



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、 刘海、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 洛阳艺塑创意科技有限责任公司
审核人员	:	李合英 闫晓萌
编写日期	:	2026. 05

教务处

编制说明

2026 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、洛阳艺塑创意科技有限责任公司等合作企业专家共同对我校 2026 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	2
六、培养规格	2
七、课程设置及学时安排	3
八、教学进程总体安排	10
九、师资队伍	12
十、教学条件与实施	14
十一、质量保障和毕业要求	22
十二、附录	27

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	三维动画设计师职业技术证书、 动漫游戏设计师职业技术证书

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	三维动画设计师职业技术证书	初级 中级	三维动画制作 动画项目实训	工业和信息化部	选考
2	动漫游戏设计师职业技术证书	初级 中级	后期特效制作 动漫角色设计	工业和信息化部	选考

五、培养目标

本专业培养理想信念坚定、德智体美劳全面发展，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、数字素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的动漫设计与制作、数字绘画、三维建模与渲染、动画短片创作能力和可持续发展能力，掌握本专业知识和技术技能，能够独立完成角色设计、场景绘制、动画制作、后期合成等工作任务，具备良好的团队协作与项目执行能力，可与专业群内数字媒体、视觉传达、环境艺术设计、家具艺术设计等方向形成跨专业协同创作能力，面向动画制作公司、游戏美术公司、广告传媒公司、数字文创企业、新媒体内容平台等工作岗位的高技能人才。

六、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：

(1) 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；

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

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

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

(5) 掌握动画角色、CG 插画、动画运动规律、分镜头脚本、三维建模制作、骨骼绑定、二/三维动画制作、材质贴图与灯光渲染、后期合成等技术理论知识；

(6) 能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作；

(7) 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；

(8) 掌握动漫角色设计等技术技能，适应数字经济发展新需求，能够完成二

维、三维动画制作；

(9)能够根据创作需要进行后期合成制作；

(10)掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

(11)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；

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

(13)掌握必备的美育知识，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；

(14)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。

(15)具有数字媒体艺术设计专业群跨专业协同创作意识，能够适应专业群内项目化教学、跨专业团队协作模式，具备服务数字文创产业发展的职业认同感与使命感。

七、课程设置及学时安排

（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、军事技能、体育、大学生职业发展与就业指导、应用文写作、劳动教育、大学生国家安全教育、大学语文、信息技术与人工智能、大学生生态文明教育等列为公共基础必修课程。将公共艺术、学业提升英语、中华优秀传统文化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：动画剧本、动画视听语言、数字图形、数字造型基础、短视频制作、设计创意实训。

(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、动漫角色设计。

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	动漫角色设计	1. 进行角色概念设计。 2. 掌握光影塑造角色结构。 3. 完成角色色彩设定。 4. 完成角色标准三视图设定。	教学内容： 动漫角色（人物、动物、非生物等）透视、比例、动态、表情、服饰、风格等相关内容；角色创作和表现方法；注重创作具有中华优秀传统文化元素的各种动漫角色形象。 教学要求： 掌握人体结构、色彩搭配、数字绘画软件等专业基础知识；熟练掌握动漫角色造型设计规律和表现方法，能根据项目命题绘制不同风格的动漫角色形象。
2	CG 插画	1. 进行书籍、杂志插图设计。 2. 完成角色肖像插画绘制。 3. 完成故事绘本插图设计。 4. 完成卡牌游戏插画设计制作。 5. 完成动漫游戏海报、招贴、宣传画设计。	教学内容： 绘图软件的应用技巧和方法；角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画的基础训练；插画概念图设计、线稿着色、软件处理方法与技巧；角色肖像插画绘制、绘本插画绘制、动漫游戏海报及宣传画设计制作，书籍、杂志、网页插图设计等。 教学要求： 掌握人体结构、透视、色彩基础知识；深入掌握角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画技巧；熟练掌握插画角色造型、配景设计、

			光影情景氛围塑造绘制技巧，能运用数字绘画工具完成各种风格和类型的插画设计与绘制。
3	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、动画中割方法等知识；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。
4	分镜头脚本设计	1. 进行剧本设定。 2. 完成叙事草图分解镜头。 3. 绘制分镜（包含：镜号、镜头时间、景别、镜头运动指示、构图及角色表演指示，对白、声音标注等要素）。 4. 合成静态分镜稿，制作动态分镜。	教学内容： 动画项目设计的文案、剧本、分镜、动态故事版等相关内容；动漫作品创意策划的基本流程管理方法；注重具有中华优秀传统文化元素的各类动漫项目的编导与分镜设计。 教学要求： 掌握文字分镜（基本）、镜头语言、构图专业知识；熟练掌握分镜脚本绘制技巧和方法；能根据文字剧本描述绘制出动漫分镜头脚本，并制作成动态分镜（或故事板）。
5	三维模型制作	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。	教学内容： 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

		7. 掌握动画分层渲染技术。	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。 教学要求: 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。
6	二维动画制作	1. 进行动画镜头构图设计。 2. 完成动画与背景分层设计。 3. 完成原画与中间动画制作。 4. 完成动画线稿处理与上色。 5. 完成动画合成与输出。	教学内容: 二维动画制作软件关键帧设置, 原画、中间画、动画分层、镜头运动、素材库等制作方法和应用技巧; 二维动画短片制作。 教学要求: 掌握二维动画制作流程、动画分镜指导、动画运动规律及表演等专业知识, 熟练掌握原画设计、动画制作技巧, 能灵活运用数字动画软件技术完成二维动画设计与制作。
7	三维动画制作	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。	教学内容: 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。 教学要求: 掌握动画运动规律、动画表演、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。
8	后期特效制作	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。	教学内容： 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。 教学要求： 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。

（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、定格动画、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、毕业设计或成果、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	00100001	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	动画后期合成与特效实践	10020031	2	32					16/2	
	5	AIGC 动画	10020037	4	64					16/4	

		创作实践									
	6	动漫数字 技术实践	10020033	4	64					16/4	
校 外	1	岗位实习	10040027	30	480					20/6	20/18
	2	毕业设计或 成果	10040028	1	30						30/1
实践技能课总计				44.5	814						
集中实践周数						2.6	0.2	0.2	0.2	16	19

（二）相关要求

除了以上公共课、专业课和实践课以外，将认知学习、岗位实习与社会活动纳入实践育人体系，统筹推进实践教学与思想政治教育有机融合。

1. 素养培育

充分发挥思政课程和各类课程的育人功能。发挥思政课程政治引领和价值引领作用，在思政课程中有机融入党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等相关内容；结合实际落实课程思政，推进全员、全过程、全方位育人，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。

2. 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。

3. 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工作，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、洛阳艺塑创意科技有限责任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。

4. 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 2728 学时。其中,公共基础课程学时为 762 学时,占总学时的 27.93%;实践性教学学时为 1830 学时,占总学时的 67.08%;各类选修课程学时为 544 学时,占总学时的 19.94%。军训、劳动教育、入学教育、毕业设计或成果等活动共 4.2 周共 4.5 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	260	48	92	16	0	762 (其中实践 360)	922
	选修课	48	16	32	48	16	0	160 (其中实践 28)	
专业课程	基础课	192	96	0	32	0	0	320 (其中实践 216)	1120
	核心课	64	32	256	64	0	0	416 (其中实践 272)	
	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	280	390	686	686
小计		666	564	368	428	312	390	2728	2728

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	18	0	0.2	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	10	6	4	20
六	0	0	1	18	1	20
合计	70	2	12.2	24	11.8	120

八、教学进程总体安排

表 7 动漫设计专业教学进程安排表

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	19
										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	形势与政策	11030001	考查	32	32	0	2	2/4	2/4	2/4	2/4		

