	考查	4.5	72	22	50			8*9 前			
	5	521013	特效制作	B	考查	5	80	24	56			8*10 前			
	6	521014	灯光与渲染	B	考查	4	64	24	40			8*8 后			
	7	521015	动画游戏制作实训	C	考查	2	40	0	40			8*5 后			
	8	521016	虚拟现实应用设计	B	考查	4.5	72	22	50			8*9 后			
	小 计					33	536	188	348		72	136	328		
综合 实训 课程	1	521017	认识实习	C	考查	1	20	0	20		20*1				
	2	521018	专业技能训练	C	考查	4	72	0	72				8*9 前		
	3	521019	毕业设计(毕业项目综合训练)	C	考查	2	40	0	40					4*5 前 (20)	
	4	521020	动作捕捉实训	C	考查	2	32	0	32				8*4 前		
	5	521021	岗位实习	C	考查	24	480	0	480					20*5 (后)	20*19
	小 计					33	644	0	644		20			224	400
专业必修课程合计						93	1612	330	1282	136	204	320	328	224	400
选修 课程	公共 基础 选修 课程	1	002001	思维与表达类	B	考查	1	20	10	10	开设《演讲与口才》《朗诵》《逻辑与批判思维》等课程,学生自由选修。				
		2	002002	文化与社会类	B	考查	1	20	10	10	开设《中国文化概论》《法律素养》《文学素养》《兴趣体育》《健康教育》《安全教育》等课程,学生自由选修。				
		3	002003	艺术与审美类	B	考查	1	20	10	10	开设《普通话语言艺术》《音乐鉴赏》《美学素养》《影视鉴赏》等课程,学生至少选修1门。				

			B	考查	1	20	10	10	10	开设《茶艺与茶文化》《剪纸》《书法》等课程，学生至少选修1门。				
4	002004	科技与经济类	B	考查	1	20	10	10	10	开设《工程力学》《媒体创意经济：玩转互联网时代》等课程，学生自由选修。				
5	002005	创新创业类	B	考查	1	20	10	10	10	开设《创新创业实战》《信息技术与创新创业》等课程，学生自由选修。				
6	002006	思政教育类	B	考查	1	16	16	0	0	开设《党史》《新中国史》《改革开放史》和《社会主义发展史》学生至少在四史课程中选修1门。				
			B	考查	1	20	16	4	4	开设《雷锋精神研学与实践》《网络伦理》等课程，学生自由选修。				
最少应修学分及课时					5	96	56	40						
专业 选修 (拓 展) 课程	1	522001	游戏引擎基础	B	考查	4	64	24	40			8*8 后		
	2	522002	动漫 IP 形象设计	B	考查	3	40	12	28			8*5 前		
	3	522003	动漫专业项目设计与开发	C	考查	5	84	20	64				12*7 前	
	4	522004	动画艺术鉴赏	C	考查	3	40	12	28			40*1 前		
	5	522005	摄影与摄像	B	考查	3	40	12	28			40*1 后		
最少应修学分及课时					12	188	56	132			64	40	84	
选修课程合计					17	284	112	172		20	104	76		
总 计					153	2672	808	1864	518	476	514	452	312	400

注：①电子与信息、装备制造类专业课程总课时（含专业选修课）不超过 1856，专业总课时不超过 2792；财经商贸类专业课程总课时（含专业选修课）不超过 1756，专业总课时不超过 2692。16-18 课时为 1 学分。标*的专业基础课程为专业群共享课程。各专业的具体总课时对标国家教学标准严控课时。

②《应用高等数学》电子与信息、装备制造、交通运输类专业开设，《经济数学》财经商贸类专业开设，教育与体育、文化艺术类专业由二级学院根据专业发展情况自行决定是否开设数学课程。

③各专业开设《诵读与写作》，32 课时，由文化传播与艺术设计学院负责课程建设和组织实施，软件学院、网络空间安全学院、文化传播与艺术学院第二学期开设，电子工程学院、经济管理学院、机电工程学院第三学期开设；开设《专题教育》（20 课时，包括劳动精神、劳模教育、工匠精神教育），由各二级学院组织实施。

④各专业开设《创新创业基础与实践》，32 课时，由就业招生处负责课程建设和组织实施，电子工程学院、经济管理学院和机电工程学院第二学期开设，软件学院、网络空间安全学院和文化传播与艺术学院第三学期开设。

⑤专业课程开设门数不超过 26 门（不含认识实习），合理开设专业选修课程和确定课时，选修课程课时（含公共基础选修课程）不能少于总课时的 10%。实践性教学课时不少于总课时的 50%。

