



河南林业职业学院

HENAN FORESTRY VOCATIONAL COLLEGE

动漫设计专业 人才培养方案

所在学院	:	艺术学院
专业名称	:	动漫设计
编写负责人	:	王瑜琦
编写成员	:	刘舒睿、胡紫萌、雷雪妍、郭琛月
合作企业	:	洛阳子午线软件开发有限公司
		洛阳幻影文化传播有限公司
		洛阳艺画动漫文化有限公司
审核人员	:	付瀚思
编写日期	:	2025. 08

教务处

编制说明

2025 年动漫设计专业按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）、《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61 号）、《教育部关于印发〈职业教育专业目录（2021 年）〉的通知》（教职成〔2021〕2 号）、《职业教育专业教学标准（2025 年）》等文件要求，与洛阳子午线软件开发有限公司、洛阳幻影文化传播有限公司、洛阳艺画动漫文化有限公司等合作企业专家共同对我院 2025 级动漫设计专业人才培养方案进行了修订完善。

目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	2
六、课程设置与要求及学时安排.....	4
七、教学进程总体安排.....	9
八、实施保障.....	12
九、毕业要求.....	21
十、附录.....	22

动漫设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计专业

专业代码：550116

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

基本修业年限 3 年

四、职业面向

动漫设计专业职业面向如表 1 所示。

表 1 动漫设计专业职业面向一览表

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）
对应行业（代码）	动漫、游戏数字内容服务（6572）、专业设计服务（7492）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、动漫衍生产品设计
职业类证书	游戏美术设计职业技能等级证书、数字创意建模职业技能等级证书

动漫设计专业学生应取得职业资格证书或职业技能等级证书如表 2 所示。

表 2 动漫设计专业职业资格技能等级证书一览表

序号	证书名称	等级	对应专业课程	颁发单位	备注
1	动画制作员 职业技能等级证书	初级	数字造型基础 三维模型制作	河南林业职业学院	必考
2	游戏美术设计 职业技能等级证书	初级 中级	游戏美术设计	工业和信息化部	选考

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定、德智体美劳全面发展的高技能人才，培养对象能够适应社会岗位不断发展的需要，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，具备清晰准确的口头表达能力与规范流畅的书面写作能力，能有效开展设计思路阐述、项目需求沟通、创作方案汇报，熟练撰写设计说明、项目文档、创意提案等材料；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，面向动漫、游戏数字内容服务，专业设计服务等行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计、动漫衍生产品设计等工作岗位。

（二）培养规格

根据对动漫设计专业典型职业面向、职业能力的调研分析，本专业应具有以下职业素质、专业知识和技能：

1. 素质

（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指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）爱岗敬业、吃苦耐劳、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、公共卫生意识、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至少 1 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（7）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，能清晰阐述设计理念、项目思路及创作逻辑（能说），能规范撰写设计说明、项目提案及技术文档（会写）；

（8）具有较强的集体意识和团队合作意识；

(9) 具备持续提升职业技能的主动性，能紧跟动漫行业技术发展趋势，主动学习新工具、新流程，形成“理论-实践-反思-提升”的职业技能成长闭环。

2. 知识

- (1) 掌握科学文化基础知识和中华民族优秀传统文化知识；
- (2) 掌握计算机应用、英语的基础知识；
- (3) 熟悉本专业所需的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；
- (4) 掌握动画运动规律、动画视听语言、分镜头脚本等专业理论知识；
- (5) 掌握三维建模制作、骨骼绑定、三维动画制作、材质贴图与灯光渲染、后期合成等技术理论知识；
- (6) 能够根据剧本进行动画角色、场景、分镜头、漫画、原画设计与绘制；
- (7) 掌握动漫角色设计技能，适应数字经济发展新需求，能够完成三维动画制作；
- (8) 能够根据创作需要进行后期合成制作；
- (9) 掌握设计方案的口头汇报技巧与书面呈现规范，包括创意阐述框架、技术方案撰写要点及客户沟通话术；
- (10) 了解动漫行业职业技能等级标准（如数字动画制作、漫画创作等），掌握技能考核核心要点及提升路径。

3. 能力

- (1) 具有较强的将创意概念转化为设计方案并进行可行性评估能力，能通过口头演示和书面提案清晰传达设计思路（强化“能说会写”应用）；
- (2) 具有独立完成三维动画全流程制作处理的基本能力，能熟练运用行业主流软件（如 Maya、Blender、After Effects 等），达到职业技能等级要求；
- (3) 具有解决动画制作中关键技术问题与软件应用调试技术操作能力，能针对角色动画、布料模拟等难点进行技术优化，符合工业化生产标准；
- (4) 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；
- (5) 能根据项目需求撰写专业的分镜头脚本说明、技术执行方案及项目总结报告，文字表达精准简洁；
- (6) 能在团队协作中清晰表达创意想法、反馈制作问题，并能针对客户需求调整方案并进行有效沟通，具备跨部门协作的表达能力；
- (7) 能通过职业技能竞赛、行业认证等途径持续提升专业能力，适应动漫产业在虚拟

现实、动态图形等领域的拓展需求。

六、课程设置与要求及学时安排

（一）课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

1. 公共基础课程

将思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学英语、大学生心理健康教育、军事理论、大学体育、大学生职业发展与就业指导、中华优秀传统文化等列为公共基础必修课程。将党史国史、创新创业教育、大学生生态文明教育等列为公共选修课程。

2. 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展选修课程。

（1）专业基础课程

主要包括：动漫制作编导、动画视听语言、数字图形、数字造型基础、短视频制作、设计创意。

（2）专业核心课程

主要包括：动画运动规律、三维模型制作、灯光与渲染、三维动画制作、后期特效制作、数字艺术设计技能竞赛专题课。

表3 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	动画运动规律	1. 设定动画速度的时间、空间和格数（软件用帧）。 2. 明晰曲线运动规律。 3. 设定动画预备与缓冲、滞后与跟随、弹性与变形等运动节奏表现。 4. 设定人物、动物常规动画（走、跑、跳）。 5. 完成自然现象与特效动画绘制。	教学内容： 动画制作原理、人物运动规律、常见动物运动规律、角色表演、动画自然现象等相关内容；曲线运动、弹性与变形、预备和缓冲等动画运动原理和表现技法，各类动画设计与制作。 教学要求： 掌握动画制作原理、动画切割方法等知识；熟练掌握角色、动物、自然现象（特效）动画绘制技巧和方法；能根据动画镜头表现需要独立完成动画设计与制作。

2	三维模型制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成三维角色、场景、道具制作。 2. 掌握次世代低模制作技术。 3. 掌握次世代高模制作技术。 4. 进行三维材质、灯光制作。 5. 掌握 PBR 流程材质贴图与渲染。 6. 掌握引擎渲染技术。 7. 掌握动画分层渲染技术。 	<p>教学内容：</p> <p>三维动画制作软件建模相关命令与模块、三维模型（道具、场景与角色等）制作要领和方法；三维动画制作软件中 UV、材质、贴图、灯光与渲染相关命令模块；三维模型（道具、场景与角色等）UV 贴图与各种材质的表现技法，以及不同环境下灯光渲染的制作要领和方法。</p> <p>教学要求：</p> <p>能熟练运用三维动画制作软件完成符合影视动画或次世代游戏要求的三维道具、场景和角色等模型制作，能熟练使用三维动画制作软件完成影视动画和游戏美术中的角色、场景、道具等物件的材质和灯光渲染表现。</p>
3	灯光与渲染	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成三维场景基础布光设计。 2. 掌握写实/风格化场景灯光氛围营造技巧。 3. 进行分层渲染与合成输出。 4. 掌握影视级渲染参数优化技术。 5. 解决复制材质与灯光的交互问题。 	<p>教学内容：</p> <p>三维灯光原理、布光策略（三点照明、全局光等）；物理渲染器参数设置；分层渲染与后期合成；渲染效率优化与噪点控制技术。</p> <p>教学要求：</p> <p>掌握不同场景（室内/室外/角色）的布光逻辑；熟练运用渲染器实现写实/风格化视觉效果；能独立完成影视动画项目的灯光设计与渲染输出。</p>
4	三维动画制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成骨骼绑定设置。 2. 掌握蒙皮与权重调节。 3. 完成动画曲线编辑。 4. 完成表情动画制作。 5. 完成动画层动画编辑。 6. 完成三维角色动画表演。 7. 完成动作捕捉与数据修改。 	<p>教学内容：</p> <p>三维动画制作软件中动画相关命令和操作，角色动画绑定蒙皮、关键帧设置、曲线编辑、表情动画制作、动作捕捉等制作方法和技巧，进行角色动画制作与表演。</p> <p>教学要求：</p> <p>掌握动画运动规律、动</p>

			画表演、动画曲线编辑等知识,熟练掌握角色绑定蒙皮、角色动画设计制作及三维动画制作软件的动画制作技术技能,能按照分镜(或故事板)要求完成各类风格角色动画表演设计与制作。
5	后期特效制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 进行视频影像剪辑。 2. 完成影像创意组接(蒙太奇)。 3. 完成抠像与合成。 4. 完成校色与特效。 5. 完成音效、音乐、配音制作。 	<p>教学内容:</p> <p>后期编辑与特效软件应用技巧和方法;视频编辑、转场、抠像、调色、字幕以及视频和音频特效等基础知识;影视动画制作,数字影像合成、剪辑;制作特效、片头、片尾、预告片的工作流程。</p> <p>教学要求:</p> <p>掌握视听语言、视频剪辑手法、后期软件操作等基础知识;熟练掌握镜头叙事、视频剪辑及后期处理应用技巧;能根据导演需要完成视频、短片的合成、剪辑、音视频处理等后期项目制作。</p>
6	数字艺术设计技能 竞赛专题课	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成角色和场景原画设计及三视图绘制。 2. 进行角色和场景三维模型制作与材质贴图。 3. 完成角色绑定、动画制作及后期剪辑合成。 4. 按赛项标准完成模块一:角色场景设计与模型制作。 5. 按赛项标准完成模块二:3D动画制作与剪辑。 6. 团队协作完成全流程项目及竞赛文档输出。 	<p>教学内容:</p> <p>数字绘画工具应用与设计理论;角色/场景三视图绘制规范;三维建模与材质贴图技术;角色绑定与动画制作技术;后期剪辑与合成技术;赛项流程规范与模拟考试;团队协作与项目管理方法。</p> <p>教学要求:</p> <p>掌握角色场景原画设计及三视图绘制能力;熟练运用三维软件完成模型制作与材质贴图;能独立完成角色绑定、动画制作及后期剪辑合成;熟悉技能大赛赛项流程与评审标准;具备团队协作能力,能按赛项要求完成作品输出;掌握作品集制作与项目答辩技巧。</p>

（3）专业拓展选修课程

主要包括：三维建筑漫游、动画广告制作、三维项目实训、动画项目实训、游戏美术设计、动漫衍生产品设计。

3. 实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式。

表 4 集中实践环节教学进程安排表

实践地点	序号	课程名称	课程代码	学分	学时	周学时/周数					
						第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期
校内	1	入学教育		0.5	16	16/0.4					
	2	军事技能	12020002	2	112	56/2					
	3	劳动教育	22020016	1	16	4/0.2	4/0.2	4/0.2	4/0.2		
	4	数字艺术设计技能竞赛专题课	10020029	2	60		30/2				
校外	1	岗位实习	10040027	46	744					24/16	24/15
	2	毕业设计或成果	10040028	1	30						30/1
实践技能课总计				52.5	978						
集中实践周数						2.6	2.2	0.2	0.2	16	16

（二）教学要求

除了以上公共课和专业课以外，还要认知学习、企业实践、社会活动等等。

1. 认知学习

为了让学生更多地了解动漫设计专业，增强学生对专业的认识，提高学生对专业学习的兴趣，在一年级上学期组织学生到动漫设计相关企业进行观岗实训，让学生对企业文化知识、岗位能力基本要求等有一定的认知，能较直观地了解相关的工作岗位，增强学生学习专业知识和掌握专业技能的信心，为后继学习专业知识和专业技能奠定坚实的基础。

2. 岗位实习

学生到校企合作企业学习，企业采用特定教学形式对学生进行实践性教学，学校教师

亲自带领学生进入企业，参与企业的培训学习和管理，让学生顺利转变角色，把学校所学与企业要求结合起来，最快速度适应企业需求，为岗位实习打下基础。

在学校和实习单位的共同组织下，学生到动漫设计相关企事业单位，如动画制作公司、游戏开发公司、影视制作公司等对应岗位实习。使学生了解动漫设计行业一线生产、服务和人文环境，能运用所学知识和技能完成岗位工作任务，初步具备动漫行业所需的专业能力。注重培养学生解决实际问题的能力，提高创新思维和实践能力。

3. 社会活动

组织学生参与多样化的社会实践活动，既有生产性实践活动，又有公益性实践活动等，在社会实践中，引导学生将所学知识应用于实际，培养学生社会责任感、团队合作精神和创新能力，促进学生“德智体美劳”全面发展。

（三）学时安排

总学时为 2766 学时，每 16~18 学时折算 1 学分。其中，公共基础课程学时为 796 学时，占总学时的 28.78%；实践性教学学时为 1984 学时，占总学时的 71.73%；各类选修课程学时为 544 学时，占总学时的 19.67%。军事技能、劳动教育、入学教育、数字艺术设计技能竞赛专题课、毕业设计或成果等活动共 6.4 周为 6.5 学分。