		5	大学英语 1	00050002	考查	64	24 线 下+ 32 线 上	8	4	线上 +线 下 2					
		6	大学英语 2	00050057	考查	64	24 线 下+ 32 线 上	8	4		线上 +线 下 2				
		7	大学生心理 健康教育	11020001	考查	36	28	8	2		2				
		8	军事理论	12020003	考查	36	36	0	2	线上					
		9	军事技能	12020002	考查	112	0	112	2	56/2					
		10	劳动教育	22020016	考查	16	0	16	1	4/ 0.2	4/ 0.2	4/ 0.2	4/ 0.2		
		11	体育 1	12010301	考查	36	4	32	2	2					
		12	体育 2	12010302	考查	36	4	32	2		2				
		13	体育 3	12010303	考查	36	4	32	2			2			
		14	大学生职业发展与 就业指导	11010007	考查	38	26	12	2	2					
		15	应用文写作	00030005	考查	32	16	16	2				2		
		16	大学生 国家安全教育	00220027	考查	16	16	0	1					线上	
		17	大学生生态 文明教育	01081888	考查	16	8	8	1		线上 +线 下 1				
		18	大学语文	00030007	考查	32	16	16	2		2				
		19	信息技术与人工智能	03020002	考查	32	16	16	2		2				
		小计				762	422	340	41						
	专业 基 础 课	1	动画剧本	10020034	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	10020038	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	动漫角色设计	10020035	考试	32	8	24	2		2 周				

			(乡村特色课程)												
		小计					416	144	272	26					
		必修课小计					1498	670	828	87					
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/ 10040049	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	10020027	考查	64	0	64	4			4 周			
		5	定格动画	10020036	考试	64	24	40	4			4 周			
		6	动漫衍生产品设计/ 图案设计（二选一） (乡村特色课程)	10020024/ 10040047	考试	64	24	40	4			4 周			
	需选修 24 学分														
	公共选修课	1	公共艺术/舞蹈鉴赏 (二选一)	10030001/ 10030002	考查	32	16	16	2	2					
		2	中华优秀传统文化/ 党史国史 (二选一)	00010001/ 11050002	考查	16	16	0	1			线上			
		3	学业提升英语	00030006	考查	32	20	12	2				2		
		公共任选课			需选修 5 门线上课程，共 80 学时，5 学分										
		小计					160	132	28	10					
	选修课小计					544	212	332	34						
实训实习	入学教育			00100001	考查	16	16	0	0.5	16/ 0.4					
	动画后期合成与特效实践			10020031	考查	32	0	32	2				2 周		
	AIGC 动画创作实践			10020037	考查	64	0	64	4				4 周		
	动漫数字技术实践			10020033	考查	64	0	64	4				4 周		
	岗位实习			10040027	考查	480	0	480	30				6 周	18 周	
	毕业设计或成果			10040028	考查	30	0	30	1					1 周	
	应修学分与课时合计					2728	898	1830	162.5						
	各学期开课门数									15	13	8	10	5	2

备注：

1. 任意选修课程不少于 5 学分；
2. 考核方式填写：考查/考试；

九、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。

（一）队伍结构

1. 本专业校内专任教师 13 人，校外兼职教师 4 人；
2. 具有硕士学位教师占专任教师的比例为 69.2%；高级职称以上教师占专任教师比例为 30.8%， “双师型” 教师占专任教师比例为 100%；
3. 兼职教师占专兼职教师总数比例为 23.5%；
4. 师资年龄结构科学，队伍以 45 岁中青年教师为主体，职称梯队排布有序；
5. 师资专业方向覆盖动漫设计全部课程模块，专业教师与文化课教师配置均衡。

（二）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. 能够对接动漫行业相关企业，掌握动漫行业对本专业人才的实践需求与岗位要求。

（三）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。

（四）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. 具有扎实的动漫专业知识和丰富的实际工作经验；
5. 了解教育教学规律、能承担动漫专业相关课程的教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

十、教学条件与实施

（一）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，建立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，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 Max 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、动漫数字技术实践、灯光与渲染、三维项目实训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、PowerEdgeT440 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，需要建设传统手绘实训室、立体互动实训室和现代学徒工作室，能够满足动漫剧本、动画视听语言、AIGC 动画创作实践、动漫数字技术实践、动画后期合成与特效实践等专业项目实训。

（1）传统手绘实训室

实训室配备有教师机 HP N246v Monitor 1 台、投影仪器 EPSON1 台，OPS 插槽式电脑 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，物体的运动轨迹进行精确捕捉。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. 动漫剧本、动画视听语言
		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. 动漫剧本、动画视听语言
		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与团队协作教学需要。	1. 数字造型基础、三维模型制作、动漫数字技术实践 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. 动画后期合成与特效实践 2. 短视频制作、后期特效制作
		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	支持专业音频素材采集与回放需	

		1 台	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. 三维建筑漫游 3. 三维项目实训、动画项目实训
		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. 三维项目实训 4. 灯光与渲染 5. 动漫数字技术实践
		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	支持实训室设备集中监控与数据	

		管理平台	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。	

3. 校外实习场所要求

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行业发展实际、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。

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	洛阳子午线软件开发有限公司	1. 河洛文旅 IP 二维插画与卡通形象设计项目 2. 景区 VR 场景搭建、交互界面 UI 设计项目 3. 科普宣传短片二维动画制作项目	1. 依据洛阳河洛文化元素完成动漫角色、场景原画绘制，参与文创 IP 形象优化、表情包设计； 2. 运用三维软件搭建文旅虚拟场景，制作交互按钮、弹窗等 UI 视觉画面，调试简易 VR 浏览效果；	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

			3. 负责动画分镜绘制、逐帧动画绘制、后期剪辑配乐，完成短小科普动画成片； 4. 跟随企业设计师对接甲方需求，学习商业设计项目整套流程规范。	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。
2	洛阳幻影文化传播有限公司	1. 三维动画角色建模、骨骼绑定实训项目 2. 影视动画镜头渲染、特效合成制作项目 3. 商业宣传片、文旅短片三维视觉包装项目	1. 根据动画原画设定，完成人物、道具、场景三维模型搭建、布线调整与UV拆分； 2. 开展角色骨骼绑定、基础调动画，制作行走、肢体动作等基础动画片段； 3. 运用后期软件完成画面调色、光影渲染、粒子特效添加、视频剪辑合成； 4. 参与动画项目前期分镜研讨，了解商业三维动画工业化制作流程。	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. 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。
3	洛阳艺塑创意科技有限责任公司	1. 动漫角色手办三维数字雕塑项目 2. 原创IP文创衍生品造型设计项目 3. 3D打印模型修整、上色落地实训项目	1. 将原创动漫形象转化为三维数字雕塑模型，调整人体比例、细节造型； 2. 围绕动漫IP设计潮玩摆件、文旅工艺礼品等周边产品外观造型； 3. 对3D打印毛坯模型进行打磨、修型、分层上色，完成实体手办成品制作； 4. 整理产品设计图纸，学习文创产品从数字设计到实体量产的转化要点。	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；

（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（Nuke）精品在线课程	泛雅平台	http://mooc1.chaoxing.com/course/228382698.html?headFid=3471
2	动漫软件基础	智慧职教	https://ai.icve.com.cn/app/coursedetails-excellent/F1102F51-0737-46BD-A19A-4E7568297255/98658904-19C1-4916-B8F3-B2BAE41BA32D-70FX
3	CG 三维动画数字艺术资源	视频教程平台	https://www.yiihuu.com
4	火星时代	数字媒体学习平台	https://study.hxsd.com
5	站酷	设计师互动平台	https://www.zcool.com.cn
6	CGSociety	CG 设计网站	www.cg_society.org
7	花瓣网	灵感素材平台	https://huaban.com/home/
8	优设网	设计师学习平台	https://www.uisdc.com
9	imooc	人工智能学习平台	https://www.imooc.com

（三）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。

（四）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、答辩委员会组织答辩评分相结合的方式，同时引入企业导师参与打分，综合依据毕业设计的真实性、规范性、可读性、简洁性、原创性等多项维度，最终判定毕业设计成绩并撰写评语。

十一、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

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。

1. 教学质量监控体系

本专业建立了学校、行业、企业三方协同参与的教学质量监控体系，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。