⑥第五学期的课程安排中：《专业技能训练》课时不超过 120 课时，教学周数和周课时可根据专业实际情况进行分配，《专业技能训练》须排在前九周；岗位实习的时间由各二级学院根据各专业特点确定，学院不做统一要求。

⑦第四学期或第五学期开设专业微课程，置换相应的专业选修课的开设。

⑧各专业开设思维与表达类、文化与社会类、艺术与审美类、科技与经济类、创新创业类、思政教育类公共基础选修课程，上述课程由开课部门负责管理与实施，开设在 1-4 学期，学生至少选修 5 学分。

⑨学期周数为 20 周（包括考试及机动周）。

⑩课程类型：纯理论课为A，理论+实践课为B，纯实践课为C。考核类型由各课程管理部门明确是考试或考查课程，专业课程模块中每学期考试课程要求至少有1-3门。

(二) 集中实践教学计划安排

集中实践教学计划安排如表 9-2 所示：

表 9-2 集中实践教学安排表

序号	课程名称	各学期安排（周数）						备注
		一	二	三	四	五	六	
1	军事技能	3						
2	劳动技能		1	1				
3	认识实习		1					假期
4	写生		1					
5	动画游戏制作实训				5			
6	动作捕捉实训					4		
7	专业技能训练					9		
8	毕业设计					5	1	
9	岗位实习					5	19	
合 计		3	3	1	5	23	20	
总 计		55						

集中专业实践教学计划安排如表 9-3 所示：

表 9-3 集中专业实践教学安排表

序号	课程名称	实训项目	各学期安排（周数）						实训地点
			一	二	三	四	五	六	
1	写生	1. 素描写生 2. 色彩写生		1					户外
2	动画游戏制作实训	1. 动画实训 2. 游戏实训				5			三维设计用高配机房
3	动作捕捉实训	1. 动作捕捉 2. 动作导入					4		VR虚拟现实项目室
4	专业技能训练	1. 二维模块 2. 模型模块 3. 三维模块 4. 特效模块					9		三维设计用高配机房

(三) 学时分配及周学时统计

学时分配统计如表 9-4 所示:

表 9-4 学时分配统计表

序号	课程性质		课程门数	教学课时			实践学时比例 (%)	占总学时比例 (%)	
				总学分	理论课	实践课			总学时
1	公共基础必修课程		16	43	366	410	776	52%	29%
2	专业必修课程	专业基础课	8	27	142	290	432	67%	16%
3		专业核心课	8	33	188	348	536	64%	20%
4		综合实训课	5	33	0	644	644	100%	24%
5	公共基础选修课程		6	5	56	40	96	41%	10%
6	专业选修(拓展)课程		5	12	56	132	188	70%	
总计			48	153	808	1864	2672	69.8	100

各学期课堂教学周学时统计如表 9-5 所示:

表 9-5 各学期课堂教学周学时统计表

课程性质		学期						学时总数
		第一学期 (15周)	第二学期 (17周)	第三学期 (17周)	第四学期 (18周)	第五学期 (18周)	第六学期 (18周)	
课堂教学学时	公共基础必修课	222	230	52	20	4	---	528
	专业基础课	136	112	184	---	---	---	432
	专业核心课	---	72	136	328	---	---	536
	综合实训课	---	---	---	---	104	---	104
	专业选修(拓展)课程	---	---	64	40	84	---	188
	公共基础选修课	---	---	---	---	---	---	96
	学时小计	358	414	436	388	192	---	1884
	周学时	24	24	26	21	11	---	---
非课堂教学学时		160	42	38	28	120	400	788
合计								2672

十、师资队伍要求

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

（一）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例应达到 25:1（不高于 25:1），“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，老中青教师比应为 2:3:2，硕士及以上学位占比应为 90%，高、中、初级职称占比应为 1:4:1，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

（二）专任教师

具有高校教师资格；原则上具有动漫设计、游戏策划与设计、概念设计、漫画等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

（三）专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外动画、游戏、漫画行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

（四）兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和

学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据学校兼职教师聘任与管理的具体实施办法执行。

十一、教学实施与质量保障

（一）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展基础课程、核心课程、综合实训以及拓展课程等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