表 5 动漫设计专业课程学时构成表

课程 \ 学期		一	二	三	四	五	六	小计	合计
公共基础课程	必修课	346	198	64	60	0	0	668（其中实践 308）	828
	选修课	32	80	0	48	0	0	160（其中实践 74）	
专业课程	基础课	192	96	0	32	0	0	320（其中实践 216）	1148
	核心课	64	60	256	64	0	0	444（其中实践 308）	
	拓展选修课	0	160	32	192	0	0	384（其中实践 304）	
实训实习		16	0	0	0	384	390	790	790
小计		650	594	352	396	384	390	2766	2766

表 6 动漫设计专业教学周数安排表

学 期	课堂 教学 环节	集中实践环节			复习 考试 (其他)	合 计
		军事 训练	集中 实践	岗位 实习		
一	16	2	0.6	0	1.4	20
二	16	0	2.2	0	1.8	20
三	18	0	0.2	0	1.8	20
四	18	0	0.2	0	1.8	20
五	0	0	0	16	4	20
六	0	0	0	16	4	20
合计	68	2	3.2	32	14.8	120

七、教学进程总体安排

表 7 动漫设计专业教学进程总体安排表

课程性质	课程属性	序号	课程名称	课程代码	考核方式	学时			学分	学期与学时分配（周）					
						总学时	理论	实践		一	二	三	四	五	六
										19	18	18	18	16	16
										每周学时数					
必修课	公共基础课	1	思想道德与法治	11010008	考试	48	40	8	3	4/12					
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	11050001	考试	32	24	8	2		2				
		3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	11040002	考试	48	40	8	3				2/单周、4/双周		
		4	党史国史	11050002	考查	18	18	0	1		线上				
		5	形势与政策	11030001	考查	32	32	0	2	2/4	2/4	2/4	2/4		
		6	大学英语 1	00050002	考查	64	48	16	4	4					
		7	大学英语 2	00050057	考查	32	24	8	2		2				
		8	大学生心理健康教育	11020001	考查	36	28	8	2		2				
		9	军事理论	12020003	考查	36	36	0	2	线上					

		10	军事技能	12020002	考查	112	0	112	2	56/2				
		11	劳动教育	22020016	考查	16	0	16	1	4/0.2	4/0.2	4/0.2	4/0.2	
		12	体育 1	12010301	考查	32	4	28	2	2				
		13	体育 2	12010302	考查	38	4	34	2		2			
		14	体育 3	12010303	考查	38	4	34	2			2		
		15	大学生职业发展与就业指导	11010007	考查	38	26	12	2	2				
		16	中华优秀传统文化	00010001	考查	16	16	0	1			线上		
		17	应用文写作	00030005	考查	32	16	16	2		2			
		小计				668	360	308	35					
	专业基础课	1	动漫制作编导	10020002	考试	32	8	24	2	2 周				
		2	动画视听语言	10020003	考试	64	24	40	4	4 周				
		3	数字图形	10020005	考试	64	24	40	4	4 周				
		4	数字造型基础	10020007	考试	96	32	64	6		6 周			
		5	短视频制作	10020008	考试	32	8	24	2				2 周	
		6	设计创意实训	10020006	考试	32	8	24	2	2 周				
		小计				320	104	216	20					
	专业核心课	1	动画运动规律	10020004	考试	64	24	40	4	4 周				
		2	三维模型制作	10020009	考试	96	32	64	6			6 周		
		3	灯光与渲染	10020020	考试	64	24	40	4			4 周		
		4	三维动画制作	10020021	考试	96	32	64	6			6 周		
		5	后期特效制作	10020022	考试	64	24	40	4				4 周	
		6	数字艺术设计技能竞赛专题课	10020029	考试	60	0	60	2		2 周			
		小计				444	136	308	26					
	必修课小计					1432	600	832	81					
选修课	专业拓展选修课	1	三维建筑漫游	10020023	考试	96	32	64	6		6 周			
		2	动画广告制作/广告策划与设计（二选一）	10020026/ 10040022	考试	64	0	64	4		4 周			
		3	三维项目实训	10020025	考查	32	0	32	2			2 周		
		4	动画项目实训（乡村振兴实训项目）	10020027	考查	64	0	64	4				4 周	
		5	游戏美术设计	10020028	考试	64	24	40	4				4	
		6	动漫衍生产品设计/产品效果设计与制作（二选一）	10020024/ 10040025	考试	64	24	40	4				4 周	
		小计				384	80	304	24					
		1	创新与创业	00220006	考查	16	8	8	1				线上	

公共选修课		教育												
	2	大学生生态文明教育	01081888	考查	16	10	6	1		线上+线下				
	3	美术鉴赏/音乐鉴赏	10030006/ 10030005	考查	32	16	16	2	2					
	4	公共艺术/舞蹈鉴赏	10030001/ 100030002	考查	32	16	16	2		线上				
	5	信息技术与人工智能	03020002	考查	32	16	16	2		线上+线下				
	6	大学英语(拓展模块)	00520004	考查	32	20	12	2				2		
	网上任选课		6 学分											
	小计				160	86	74	16						
选修课小计					544	166	378	40						
实训实习	入学教育			考查	16	16	0	0.5	16/0.4					
	岗位实习		10040027	考查	744	0	744	46				16周	15周	
	毕业设计或成果		10040028	考查	30	0	30	1					1周	
	实习实训小计				790	16	774	47.5						
应修学分与课时合计					2766	782	1984	168.5						
各学期开课门数									15	15	8	10	1	2

备注：

1. 任意选修课程不少于 6 学分；
2. 考核方式填写：考查/考试。

八、实施保障

（一）师资队伍

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。

1. 队伍结构

- （1）本专业学生数与本专业专任教师数比例达到 17:1；
- （2）具有硕士学位教师占专任教师的比例达到 70%；高级职称以上教师占专任教师比例达到 40%， “双师型” 教师占专任教师比例达到 90%；
- （3）兼职教师承担专业课时比例达到 20%以上；
- （4）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产业导师；
- （5）组建校企合作、专兼结合的教师团队，定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人

- （1）具有研究生以上学历或副高级以上职称， “双师型” 教师；

(2) 能够较好把握行业动态和专业发展趋势，在数字创意产业、影视游戏与虚拟现实行业和当地具有一定的影响力；

(3) 具有先进的教育理念、扎实的理论基础、丰富的实践经验；

(4) 具有较强的教学能力、研究能力和服务能力，主持参与过国省重大教学建设项目或省级以上科研项目，主持参与过企业技术攻关、技术服务和职业培训；

(5) 能够较好地把握国内外数字媒体、动漫、交互设计等行业、专业发展；

(6) 能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实践需求和岗位要求。

3. 专任教师

(1) 具有硕士以上学位，与本专业相同或相近的教育背景；

(2) 具有高校教师任职资格，并取得相关的职业资格证书或专业技术资格证书；

(3) 教育理论扎实，专业基本技能和教育教学技能娴熟，知识结构合理，教学经验丰富；

(4) 具有较强的动画、美术学、绘画、数字媒体技术、网络与新媒体等相关学科专业能力、教学建设、教学改革、教学研究能力。具有较强的教研能力和较丰富的教研经验，教研成果突出；

(5) 具有 6 个月以上企业实践经历；

(6) 具有本专业理论和实践能力并达到相应的技术技能水平；

(7) 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；

(8) 能够运用信息技术开展混合教学等教法改革。

4. 兼职教师

(1) 具有本科以上学历，中级以上专业技术职务资格；

(2) 具有五年以上与本专业相关的行业企业工作经历；

(3) 具有较强的教学建设、教学改革、教学研究或科学研究、竞赛指导、社会服务能力等；

(4) 具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验；

(5) 了解教育教学规律、能承担专业课程的教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(二) 教学设施

动漫设计专业教学设备和场地条件能满足理实训一体化教室教学要求。

1. 专业教室要求

根据专业需求，配备满足教学的专业三维动画机房、动画后期机房、动画渲染机房和数字媒体艺术设计专业画室，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。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。

（1）三维动画机房

机房配备工作站 48 台，汉王创意大师三代 0906 数位板 80 块，Wacom24HD 绘图液晶屏 1 台，并装有 Adobe Flash、Adobe Photoshop、3ds 等专业绘图软件。采用新的工作流程，有效整合动漫的生产步骤，大大缩短了动漫的创作时间。使学员熟练掌握数字造型基础、三维模型制作、数字艺术设计技能竞赛专题课、灯光与渲染、三维动画制作等课程的教学与实训。

（2）动画后期机房

机房配备有 SONY HXR-MC1500C 高清摄像机 2 台、联想启天 M6300 图像工作站 40 台、洋铭 MP-6000 录放机 1 台、三星 1930P 监视器 3 台、Matrox BlueskyHD 非线性编辑卡 2 套，能够实现视频前期创作和后期处理的综合性操作，可实现视频的拍摄、剪辑、合成，以及二维三维动画后期的剪辑与特效合成。

（3）动画渲染机房

机房配备有高性能 VR 工作站 41 台，主机：OptiPlex7000Tower371019、显示器：E2422H、PowerEdge T440 服务器 1 台、CB-X49 投影仪一台、TE-QS-86 移动显示终端一台、噢易 OSS 系统 V8 实训室管理平台 1 套，并装有 3DsMax、Maya、Adobe After Effect、Adobe Premiere、ZBrush 等专业的动画制作和后期合成等软件，能够满足三维类、影视类作品的后期制作等项目实训。

2. 校内实验实训室要求

为完成本专业的实训课程要求，配备有传统手绘实训室、立体互动实训室和现代学徒工作室，能够满足动漫制作编导、动画视听语言、设计创意实训、三维动画制作、三维动作捕捉、游戏开发、影视动画等专业项目实训。

（1）传统手绘实训室

实训室配备有教师机 HP N246v Monitr1 台、投影仪器 EPSON1 台，OPS 插播式电脑 GS-A582（微型计算机）1 台，可容纳 40 名动漫专业的学员进行传统手绘动画的学习和制作。学员可熟练掌握：绘画基础、动画原理、人物及造型设计、动画场景设计、分镜头脚

本、原画设计、动画设计等技能。

（2）立体互动实训室

实训室配备有先进的软硬件系统，包括投影仪、3D 立体大屏展示系统、全景视频采集设备、VR 头盔、VR 一体机、MR 眼镜以及全息设备，可借助 3D 立体大屏、各类 VR 设备以及相关软件，能够对教学内容实施三维场景化与可视化处理，进而顺利开展沉浸式的信息化教学和实训活动。

（3）现代学徒工作室

工作室采用光学式捕捉技术，配备 130 万像素专用红外捕捉摄像机、数据标定系统、运动捕捉软件、5DT 数据手套、高性能计算机、液晶电视、3D 打印机、HTC VR 头盔等，能够对角色肢体动作和面部表情，物体的运动轨迹的精确捕捉。同时本工作室是一个集先进硬件与专业软件于一体的创新实训场所，专门承担现代学徒制人才培养任务，通过校企双导师协同指导、岗位任务具象化实训的方式，将学徒制培养要求融入教学全流程。

表 8 动漫设计专业校内实验实训室一览表

序号	实验实训室名称	主要设备	配置需求和功能	主要实训内容
1	传统手绘实训室	投影仪	支持教学演示需求，提供 PPT 课件、视频等多种媒体内容的清晰展示，便于课堂教学与示范指导。	1. 设计创意实训 2. 动画运动规律创作 3. 动漫制作编导、动画视听语言实训
		教师机	支持智慧化与数字化教学应用，提供作业点评、屏幕标注、师生互动等多样化教学功能，增强课堂实效与协作效率。	
2	立体互动实训室	3D 立体大屏展示系统	支持高精度 3D 模型渲染与立体视觉效果呈现。提供沉浸式虚拟环境体验，便于进行动漫角色、场景的交互式设计与预览。	1. 设计创意实训 2. 动画运动规律创作 3. 动漫制作编导、动画视听语言实训
		全景视频采集设备	支持通过内置多传感器（如彩色透视摄像头、深度感知摄像头）和高速处理器，进行实时环境捕捉与空间定位。提供虚实结合的混合现实体验，便于开展沉浸式动画内容创作和交互叙事实验。	
3	三维动画机房	工作站 48 台	支持智慧化与数字化教学需求，提供三维建模、渲染及动画制作等专业实训环境，满足高质量图形处理	1. 数字造型基础、三维模型制作、数字艺术设计技能竞赛专题

			与团队协作教学需要。	课 2. 灯光与渲染、三维动画制作
		数位板	支持精确的图像绘制与编辑操作，提供专业手绘动画制作功能，可准确捕捉笔触与动作细节，适用于数字造型基础及数字艺术设计课程实践。	
4	动画后期机房	工作站 40 台	支持智慧化与数字化教学需求，提供视频剪辑、特效合成及音频处理等专业后期制作环境，满足高质量影视后期教学与实践需要。	1. 视频前期创作、后期处理、拍摄、剪辑、合成 2. 二维三维动画后期的剪辑与特效合成
		高清摄像机 2 台	支持高质量影视素材拍摄需求，提供专业级视频录制功能，适用于影视拍摄、素材采集等实践教学环节。	
		录放机 1 台	支持专业音频素材采集与回放需求，提供多格式音频录制功能，适用于配音、音效制作等音频后期教学工作。	
		非线性编辑卡 2 套	支持实时视频数据处理与预览需求，提供高效色彩校正和图像处理能力，适用于专业级影视后期编辑与特效制作教学。	
5	现代学徒工作室	激光雕刻机	支持多种材料的高精度加工需求，提供亚毫米级精度的立体雕刻与切割能力，适用于模型制作、道具加工等实践教学环节。	1. 三维动画制作 2. 三维动作捕捉 3. 游戏开发、影视动画、动捕等专业项目实训
		720° 全景摄像机	支持全景影像采集与智能追踪识别需求，提供 360 度全景视频拍摄与数据分析功能，适用于三维动作捕捉内容创作与沉浸式影像制作教学。	
		VR 工作站	支持高质量虚拟场景构建与实时渲染需求，提供专业级 VR 内容开发与调试环境，满足游戏开发、影视动画动捕等专业项目实训要求。	
		VR 虚拟现实设计与制作设备	支持多设备协同与高速数据传输需求，提供稳定的 VR/AR 内容渲染与分布式计算能力，保障游戏开发、影视动画项目的流畅运行与团队协作。	
		MR 头显	支持混合现实内容的沉浸式体验与	