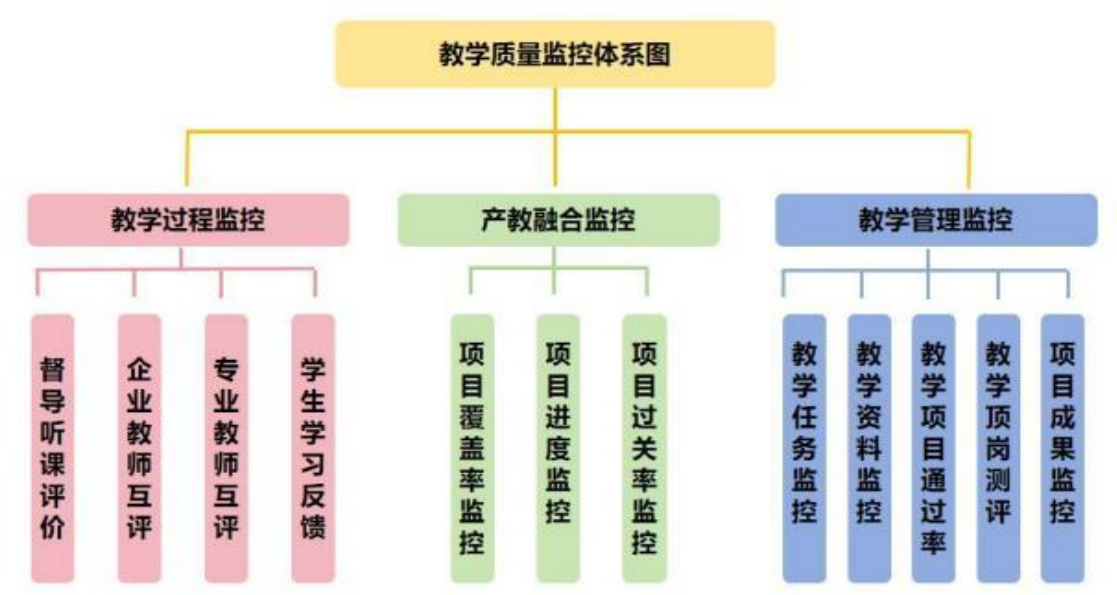


图 1 教学质量监控体系

2. 教学运行管理

严格执行学校各项教学管理规章制度，建立由艺术学院教学指导委员会、专业教研室与课程团队构成的三级教学管理体系，明确各层级职责分工，确保教学组织规范有序；同时建立课程建设动态调整机制，根据行业发展趋势和岗位能力需求变化，每年度对课程内容、教学方法和考核方式进行全面优化，重点推进专业核心课程、在线开放课程和精品课程建设，构建“校级—省级—国家级”三级课程建设梯队；此外，针对实践教学环节制定完善的管理制度，校内实训严格执行实训室安全操作规程和管理标准，校外实习实行学校与企业“双导师”协同指导制度，建立实习日志、周报与月报制度，确保实践教学全过程规范化运行。

3. 教学质量评价

构建由学生评教、教师互评、督导评教与企业评价构成的四维教学质量评价体系，每学期全覆盖开展学生评教工作，定期组织教师听评课活动，聘请教学督导专家对教学质量进行跟踪评估，并引入企业专家参与实践教学环节的评价考核；同时实施“期初—期中—期末”三段式教学检查制度，期初重点检查教学准备情况（教学大纲、授课计划、教学资源等），期中重点检查课堂教学质量、作业批改与辅导答疑等教学运行情况，期末重点检查考试考核、成绩分析与教学总结等教学效果；在此基础上建立毕业生就业质量跟踪调查机制，定期收集毕业生与用人单位的反馈意见，将就业质量、岗位适应能力与职业发展情况作为专业教学质量评价的重要参考，形成完整的人才培养质量评价闭环。

4. 持续改进机制

建立人才培养方案年度修订制度，依据行业调研数据、企业合作反馈与毕业生跟踪信息，及时调整培养目标与课程体系，确保人才培养始终与产业发展同步；同步建立教师教学能力提升机制，定期组织教师参加业务培训、企业挂职实践与教学研讨活动，促进教师专业知识更新与教学技能发展；此外，建立教学成果激励制度，对在教学改革、课程建设、技能竞赛指导等方面取得突出成绩的教师予以表彰和奖励，充分调动教师参与教学质量改进的积极性，最终形成“评价—反馈—改进”的持续改进良性循环，全方位保障专业人才培养质量的稳步提升。

（二）毕业要求

1. 毕业能力要求

根据动漫设计专业培养特色及专业培养目标的要求，通过公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程、专业拓展选修课程的课堂教学、讲座、社会活动、各种竞赛、大学生创新实验、实习等教学环节，使动漫设计专业毕业生能力达到基本要求，且课程考核全部合格，毕业生基本要求如表 11：

表 11 动漫设计专业毕业生基本要求

序号	毕业要求
1	掌握动漫设计基础、动画原理、数字媒体艺术概论等专业理论知识；掌握数字绘画、角色与场景设计、二维/三维动画制作、分镜脚本创作、后期特效合成等核

	心知识；熟悉 Photoshop、Maya、3DsMax、Premiere、AE 等主流设计软件的操作原理；了解数字文创产业发展趋势、行业标准及版权保护相关法律法规；具备将中华优秀传统文化元素和地域特色文化融入动漫创作的知识储备。
2	具有较强的动漫创意策划、视觉表现与艺术创作能力；具有数字绘画、三维建模与渲染、动画制作、影视后期合成等技术操作能力；能够独立完成角色设计、场景绘制、动画短片制作及动漫衍生产品设计等全流程创作任务；具备数字媒体艺术设计专业群跨专业协同创作能力，能够与视觉传达、交互设计等方向团队成员协作完成数字文创项目；具备良好的沟通表达、项目执行与作品推广能力。
3	坚定拥护中国共产党领导，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感；爱岗敬业、诚实守信，具有社会责任感；具有质量意识、安全意识、工匠精神、创新思维和版权意识；具有自我管理能力、职业生涯规划意识、集体荣誉感与团队合作精神；具备服务数字文创产业发展的职业认同感与使命感。
4	身心素质与审美素养：具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和运动技能，养成良好的健身与卫生习惯及行为习惯；具有一定的审美和人文素养，能够形成艺术特长或爱好，具备对动漫艺术作品的鉴赏分析能力和审美判断力，能够在创作中体现独特的审美追求。
5	劳动素养与创新能力：树立正确的劳动观念，具备扎实的动漫制作实操技能和精益求精的工匠精神；具有创新思维和创业意识，能够参与创新创业竞赛等活动；具备良好的信息素养，能够运用信息技术和 AIGC 工具辅助创作；具有终身学习能力，能够紧跟行业技术发展持续更新知识与技能。

2. 毕业学分及其他要求

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 87 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 29 学分，任意选修课程 5 学分；入学教育、动画后期合成特效实践、AIGC 动画创作实践、动漫数字技术实践、岗位实习、毕业设计或成果等 41.5 学分。总计 162.5 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，取得相应职业资格证书和技术等级证书；鼓励学生参加各种竞赛、比赛、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动；鼓励学生发表论文、申请专利、参与科研课题。

十二、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，为成为合格高技能人才奠定思想基础。																																																			
项目/模块安排	<table><tr><td>模块一</td><td>时代之托</td><td>做担当民族复兴大任的时代新人</td></tr><tr><td>模块二</td><td>人生之思</td><td>确立高尚的人生追求</td></tr><tr><td>模块三</td><td>青春之歌</td><td>科学应对人生的各种挑战</td></tr><tr><td>模块四</td><td>理想之光</td><td>理想信念的内涵与作用</td></tr><tr><td>模块五</td><td>精神之钙</td><td>确立崇高科学的理想信念</td></tr><tr><td>模块六</td><td>强国之魂</td><td>中国精神的科学内涵和现实意义</td></tr><tr><td>模块七</td><td>家国情怀</td><td>弘扬新时代的爱国主义</td></tr><tr><td>模块八</td><td>精神引领</td><td>坚定社会主义核心价值观自信</td></tr><tr><td>模块九</td><td>知行合一</td><td>践行社会主义核心价值观的基本要求</td></tr><tr><td>模块十</td><td>传承之道</td><td>社会主义道德的形成及其本质</td></tr><tr><td>模块十一</td><td>向上向善</td><td>在实践中养成良好道德品质</td></tr><tr><td>模块十二</td><td>德行天下</td><td>社会主义道德的核心、原则及其规范</td></tr><tr><td>模块十三</td><td>良法善治</td><td>坚持全面依法治国</td></tr><tr><td>模块十四</td><td>法治之思</td><td>培养社会主义法治思维</td></tr><tr><td>模块十五</td><td>守法之路</td><td>依法行使权利与履行义务</td></tr></table>							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	模块十一	向上向善	在实践中养成良好道德品质	模块十二	德行天下	社会主义道德的核心、原则及其规范	模块十三	良法善治	坚持全面依法治国	模块十四	法治之思	培养社会主义法治思维	模块十五	守法之路	依法行使权利与履行义务
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																																																		
模块十一	向上向善	在实践中养成良好道德品质																																																		
模块十二	德行天下	社会主义道德的核心、原则及其规范																																																		
模块十三	良法善治	坚持全面依法治国																																																		
模块十四	法治之思	培养社会主义法治思维																																																		
模块十五	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； 2. 终结性评价（40%） 综合测试（40%）：综合测试重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。 评价标准： 1. 注重对学生知识、技能和素质的综合考核； 2. 学生解决问题能力的考核，强化过程考核、实践考核。
--	---