表 11-1 校内实习实训基地（室）配置与要求

序号	实验实训基地（室）名称	功能（实训实习项目）	面积、设备配备及台套数要求	容量（一次性容纳人数）	支撑课程
1	专业画室	可满足专业基础课设计素描、设计色彩等课程的绘制	南院教学楼现有画室，配置 60 套画架、画板、板凳，静物台（4 个），静物、石膏件、衬布、大绘本等等，专业照明灯光（4 个，用于灯光明暗设计素描绘制），投影设备、空调	40	《设计素描》 《设计色彩》 《动漫 IP 形象设计》 《运动速写》
2	三维设计用高配机房	满足针对模型师、动画师、插画师、技术美术等岗位开设的专业上机实操的基础与核心课程。	计算机：单机配置（i7 以上 cpu、专业显卡不小于 8G、ips 4k 显示器不小于 21 英寸，内存不小于 16G，硬盘不小于 1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器 CPU I7 及以上，内存不小于 32G，硬盘不小于 1T，操作系统 CentOS7 及以上；推荐使用企业级服务器，	45	《分镜头设计》 《游戏 UI 界面设计》 《二维动漫创作》 《数字造型设计 1》 《数字造型设计 2》 《灯光与渲染》 《三维动画制作》（一）

			可容纳 2 块 CPU、4 块 3.5 寸服务器硬盘，内存不小于 32G，操作系 Linux 或 Windows2012R2 及以上。上下行网络带宽不低于 50Mbps。 机房准备 50 套学生用机器，加一台教师机。 其他设备： 投影设备；白板；		(二)
3	VR 虚拟现实项目室	满足虚拟现实项目、游戏开发、动画制作等展示项目的设计与开发实操。	计算机：单机配置（i7 以上 cpu、显卡 GTX3080 及以上、ips 4k 显示器不小于 21 英寸，内存不小于 16G，硬盘不小于 1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器 CPU I7 及以上，内存不小于 32G，硬盘不小于 1T，操作系统 CentOS7 及以上；推荐使用企业级服务器，可容纳 2 块 CPU、4 块 3.5 寸服务器硬盘，内存不小于 32G，操作系 Linux 或 Windows2012R2 及以上。上下行网络带宽不低于 50Mbps。 其他设备： 投影设备； 白板； VR 头戴式设备 2-3 套； HTC 移动设备 6-8 套；	45	《虚拟现实应用设计》 《动漫专业项目设计与开发》 《特效制作》 《专业技能训练》 《毕业设计（毕业项目综合训练）》

3. 实习场所基本要求

健全校企合作管理体制、管理制度和合作机制，严审合作企业资质，建立准入和推出机制，签订合作协议，对合作的目标任务、内容形式、合作期限、权利义务、合作终止及违约责任等事项提出明确、具体的要求。未签订合作协议，不得开展校企合作。

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

具有稳定的校外实习实训基地。根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供概念设计、模型、灯光渲染、二维动画、三维动画、特效、漫画、插画等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或

管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。校外实习实训基地要求如表11-2所示：

表 11-2 校外实习实训基地配置与要求

序号	基地名称	主要实训项目（功能）	容量 （一次性容纳人数）	支撑课程
1	写生实训基地 （靖港古镇、铜官窑古镇、三馆一厅）	写生取景	120	写生 运动速写
2	长沙神漫文化科技有限公司	三维模型制作项目 二/三维动画制作项目	80	数字绘画 二维动漫创作 数字造型设计 1 数字造型设计 2 灯光与渲染 三维动画制作（一） 三维动画制作（二）
3	长沙幻维影视有限公司			
4	长沙伊恩文化传播有限公司			
5	长沙巨浪网络科技有限公司	游戏 UI 界面制作项目	60	数字造型设计 1 数字造型设计 2 灯光与渲染 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作》
6	长沙思幻网络科技有限公司	三维模型制作项目 三维游戏动作项目 游戏特效制作项目		
7	湖南芒果幻视科技有限公司	VR 制作项目 AR 制作项目	30	虚拟现实应用设计 动漫专业项目设计与开发
8	湖南华视坐标有限公司	三维模型制作项目 二/三维动画制作项目 影视特效制作项目	30	数字造型设计 1 数字造型设计 2 灯光与渲染 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作