			交互需求，提供虚实融合的环境感知与实时交互功能，适用于 MR 内容开发与用户体验测试教学。	
6	动画渲染机房	VR 工作站	支持高质量虚拟场景构建与实时渲染需求，提供专业级三维建模与渲染能力，满足复杂动画项目的视觉呈现与效果测试要求。	1. 三维建筑漫游 2. 后期特效制作 3. 游戏美术设计 4. 动漫衍生产品设计 5. 动画广告制作
		VR 虚拟现实设计与制作设备	支持大规模数据高速传输与多设备协同需求，提供稳定的分布式渲染与资源调度功能，保障动画渲染项目的高效运行与管理。	
		实训室管理平台	支持实训室设备集中监控与数据传输需求，提供远程机器管理、实时状态查看与资源分配功能，实现教学环境的智能化运维。	
		投影仪	支持多媒体教学内容展示需求，提供高清 PPT、视频及作品演示功能，便于开展集体讲解与成果展示教学活动。	
		移动显示终端	支持触控交互与实时展示需求，提供便携式演示与操作体验，适用于小组讨论、作品汇报等互动教学场景。	
7	专业画室	高质量绘画画架设备	支持定点绘画训练，全固定画架稳固、耐用。满足视角练习的可移动折叠画架，轻便、坚固、安全。	1. 基础素描造型训练 2. 色彩基础与运用 3. 创意构思与绘画
		公共画板画具	品种多样、工具齐全，满足绘画需求。	
		石膏金属等静物道具模型	能够支持学生从基础素描到复杂色彩表现的全方位训练。	

3. 校外实习基地要求

校外实习基地主要以真实的生产任务训练为主，对校内实训基地设备、场所和功能有效补充。依据专业人才培养方案的要求，贯彻以学生为中心的教学理念，选择那些适合本专业学生特点，能为学生提供实习实践岗位的企业进行校企合作，需要同校外实习基地建立长期稳定的合作关系，确保学生实习期间能够真正融入企业，深入了解行业运作，提高实践能力和职业素养。

表9 动漫设计专业校外实习基地一览表

序号	校外实习基地名称	实习项目	实习内容	合作深度要求
1	文化科技类公司	1. 游戏角色建模 2. 动画项目制作 3. 布料解算	1. 三维动画基础 2. 缓冲与弹性运动 3. 曲线运动 4. 人的运动规律 5. 表情动画 6. 项目实战	1. 企业具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件，近五年内无不良经营记录； 2. 企业具备良好的工作环境和商业产品，在市场销售中有良好的口碑； 3. 企业配备高性能计算机、专业设计软件，满足动漫制作的需求； 4. 企业拥有实际的项目案例和经验，可提供参与真实项目的机会； 5. 企业拥有经验丰富、技术精湛的企业导师，可提供专业指导和职业规划建议。
2	软件开发类公司	1. AI 绘画创作 2. 软件开发	1. AI 绘画创作 2. 数字文化创意	1. 企业具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件，近五年内无不良经营记录； 2. 企业配备高性能计算机，以及人工智能制作所需要的合法软件，满足AIGC的创作需求； 3. 企业具备大量商业项目，可引入学校实践教学，并按照企业标准进行考核； 4. 企业提供专业动漫素材库、行业数据等资源，丰富学校教学资源。
3	文化传播类公司	1. 影视后期合成 2. 动画项目制作	1. 特效合成与制作 2. 口型动画 3. 角色动画	1. 企业具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件，近五年内无不良经营记录；

				录； 2. 实习基地具备良好的工作环境和商业产品，在市场销售中有良好的口碑； 3. 实习基地邀请行业专家进行指导与分享； 4. 企业配备高性能计算机、专业设计软件，满足影视后期全流程制作的需求。
--	--	--	--	--

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学科研和教学实施需要的教材、图书及教学资源等。

1. 教材选用要求

按照《职业教育教材管理办法》，优先选用高职高专国家级、省级规划教材、新形态教材和近三年出版的教材；适应动漫设计专业教学需求，鼓励专业教师与行业专家、技术骨干联合开发实训教材，将行业职业鉴定标准和新技术、新方法、新设备等相关知识融入教材。

校内自编教材、实训指导书以及校企合作开发的自编教材要按照相关程序审核，确保质量。

2. 图书文献配备要求

根据专业特点，学校图书馆配有大量的动漫设计、动画运动规律、三维软件基础等图书资源，引导学生查阅资源，了解动漫专业相关知识，养成主动学习、勤于钻研、善用资源的良好习惯，增强学生自主学习能力。结合专业发展和教学改革需要，收集专业规范、参考书籍等资料，丰富馆藏资源（教学资源库），为师生提供更全面的学习支持，以满足动漫专业学生的学习和发展需求。

3. 数字资源配备要求

（1）加强专业及课程的网络教学资源建设，满足数字化专业学习要求；

（2）根据专业教学改革需求，共享本专业教学资源库相关教学资源，建设在线开放课程，开发文本类、图形图像类、音频类、视频类、动画类、虚拟仿真类以及微课、课件等教学资源。优化教学过程，提高教学质量和效率，以利于规范学生操作流程，有利于培养学生专业素质；

(3) 构建基于大数据的学习分析系统,教师可以更精准地掌握学生的学习状态,从而提供更具针对性的教学方案。同时,利用人工智能技术,开发智能化的学习助手,帮助学生在自主学习过程中解决问题,提升学习效率。

(4) 在数字资源的配备过程中,注重资源的互动性与参与性。通过开发互动性的在线课程和实验平台,鼓励学生积极参与学习和讨论,培养他们的团队协作和沟通能力。同时,鼓励学生积极参与到数字资源的制作和分享中来,从而提升学生的学习主动性和创造力。

表 10 动漫设计专业教学资源网站一览表

序号	资源名称	教学平台	网址
1	影视合成 (Nuke) 精品在线课程	泛雅平台	http://mooc1.chaoxing.com/course/228382698.html?headFid=3471
2	BadKing	模型、贴图、笔刷等 素材网站	www.badking.com.au
3	绘客栈	高端动漫漫画培训 线上教学网校	m.huikez.com
4	ArtStation	动画创作分享平台	www.artstation.com
5	Animation world network	动画与 VFX 综合性网站	www.awn.com
6	Bodies In Motion	动态素材网站	www.bodiesinmotion.photo
7	CGSociety	CG 设计网站	www.cg_society.org
8	Conceptartworld	概念设计作品分享平台	conceptartworld.com
9	Deviant ART	艺术创作大型国际性 社群网站	www.deviantart.com
10	3dtotal	游戏动漫 CG 设计网	https://3dtotal.com/
11	Manga 漫研网	漫画绘制教程平台	do.bymanhua.com

(四) 教学方法

推广工作室+现代学徒制试点经验,普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式。采用“资深名师+实训导师+企业导师”同步教学方式。名师线上直播,优质教育资源共享;实训导师密切指导,教学与实训同步;企业导师精心指导,商业项目的直接导入与生产过程进行反馈。广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法,推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式,推动课堂教学革命。加强课堂

教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

采用基于工作过程的任务驱动（项目实战）教学法。使学生带着真实的任务在探索中学习。表现在课堂上为老师指导下，学生确定研讨主体、自主学习、展开研究讨论，用以开拓思路、锻炼思维、培养能力、创新观念的学习行为。

学习过程在教师指导下，通过学生行为完成，提供表达、质疑、探究、讨论、创新和应用的机会。学生通过个人或小组学习，将知识应用于实际问题解决，并有足够反思和创新空间。学习时间包括课前和课后，地点可能是图书馆、工作室等。根据教学目标和课程特点，采用讲授、示范、演讲、网络教学和实地参观等多种教学方法，实现课程思政育人功能。

按岗位分阶段的教学设计模式：根据动漫设计专业人才培养方案的专业课程等不同的环节，实施分阶段式教学指导，强化岗位能力训练。项目创作指导的模式设定创作项目任务，以创作带教学，结合学生的软件创作实践，有针对性给予相关知识与技能的指导。比较和分析不同主题、表现形式的动漫作品，启发点拨学生，学会欣赏和借鉴。

（五）学习评价

公共基础课考核评价参照《河南林业职业学院课程考核与成绩管理办法》执行。

专业课程考核采用过程性评价与终结性评价相结合的方法，考试成绩的比例是：过程性评价占 20%，终结性评价占 80%。过程性评价贯穿于日常学习的各个环节，关注学生在所有专业课中的课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力以及自我评估与反思。通过考察学生的出勤情况，确保其学习的纪律性和连贯性；以课堂表现衡量学生在课堂实践、互动活动中的参与度和积极性；作业完成情况则反映学生对各专业课知识的理解和应用能力；团队协作能力的评估，促使学生在多专业融合的项目中学会沟通、合作与协调；自我评估与反思有助于学生总结经验、发现不足并及时改进。终结性评价聚焦于各专业课实训项目的整体完成质量，以模块化考核方式，针对不同课程的项目或模块，从多方面进行综合评定，每个项目或模块根据对应专业课的重要性和难度分配权重。评价标准要求学生在所有专业课学习中按时上课，不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；能够合理运用各专业课所学技能完成相应的项目制作与修改，主动接受教师指导和建议，并在实践中不断改进；同时强调作品需体现独特的创新和设计思维。

毕业设计的成绩评定采取指导教师审核评分办法（与答辩委员会组织答辩评分相结合的），根据真实性、规范性、可读性、简洁性、原创性等，判定毕业设计成绩与评语。

技能鉴定依据专业技能考核标准或技能鉴定站相关要求考核。

（六）质量管理

动漫设计专业为确保教学质量，在贯彻实施学院相关管理制度精神的基础上，构建了“多元化”教学质量考核体系，实现了教学组织、实施和管理的制度化、规范化、科学化。通过学校、行业、企业三方依据课程标准、企业标准、行业标准对教学情况进行综合考核，对教学过程、产教融合、教学管理实现监督主体多元化，监督内容多元化，监督方式多元化，形成“多元化”立体教学监督模式，真正实现“资源共享、人才共育、过程共管、成果共享、责任共担”的校企高度融合的人才培养模式。（图1）。

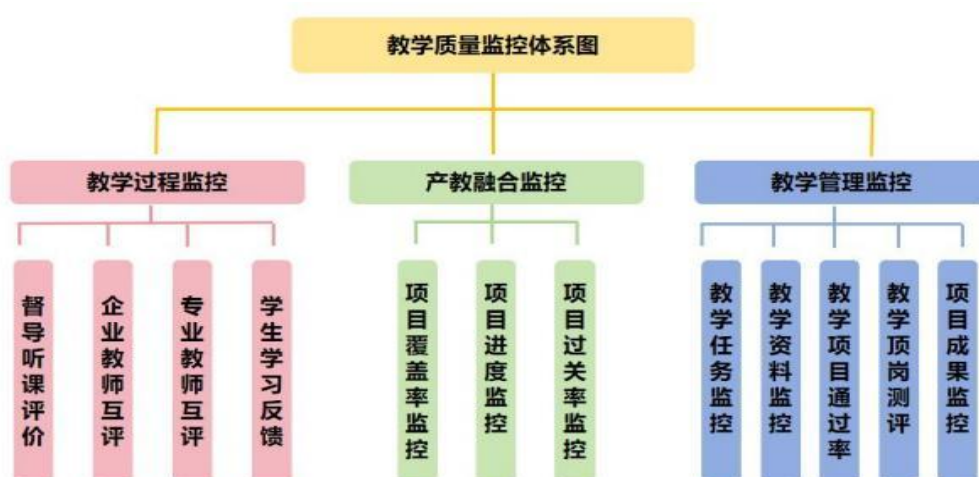


图 1 教学质量监控体系

九、毕业要求

本专业学生在规定的学习期限内，修完专业人才培养方案规定的学习内容，修满规定学分，准予毕业。

本专业毕业学分规定为必修课程 81 学分（含军训及军事理论为 4 学分，劳动实践 1 学分）；限定选修课程 34 学分；任意选修课程 6 学分；入学教育、岗位实习、毕业设计或成果 47.5 学分。总计 168.5 学分。

鼓励学生参加专业职业资格证、相关工种的职业技能鉴定和各类技能等级考核，取得动漫设计职业资格证书和技术等级证书，获得相应学分；鼓励学生参加世界技能大赛、“互联网+”大学生创新创业大赛、“挑战杯”全国大学生系列科技学术竞赛、全国三维数字化创新设计大赛、中国大学生创业计划竞赛、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动，获得相应学分；鼓励学生发表论文、申请专利、参与科研课题，获得相应学分。其他依据《河南林业职业学院学生管理规定》执行。