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	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. 培养学生坚定走社会主义道路的信念。						
课程目标	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。						
项目/模块安排	模块一 马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果 模块二 毛泽东思想及其历史地位 模块三 新民主主义革命理论 模块四 社会主义改造理论 模块五 社会主义建设道路初步探索的理论成果 模块六 中国特色社会主义理论体系的形成发展 模块七 邓小平理论 模块八 “三个代表”重要思想 模块九 科学发展观 模块十 实践教学一：毛泽东诗词朗诵 模块十一 实践教学二：观看电影《建国大业》 模块十二 实践教学三：分享改革开放后身边的变化 模块十三 实践教学四：走进洛阳红色景点						
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%）：综合测试重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。 评价标准： 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； 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。
--	--

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	1. 培养学生树立正确的世界观、人生观和价值观； 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。						
课程目标	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。						
项目/模块安排	模块一 马克思主义中国化时代化的新飞跃 模块二 新时代坚持和发展中国特色社会主义 模块三 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴 模块四 坚持党的全面领导 模块五 坚持以人民为中心 模块六 全面深化改革开放 模块七 推动高质量发展 模块八 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略 模块九 发展全过程民主 模块十 全面依法治国 模块十一 建设社会主义文化强国 模块十二 以保障和改善民生为重点加强社会建设 模块十三 建设社会主义生态文明 模块十四 维护和塑造国家安全						

	模块十五 建设巩固国防和强大人民军队 模块十六 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一 模块十七 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体 模块十八 全面从严治党 模块十九 实践教学一：经典著作阅读 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%）：综合测试重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。 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	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%): 综合测试重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。 评价标准: 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; 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。

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	24 线上 + 32 线下	实践学时	8
课程类型	理论+实践课						
职业能力要求	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。 2. 掌握基本的英语阅读技能。 3. 树立文化自信意识,养成良好的职业道德素养。 4. 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	本课程通过系统学习引导学生掌握大学英语听、说、读、写、译的基本技能;在掌握一定跨文化交际能力的基础上,能对未来职业的某些话题进行简单的英语交谈,读懂简单的职业性资料并互译。						

项目/模块 安排	模块一 School and Studying 模块二 Food and Eating 模块三 Sports and Relaxation 模块四 Shops and Shopping 模块五 Travel
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价+结果性评价 成绩构成： 平时考核 30%（含考勤、课堂互动、课堂实践、项目作业、小组任务、自主学习完成情况等）； 模块考核 40%（英语语言+专业实践）； 综合考核 30%（考核学生对英语基础的掌握及语言应用能力）。 评价标准： 1. 上课出勤和课堂参与度情况； 2. 作业提交及完成质量情况； 3. 考核学生听、说、读、写、译等英语基本技能。

6. 大学英语 2

课程编码	00050057			学分	4		
开设学期	二	总学时	64	理论学时	24 线上 + 32 线下	实践学时	8
课程类型	理论+实践课						
职业能力要求	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。 2. 掌握基本的英语阅读技能。 3. 树立文化自信意识，养成良好的职业道德素养。 4. 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	本课程通过系统学习引导学生掌握大学英语听、说、读、写、译的基本技能；在掌握一定跨文化交际能力的基础上，能对未来职业的某些话题进行简单的英语交谈，读懂简单的职业性资料并互译。						
项目/模块 安排	模块一 Education 模块二 Places to Stay 模块三 Things We Need 模块四 Life Events and Experiences 模块五 Nature and Environment						
考核方式	课程考核方式： 形成性考核 评价方式： 过程性评价+结果性评价 成绩构成： 平时考核 30%（含考勤、课堂互动、课堂实践、项目作业、小组任务、自主学习完成情况等）；						

	模块考核 40%（英语语言+专业实践）； 综合考核 30%（考核学生对英语基础的掌握及语言应用能力）。 评价标准： 1. 上课出勤和课堂参与度情况； 2. 作业提交及完成质量情况； 3. 考核学生听、说、读、写、译等英语基本技能。
--	---

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	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； 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； 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； 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。						
课程目标	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。						
项目/模块安排	模块一 心理健康认知与自我探索模块 模块二 情绪与压力管理模块 模块三 职业人际关系与沟通模块 模块四 职业挫折应对与心理韧性模块 模块五 职业角色适应与生涯规划模块 模块六 常见心理问题识别与求助模块						
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 1. 过程性评价 （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）。 （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						

	对自身专业岗位压力的具体调节策略。 （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。 （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。 （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）。 （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。 2. 终结性评价 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。 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%）：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。 评价标准： 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； 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； 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。
--	---

8. 军事技能

课程编码	11012400010001			学分	2		
开设学期	一	总学时	112	理论学时	0	实践学时	112
课程类型	实践课						
职业能力要求	1. 掌握立正、稍息、跨立等单兵队列动作，以及齐步、正步、跑步等集体行进规范，达到《学校军事课教学大纲》要求的优秀水平；						

	2. 具备“会讲、会做、会教、会做思想工作”的能力，能清晰讲解动作要领、规范示范、因材施教，并解决训练中的思想问题； 3. 理解国防法规、军兵种职能等核心内容，能结合案例开展爱国主义教育；
课程目标	军事技能是公共基础必修课程，通过本课程的学习，旨在通过第一学期112学时的集中训练，系统培养学生具备“政治合格、军事过硬、作风优良”的综合素质。课程以《普通高等学校军事课教学大纲》为依据，通过队列训练、战术基础、军体拳等军事技能训练，使学生掌握规范的军事动作要领和基础战术技能；通过内务整理、纪律强化和团队协作训练，培养学生令行禁止的纪律意识和团结协作精神；结合国防理论教育，帮助学生树立国家安全观念和爱国主义精神，最终达成增强国防意识、磨练意志品质、培养职业素养的三维目标，为造就德才兼备的高技能人才奠定基础。
项目/模块安排	项目一 军事基础技能训练 项目二 战术与体能训练 项目三 国防综合实践
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. 平时考核（40%） 包括出勤、课堂表现、课后延伸任务等； 2. 课堂外能力训练（60%） 无纸化线上考核或提交自我成长报告。 评价标准： 1. 集合速度与出勤记录，仪容仪表规范程度； 2. 单兵动作达标率，集体行进整齐度，集体行进整齐度； 3. 训练任务完成坚持度，伤病情况下的参与态度，团队协作与互助表现； 4. 爱国主义精神体现，军训总结报告质量，汇报表演表现力。

9. 劳动教育

课程编码	22020016			学分	1		
开设学期	一 二 三 四	总学时	16	理论学时	0	实践学时	16
课程类型	实践课						
职业能力要求	1. 能规范使用常见劳动工具（如农具、清洁设备、简单维修工具等），完成种植、清洁、维护等基础劳动任务； 2. 能参与劳动项目的规划与执行（如校园环境美化、社区服务等），合理分配任务并确保流程高效； 3. 在集体劳动（如植树活动、公益服务）中主动配合，解决分工冲突，提升团队效率； 4. 通过实践感悟劳动意义，形成尊重劳动、珍惜成果的价值观，并能在学习与生活中践行（如节约资源、主动承担任务）； 5. 在劳动中追求精益求精（如手工艺品制作、设备精密维护），理解						

	“执着专注、精益求精”的职业精神。
课程目标	劳动教育是公共基础必修课程，通过本课程的学习，旨在培养学生形成“懂劳动、会劳动、爱劳动”的核心素养。课程以实践为主线，通过基础劳动技能训练、专业劳动融合、团队协作项目和社会服务实践四个递进式模块，使学生掌握工具使用、安全规范等基础劳动能力，同时结合专业特色开展生产性劳动，培养工匠精神和职业认同；通过团队协作任务强化沟通协调能力，借助社会服务实践培育社会责任意识，最终达成“以劳树德、以劳增智、以劳强体、以劳育美”的综合育人目标，为培养德技并修的高技能人才奠定基础。
项目/模块安排	项目一 校园卫生实践 项目二 校园维修维护 项目三 校园绿化
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. 平时考核（40%） 出勤与纪律、课堂表现、课后延伸任务等； 2. 课堂外能力训练（60%） 区域清洁达标度、设备修复完成率、小组分工合理性、紧急任务响应速度。 评价标准： 1. 按照标准流程完成劳动任务； 2. 正确选择并使用劳动工具，如清洁设备、维修工具等，掌握专业相关设备的基本操作； 3. 劳动成果符合验收标准，工作效率与完成度评估； 4. 出勤与守时情况，主动承担任务的表现，团队协作与沟通能力。