（二）教学资源

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

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材,禁止不合格的教材进入课堂。建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构,完善教材选用制度,经过规范程序择优选用教材,优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态,并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括:《动画师工作手册》《中国经典动画精选》《动画角色设计》《商业动画全攻略》《动画运动规律》《动画场景创作技法》《运动速写》《动画设计色彩》《3DS MAX 三维动画模型》《3DS MAX 角色设计实例精讲教程》《新编 中文版 3ds Max 2020 入门与提高》《完美讲堂 3ds Max 游戏美术设计与制作技法精讲》《3ds Max 2020 中文版入门与提高》《3ds Max 动画制作实例教程》《中文版 3ds Max 灯光、材质、贴图、渲染技术完全解密》《渲染王 3ds Max 三维特效动画实战剖析》《中文版 3ds Max 材质贴图案例高级教程》《游戏原画设计 游戏艺术工厂》《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》《次世代游戏机械及场景制作》《游戏艺术工厂 3 次世代游戏角色制作》《游戏艺术工厂: 3DS MAX+ZBRUSH 次世代游戏场景全案解密》《游戏艺术工厂 6 游戏动作设计》《网络游戏角色制作-游戏艺术工厂》《Adobe Substance 3D Painter 案例教程》等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库,种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。数字资源配备要求如表 11-3 所示:

表 11-3 数字资源配备要求

资源类型	资源名称	资源网址
超星在线课程	三维动画制作(一)	https://www.xueyinonline.com/detail/208584625
超星在线课程	动漫 IP 形象设计	https://mooc1.chaoxing.com/course/218431169.html
超星在线课程	设计色彩	https://mooc1.chaoxing.com/course/212103873.html
超星在线课程	写生	https://mooc1.chaoxing.com/course/214471673.html

（三）教学方法

1. 本专业积极采用理实一体化教室，打造理论与实践紧密结合的教学环境，使学生在理论学习的同时，能够及时进行实践操作，加深对知识的理解和掌握。同时，充分利用多媒体教学的优势，通过图像、音频、视频等多种形式呈现教学内容，增强教学的直观性和趣味性。在教学过程中，综合运用多种教学方法。课堂讲授法用于系统地传授专业理论知识，为学生构建坚实的知识体系；案例教学法通过分析实际动漫作品案例，引导学生了解行业标准和创作思路；项目教学法让学生参与真实或模拟的动漫项目，提升其实践能力和项目管理能力；分组讨论法促进学生之间的思想交流与合作，培养团队协作精神；任务驱动法以具体任务为导向，激发学生的学习主动性和解决问题的能力。

此外，将立德树人的根本任务融入思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、劳动教育、社会实践教育、创新创业教育的各个环节。在教学中，注重培养学生的职业道德和社会责任感，将专业精神、职业技能、工匠精神融入人才培养的全过程，使学生不仅具备扎实的专业技能，还拥有良好的职业素养。

2. 教学方式实现多样化，将传统教学的优势与多媒体教学的便捷性相结合。同时，积极运用在线开放课程和教学资源库等丰富的在线资源，拓展教学内容和教学渠道。创新基于网络的课程教学方法，大力开展“线上+线下”混合式教学。例如，在线上让学生自主学习基础知识和理论讲解，在线下课堂则进行实践操作指导、案例分析讨论和项目实践等活动，充分发挥线上线下教学的优势，提升课堂教学质量，满足学生个性化学习的需求。

3. 坚持以学生为中心的教学理念，引导学生积极参与课堂教学，鼓励学生主动思考、主动学习和训练。高度重视课堂实践环节，以项目导向、任务驱动、案例探究等教学法为主线，精心设计教学活动。通过项目实践，让学生在实际操作中掌握动漫制作的流程和技巧；通过任务实施，培养学生的自主学习和解决问题的能力；通过案例讨论和分析，拓宽学生的创作思路和审美水平，切实提高学生运用专业知识解决实际问题的能力

4. 在教学过程中，依据动漫制作技术专业课程的特点，实施多种特色课堂教学模式。教学做一体的模式，实现理论教学与实践操作的无缝对接，让学生在做中学，在学中做；分层教学根据学生的学习能力和水平差异，制定不同的教学目

标和教学内容，满足不同层次学生的学习需求；虚拟仿真教学利用先进的虚拟技术，为学生创造逼真的动漫制作场景，让学生在虚拟环境中进行实践操作，降低实践成本，提高教学效果。通过这些特色教学模式，丰富课堂教学实践形式，全面提升课堂教学质量，培养出适应动漫行业发展需求的创新型人才。