十、附录

附录 1

公共基础（必修）课程

1. 思想道德与法治

课程编码	11010008				学分		3	
开设学期	一	总学时	48	理论学时	40	实践学时	8	
课程类型	(理论+实践) 课							
职业能力要求	1. 培养学生良好的思想品德、心理素质； 2. 培养学生良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等； 3. 培养学生良好的团队协作、协调人际关系的能力； 4. 培养大学生具备完善的法律知识和法治观念。							
课程目标	本课程旨在引导学生树立正确世界观、人生观、价值观，坚定中国特色社会主义理想信念。培养学生社会公德、职业道德、个人品德，提升道德判断与实践能力，养成良好行为习惯。普及宪法及基本法律知识，增强学生法治观念与规则意识，使其能依法办事、维护权益。结合高职特点，助力学生明确职业责任，树立正确职业观，为成为合格技术技能人才奠定思想基础。							
项目/模块 安排	模块一 时代之托 做担当民族复兴大任的时代新人 模块二 人生之思 确立高尚的人生追求 模块三 青春之歌 科学应对人生的各种挑战 模块四 理想之光 理想信念的内涵与作用 模块五 精神之钙 确立崇高科学的理想信念 模块六 强国之魂 中国精神的科学内涵和现实意义 模块七 家国情怀 弘扬新时代的爱国主义 模块八 精神引领 坚定社会主义核心价值观自信 模块九 知行合一 践行社会主义核心价值观的基本要求 模块十 传承之道 社会主义道德的形成及其本质 模块十二 向上向善 在实践中养成良好道德品质 模块十一 德行天下 社会主义道德的核心、原则及其规范 模块十四 良法善治 坚持全面依法治国 模块十五 法治之思 培养社会主义法治思维 模块十六 守法之路 依法行使权利与履行义务							
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（60%） 出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评； 课堂互动（20%）：课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况； 课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况； 作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；							

	<p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和解决问题的能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 注重对学生在知识、技能和素质的综合考核；</p> <p>2. 学生解决问题能力的考核，强化过程考核、实践考核。</p>
--	--

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程编码	11050001			学分	2		
开设学期	二	总学时	32	理论学时	24	实践学时	8
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 培养学生良好的思想品德、心理素质；</p> <p>2. 培养学生良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等；</p> <p>3. 培养学生良好的团队协作、协调人际关系的能力；</p> <p>4. 培养学生坚定走社会主义道路的信念。</p>						
课程目标	<p>本课程在培养学生了解国情，增长才干、奉献社会，锻炼能力、培养品格，在增强社会责任感方面具有不可替代的作用。旨在帮助学生正确认识马克思主义中国化的理论成果及其在指导中国革命和建设中的重要历史地位和作用，掌握中国化马克思主义的基本理论和精神实质，正确认识社会发展规律，认识国家的前途和命运，认识自己的社会责任，培养学生确立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想，增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，承担起对大学生进行系统的马克思主义理论教育的任务。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果</p> <p>模块二 毛泽东思想及其历史地位</p> <p>模块三 新民主主义革命理论</p> <p>模块四 社会主义改造理论</p> <p>模块五 社会主义建设道路初步探索的理论成果</p> <p>模块六 中国特色社会主义理论体系的形成发展</p> <p>模块七 邓小平理论</p> <p>模块八 “三个代表”重要思想</p> <p>模块九 科学发展观</p> <p>模块十 实践教学一：毛泽东诗词朗诵</p> <p>模块十一 实践教学二：观看电影《建国大业》</p> <p>模块十二 实践教学三：分享改革开放后身边的变化</p> <p>模块十三 实践教学四：走进洛阳红色景点</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p>						

	<p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和解决问题的能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 考核学生是否掌握了中国特色社会主义思想的理论内容；</p> <p>2. 是否对国情、社情、民情、党情和世情有所了解，从而提高大学生的理论素养、提高分析问题解决问题的能力。</p>
--	--

3. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程编码	11040002			学分	3		
开设学期	四	总学时	48	理论学时	40	实践学时	8
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 培养学生树立正确的世界观、人生观和价值观；</p> <p>2. 培养学生良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等；</p> <p>3. 培养学生良好的团队协作、协调人际关系的能力；</p> <p>4. 培养学生成为实现中华民族伟大复兴的合格建设者和新时代中国特色社会主义伟大事业合格的接班人。</p>						
课程目标	<p>本课程通过教学增进学生对习近平新时代中国特色社会主义思想系统性科学性的把握,提高学习和运用蕴含于其中的世界观和方法论的自觉,提升以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴的使命感、责任感;增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”、捍卫“两个确立”;立志听党话、跟党走、感党恩,厚植爱国主义情怀,把爱国情、强国志、报国行自觉融入建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 马克思主义中国化时代化的新飞跃</p> <p>模块二 新时代坚持和发展中国特色社会主义</p> <p>模块三 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴</p> <p>模块四 坚持党的全面领导</p> <p>模块五 坚持以人民为中心</p> <p>模块六 全面深化改革开放</p> <p>模块七 推动高质量发展</p> <p>模块八 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略</p> <p>模块九 发展全过程民主</p> <p>模块十 全面依法治国</p> <p>模块十一 建设社会主义文化强国</p> <p>模块十二 以保障和改善民生为重点加强社会建设</p> <p>模块十三 建设社会主义生态文明</p> <p>模块十四 维护和塑造国家安全</p> <p>模块十五 建设巩固国防和强大人民军队</p> <p>模块十六 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一</p> <p>模块十七 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体</p> <p>模块十八 全面从严治党</p> <p>模块十九 实践教学一：经典著作阅读</p>						

	模块二十 实践教学二：热点分析 模块二十一 实践教学三：参观考察 模块二十二 实践教学四：作品展示
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（60%） 出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评； 课堂互动（20%）：课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况； 课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况； 作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评； 2. 终结性评价（40%） 综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和解决问题的能力。 评价标准： 1. 学生通过本课程的学习，学生是否掌握了习近平新时代中国特色社会主义思想的理论内容； 2. 是否对国情、社情、民情、党情和世情有所了解，从而提高大学生的理论素养、提高分析问题解决问题的能力。

4. 形势与政策

课程编码	11030001			学分	2		
开设学期	一二三四	总学时	32	理论学时	32	实践学时	0
课程类型	理论课						
职业能力要求	1. 具备准确解读国内时政与政策、科学分析国际形势与外交战略的能力，能清晰认知国家发展所处的国际环境与时代背景，深刻理解党和政府治国方略； 2. 具备主动关注社会热点焦点问题的意识与科学分析能力，能在价值引领下理性看待我国发展特征，冷静思考国际社会对中国崛起的反应； 3. 具备运用思想理论与形势分析方法指导自身行动的能力，能增强国家荣誉感、社会责任感与民族自信心，以刻苦进取、开拓创新的态度为实现中华民族伟大复兴主动成才。						
课程目标	本课程帮助学生全面、正确地认识党和国家当前所面临的政治、经济形势和国家发展所处的国际环境、时代背景，自觉拥护党的基本路线、重大方针和政策，深刻理解党和政府治国方略，积极关注社会热点、焦点问题，科学分析我国和平发展进程中的国际环境和社会特征，冷静思考国际阵营面对中国崛起的种种反应，主动增强实现中国特色社会主义现代化建设宏伟目标的国家荣誉感、社会责任感和民族自信心，刻苦学习、勤奋求实、不断进取、开拓创新、主动成才、报效祖国，全面实现中华民族伟大复兴。						
项目/模块安排	模块一 国内时政与政策解读 模块二 国际形势与外交战略 模块三 社会热点与价值引领						

	模块四 思想理论与形势分析方法
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和解决问题的能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 能准确理解国内时政政策、国际形势与外交战略，科学分析社会热点，运用形势分析方法理性看待国家发展环境与国际反应，核心内容掌握达标；</p> <p>2. 主动关注时政，能结合课程内容增强国家荣誉感、社会责任感与民族自信心，展现为民族复兴刻苦学习、主动成才的积极态度。</p>

5. 大学英语 1

课程编码	00050002			学分	4		
开设学期	一	总学时	64	理论学时	48	实践学时	16
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 掌握与高职院校学生生活和今后工作环境相关的词汇表达；</p> <p>2. 掌握基本的英语阅读技能；</p> <p>3. 树立文化自信意识，养成良好的职业道德素养；</p> <p>4. 具备创新、竞争、合作的自主学习能力和团队合作精神。</p>						
课程目标	<p>本课程系统学习英语基础语音、基础词汇、基本语法规则；了解中华文化和世界文化的基础知识，认识多元文化的重要性。能够进行简单的英语听说读写，完成日常基础沟通；掌握并运用基础的英语学习策略，如词汇记忆技巧、基础语法应用。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 Reception</p> <p>模块二 Exposition</p> <p>模块三 Travel</p> <p>模块四 Transportation</p> <p>模块五 Automation</p> <p>模块六 Low-carbon Life</p> <p>模块七 Fashion</p> <p>模块八 Media</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p>						

	<p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业；</p> <p>3. 能够系统掌握基础语音、词汇及基本语法规则，了解中外文化基础知识并认识多元文化重要性，能够进行简单英语听说读写以完成日常基础沟通，掌握并运用基础英语学习策略。</p>
--	---

6. 大学英语 2

课程编码	00050057			学分	2		
开设学期	二	总学时	32	理论学时	24	实践学时	8
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 正确看待中西文化的差异，形成正确的世界观、人生观和价值观；</p> <p>2. 具备英语自学的能力和未来可持续发展的能力；</p> <p>3. 树立文化自信意识，养成良好的职业道德素养；</p> <p>4. 具备创新、竞争、合作的自主学习能力和团队合作精神。</p>						
课程目标	<p>本课程了解不同文化背景下的交流方式，学习跨文化交际的基本策略；扩大词汇量，掌握更复杂的语法结构，学习基础的英语语篇知识；提高英语听说读写能力，能够在多样化的语境中进行有效沟通；掌握并运用高级英语学习策略，如通过上下文理解词义、分析文章结构。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 Automobiles</p> <p>模块二 Community Service</p> <p>模块三 Financial Management</p> <p>模块四 Food Processing</p> <p>模块五 Advertising</p> <p>模块六 Public Relations</p> <p>模块七 Study Abroad</p> <p>模块八 Career Planning</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性考核（40%）</p>						

	<p>综合测试（40%）：综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业；</p> <p>3. 掌握跨文化交际、词汇、语法、语篇等英语基础知识，及听、说、读、写和高级学习策略运用的语言应用能力。</p>
--	---

7. 大学生心理健康教育

课程编码	11020001			学分	2		
开设学期	二	总学时	36	理论学时	28	实践学时	8
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 能够识别职业场景（如实习、技能竞赛、岗位任务）中的压力源，掌握情绪调节方法（如合理宣泄、正念放松），避免因压力或负面情绪影响职业任务执行与职业心态；</p> <p>2. 具备与同事、领导、客户等职业相关对象的沟通技巧，能处理职场中的合作、冲突等关系问题，快速适应不同职业环境的人际氛围；</p> <p>3. 面对职业发展中的挫折（如求职失败、技能不达标、岗位调整），能够理性归因，主动调整目标与行动策略，具备从职业困境中恢复并持续投入的心理韧性；</p> <p>4. 能够清晰认知自身专业对应的职业角色（如技术岗、服务岗）的职责与要求，能协调“学生”到“职业人”的角色转变，避免因角色模糊或角色冲突产生心理困扰。</p>						
课程目标	<p>本课程帮助高职学生树立科学心理健康观念，掌握基础心理调适方法，能识别自身与职业场景中的心理问题。引导学生精准认知专业对应的职业角色，缓解“学生-职业人”角色转变焦虑，提升职业压力与情绪管理能力。培养学生职场人际沟通、合作及冲突处理技巧，增强面对求职失败、技能不足等职业挫折的心理韧性。最终助力学生构建积极心理品质，既保障日常心理健康，又能以良好心态适配职业岗位要求，为顺利步入职场、实现职业发展奠定坚实心理基础。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 心理健康认知与自我探索模块</p> <p>模块二 情绪与压力管理模块</p> <p>模块三 职业人际关系与沟通模块</p> <p>模块四 职业挫折应对与心理韧性模块</p> <p>模块五 职业角色适应与生涯规划模块</p> <p>模块六 常见心理问题识别与求助模块</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>1. 过程性评价</p> <p>（1）心理健康认知与自我探索模块：提交《自我认知分析报告》（写），结合性格、能力测评结果，分析自身特质与专业职业的适配性；课堂随机抽取学生分享报告核心观点（说）。</p> <p>（2）情绪与压力管理模块：以小组为单位，模拟实习压力场景，展示情绪调节过程（说）；课后提交《职业压力应对方案》（写），说明针</p>						

	<p>对自身专业岗位压力的具体调节策略。</p> <p>(3) 职业人际关系与沟通模块：分组进行职场沟通情景模拟（如与领导汇报工作、协调同事矛盾），现场展示沟通技巧（说）；提交模拟过程的反思报告（写），总结沟通经验与改进方向。</p> <p>(4) 职业挫折应对与心理韧性模块：设置“求职失败”“技能竞赛失利”等情境，学生现场阐述应对思路与行动计划（说）；提交《职业挫折应对计划书》（写），明确自身可能面临的职业挫折及应对方法。</p> <p>(5) 职业角色适应与生涯规划模块：提交《职业角色适应与生涯规划书》（写），结合职业角色要求制定规划；开展“我的职业蓝图”主题分享，学生上台讲解规划逻辑（说）。</p> <p>(6) 常见心理问题识别与求助模块：课堂进行案例分析，学生现场判断案例中心理问题类型并说明求助渠道（说）；提交《心理问题识别与求助指南》（写），梳理常见问题表现及科学求助路径。</p> <p>2. 终结性评价</p> <p>采用“综合作业+现场答辩”形式。学生需提交《个人职业心理健康成长手册》（写），整合六大模块学习成果，包含自我认知、压力应对、生涯规划等内容；随后进行现场答辩（说），回答关于手册内容、职业心理应对思路等问题，综合评估学生“说”“写”能力及课程知识应用水平。</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：评估学生将心理健康知识与职业发展需求结合的实践能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业；</p> <p>3. 能够将所学心理健康知识与自身职业发展需求有效结合，并具备运用该知识解决职业规划中可能面临的心理问题、助力职业发展的实践能力。</p>
--	---