10. 体育 1、2

课程编码	12010301、12010302			学分	4		
开设学期	一二	总学时	72	理论学时	8	实践学时	64
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。

11. 体育 3

课程编码	12010303			学分	2		
开设学期	三	总学时	36	理论学时	4	实践学时	32
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，旨在教育引导学生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。
------	---

12. 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。

13. 应用文写作

课程编码	00030005			学分	2		
开设学期	四	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	能够准确区分各类常用应用文文种，熟练掌握公文、事务文书、求职文书、宣传文案等文体规范格式与行文规则，依据不同职场场景独立完成文稿起草、修改润色，做到行文简洁准确、语言得体规范； 具备清晰的逻辑梳理、材料整合与书面沟通能力，能依托岗位需求解决实际文字工作问题，同时养成严谨务实、依规行文的职业文字素养，满足各类岗位日常文书处理的职业能力需求。						

课程目标	通过系统学习各类应用文的文体格式、行文规范与写作方法，使学生熟练掌握事务文书、行政公文、求职文书、宣传礼仪文书的撰写、校对与修改技能；在写作实践中引导学生坚持实事求是、恪守行文规范，养成严谨细致、认真负责的文字工作习惯，提升沟通表达、团队协作能力，树立踏实正向的职业观念，全面提升学生通用书面表达素养，满足今后学习、生活及各类职场岗位文字处理基本需求。
项目/模块安排	模块一：应用文基础认知 模块二：通用事务文书写作 模块三：求职专用文书写作 模块四：行政公务文书写作 模块五：交际宣传文书写作
考核方式	本课程坚持过程性评价与结果性评价相结合，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，强化过程考核、实践考核。 考核方式： 过程性考核与结果性考核相结合。 成绩构成： 课程总成绩=过程性评价考核成绩 60%+结果性考核评价 40% 评价方式： 1. 过程性评价（60%）： 出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评。 课堂表现（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+小组的实践性学习任务的完成情况。 作业（10%）：根据学生各项作业的完成情况进行考评。 2. 结果性评价（40%）： 以文书写作、口语表达等综合考核形式开展，综合评定学生课程学习成效与岗位适配能力。

14. 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，为保护地球环境作出贡献。
项目/模块 安排	一、生态文明教育线上学习 项目一 生态文明——美丽中国梦的基石 项目二 生态文明的理论基础：生态学基本原理 项目三 生物多样性视角下的生态文明之路 项目四 多功能农业与美丽乡村建设 项目五 循环经济与低碳农业 项目六 生态城市：中国城镇化建设的必然选择 项目七 生态林业：生态文明需要“生态树” 项目八 森林生态旅游：释放山村发展正能量 二、生态文明教育研学基地实践教学 项目一 洛阳周边生态文明乡村、美丽乡村实践活动 项目二 洛阳周边乡村振兴基地实践活动 项目三 洛阳周边生态农业基地、生态林果业基地实践活动 项目四 孟津湿地生态建设调查 根据情况安排 1 天，完成 1-2 个项目调研实践。
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. 线上学习 (40%)； 2. 专项实践活动表现及调查报告质量 (60%)。 评价标准： 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。

15. 大学语文

课程编码	00030007			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	1. 掌握规范得体的语言表达方法，适配各类职场沟通场景，可灵活运用于专业岗位，提升职业综合软实力； 2. 拥有较强的文本研读、信息筛选、逻辑梳理与辩证思考能力，支撑工作中各类文字资料处理； 3. 具备基础语言审美与文化感知能力，可深度鉴赏文本内涵，形成良好的文化理解与审美判断力； 4. 在人文熏陶下塑造诚信正直、严谨踏实、敬业尽责的职业品格，树立良好职业道德。						
课程目标	本课程通过对古今中外名家名作的阅读、欣赏和探究，引导学生了解中华优秀传统文化的博大精深和世界多元文化的丰富内涵，继承和弘扬中华优秀传统文化；有效提高学生的阅读理解能力、文学鉴赏能力、口语表达能力和文字写作能力，提升学生的审美品位和综合分析能力；加强社会主义核心价值观体系和中华优秀传统文化教育，增强文化自信和职业认同，为高技能人才的综合素质发展和终身学习奠定坚实基础。						

模块内容	一、语言文字工具模块 二、文学艺术审美模块 三、传统文化传承模块
考核方式	本课程坚持过程性评价与结果性评价相结合，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，强化过程考核、实践考核。 考核方式：过程性考核与结果性考核相结合。 成绩构成： 课程总成绩=过程性评价考核成绩 60%+结果性考核评价 40% 评价方式： 1. 过程性评价（60%）： 出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评。 课堂表现（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+小组的实践性学习任务的完成情况。 作业（10%）：根据学生各项作业的完成情况进行考评。 2. 结果性评价（40%）： 以文字写作、口语表达等综合考核形式开展，综合评定学生课程学习成效与岗位适配能力。

16. 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	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； 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； 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； 4. 具备适应智能化社会发展需求的基础职业能力。						
课程目标	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。						
项目/模块安排	模块一 计算机基础知识 模块二 操作系统基础 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	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（占比 60%） 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； 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； 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； 2. 终结性评价（占比 40%） 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； 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。 评价标准： 1. 注重学生学习过程中的实践能力和综合应用能力； 2. 突出职业技能导向，体现“教、学、做”一体化特点。

附录 2

公共选修课程

1. 公共艺术

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	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; 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风格和流派,并理解其特点; 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; 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; 5. 具备良好的职业道德,对艺术持有尊重和责任感; 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。						
课程目标	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。						
项目/模块安排	专题一 启程:美术鉴赏基础训练营(美术馆之旅、工作坊) 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) 专题三 漫游:艺术鉴赏嘉年华(艺术展览、鉴赏沙龙) 专题四 揭秘:艺术表现工作坊(技术体验日、创作实践) 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) 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)						
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%): 综合测试学生的分析能力、报告的质量、分析深度、鉴赏能力。 评价标准: 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； 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； 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。
--	--

2. 学业提升英语

课程编码	00030006			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	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%）：综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。 评价标准： 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； 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； 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。						

附录 3

专业基础课程

1. 动画剧本

课程编码	10020034			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	1. 具备独立构思新颖动漫创意的能力,能够完成从题材调研到故事大纲的策划; 2. 能够根据地方文旅 IP 需求,制作具有地方文化特色的动画短片剧本; 3. 能够围绕生态环保主题,完成主题鲜明、故事动人的动画剧本创作; 4. 能够深入挖掘地方非遗技艺,制作传承与创新并重的动画短片剧本; 5. 能够精准塑造角色性格,设计符合故事逻辑的人物关系与成长弧线; 6. 能够巧妙设置剧情冲突,掌控故事发展节奏,完成剧本创作; 7. 能够规范撰写动画剧本,按照行业标准完成剧本格式排版与修订; 8. 能够清晰阐述创作思路,完成剧本提案与答辩展示。						
课程目标	掌握动画剧本创作的基础技巧与完整流程,能够围绕文旅 IP、生态环保、非遗技艺等主题独立完成从创意策划、故事架构、角色塑造到剧本撰写与提案的全流程创作;培养创新思维、文化转化能力、剧本规范意识及职业素养,适应动画产业与数字媒体融合发展需求。						
项目/模块安排	项目一 地方文旅 IP 动画短片剧本创作 项目二 生态环保主题动画剧本创作 项目三 地方非遗技艺动画短片剧本创作						
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%) 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、调研报告质量、小组讨论参与度、自我评估与反思等; 2. 终结性评价 (80%) 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、剧本完成度、剧本质量、格式规范性、提案答辩表现、企业导师反馈等。其中: 项目一 地方文旅 IP 动画短片剧本创作 (25%) 项目二 生态环保主题动画剧本创作 (25%) 项目三 地方非遗技艺动画短片剧本创作 (30%) 评价标准: 1. 对剧本创作原理、故事结构、角色塑造、格式规范等知识点的理解与应用程度; 2. 项目的创意性、文化 IP 转化合理性、主题深度及市场定位准确性;						