（四）学习评价

1. 健全综合评价体系，采取多样化的考核方式

建立多元评价机制，对学生学习效果实施自我评价、教师评价、用人单位评价和第三方评价相结合，及时诊断分析、发现问题、查摆原因、提出整改措施，不断改进提高，形成教学质量改进螺旋。建立评价主体多元化（教师、学生、家长、用人单位）、评价内容综合化（专业知识、操作技能、职业素养）、评价方法多样化（项目完成、操作、社会实践、志愿者、理论考核）。根据学生培养目标，以教师评价为主，学生自评、互评为辅。广泛吸收就业单位、合作企业等参与学生质量评价，同时依托线上平台，运用现代信息技术，开展教与学行为分析，探索增值评价，建立多方共同参与评价的开放式、多样化的综合评价体系。（以上供参考，各专业根据专业特点撰写。）

2. 建立学习成果学分认定、转换制度

积极推进学习成果认定与转换，鼓励学生取得人才培养方案之外的能体现各种资历、能力的成果，如各种职业技能竞赛、创新创业大赛、职业技能等级证书等，由学生本人提出申请，经过学校认定可积累并转换人才培养方案内的课程及学分。学习成果学分认定转换如表 11-4 所示：

表 11-4 学习成果学分认定转换一览表

项目名称	对应课程	可兑换学分	佐证材料
服役经历	大学体育	10	部队服役证明
	军事理论		
	军事技能		
计算机等级考试二级及以上	人工智能与信息技术	3	等级证书
全国高等学校英语应用能力 A 级	大学英语	8	等级证书
市级及以上大学生互联网+、挑战杯、黄炎培等创新创业	创新创业基础与实践	2	获奖证书

大赛			
市级及以上大学生职业规划大赛	职业发展与就业指导	2	获奖证书
计算机专项职业能力认证： 二维图像处理（photoshop cs6）	二维动漫创作 分镜头设计	3	职业资格证书
游戏美术设计职业技能等级证书	游戏引擎基础 虚拟现实应用设计	4	职业资格证书
虚拟现实应用开发职业技能等级证书	游戏引擎基础 虚拟现实应用设计	4	职业资格证书
湖南省职业院校技能竞赛 数字化产品设计与制作赛项	虚拟现实应用设计 游戏引擎基础 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 数字造型设计 1 数字造型设计 2	4	获奖证书
湖南省职业院校技能竞赛 数字艺术赛项	虚拟现实应用设计 游戏引擎基础 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 数字造型设计 1 数字造型设计 2	4	获奖证书
全国大学生广告艺术大赛	数字绘画 二维动漫创作 三维动画制作（一） 三维动画制作（二）	4	获奖证书
湖南省公益广告大赛	数字绘画 二维动漫创作 三维动画制作（一） 三维动画制作（二）	4	获奖证书

（五）质量管理

1. 学校和二级学院应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。

完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 学校和二级学院应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。其中专任教师每学期听课、评课至少 4 次，专业带头人、教研室主任每学期听课、评课至少 8 次，兼职教师每学期听课、评课不少于 2 次，新教师每月听课不少于 8 次，新教师必须实行老带新一对一指导 1 年，每学期应保证不少于 20% 教师开展公开课、示范课教学活动；教师若发生教学事故，不得参与当年评优评先，年度考核不高于合格等次。

3. 学校与二级学院建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，建立行业专家指导委员会和实践专家访谈会，定期研讨人才培养工作与教育教学改革工作，共同指导和保障学生获得必要实践能力，充分利用研讨会反馈意见进行教育教学改革，加强专业建设与课程改革，以保障和提高教学质量为目标，保证人才培养质量的提高。

4. 专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

5. 优化岗位实习实训管理平台，完善岗位实习制度，加强岗位实习的日常管理和考核，实习有计划、过程有指导、结果有考核，校企双方共同组成实习领导小组，校企指导教师共同指导、共同管理；以企业考核为主，结合校内指导教师的考核，综合评价学生。学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十二、毕业要求

1. 根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，所修课程的成绩全部合格，修满 153 学分，本方案表 11-4 中所兑换的学分计入总

学分中。

2. 鼓励获得以下##个职业资格证书（职业技能等级证书）中的一个。
 - 游戏美术设计职业技能等级证书（中级）
 - 虚拟现实应用开发职业技能等级证书（初级）
 - 计算机专项职业能力认证：二维图像处理 photoshop cs6（中级）
3. 毕业设计答辩合格。

十三、附录

1. 人才培养方案编制说明
2. 人才培养方案论证书
3. 人才培养方案审批表

附件 1:

湖南信息职业技术学院文化传播与艺术设计学院 2025 级 动漫制作技术专业人才培养方案编制说明

本专业人才培养方案适用于三年全日制高职专业，由湖南信息职业技术学院文化传播与艺术设计学院动漫制作技术专业教研室制定，并经文化传播与艺术设计学院专业建设指导委员会论证、学院批准在 2025 级动漫制作技术专业实施。