8. 体育 1、2

课程编码	12010301、12010302			学分	4		
开设学期	一二	总学时	70	理论学时	8	实践学时	62
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 具备用科学的方法参与体育活动的的能力； 2. 具备与专业特点相适应的体育素养能力，以适应社会的需要； 3. 具备编制个人锻炼计划和一定体育欣赏的能力； 4. 具备调节心理情绪的能力。						

课程目标	本课程是公共基础必修课程，旨在教育引导了解健康的概念与评价指标体系，可以通过检测判断自我身体健康状况；了解运动的影响、运动损伤、运动营养和运动养生等，可以为自己的健康促进与提升制定运动处方；能分析自己专业岗位工作的职业体能需求、职业危害与职业病，能通过针对性的训练有效提升职业身体素质，能运用运动手段有效避免职业危害和辅助治疗职业病；社会适应目标：表现出良好的体育道德和合作精神；正确处理竞争与合作的关系。
项目/模块 安排	项目一 核心素质练习 项目二 耐力素质练习 项目三 速度素质练习 项目四 灵敏度、柔韧度素质练习 项目五 运动损伤、职业疾病预防 项目六 技术类素质练习
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（70%） 包括平时考核（40%）、身体素质考核（20%）、健康理论（10%）； 2. 终结性评价（30%） 主要包括运动技能考核（30%）。 评价标准： 1. 课堂表现及课外参与体育活动（如运动会、体育社团等等）方面的积极性； 2. 学生的基本运动素质或专项运动素质结合国家学生体质健康标准做出客观评分； 3. 学生学习某一项体育专项技能的熟练程度、完成度和相关的理论知识掌握情况。

9. 体育 3

课程编码	12010303			学分	2		
开设学期	三	总学时	38	理论学时	4	实践学时	34
课程类型	(理论+实践)课						
职业能力要求	1. 具备用科学的方法参与体育活动的的能力； 2. 具备与专业特点相适应的体育素养能力，以适应社会的需要； 3. 具备编制个人锻炼计划和一定体育欣赏的能力； 4. 具备调节心理情绪的能力。						
课程目标	本课程是公共基础必修课程，旨在教育引导了解健康的概念与评价指标体系，可以通过检测判断自我身体健康状况；了解运动的影响、运动损伤、运动营养和运动养生等，可以为自己的健康促进与提升制定运动处方；能分析自己专业岗位工作的职业体能需求、职业危害与职业病，能通过针对性的训练有效提升职业身体素质，能运用运动手段有效避免职业危害和辅助治疗职业病；社会适应目标：表现出良好的体育道德和合作精神；正确处理竞争与合作的关系。						
项目/模块 安排	项目一 核心素质练习 项目二 耐力素质练习						

	项目三 速度素质练习 项目四 灵敏度、柔韧度素质练习 项目五 运动损伤、职业疾病预防 项目六 技术类素质练习
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（70%） 包括平时考核（40%）、身体素质考核（20%）、健康理论（10%）； 2. 终结性评价（30%） 主要包括运动技能考核（30%）。 评价标准： 1. 课堂表现及课外参与体育活动（如运动会、体育社团等等）方面的积极性； 2. 学生的基本运动素质或专项运动素质结合国家学生体质健康标准做出客观评分； 3. 学生学习某一项体育专项技能的熟练程度、完成度和相关的理论知识掌握情况。

10. 大学生职业发展与就业指导

课程编码	11010007			学分	2		
开设学期	一	总学时	38	理论学时	26	实践学时	12
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 具备清晰的自我认知能力，能够通过分析自身兴趣、性格、价值观及能力特点做出个性化职业选择； 2. 掌握职业规划的系统方法，具备制定并落实个人职业发展计划的能力； 3. 培养学生信息收集与处理能力，能够有效获取和分析行业动态、岗位需求及薪资水平等关键就业信息； 4. 精通简历撰写、面试应答及职场沟通等求职表达技巧，充分展现个人优势； 5. 强调职业适应能力的培养，包括心理调适、团队协作与时间管理等职场生存技能，确保学生快速融入工作环境并持续发展。						
课程目标	本课程通过理论教学与实践训练相结合的方式，实现从职业认知到职业发展的全过程培养。旨在增强学生职业规划意识，帮助学生认识职业规划的重要性并掌握具体规划方法；引导学生了解职业世界特征，掌握有效的探索途径，重点提升职业探索能力；通过简历撰写、面试技巧等训练提升学生就业竞争力；强调职业道德、职业精神及团队协作等职业素养的塑造；帮助学生建立正确职业观念、明确发展目标，为其职业生涯奠定坚实基础。						
项目/模块安排	（一）理论模块 模块一 启航——职业生涯规划导论与自我探索初识 模块二 知己——深度自我认知与职业价值观探索 模块三 知彼——职业世界认知与信息收集方法 模块四 对话——职业访谈与专业技能认知实践						

	模块五 决策——生涯决策与目标设立 模块六 规划——撰写个人职业生涯规划书 模块七 评估与调整——职业规划的评估与反馈 模块八 核心能力——职业通用能力训练（团队与沟通） 模块九 求职准备——就业政策、权益与信息分析 模块十 敲门砖——AI 赋能下的简历制作技巧 模块十一 实战演练——求职面试全方位攻略 模块十二 决胜时刻——模拟面试实战工作坊 模块十三 签约与启航——就业手续办理与职场适应 （二）实践模块 模块十四 成果展示与大赛预热——职业规划大赛模拟 模块十五 职业素质拓展训练 模块十六 模拟招聘会实战 模块十七 简历制作大赛 模块十八 就业信息检索竞赛 模块十九 职场角色扮演
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价 成绩构成： 1. 课堂表现与课程参与度(10%) 2. 个人职业生涯规划书(20%) 3. 个人简历（20%） 4. 模拟面试（20%） 5. 实践项目（20%） 6. 职业规划/简历大赛参与度（10%） 7. 职业规划/简历大赛获奖（10%加分） 评价标准： 1. 规划书逻辑清晰、贴合个人职业发展方向且具备可行性； 2. 简历内容完整、重点突出且与目标岗位需求匹配； 3. 口头表达流畅、面试问题应对得体且展现职业素养； 4. 课堂参与积极发言、主动参与职业相关讨论。

11. 应用文写作

课程编码	00030005			学分	2		
开设学期	二	总学时	32	理论学时	16	实践学时	16
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 通过系统学习，使学生掌握应用文写作的基本理论、常见文种的写作技巧及规范，培养其在日常工作、学习及职业场景中的文书处理能力； 2. 该课程服务于学生职业素养的提升，为未来就业及职业发展奠定基础，同时融入思政元素，促进学生综合素质的全面发展； 3. 通过系统练习实践，提升学生表达能力和书写能力的职业素养，树立文化自信意识； 4. 通过应用文写作交流互评提升学生处理信息能力，具备创新、竞争、合作的自主学习能力和团队合作精神。						
课程目标	本课程通过教学使学生理解应用文的概念、分类、特点及写作规律，						

	掌握行政公文、事务文书、经济文书、法律文书、日常应用文等核心文种的格式与规范；能独立完成各类应用文的写作，具备材料分析、逻辑构建、规范表达等实践能力；提升职业场景中的文书处理与沟通能力；培养严谨务实的工作态度、团队合作精神和职业规范意识；增强人文素养与责任感，结合思政教育树立正确职业价值观。
项目/模块安排	模块一 应用文写作概述 模块二 学习期间应用文 模块三 求职期间应用文 模块四 就业期间应用文 模块五 日常生活应用文
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（60%） 出勤率(10%)：根据学生出勤情况进行考评； 课堂互动(20%)：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况； 课堂实践(20%)：个人+小组等实践性学习任务的完成情况； 作业(10%)：各项作业的完成情况进行考评； 2. 终结性评价（40%） 综合测试(40%)：综合测试学生对应用文基础的掌握及语言应用能力。 评价标准： 重点考查学生应用文写作能力以及不同场合的写作要求。

附录 2

公共选修课程

12. 大学生生态文明教育

课程编码	01081888			学分	1		
开设学期	二	总学时	16	理论学时	10	实践学时	6
课程类型	(理论+实践)课						
职业能力要求	1. 强化学生的生态文明意识,培养大学生的生态文明行为; 2. 提升学生的生态文明建设能力; 3. 聚焦国家乡村振兴战略和产业发展急需,培养学生能够结合自身专业找到服务于生态文明建设的方法和渠道,练就“专业+乡村产业”多样态技能,成为具有自然生态素养、家国责任担当、乡村创业愿景,精准服务和美丽乡村建设的“新林人”。						
课程目标	本课程通过教学使学生掌握习近平生态文明思想、生态文明的内涵、特征、时代与环境、生态文明的内容及建设原则。能通过学习、阅读、实践等认识到人类活动对环境的影响,增强生态意识,践行大学生生态文明职责;能在日常生活中养成节约的习惯,如减少用水、用电,减少食物浪费,选择环保的交通方式等;能通过实践活动如植树造林、清理垃圾、推广节能减排,提高资源利用效率等,以实际行动改善环境;能通过社交媒体、校园论坛等方式宣传绿色生活的理念,鼓励新时代的大学生可以积极						

	参与到生态文明建设中来，为保护地球环境做出贡献。
项目/模块 安排	<p>一、生态文明教育线上学习</p> <p>项目一 生态文明——美丽中国梦的基石</p> <p>项目二 生态文明的理论基础：生态学基本原理</p> <p>项目三 生物多样性视角下的生态文明之路</p> <p>项目四 多功能农业与美丽乡村建设</p> <p>项目五 循环经济与低碳农业</p> <p>项目六 生态城市：中国城镇化建设的必然选择</p> <p>项目七 生态林业：生态文明需要“生态树”</p> <p>项目八 森林生态旅游：释放山村发展正能量</p> <p>二、生态文明教育研学基地实践教学</p> <p>项目一 洛阳周边生态文明乡村、美丽乡村实践活动</p> <p>项目二 洛阳周边乡村振兴基地实践活动</p> <p>项目三 洛阳周边生态农业基地、生态林果业基地实践活动</p> <p>项目四 孟津湿地生态建设调查</p> <p>根据情况安排 1 天，完成 1-2 个项目调研实践。</p>
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 线上学习 (40%)；</p> <p>2. 专项实践活动表现及调查报告质量 (60%)。</p> <p>评价标准：</p> <p>注重对学生在知识、技能和素质的综合考核以及学生解决问题能力的考核。</p>

13. 美术鉴赏

课程编码	10030006			学分	2		
开设学期	一	总学时	32	理论学时	16	实践学时	16
课程类型	(理论+实践)课						
职业能力要求	<p>1. 具备艺术鉴赏能力，能够对艺术作品进行深入分析，具备对艺术作品的审美判断力，能够从专业角度评价作品的艺术价值；</p> <p>2. 了解中外美术发展历史，能够识别不同历史时期和地区的艺术艺术风格和流派，并理解其特点；</p> <p>3. 能够将鉴赏过程中获得的启发应用于实践中，进行创新尝试；</p> <p>4. 能够将美术鉴赏知识与其他学科如文学、电影、音乐等相结合，丰富艺术作品的内涵，理解不同文化背景下的美术作品，促进跨文化艺术作品的创作与交流；</p> <p>5. 具备良好的职业道德，对艺术艺术持有尊重和责任感；</p> <p>6. 在鉴赏和创作过程中，能够与他人有效沟通，进行团队协作。</p>						
课程目标	<p>本课程通过六大模块的实践学习，使学生掌握美术鉴赏基础，了解中外美术史及艺术发展脉络；通过艺术展览、沙龙等形式提升鉴赏能力；技术体验与创作实践则深化对艺术技术与艺术表现的理解；经典作品鉴赏与研讨培养批判性思维；最终，在艺术创作大赛与成果展示中，实现个人艺术技能的飞跃，全面促进学生在艺术领域的综合素养与创新能力。</p>						
	专题一 启程：美术鉴赏基础训练营（美术馆之旅、工作坊）						

项目/模块安排	<p>专题二 穿越：中外美术史探索之旅（艺术发展时间线制作、主题演讲）</p> <p>专题三 漫游：艺术鉴赏嘉年华（艺术展览、鉴赏沙龙）</p> <p>专题四 揭秘：艺术表现工作坊（技术体验日、创作实践）</p> <p>专题五 致敬：经典艺术作品鉴赏与研讨（经典回顾、艺术评论家）</p> <p>专题六 飞跃：艺术实践与体验舞台（艺术创作大赛、成果展示会）</p>
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生的分析能力、报告的质量、分析深度、鉴赏能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 课堂互动要求能主动参与提问、抢答及主题讨论，发言观点需结合美术鉴赏基础或中外美术史知识，并有明确依据；</p> <p>2. 课堂实践需按时完成，个人任务完整度$\geq 90\%$，小组协作中能积极贡献想法；</p> <p>3. 综合测试中需体现对艺术技术的理解，且能融入鉴赏过程中的启发。</p>