	3. 剧本写作技巧（情节设计、对白编写、节奏控制）的熟练程度，以及团队分工协作、任务完成、沟通协调能力； 4. 剧本的完整性与规范性、提案展示效果、项目报告撰写质量及答辩表现。
--	--

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	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； 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； 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）； 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） 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； 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。						
课程目标	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 视听语言基础与分镜头入门 项目二 分镜头专项设计与视听表达 项目三 分镜头综合创作与实战						
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 视听语言基础与分镜头入门（25%） 项目二 分镜头专项设计与视听表达（25%） 项目三 分镜头综合创作与实战（30%） 评价标准： 1. 故事情节连贯，逻辑性强，镜头切换合理； 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； 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。 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。
--	--

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	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； 2. 具备分辨各类主流平面设计风格的能力； 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； 4. 能够保持长时间的专注力和耐心； 5. 能够养成勤于思考、做事认真的良好作风； 6. 能够掌握较强的分析问题、解决问题的能力。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业基础课程,课程依托 Photoshop 软件开展数字绘画与图形图像处理相关基础知识教学,内容涵盖软件操作方法、通用图形图像理论与常用处理技巧。课程采用分层递进的三个项目开展教学,旨在培养学生符合时代要求的设计观念与审美素养,推动学生创新思维发展,助力中华优秀传统文化的有效传播,引导学生在实践过程中践行社会主义核心价值观。						
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	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 软件基础与图像编辑（20%）						

	项目二 商业案例制作（30%） 项目三 作品集的制作（30%） 评价标准： 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； 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； 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. 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。
--	--

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 3ds Max 软件基础操作与项目规范管理能力； 2. 能熟练使用标准/扩展几何体制作基础道具模型； 3. 能运用样条线与修改器完成规则构件建模； 4. 能进行模型布线优化、拓扑调整与细节刻画； 5. 能独立完成文创小品、小型场景建模； 6. 具备团队协作完成建模项目的基础能力。						
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，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 基础家居道具创作 项目二 创意器物造型设计 项目三 文创产品精细建模 项目四 主题小型场景搭建						
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 基础家居道具创作（20%） 项目二 创意器物造型设计（20%） 项目三 文创产品精细建模（20%） 项目四 主题小型场景搭建（20%） 评价标准：						

	1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论； 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； 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。
--	---

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	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 2. 基础运镜技巧，理解景深控制与焦点转换的视觉效果； 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； 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； 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； 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。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业基础课程，旨在培养学生掌握短视频制 作核心知识与实操技能，提升独立完成短视频项目制作、处理常见制作问 题的专业能力。课程坚持以学生为中心、立德树人，结合热点与生活案例 开展递进式教学，帮助学生掌握图形图像基础，提升图片修调、海报设计 等实操水平，同时融入思政元素，增强学生职业素养、工匠精神与创新思 维，适配行业发展需求。						
项目/模块 安排	项目一 短视频基础实操与创意构思 项目二 短视频专项制作与风格塑造 项目三 短视频综合实战与作品输出						
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 短视频基础实操与创意构思（25%） 项目二 短视频专项制作与风格塑造（25%） 项目三 短视频综合实战与作品输出（30%） 评价标准：						

	1. 镜头语言运用得当，设备操作规范，文件管理标准化； 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； 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； 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。
--	---

6. 设计创意实训

课程编码	10020038			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	1. 具备独立完成文旅 IP 动画孵化与数字文创研发的完整能力； 2. 能够根据生态保护主题，制作具有感染力的沉浸式动画作品； 3. 能够构建乡村振兴 IP 矩阵，完成数字内容生产的全流程策划与执行； 4. 具备项目统筹管理能力，能够制定合理的制作计划并监督执行； 5. 能够按照生产流程与规范，完成从分镜绘制到动画输出的全流程作品； 6. 能够胜任不同制作环节的沟通协调，完成团队协作与项目推进； 7. 能够将思政元素（生态保护、乡村振兴、文化自信等）有机融入动漫创作； 8. 能够清晰阐述创作思路，具备与团队有效沟通和作品展示的能力。						
课程目标	系统掌握设计创意的理论方法，涵盖 IP 孵化、动画创作、数字文创等知识，熟练运用相关软件和工具。能够围绕文旅 IP、生态保护、乡村振兴等主题独立完成从概念设计、分镜头绘制到动画制作的全流程创作；培养创新思维、团队协作精神、文化转化能力及职业素养，适应文创产业与数字媒体融合发展需求。						
项目/模块安排	项目一 文旅 IP 动画孵化与数字文创研发 项目二 生态保护沉浸式动画创作 项目三 乡村振兴 IP 矩阵与数字内容生产						
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%） 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、团队协作能力、自我评估与反思等； 2. 终结性评价（80%） 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、创意新颖性，技术应用水平，项目生产过关率等。其中： 项目一 文旅 IP 动画孵化与数字文创研发（25%） 项目二 生态保护沉浸式动画创作（25%） 项目三 乡村振兴 IP 矩阵与数字内容生产（30%）						

	评价标准： 1. 对 IP 孵化、动画创作流程、分镜头规范、数字文创开发等知识点的理解与应用程度； 2. 项目的创意性、文旅 IP 转化合理性、生态主题深度、乡村振兴 IP 矩阵规划的完整性； 3. 动画制作技术（分镜绘制、动画输出、数字文创设计）的熟练程度，以及团队分工协作、任务完成、沟通协调能力； 4. 动画作品的完整性与艺术表现力、数字文创产品的开发质量、提案展示效果及项目报告撰写质量。
--	--

附录 4

专业核心课程

1. 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, 学生将能够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 动画基础运动原理与动态技法 项目二 人体动态规律与角色表演设计 项目三 生物运动规律与动态绘制实践 项目四 自然现象与特效运动表现						
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 动画基础运动原理与动态技法 (15%) 项目二 人体动态规律与角色表演设计 (25%) 项目三 生物运动规律与动态绘制实践 (25%) 项目四 自然现象与特效运动表现 (15%) 评价标准: 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; 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; 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。						

2. 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	1. 具备熟练操作Maya软件的能力; 2. 能用多边形建模完成室内静物模型制作; 3. 能用硬表面建模完成简易机械、道具模型制作; 4. 能用角色建模技术,完成卡通角色的完整制作; 5. 具备运用Maya独立完成建模项目的能力; 6. 具备基本项目管理与团队协作能力。						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业核心课程,旨在培养学生掌握Maya软件建模基础知识,以及多边形建模的基本方法;提升学生的创造思维和创新能 力,能够利用多边形建模技术完成室内静物、交通工具、机械道具、卡通角色的制作;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,同时融入洛阳地域文化元素,增强文化认同感与创新表达能力。						
项目/模块安排	项目一 软件基础与室内静物建模 项目二 机械交通工具建模 项目三 机械道具建模 项目四 卡通角色建模						
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 软件基础与室内静物建模 (20%) 项目二 机械交通工具建模 (15%) 项目三 机械道具建模 (20%) 项目四 卡通角色建模 (25%) 评价标准: 1. 按时上课不迟到早退;积极参与课堂活动与讨论; 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; 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。						

3. 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	1. 能熟练运用 Maya 灯光与渲染功能,具备三维模型 UV 拆分、材质制作、纹理贴图、灯光布光、渲染输出的综合设计能力;						

	2. 能独立熟练操作 Maya 软件, 掌握常用 UV 编辑、材质调节、纹理赋予、灯光设置的标准方法; 3. 能分析并解决模型光影、材质表现中的实际问题, 具备 Maya 渲染功能的系统操作与调试能力; 4. 具备勤学善思的学习态度, 养成严谨细致、认真负责、精益求精的职业作风。
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业核心课程, 旨在培养学生三维软件应用能力, 形成科学观察习惯、创意策划能力与空间造型素养; 使学生熟练掌握 Maya 的灯光、UV、材质、贴图、渲染核心技能, 具备问题分析、应变处理与项目创作能力, 为后续专业学习与岗位实践奠定坚实基础。
项目/模块安排	项目一 光影基础与镜头语言设计 项目二 材质质感与纹理表现创作 项目三 场景灯光材质综合渲染
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 光影基础与镜头语言设计 (25%) 项目二 材质质感与纹理表现创作 (25%) 项目三 场景灯光材质综合渲染 (30%) 评价标准: 1. 软件编辑器设置准确, 色彩调节合理, 软件操作熟练; 2. 作品灯光与渲染完整度统一, 整体效果和谐; 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. 具有一定的独立思考能力, 并能够在自己作品中体现自我创新。