主要编制人

姓名	职称/职务	二级学院或单位名称
向欣	讲师/专业带头人	湖南信息职业技术学院
余依函	讲师	湖南信息职业技术学院
罗雨晴	助教	湖南信息职业技术学院
李明世	项目负责人	长沙巨浪网络科技有限公司
李复森	在校学生	湖南信息职业技术学院

附件 2:

湖南信息职业技术学院文化传播与艺术设计学院 2025 级
动漫制作技术专业人才培养方案论证书

论证专家 (专业建设指导委员会成员)				
序号	姓名	职称/职务	工作单位	签名
1	李璐	教授/二级学院院长	湖南信息职业技术学院	李璐
2	虞磊	副教授/二级学院副院长	湖南信息职业技术学院	虞磊
3	崔军	高级动画导演	湖南华视坐标传媒动画有限公司	崔军
4	刘君	虚拟现实技术人员	湖南芒果幻视科技有限公司	刘君
5	莫均	教授/二级学院院长	湖南科技职业技术学院	莫均
6	余晓琛	副教授/专业带头人	长沙工业学院	余晓琛
7	刘明	副教授/专业带头人	长沙工业学院	刘明

论证意见

“本人才培养方案严格对标国家新版《职业教育专业简介》及教学标准要求，在深入开展行业头部企业、区域骨干企业与兄弟院校调研基础上形成。经专家组论证，一致认为：

1. 定位精准，目标明确：方案紧密贴合国家教育强国战略部署及湖南省“三高四新”发展战略与长沙区域经济社会发展需求，专业定位与服务面向清晰准确，培养目标符合产业升级对高素质技术技能人才的新要求。
2. 产教融合，设计科学：方案创新性地深度推进“岗课赛证”融通改革，课程体系构建科学合理，教学内容紧密对接产业链、创新链核心环节，有效支撑学生复合型能力与可持续发展潜力的培养。
3. 需求导向，特色鲜明：设计充分响应先进制造（或其他湖南/长沙重点发展产业）等区域重点产业对人才知识、能力与职业素养的实际需求，专业特色突出。证书体系设计以职业技能等级证书与职业资格证书相结合为抓手，重点聚焦学生核心专业技能与关键职业素养（如工匠精神、创新意识、数字素养）的协同培养。
4. 体系完善，成效可期：知识、能力、素质培养目标体系结构完备，路径清晰，符合国家对高等职业教育人才培养质量的整体规划要求，能有效服务于地方经济高质量发展与国家现代化产业体系建设。”

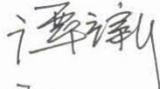
专家论证组组长签字：李璐

2025 年 7 月 6 日

注：各二级学院组织专业建设指导委员会评审，由论证专家签署意见并手写签名；此表扫描后与人才培养方案一并装订。

附件 3:

湖南信息职业技术学院 2025 级专业人才培养方案审批表

专业名称	动漫制作技术	专业代码	510215
所属专业群	文化传播与艺术设计专业群	专业负责人	向欣
<p>学院意见:</p> <p>经审议, 一致同意专家组论证结论。本方案严格对标国家职教标准, 深度融入区域发展需求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 定位精准, 紧密对接国家教育强国战略及湖南省“三高四新”战略目标; 2. 改革深化, 创新推进“岗课赛证”融通, 课程体系科学支撑复合能力培养; 3. 特色突出, 聚焦区域重点产业需求, 强化核心技能与职业素养协同培育; 4. 体系完备, 符合高职人才培养质量要求, 有效服务地方经济与国家产业体系建设。 <p>方案论证充分、切实可行, 予以审核通过, 报上级备案后组织实施。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>学院院长签字:</p>  <p>(盖章)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>学院党总支部书记签字:</p>  <p>(盖章)</p> </div> </div> <p style="text-align: right;">日期: 2025 年 7 月 7 日</p>			
<p>分管教学副校长审核意见:</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">人才培养方案符合教育部相关文件精神, 科学合理, 拟同意实施。</p> <p style="text-align: right;">签字: </p> <p style="text-align: right;">日期: 2025 年 7 月 7 日</p>			
<p>学校党委会审核意见:</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">同意实施。</p> <p style="text-align: right;">签章: </p> <p style="text-align: right;">日期: 2025 年 7 月 8 日</p>			

注: 此表保存 3 年, 一式两份 (教务处一份, 学院存一份)