14. 信息技术与人工智能

课程编码	03020002			学分	2		
开设学期	二	总学时	32	理论学时	16	实践学时	16
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 培养学生掌握计算机基础知识、操作系统及办公软件（如 WPS）的基本操作技能，理解并初步应用信息技术与人工智能的基础知识；</p> <p>2. 通过课程学习，学生将具备基本的信息处理能力、数字化办公能力和对人工智能应用的初步认知；</p> <p>3. 帮助学生掌握 AI 工具在学术研究、内容创作、数据分析等场景中的创新应用方法，能够在今后的学习和职业发展中熟练使用信息工具，提高工作效率；</p> <p>4. 具备适应智能化社会发展需求的基础职业能力。</p>						
课程目标	<p>本课程旨在引导学生掌握计算机基础知识、操作系统与办公软件的基本操作技能，理解信息技术与人工智能的基本概念与应用，提升信息处理与智能工具使用能力；通过实践训练，增强学生解决实际问题的能力，培养良好的信息素养、技术伦理意识与团队协作精神，为后续专业学习和未来从事数字化与智能化相关工作打下坚实基础。</p>						
项目/模块安排	<p>模块一 计算机基础知识</p> <p>模块二 操作系统基础</p>						

	模块三 文本处理技能训练 模块四 表格处理与数据计算 模块五 演示文稿制作与展示技巧 模块六 网络与信息安全基础 模块七 人工智能基础认知 模块八 人工智能应用
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（占比 60%）</p> <p>平时作业与项目任务（30%），每个模块设计对应的任务或项目，评估完成情况、正确性与规范性；</p> <p>课堂表现与技能实操（20%）：包括技能训练环节表现、课堂互动、协作情况、出勤率等；</p> <p>阶段性测验与小测试（10%）：覆盖基础知识、办公软件操作、AI 应用基础等内容，检验阶段学习效果；</p> <p>2. 终结性评价（占比 40%）</p> <p>期末学习成果展示（20%）：采取分组或个人展示形式，考查计算机基础知识、操作系统概念、人工智能认知等掌握情况；</p> <p>期末技能考核（20%）：模拟办公或 AI 应用情境，进行文档排版、数据处理、图表生成或智能识别操作任务。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 注重学生学习过程中的实践能力和综合应用能力；</p> <p>2. 突出职业技能导向，体现“教、学、做”一体化特点。</p>

15. 大学英语（拓展模块）

课程编码	00520004			学分	2		
开设学期	四	总学时	32	理论学时	20	实践学时	12
课程类型	（理论+实践测试）课						
职业能力要求	1. 掌握高职院校学生专升本英语词汇语法句法。 2. 掌握英语阅读理解完型填空翻译和写作的基本技能。 3. 树立文化自信意识，养成良好的职业道德素养。						
课程目标	本课程系统学习英语基础语音、基础词汇、基本语法规则；了解专升本英语基础知识和升本的重要性。能够完成英语听说读写，完成英语阅读翻译及写作；掌握并运用基础的英语学习策略，如词汇记忆技巧、基础语法应用。						
项目/模块安排	模块一 基本词汇 语法和句法 模块二 同步单元练习 模块三 同步测试卷 模块四 专升本必刷 2000 题 模块五 历年真题汇编 模块六 河南专升本英语圈定考点分析 模块七 精选必刷题选讲						
考核方式	<p>课程考核方式：形成性考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p>						

	<p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评；</p> <p>2. 终结性评价（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业；</p> <p>3. 掌握跨文化交际、词汇、语法、语篇等英语基础知识，及听、说、读、写和高级学习策略运用的语言应用能力。</p>
--	---

附录 3

专业基础课程

1. 动漫制作编导

课程编码	10020002			学分	2		
开设学期	一	总学时	32	理论学时	8	实践学时	24
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 能够清晰、准确地阐述动漫项目的创意方向、剧情发展及整体规划，与团队成员有效沟通，确保创意的准确传达；</p> <p>2. 能够撰写详细的项目策划书、进度报告、总结报告等文档，清晰记录项目进展、问题及解决方案；</p> <p>3. 能够了解动画制作的基本原理和技术，包括动画的帧率，关键帧，插帧等概念；</p> <p>4. 能够掌握动画及影视制作方面的流程和要点；了解视觉语言的重要性，掌握色彩理论、构图、场景设计等视觉语言，更好地表达故事和情感；</p> <p>5. 具备剧本创作和编辑能力，能够创作出符合项目需求、有吸引力的剧本，并根据导演或主编的要求进行修改和完善；</p> <p>6. 具备良好的团队合作能力，能够及时发现问题并解决问题。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业基础课程，旨在培养学生具备扎实的动画基本理论与技术、了解动画创作流程、动漫制作流程及相关软件，具备创意构思能力，能运用多种技巧表达情感与信息；通过案例分析、主题项目创作实践和团队合作，培养学生能够清晰、准确有条理的向团队成员阐述自己的动漫创意和设计思路，在作品展示和讲解环节能自信流畅的介绍作品的创作背景灵感来源等；能够独立撰写完整详细富有创意的动漫剧本，并能够高质量的完成学习心得、创作笔记和项目总结；同时激发学生兴趣，培养创新精神、艺术审美和文化素养。</p>						

项目/模块 安排	项目一 校园主题动漫短片剧本创作 项目二 神话故事改编动漫短片剧本创作 项目三 公益广告动漫短片剧本创作
考核方式	<p>课程考核方式: 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思;</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</p> <p>项目一 校园主题动漫短片剧本创作 (25%)</p> <p>项目二 神话故事改编动漫短片剧本创作 (25%)</p> <p>项目三 公益广告动漫短片剧本创作 (30%)</p> <p>评价标准:</p> <p>1. 能够独立完成原创动画项目的创意与构思、剧本创作、文字分镜脚本创作、美术设定及画面分镜绘制;</p> <p>2. 动画编导对剧本以及分镜头等都需有创新和独到的见解, 对要求的主题和表达方式, 画面元素要做到新颖独特有创新;</p> <p>3. 按时上课, 不迟到、不早退, 积极参与课堂活动与讨论, 主动接受指导和建议, 并在后续作品中有所改进;</p> <p>4. 具备一定的鉴赏能力, 能够清晰、准确地运用文字表达自身的创作意图, 并通过画面予以生动展示;</p> <p>5. 全面契合动画市场的各项标准, 精准满足用户需求。</p>

2. 动画视听语言

课程编码	10020003			学分	4		
开设学期	一	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	(理论+实践) 课						
职业能力要求	<p>1. 熟悉不同镜头(如长焦、广角)的视觉特性, 掌握轴线规则、剪辑节奏及蒙太奇思维, 确保分镜的流畅性和叙事逻辑;</p> <p>2. 能够通过分镜脚本准确表达角色动作、镜头运动(推拉摇移)及场景转换, 符合动画运动规律;</p> <p>3. 能快速理解剧本情节, 通过分镜设计强化戏剧冲突, 合理控制叙事节奏(如快切、长镜头运用);</p> <p>4. 具备透视与场景布局能力, 确保分镜中角色、道具、背景的空间关系合理, 符合影视构图原则(如三分法、黄金分割)</p> <p>5. 熟悉动画制作全流程(如前期分镜→原画→后期合成), 了解分镜在上下游环节中的衔接作用;</p> <p>6. 能与导演、编剧、动画师高效沟通, 准确传达分镜意图, 并根据反馈调整设计。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业基础课程。旨在帮助学生系统掌握影视视听语言的构成要素(如景别、角度、运动、光影、色彩等), 并深入理解其在动画叙事中的运用规律, 重点提升分镜头脚本的创作能力。通过理</p>						

	论讲授与实践训练相结合的教学模式,课程培养学生分镜绘制的全流程技能,涵盖镜头语言设计、节奏把控、动态构图及视听节奏的协调。同时,课程强化学生的导演思维与团队协作意识,使其能够依据行业标准,完成符合动画生产需求的专业分镜设计,并具备创新性镜头表现能力,以适应动画、影视及数字媒体行业的快速发展需求。最终,本课程致力于培养既具备艺术表达能力又拥有技术实现能力的复合型动画分镜设计人才。
项目/模块 安排	项目一 红色记忆-分镜头画面 项目二 古今交织的洛阳-镜头视听语言 项目三 唐三彩之光-分镜实践
考核方式	<p>课程考核方式: 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思;</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核,具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</p> <p>项目一 红色记忆-分镜头画面 (25%)</p> <p>项目二 古今交织的洛阳-镜头视听语言 (25%)</p> <p>项目三 唐三彩之光-分镜实践 (30%)</p> <p>评价标准:</p> <p>1. 故事情节连贯,逻辑性强,镜头切换合理;</p> <p>2. 对主题的理解和表达有创意,传递明确信息,画面元素新颖独特;</p> <p>3. 确保每次上课都准时到达,不迟到也不早退,积极投身于课堂活动和讨论之中,愿意接受并考虑老师的指导和建议,并在接下来的作业中展现出明显的提升。</p> <p>4. 拥有较高的鉴赏能力,且能在个人作品中充分展现独特的审美追求。</p>

3. 数字图形

课程编码	10020005			学分	4		
开设学期	一	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	(理论+实践)课						
职业能力要求	<p>1. 能够对各样图形图像的种类以及使用范围有着清晰的划分;</p> <p>2. 具备分辨各类主流平面设计设计风格的能力;</p> <p>3. 能够通过软件对图形图像进行处理,为后续项目作品画面的营造提供更加合适的观感;</p> <p>4. 能够保持长时间的专注力和耐心;</p> <p>5. 能够养成勤于思考、做事认真的良好作风;</p> <p>6. 能够掌握较强的分析问题、解决问题的能力。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业基础课程,旨在培养学生基本的图形图像处理能力;使学生能够根据要求进行各类平面设计风格的创作;使学生能够通过所学知识,为后续的其他课程以及项目服务,实现工作流的贯通;</p>						

	通过辨别和欣赏优秀作品，培养学生对美的感知、欣赏和判断能力，提高审美水平并从中汲取创作灵感。
项目/模块安排	项目一 软件基础与图像编辑 项目二 商业案例制作 项目三 作品集的制作
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 软件基础与图像编辑（20%）</p> <p>项目二 商业案例制作（30%）</p> <p>项目三 作品集的制作（30%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 熟悉常见图形图像概念和格式，熟练掌握 photoshop 软件常用功能及用法；</p> <p>2. 画面完整，对主题的理解和表达有创意，画面元素新颖独特；</p> <p>3. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论，能主动接受指导和建议，并能在后续作品中有改进；</p> <p>4. 拥有一定的鉴赏能力，并能在个人作品中展现出独特的审美追求。</p>

4. 数字造型基础

课程编码	10020007			学分	6		
开设学期	二	总学时	96	理论学时	32	实践学时	64
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 具备独特的创意和想象力，能够提出新颖的设计概念和解决方案； 2. 能够熟练使用各类平面、三维设计软件以及相关的辅助设计软件； 3. 能够结合实践项目创建角色和场景模型； 4. 具备高度的敬业精神，能够投入足够的时间和精力来提升设计质量和效率。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业基础课程，旨在培养学生掌握 3dsMax 基础建模知识，能够利用样条线、放样、布尔、散布、挤出、车削、晶格、FFD 修改器以及多边形建模工具完成模型的制作；培养学生的创造思维和创新能 力，引导养成良好的学习态度和习惯；培养学生的实际操作能力和专业素养，以及团队协作能力。						
项目/模块安排	项目一 英雄装备项目制作 项目二 军用武器项目制作 项目三 红色文化主题场景项目制作						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p>						

	<p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 英雄装备项目制作（25%） 项目二 军用武器项目制作（25%） 项目三 红色文化主题场景项目制作（30%）</p> <p>评价标准:</p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。</p>
--	--

5. 短视频制作

课程编码	10020008			学分	2		
开设学期	四	总学时	32	理论学时	8	实践学时	24
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 掌握三分法、黄金分割等基础构图法则，能熟练运用推、拉、摇、移等</p> <p>2. 基础运镜技巧，理解景深控制与焦点转换的视觉效果；</p> <p>3. 能根据不同时段自然光特点设计拍摄方案，掌握反光板等辅助工具的使用技巧；</p> <p>4. 掌握色彩搭配基本原理，能通过相机设置或后期调色实现特定色彩风格；</p> <p>5. 能根据脚本设计分镜头拍摄方案，制定合理的拍摄时间表和动线规划；</p> <p>6. 理解导演、摄影师、灯光师等岗位协作流程，能配合完成多机位拍摄任务。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业基础课程，旨在培养学生掌握影视化视觉表达的核心技术能力，通过系统学习摄影构图、光影控制、镜头运动等基础理论，使学生能够熟练运用摄影摄像设备，完成高质量素材的采集与成品制作。最终目标是培养兼具技术规范性与艺术表现力的复合型影像创作人才，以满足动漫行业对短视频摄制、剪辑等岗位“技术+审美+协作”的综合需求。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 校园生活主题创意短视频制作</p> <p>项目二 舌尖上的洛阳短视频制作</p> <p>项目三 诗画洛阳短视频制</p>						
考核方式	<p>课程考核方式: 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p>						