4. 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	1. 深入理解动画运动规律, 对物体运动、角色动态、节奏与张力有精准的感知和把握; 2. 能够制作出自然、生动且富有表现力的物体动画与角色动画; 3. 能够熟练使用曲线编辑器, 完成动画曲线编辑、节奏调整及表情动画制作; 4. 能够合理安排工作进度, 确保项目按时完成; 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						
课程目标	本课程是动漫设计专业的专业核心课程, 旨在培养学生的三维动画设						

	计素养和技能,使学生能够深入理解动画运动规律,掌握三维动画设计原则、动画界面及关键帧的应用、曲线编辑器的操作以及速度曲线与动画节奏的编辑技巧。能够掌握角色动画的制作方法,并通过动画曲线的编辑与调整,实现流畅自然的动态效果。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与流程,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,引导学生树立正确的价值观和人生观。
项目/模块 安排	项目一 曲线运动与动态动画 项目二 跟随动态与情绪表演动画 项目三 角色运动综合动画
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 曲线运动与动态动画 (20%) 项目二 跟随动态与情绪表演动画 (20%) 项目三 角色运动综合动画 (40%) 评价标准: 1. 动画流畅度,特别是动作的自然性和连贯性; 2. 动画的原创性和创新性; 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。

5. 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	1. 能够使用相关设计软件制作符合需求的视频流媒体; 2. 具备分辨各类主流视频设计风格的能力; 3. 能够通过软件对各类素材元素进行合理搭配使用; 4. 能够在完成作品制作时,保持长时间的专注力和耐心; 5. 能够养成勤于思考、做事认真的良好作风; 6. 具备合作分析问题、解决问题的能力。						
课程目标	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地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 后期特效基础入门 项目二 专项特效制作 项目三 特效综合实战
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 后期特效基础入门（25%） 项目二 专项特效制作（25%） 项目三 特效综合实战（30%） 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。

6. 动漫角色设计（乡村特色课程）

课程编码	10020035			学分	2		
开设学期	二	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	1. 具备文博文物IP角色孵化能力，能独立完成从文物调研、元素提取到角色设计成稿的全流程创作； 2. 能够围绕非遗技艺进行数字重生角色设计，实现传统元素的现代表达； 3. 掌握乡村振兴IP角色矩阵构建能力，完成主角色与衍生角色的系列化设计； 4. 熟练运用数字绘画工具（Photoshop、数位板）完成角色三视图、表情图、动态图绘制； 5. 具备角色设计作品集制作与提案展示能力； 6. 具有团队协作、项目管理及跨专业沟通能力，能够参与IP开发全流程工作。						
课程目标	掌握动漫角色设计的基本原理与造型方法，能够围绕文博、非遗、乡村振兴等主题独立完成从文化调研、元素提取到角色孵化、衍生设计的全流程创作；培养文化转化能力、创新思维、数字绘画技能及职业素养，适应文创产业与数字媒体融合发展需求。						
项目/模块 安排	项目一 文博文物 IP 角色孵化 项目二 非遗数字重生角色设计 项目三 乡村振兴 IP 角色矩阵						
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%） 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、调研报告质量、团队协作能力、自我评估与反思等； 2. 终结性评价（80%） 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、项目作品质量、创意新颖性，技术应用水平，项目生产过关率等。其中： 项目一 文博文物 IP 角色孵化（25%） 项目二 非遗数字重生角色设计（25%） 项目三 乡村振兴 IP 角色矩阵（30%） 评价标准： 1. 对角色设计原理、造型语言、数字绘画技术及文化 IP 转化方法等知识点的理解与应用程度； 2. 项目的创意性、文化元素提取与转化的合理性、角色造型的艺术表现力及 IP 定位的准确性； 3. 数字绘画技能（草图、线稿、上色、三视图等）的熟练程度，以及团队分工协作、任务完成、时间管理与沟通协调能力； 4. 角色设计作品的完整度与规范性、提案展示效果、项目报告撰写质量及答辩表现。
--	---

附录 5

专业拓展选修课程

1. 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						
职业能力要求	1. 能系统了解三维建筑漫游的发展趋势与应用场景,理解数字媒体专业群内相关专业的协同逻辑,建立跨专业的知识融合意识; 2. 掌握三维建筑漫游的基本原理、制作流程与行业通用规范,能依据项目需求梳理从场景策划、模型制作到材质灯光、漫游渲染的完整工作链路; 3. 熟练掌握三维制作软件的核心操作,能完成符合精度要求的建筑与场景模型制作; 4. 精通材质编辑器的使用,掌握标准材质等不同材质类型的参数设置方法,制作真实还原度高的材质效果; 5. 掌握三维场景灯光的布光逻辑与渲染设置技巧,完成光影氛围的塑造与高质量渲染输出; 6. 具备三维建筑漫游镜头设计与动画制作能力,制作流畅的漫游动画并完成后期剪辑与合成; 7. 具备跨专业协作能力与团队沟通能力,具备项目复盘、自我评估与迭代优化的能力; 8. 树立正确的职业素养与传承意识,实现技能实践与文化表达的结合,形成符合行业标准的作品交付能力。						
课程目标	本课程立足数字媒体专业群人才培养核心需求,深度融入专业群协同育人理念,依托专业群内动漫设计、数字影视、新媒体视觉等相关专业资源与技术标准,旨在培养学生对基本三维软件的敏感度,引导学生养成科学的观察习惯,具备一定的创意和策划能力,熟练掌握三维建筑漫游的概念、原则、要求和行业标准;使学生能够正确使用场景模型制作工作中常用的三维软件,夯实数字媒体专业群必备的软件操作基础,实现专业群基础技能与课程核心内容的精准衔接。						
项目/模块安排	项目一 红色主题模道具材质灯光设计制作 项目二 科技展馆场景材质灯光设计制作 项目三 城市标志建筑模型漫游设计制作						
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; 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。其中: 项目一 红色主题模道具材质灯光设计制作 (25%)						

	项目二 科技展馆场景材质灯光设计制作（25%） 项目三 城市标志建筑模型漫游设计制作（30%） 评价标准： 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； 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）； 3. 能掌握摄像机的分类以及基本操作； 4. 具有互相帮助，共同学习，与人交往、合作，具备协作精神。
--	---

2. 动画广告制作

课程编码	10020026			学分	4		
开设学期	二	总学时	64	理论学时	0	实践学时	64
课程类型	实践						
职业能力要求	1. 了解动画广告行业发展趋势与应用场景，理解数字媒体专业群内相关岗位的协同关系，建立跨专业的知识融合意识； 2. 掌握动画广告的基本原理、制作流程与行业规范，完成从创意策划到特效实现的完整项目规划； 3. 熟练掌握粒子系统的核心概念与基础操作，理解不同粒子类型的特点与适用场景，具备特效制作的基础理论认知； 4. 能运用三维建模软件中的粒子工具与技术，完成如产品广告中的动态元素、文旅宣传片的转场特效等； 5. 掌握粒子特效的参数调节方法，能实现真实自然的视觉效果； 6. 具备动画广告特效的创意设计能力，能提升广告作品的表现力； 7. 具备特效制作的流程意识与问题解决能力，能独立排查制作过程中的技术问题，优化特效制作流程，提升工作效率； 8. 树立良好的职业素养与创新意识，具备团队协作与沟通能力，能在项目中配合完成任务，符合行业标准的作品交付能力。						
课程目标	本课程立足数字媒体专业群人才培养方案，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，为数字媒体专业群学生后续岗位适配、职业发展奠定坚实基础，助力专业群高技能人才培养体系落地。						
项目/模块安排	项目一 饮品美食广告动画特效设计制作（20%） 项目二 电视台转场广告动画特效设计制作（20%） 项目三 汽车广告动画特效设计制作（20%） 项目四 卷轴风格宣传片设计制作（20%）						
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； 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。其中： 项目一 饮品美食广告动画特效设计制作（20%） 项目二 电视台转场广告动画特效设计制作（20%） 项目三 汽车广告动画特效设计制作（20%） 项目四 卷轴风格宣传片设计制作（20%） 评价标准： 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。
--	---