	<p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 校园生活主题创意短视频制作（25%）</p> <p>项目二 舌尖上的洛阳短视频制作（25%）</p> <p>项目三 诗画洛阳短视频制（30%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 镜头语言运用得当，设备操作规范，文件管理标准化；</p> <p>2. 主题表达明确，叙事结构完整，创意构思独特，本土特色鲜明；</p> <p>3. 前期准备充分，拍摄执行高效，后期制作精良，成果提交规范；</p> <p>4. 分工明确且合理，沟通协调流畅，资源统筹能力出众，协作成果质量卓越。</p>
--	---

6. 设计创意实训

课程编码	10020006			学分	2		
开设学期	一	总学时	32	理论学时	8	实践学时	24
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 具备完整的创意提案能力,包括故事构思、角色设计和世界观构建；</p> <p>2. 掌握多种美术风格表现手法，具备跨媒介艺术表现能力；</p> <p>3. 了解动画制作全流程技术，理解动画工业化生产流程与规范；</p> <p>4. 具备项目统筹管理能力，能制定合理的制作计划；</p> <p>5. 掌握团队协作技巧，能胜任不同制作环节的沟通协调；</p> <p>6. 能够应对突发问题，具备灵活应变能力。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业基础课程,旨在培养复合型动画创作人才为目标，通过项目制教学模式，系统训练学生“创意策划-技术实现-团队协作”的全流程职业能力。课程聚焦动画产业核心需求，使学生掌握从概念设计、分镜头绘制到动画制作（二维/三维）的完整技能链，重点提升分镜叙事、美术设定、运动规律等专业能力，同时强化专业软件的综合运用。通过模拟真实生产环境，培养学生团队协作能力，能够适应导演助理、分镜师、美术设计等岗位要求，最终达成艺术表达与技术实现的有机统一，为动画行业输送既懂创意又精技术的实用型人才。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 校园主题设计创意实训</p> <p>项目二 红色主题设计创意实训</p> <p>项目三 乡村主题设计创意实训</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p>						

	项目一 校园主题设计创意实训（25%） 项目二 红色主题设计创意实训（25%） 项目三 乡村主题设计创意实训（30%） 评价标准： 1. 主题表达的深度与创新性，文化元素的恰当运用，设计风格的统一性，视觉表现的独特性； 2. 作品完成度与精细度，制作流程规范性，技术难点突破； 3. 主题文化解读深度，传统与现代融合度，地域特色呈现，价值观念传达； 4. 分工明确合理，沟通协调顺畅，资源统筹能力强，协作成果质量高。
--	--

附录 4

专业核心课程

7. 动画运动规律

课程编码	10020004			学分	4		
开设学期	一	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 能够深入理解动画运动规律，包括时间、空间、张数、速度等概念及其相互关系； 2. 能够掌握动画的基本知识和制作步骤； 3. 能够灵活运用动画运动规律，创造出富有表现力和感染力的动画效果； 4. 能够掌握动画中常见表现形态以及各种运动规律的运用技巧； 5. 具备良好的团队合作精神，能够与其他设计师、动画师等紧密协作，共同完成动画项目。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业核心课程，旨在培养学生的动漫制作素养和技能，提高学生的创新思维、艺术审美和团队协作的能力；使学生能够掌握人与动物的运动规律、自然现象运动规律以及动画时间的控制。通过专业训练，学生将能运用所学的动漫运动规律进行角色动作设计，并理解这些规律在实际作品中的应用；提高学生的社会责任感和创造力；促进学生在尊重文化多样性的基础上，勇于创新，适应时代发展的需求；使学生能够掌握团队合作的技巧，培养他们的合作精神和社会责任感，鼓励他们在创作中传播正能量，增强民族文化自信。						
项目/模块安排	项目一 运动会之球类运动规律效果绘制 项目二 校园体育项目之人物运动规律效果绘制 项目三 趣味田园之动物运动规律效果绘制 项目四 红旗飘动之自然运动规律效果绘制						
考核方式	课程考核方式： 实训项目考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思； 2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、						

	<p>技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 运动会之球类运动规律效果绘制（20%）</p> <p>项目二 古今交织的洛阳-镜头视听语言（20%）</p> <p>项目三 趣味田园之动物运动规律效果绘制（20%）</p> <p>项目四 红旗飘动之自然运动规律效果绘制（20%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 角色动作设计是否符合角色特点、空间关系处理是否理解透视原理并运用、时间节奏把握是否准确、重力与惯性表现是否符合现实生活规律、是否能够保持动作的连贯性；</p> <p>2. 学生在遵循动画运动规律的基础上，发挥自己的想象力和创造力，设计出独特的动作和场景；</p> <p>3. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论，能主动接受指导和建议，并能在后续作品中有改进。</p>
--	--

8. 三维模型制作

课程编码	10020009			学分	6		
开设学期	三	总学时	96	理论学时	32	实践学时	64
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 能够熟练掌握Maya三维软件的相关操作；</p> <p>2. 能够熟悉三维软件快捷键和自定义设置，以提高工作效率；</p> <p>3. 能够掌握动漫软件的基本制作技巧，了解动漫行业的市场趋势和发展方向；</p> <p>4. 能够独立思考，提出新颖有趣的创意，并将其融入到动漫作品中；</p> <p>5. 具备与他人有效沟通，理解并尊重他人的想法和建议，共同协作解决问题的能力。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业核心课程，旨在培养学生掌握 Maya 软件模型建模基本知识，以及 NURBS 建模和多边形建模的基本方法；提供学生的创造思维和创新能 力，能够利用曲面建模技术和多边形建模技术完成模型的制作；培养学生的团队协作能力和专业素养，养成良好的自主学习能力，以及精益求精的工匠精神。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 华夏源起 非遗流芳—洛阳宫灯</p> <p>项目二 烽火岁月 红色印记—怀旧煤油灯</p> <p>项目三 工业崛起 钢铁脊梁—东方红拖拉机</p> <p>项目四 考古探秘 地下华章—游戏道具洛阳铲</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 华夏源起 非遗流芳—洛阳宫灯（25%）</p> <p>项目二 烽火岁月 红色印记—怀旧煤油灯（25%）</p> <p>项目三 工业崛起 钢铁脊梁—东方红拖拉机（25%）</p> <p>项目四 考古探秘 地下华章—游戏道具洛阳铲（25%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 按时上课不迟到早退；积极参与课堂活动与讨论；</p>						

	<p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改;主动接受指导和建议并能在项目作品中改进; 小组配合度高;</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</p>
--	---

9. 灯光与渲染

课程编码	10020020			学分	4		
开设学期	三	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	(理论+实践) 课						
职业能力要求	<p>1. 能够思考MAYA软件灯光与Unreal Engine软件渲染的功能使用, 并能具备制作三维软件UV、材质、贴图、灯光、渲染设计能力;</p> <p>2. 能够独立熟练使用三MAYA软件, 并能具备常用UV、材质、贴图、灯光以及使用方法能力;</p> <p>3. 能够对实际模型问题进行分析 and 解决, 并具备Unreal Engine软件渲染功能系统操作的能力;</p> <p>4. 具备谦虚、好学的态度, 养成勤于思考、做事认真的良好作风。</p>						
课程目标	<p>本课程是是动漫设计专业的专业核心课程, 旨在培养学生基本三维软件与渲染引擎软件的敏感度, 具备科学的观察习惯, 有一定的创意和策划能力; 使学生能够掌握掌握一定的空间掌握能力; 培养学生对 MAYA 软件与 Unreal Engine 软件的灯光、UV、材质、贴图、渲染熟练操作能力, 随机应变能力, 逐步培养创作能力。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 场景模型之UV纹理贴图制作</p> <p>项目二 场景模型之灯光制作</p> <p>项目三 场景模型之引擎效果渲染</p>						
考核方式	<p>课程考核方式: 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思;</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</p> <p>项目一 场景模型之UV纹理贴图制作 (25%)</p> <p>项目二 场景模型之灯光制作 (25%)</p> <p>项目三 场景模型之引擎效果渲染 (30%)</p> <p>评价标准:</p> <p>1. 软件编辑器设置准确, 软件色彩调节合理, 软件操作熟练;</p> <p>2. 作品灯光与渲染完整度统一, 整体效果和谐;</p> <p>3. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论, 能主动接受指导和建议, 并能在后续作品中有改进;</p> <p>4. 具有一定的独立思考能力, 并能够在自己作品中体现自我创新。</p>						

10. 三维动画制作

课程编码	10020021			学分	6		
开设学期	三	总学时	96	理论学时	32	实践学时	64
课程类型	(理论+实践) 课						
职业能力要求	<p>1. 具备良好的审美能力, 对色彩、构图、造型有敏锐的感知和把握;</p> <p>2. 能够制作出自然、生动且富有表现力的角色动画和物体动画;</p>						

	<p>3. 能够完成骨骼绑定设置,掌握蒙皮与权重调节,完成动画曲线编辑及表情动画制作等;</p> <p>4. 能够合理安排工作进度,确保项目按时完成;</p> <p>5. 具备主动学习能力,能够跟上行业的最新技术和发展趋势,不断学习和提升自己的技能。</p>
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业核心课程,旨在培养学生的三维动画设计素养和技能,使学生能够掌握三维动画设计原则、动画界面及 K 帧的使用、曲线编辑器的应用以及速度与曲线的编辑技巧。能够掌握制作角色动作的方法,并使用动画曲线的编辑和调整,使动画更加流畅自然。提高学生的团队合作和沟通能力,解决问题和独立思考的能力,了解动画制作的行业规范和流程,为未来职业发展做好准备,通过实践项目巩固所学知识并提升创作能力,培养学生对中华文化的认同感和自豪感,并引导学生树立正确的价值观和人生观。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 汽车运动三维基础动画设计制作</p> <p>项目二 愚公移山角色动画设计制作</p> <p>项目三 “我爱你中国”口型与表情动画设计制作</p>
考核方式	<p>课程考核方式: 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成:</p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思;</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核,具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</p> <p>项目一 汽车运动三维基础动画设计制作 (25%)</p> <p>项目二 愚公移山角色动画设计制作 (30%)</p> <p>项目三 “我爱你中国”口型与表情动画设计制作 (25%)</p> <p>评价标准:</p> <p>1. 动画流畅度,特别是动作的自然性和连贯性;</p> <p>2. 动画的原创性和创新性;</p> <p>3. 按时上课不迟到早退,积极参与课堂活动与讨论,能主动接受指导和建议,并能在后续作品中有改进;</p> <p>4. 具有一定的鉴赏力,并能够在自己作品中体现审美追求。</p>

11. 后期特效制作

课程编码	10020022			学分	4		
开设学期	四	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	(理论+实践)课						
职业能力要求	<p>1. 能够使用相关设计软件制作符合需求的视频流媒体;</p> <p>2. 具备分辨各类主流视频设计风格的能力;</p> <p>3. 能够通过软件对各类素材元素进行合理搭配使用;</p> <p>4. 能够在完成作品制作时,保持长时间的专注力和耐心;</p> <p>5. 能够养成勤于思考、做事认真的良好作风;</p> <p>6. 具备合作分析问题、解决问题的能力。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业核心课程,旨在通过系统性的软件学习,培养学生视频特效处理能力;使学生能够根据要求独立的进行各种常用视频特效的创作;使学生能够通过所学知识,将之前学习的课程以及</p>						

	软件操作进行融合，实现工作流的贯通；通过辨别和欣赏优秀作品，培养学生对美的感知、欣赏和判断能力，提高对国产特效行业的认同感，提高审美水平并从中汲取创作灵感。
项目/模块安排	项目一 特效文字动画的设计制作 项目二 网络流行抠像视频的设计制作 项目三 手机弹窗动画的设计制作 项目四 人物闪电瞬移特效视频的设计制作 项目五 哪吒文字粒子效果的设计制作 项目六 端午主题视频的综合实践制作
考核方式	课程考核方式： 实训项目考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思； 2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中： 项目一 特效文字动画的设计制作（10%） 项目二 网络流行抠像视频的设计制作（10%） 项目三 手机弹窗动画的设计制作（10%） 项目四 人物闪电瞬移特效视频的设计制作（10%） 项目五 哪吒文字粒子效果的设计制作（20%） 项目六 端午主题视频的设计制作（20%） 评价标准： 1. 软件使用是否熟练，文件保存导入导出是否熟练等； 2. 对主题的理解和表达有创意，画面元素新颖独特； 3. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论，能主动接受指导和建议，并能在后续作品中有改进； 4. 具有一定的鉴赏力，并能够在自己作品中体现审美追求。

12. 数字艺术设计技能竞赛专题课

课程编码	10020029			学分	2		
开设学期	二	总学时	60	理论学时	0	实践学时	60
课程类型	实践课						
职业能力要求	1. 能够独立完成角色场景原画设计及三视图规划绘制； 2. 具有三维模型制作与材质贴图技术实现能力； 3. 能够完成角色绑定、动画制作及后期剪辑全流程能力； 4. 具备按技能大赛标准完成作品的设计及输出能力； 5. 具有团队协作意识，能有效沟通并共同完成项目任务； 6. 具备作品集包装与项目答辩展示能力。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的综合实践课程，以河南省高等职业教育技能大赛数字艺术设计赛项为依托，通过项目制实训培养学生全流程创作能力；使学生能够独立完成角色场景设计、三维模型制作、动画制作与剪辑等核心技能；强化团队协作与项目管理能力；提升学生在限定时间内按照赛项标准完成作品的专业素养；通过模拟竞赛环节培养学生竞技心理素质，为省级技能大赛储备优秀人才。						
项目/模块安排	项目一 角色场景设计与模型制作 项目二 3D动画制作与剪辑						

	项目三 竞赛模拟与作品集成
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、阶段作品、团队协作表现、问题解决能力等；</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 角色场景设计与模型制作（30%） 项目二 3D动画短片制作（30%） 项目三 竞赛模拟与作品集成（20%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 设计创意性，包括原画设计独特性、风格表现力等； 2. 技术实现质量，包括模型精度、动画流畅度、渲染效果等； 3. 赛项规范符合度，包括文件命名、输出格式、技术指标等； 4. 团队协作有效性，包括分工合理性、沟通效率、贡献度等； 5. 项目完成完整性包括全流程覆盖度、作品完整度等。</p>

附录 5

专业拓展选修课程

13. 三维建筑漫游

课程编码	10020023			学分	6		
开设学期	二	总学时	96	理论学时	32	实践学时	64
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 能够独立思考三维软件灯光类型、V-ray 参数、材质种类、摄像机种类，初步具备制作三维软件灯光、材质、摄像机设计能力；</p> <p>2. 能够独立熟练使用 3DS MAX 软件原生灯光（目标平行光、天光、泛光灯）、掌握 V-Ray 参数、精通标准材质与建筑材质的参数调试的能力；</p> <p>3. 能够对实际材质灯光问题进行分析解决的能力；</p> <p>4. 掌握摄像机种类以及摄像机动画的应用；</p> <p>5. 具备谦虚、好学的学习态度，具备勤于思考、做事认真的良好作风。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业拓展选修课程，旨在培养学生基本三维软件材质灯光的敏感度，具备科学的观察习惯，有一定的创意和策划能力掌握数字灯光材质的概念、原则、要求和行业标准能力；使学生能够正确使用三维软件中的灯光材质模块；培养掌握行业通用的材质灯光底层技能；培养学生形成标准化操作习惯的能力。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 红色主题模道具材质灯光设计制作</p> <p>项目二 科技展馆场景材质灯光设计制作</p> <p>项目三 城市标志建筑模型漫游设计制作</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p>						

	<p>包括课堂考勤、课程表现、作业、线上互动、线上任务完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、项目过关率。其中：</p> <p>项目一 红色主题模道具材质灯光设计制作（25%）</p> <p>项目二 科技展馆场景材质灯光设计制作（25%）</p> <p>项目三 城市标志建筑模型漫游设计制作（30%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 能掌握 3DS MAX 材质编辑器的构成、材质类型特点，如标准材质、V-Ray 材质参数区别；</p> <p>2. 能掌握灯光基础原理，包括不同灯光类型（目标聚光灯、泛光灯等）的特性、光影关系（光照角度与阴影长度、光源面积与阴影软硬等）；</p> <p>3. 能掌握摄像机的分类以及基本操作；</p> <p>4. 具有互相帮助，共同学习，与人交往、合作，具备协作精神。</p>
--	--

14. 动画广告制作

课程编码	10020026			学分	6		
开设学期	二	总学时	96	理论学时	32	实践学时	64
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	<p>1. 能熟练操作 3DSMAX 粒子动画模块的基础工具；</p> <p>2. 掌握动画相关辅助工具；</p> <p>3. 能熟练运用常用动画快捷键；</p> <p>4. 掌握“动画十二法则”的实用应用；</p> <p>5. 能完成简单角色的“三大核心循环动画”；</p> <p>6. 能通过“动画曲线编辑器”优化动画细节。</p>						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业拓展选修课程，旨在培养学生 3DS MAX 粒子系统的素养和技能，提高学生在动画特效领域的专业能力；促进学生对动画特效制作流程的理解，使学生能够掌握粒子特效的基本概念，熟练运用三维建模软件中的工具和技术进行粒子特效制作；通过实际操作，培养学生的粒子特效思维和流程意识，提升解决实际问题的能力；同时激发学生对粒子特效设计的兴趣和创造力，培养空间想象能力和形象思维能力；培养他们在未来工作中的敬业精神。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 饮品美食广告动画特效设计制作</p> <p>项目二 电视台转场广告动画特效设计制作</p> <p>项目三 汽车广告动画特效设计制作</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课程表现、作业、线上互动、线上任务完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、项目过关率。其中：</p>						

	<p>项目一 饮品美食广告动画特效设计制作（25%）</p> <p>项目二 电视台转场广告动画特效设计制作（25%）</p> <p>项目三 汽车广告动画特效设计制作（30%）</p> <p>评价标准：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能掌握粒子特效系统的基本操作； 2. 能掌握准确标注“自动关键点”“动画曲线编辑器”等5个以上核心工具位置； 3. 能完成广告动画制作的全流程； 4. 具有互相帮助，共同学习，与人交往、合作，具备协作精神。
--	---

15. 三维项目实训

课程编码	10020025			学分	2		
开设学期	三	总学时	32	理论学时	0	实践学时	32
课程类型	实践课						
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够根据项目需求选择合适的建模方法； 2. 能够创建和应用逼真的纹理贴图，包括表面细节、反射贴图、法线贴图，增强模型的真实感； 3. 能够掌握渲染软件的使用，调整渲染设置以达到预期的视觉效果； 4. 能够设计和设置适当的光照效果和阴影，增强场景或产品的立体感和真实感； 5. 具备良好的沟通能力和团队协作能力，能够共同解决问题，推动项目顺利进行； 6. 能够不断提升自己的设计水平和解决问题的能力。 						
课程目标	<p>本课程是动漫设计专业的专业拓展选修课程，旨在培养学生掌握项目制作的专业技术流程，能够利用曲面建模、多边形建模完成项目模型的制作；能够利用材质贴图和动力学完成特效部分的制作；培养学生的专业技能与社会担当；引导学生认识大局观念、团队精神在工作中的重要性。</p>						
项目/模块安排	<p>项目一 党徽演示项目制作</p> <p>项目二 奥运火炬项目制作</p> <p>项目三 警用手枪项目制作</p>						
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思等； 2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目过关率。其中： <p>项目一 党徽演示项目制作（25%）</p> <p>项目二 奥运火炬项目制作（25%）</p> <p>项目三 警用手枪项目制作（30%）</p> <p>评价标准：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论； 2. 能够主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高； 						

	3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。
--	---

16. 动画项目实训

课程编码	10020025			学分	4		
开设学期	四	总学时	64	理论学时	0	实践学时	64
课程类型	实践课						
职业能力要求	1. 具备色彩理论、构图技巧、人物设计和背景设计等基本能力； 2. 具备 2D/3D 动画软件及图像处理软件操作的能力； 3. 具备剧本创作、动态造型、角色设计、场景布局、动画制作、特效制作、音效配合等动画全流程制作的能力； 4. 能够在项目中与他人协作，有效沟通并解决问题； 5. 能够深入理解项目需求，制定计划并高效执行。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业拓展选修课程，旨在使学生掌握动画制作的基本方法和技能，能够熟练运用相关软件进行动画制作；培养学生的观察能力、创新思维、团队协作能力和项目管理能力；提升学生的职业素养，包括工作责任心、耐心、细心以及对新技术的学习热情。						
项目/模块安排	项目一 中华优秀传统文化主题动画全流程制作 项目二 印记乡村主题创意设计全流程制作 项目三 公益广告项目动画全流程制作						
考核方式	课程考核方式： 实训项目考核 评价方式： 过程性评价/终结性评价 成绩构成： 1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课程表现、作业、线上互动、线上任务完成情况、团队协作能力、自我评估与反思等； 2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、项目过关率、技能竞赛成果。其中： 项目一 中华优秀传统文化主题动画全流程制作（25%） 项目二 印记乡村主题创意设计全流程制作（25%） 项目三 公益广告项目动画全流程制作（30%） 评价标准： 1. 能按时完成实训项目，并达到预期的目标和要求； 2. 动画制作过程中熟练掌握相关技术和工具，并能够灵活运用它们来解决问题； 3. 作品具有创意性和独特性，能够吸引观众的注意力并引发共鸣； 4. 在团队合作中能够积极参与、有效沟通和协作完成任务； 5. 学习态度认真、积极和主动，能够按时完成作业并主动寻求学习资源和帮助。						

17. 游戏美术设计

课程编码	10020028			学分	4		
开设学期	四	总学时	72	理论学时	30	实践学时	42
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 能够熟练掌握人体结构、比例、动态等绘画基础知识，能够绘制出						

	<p>符合游戏世界观和角色设定的角色形象；</p> <p>2. 能够熟练掌握多种设计软件，能够进行图形制作、UI 设计、3D 建模、贴图、材质编辑、灯光渲染等工作；</p> <p>3. 具备出色的创新思维和独到的审美眼光，能够提出新颖的设计方案，为游戏增添独特的视觉效果；</p> <p>4. 能够根据游戏策划的要求和游戏的整体风格，进行角色、场景、道具等的设计工作；</p> <p>5. 具备敏锐的市场洞察力，能够根据玩家喜好和市场趋势进行创新设计。</p>
课程目标	<p>本课程通过深入理解游戏美术的整个制作流程及掌握基本制作方法，使学生能够熟练运用相关软件进行场景、道具、角色等元素的模型构建、UV 解包、贴图绘制、法线和 AO 烘焙、以及骨骼绑定等关键功能的操作；提高学生的观察力和分析力，使学生具备对游戏产品进行综合分析的能力以及对数字媒体语言进行艺术性分析的技能；通过实训项目促进学生的创造力和想象力，鼓励学生在继承传统的基础上勇于创新，培养他们适应时代发展的创新思维和创造力；培养其对社会的责任感和担当意识，传递积极向上的社会正能量。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 游戏场景石头模型 PBR 流程制作项目</p> <p>项目二 游戏场景木桶模型 PBR 流程制作项目</p> <p>项目三 游戏卡通角色模型 PBR 流程制作项目</p>
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核/行业鉴定</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课程表现、作业、线上互动、线上任务完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、项目过关率、技能竞赛成果。其中：</p> <p>项目一 游戏场景石头模型 PBR 流程制作项目（25%）</p> <p>项目二 游戏场景木桶模型 PBR 流程制作项目（25%）</p> <p>项目三 游戏卡通角色模型 PBR 流程制作项目（30%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 模型的比例、形状与原设计或参考图像一致，能够对模型的细节进行表现，如褶皱、缝隙等自然合理；</p> <p>2. 模型设计的新颖性和整体的审美价值；</p> <p>3. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论，能主动接受指导和建议，并能在后续作品中有改进；</p> <p>4. 具有一定的鉴赏力，并能够在自己作品中体现审美追求。</p>

18. 动漫衍生产品设计

课程编码	10020024			学分	4		
开设学期	四	总学时	64	理论学时	24	实践学时	40
课程类型	（理论+实践）课						
职业能力要求	1. 能够深入理解乡村文化的精髓，挖掘并提炼适合动漫衍生产品的文						

	<p>化元素；</p> <p>2. 能够结合乡村特色，运用创意设计思维，打造具有独特魅力和辨识度的动漫衍生产品形象；</p> <p>3. 能够掌握 AI 技术在动漫形象设计（如智能绘画、色彩搭配）中的应用，提高创作效率与质量；</p> <p>4. 能够运用 AI 技术进行用户画像分析，制定有效的动漫衍生产品形象运营与推广策略；</p> <p>5. 能够运用 3D 打印机制作动漫衍生产品。</p>
课程目标	<p>本课程通过掌握乡村文化的基本知识及其在动漫衍生产品形象设计中的应用原则，使学生了解动漫衍生产品设计的基本原理与流程，能够熟练运用 AI 工具辅助动漫衍生产品的设计，提高创作效率与创意表达；制定并实施动漫衍生产品的运营计划，包括内容创作、渠道推广、用户互动等；培养学生的创新思维与文化敏感性，能够将乡村文化元素灵活融入动漫衍生产品设计中。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 乡村特色动漫衍生产品概念设计</p> <p>项目二 乡村特色动漫衍生产品设计</p> <p>项目三 乡村特色动漫衍生产品营销策划与推广方案设计制作</p>
考核方式	<p>课程考核方式：实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p>成绩构成：</p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课程表现、作业、线上互动、线上任务完成情况、团队协作能力、自我评估与反思；</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、项目生产过关率、技能竞赛成果等。其中：</p> <p>项目一 乡村特色动漫衍生产品概念设计（25%）</p> <p>项目二 乡村特色动漫衍生产品设计（25%）</p> <p>项目三 乡村特色动漫衍生产品营销策划与推广方案设计制作（30%）</p> <p>评价标准：</p> <p>1. 对知识点的掌握程度；</p> <p>2. 项目的创意性、市场定位准确性、目标受众分析的合理性等；</p> <p>3. 团队成员分工协作、任务完成情况、时间管理与沟通协调能力；</p> <p>4. 评价项目成果的展示效果、报告的撰写质量、数据分析的准确性与结论的合理性。</p>

表 11 2025 级动漫设计专业人才培养方案审批表

专业名称	动漫设计专业
专业代码	550116
专业负责人	王瑜琦

人才培养方案制定简要说明：

动漫设计专业人才培养方案是在进行了动漫行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校生学情调研，分析产业发展趋势和行业企业人才需求的基础上，由动漫设计专业建设委员会全体成员共同制订的，以职业教育国家教学标准为依据，对接动漫产业高端水平，进行了专业升级和数字化改造。对接职业技术等级证书标准，体现了“课证融通”。围绕立德树人根本，强化了职业素养的培养，把立德树人融入思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育各环节，适应河南动漫经济社会发展需求和我院办学特色，操作性强。

学院（部）审核意见：



学院院长签字  2025年8月22日

教务处审核意见：



教务处处长签字  2025年8月31日

学校审核意见：



主管校长签字  2025年8月31日