3. 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						
职业能力要求	1. 了解三维项目制作的行业标准与全流程生产规范,理解数字媒体专业群岗位协同逻辑,建立标准化的项目制作意识; 2. 熟练掌握 Maya 软件的核心操作技能,能独立完成三维模型的基础制作; 3. 掌握三维模型的拓扑优化、UV 展开、烘焙等关键技术,能根据项目需求,制作高精度模型; 4. 具备三维场景的灯光与材质表现能力,能结合非遗项目的文化特征,还原传统器物的材质质感与光影氛围; 5. 掌握三维动画的基础制作方法,能为非遗模型设计合理的演示动画,实现静态模型向动态展示作品的转化。 6. 具备团队协作、沟通表达与项目复盘反思的能力,能在实训项目中配合团队完成任务,形成规范的项目文档与交付成果。 7. 养成爱岗敬业、精益求精的职业素养与创新意识,能在项目制作中主动优化流程、解决技术问题,提升作品质量。 8. 树立文化传承意识,能将洛阳非遗元素(如唐三彩、宫灯、面塑)融入三维项目创作,实现传统文化与数字技术的结合。						
课程目标	本课程以 MAYA 软件为核心工具,结合三维项目实际生产流程,立足数字内容服务行业岗位需求,通过理论与实践深度融合的实训教学,使学生熟练掌握 MAYA 软件核心操作技能,具备三维项目全流程实操能力。同时,落实课程思政要求,将价值塑造、知识传授与能力培养融为一体,培养学生爱岗敬业、精益求精的职业素养和创新意识,使其能够独立完成简单三维项目的设计与制作,为今后从事动画设计、游戏美术、影视特效等						

	相关工作奠定坚实基础，成长为符合行业需求的高技能人才。
项目/模块 安排	项目一 党徽演示项目制作 项目二 奥运火炬项目制作 项目三 警用手枪项目制作
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： 项目一 党徽演示项目制作（25%） 项目二 奥运火炬项目制作（25%） 项目三 警用手枪项目制作（30%） 评价标准： 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。

4. 动画项目实训

课程编码	10020027			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						
职业能力要求	1. 理解乡村振兴主题动画项目的行业背景与应用场景，掌握动画项目全流程制作规范； 2. 熟练运用数字媒体专业群相关动画制作软件工具，掌握三维场景建模、材质贴图、动画制作、成片剪辑等核心技能； 3. 具备动画项目的创意策划与脚本设计能力，能结合洛阳传统文化、乡村振兴主题进行内容构思，设计符合主题表达的动画叙事方案； 4. 掌握动画项目的角色、场景与道具设计方法，能根据乡村题材特点设计贴合主题的视觉元素； 5. 具备动画项目的镜头语言与节奏把控能力，能合理规划镜头运动、时长节奏，提升动画作品的叙事表现力与视觉感染力； 6. 具备团队协作、沟通表达与项目管理能力，能在团队中承担对应岗位任务，并进行项目复盘与优化改进； 7. 养成爱岗敬业、精益求精的职业素养，具备良好的责任心与职业品质，能以严谨态度完成动画项目制作，提升作品质量； 8. 树立服务地方发展的乡土情怀与文化自信，打造兼具专业能力与地域特色的数字媒体作品						
课程目标	本课程立足乡村振兴主题实训要求，深度融入数字媒体专业群协同育						

	人理念，以提升学生专业实操能力与综合职业素养为核心，依托数字媒体专业群课程资源与技术标准，系统培养学生动画制作全流程实操能力与团队协作素养。熟练运用数字媒体专业群相关动画制作软件工具，掌握三维场景建模、材质贴图、动画制作、成片剪辑等核心技能，能够结合乡村振兴题材独立完成完整动画项目的策划与制作。全面提升学生的职业素养，强化工作责任心、耐心、细心等职业品质，激发学生对数字媒体领域新技术、新方法的学习热情，成为适配行业岗位需求、兼具专业能力与乡土情怀的高技能人才奠定坚实基础。
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 项目四 博物馆 IP 形象设计全流程制作
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（20%） 项目二 印记乡村主题创意设计全流程制作（20%） 项目三 公益广告项目动画全流程制作（20%） 项目四. 博物馆 IP 形象设计全流程制作（20%） 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。

5. 定格动画

课程编码	10020036			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. 具备文博文物定格动画 IP 孵化能力，能独立完成从文物调研、角色制作到成片输出的全流程创作； 2. 能够围绕非遗技艺进行定格动画数字重生创作，实现传统技艺的动态呈现； 3. 掌握乡村振兴定格动画 IP 矩阵构建能力，完成系列化动画内容生						

	产； 4 熟练运用骨架制作、偶体塑造、场景搭建等手工技艺及拍摄设备操作； 5. 具备后期合成、配音配乐、特效添加等数字处理能力； 6. 具有团队协作、项目管理及跨专业沟通能力，能够参与定格动画全流程开发。
课程目标	掌握定格动画的基本原理与全流程制作技术，能够围绕文博、非遗、乡村振兴等主题独立完成从 IP 策划、模型制作、逐帧拍摄到后期合成的完整动画短片创作；培养文化转化能力、艺术创造力、动手操作能力及职业素养，适应文创产业与数字媒体融合发展需求。
项目/模块安排	项目一 文博文物定格动画 IP 孵化 项目二 非遗技艺定格动画数字重生 项目三 乡村振兴定格动画 IP 矩阵
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%） 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、模型制作进度、拍摄操作规范、自我评估与反思等； 2. 终结性评价（80%） 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、定格动画作品质量、创意新颖性，技术应用水平，项目生产过关率等。其中： 项目一 文博文物定格动画 IP 孵化（25%） 项目二 非遗技艺定格动画数字重生（25%） 项目三 乡村振兴定格动画 IP 矩阵（30%） 评价标准： 1. 对定格动画原理、制作流程、材料工艺、拍摄技术等知识点的掌握与应用程度； 2. 项目的创意性、文化 IP 转化合理性、角色与场景设计的艺术表现力； 3. 偶体制作、场景搭建、逐帧拍摄等动手能力及团队分工协作、时间管理与沟通协调能力； 4. 画成片的展示效果、后期合成质量、项目报告撰写规范性与结论合理性。

6. 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. 具备文博文物 IP 衍生产品策划、设计与数字化展示能力； 2. 能够围绕非遗技艺进行文创产品创新设计，实现传统元素的现代表						

	达； 3. 掌握乡村振兴数字文创全链路设计能力,包括产品策划、三维建模、虚拟展示与营销推广； 4. 熟练运用软件进行产品建模、渲染与效果图制作； 5. 具备文创产品包装设计、材质工艺分析与项目提案能力； 6. 具有团队协作、项目管理及跨专业沟通能力,能够参与 IP 衍生品全流程开发。
课程目标	掌握动漫衍生产品设计的基本原理与开发流程,能够围绕文博、非遗、乡村振兴等主题独立完成从 IP 分析、产品策划、三维建模、材质渲染到虚拟展示的全链路设计;培养文化转化能力、数字化设计思维、用户意识及职业素养,适应文创产业与数字媒体融合发展需求。
项目/模块安排	项目一 文博文物 IP 衍生产品设计 项目二 非遗技艺文创产品创新设计 项目三 乡村振兴数字文创全链路设计
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%) 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、设计草图质量、数字建模进度、自我评估与反思等; 2. 终结性评价 (80%) 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、产品设计作品质量、创意新颖性,技术应用水平,项目生产过关率等。其中: 项目一 文博文物 IP 衍生产品设计 (25%) 项目二 非遗技艺文创产品创新设计 (25%) 项目三 乡村振兴数字文创全链路设计 (30%) 评价标准: 1. 对课程知识点的理解与应用程度; 2. 项目的创意性、市场定位准确性、目标受众分析合理性; 3. 分工协作、任务完成情况、时间管理与沟通协调能力; 4. 展示效果、报告撰写质量、数据分析准确性及结论合理性。

附录 6

实训实习

1. 动画后期合成与特效实践

课程编码	10020031			学分	2		
开设学期	五	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	1. 能够使用相关设计软件制作符合需求的视频流媒体； 2. 具备分辨各类主流视频设计风格的能力； 3. 能够通过软件对各类素材元素进行合理搭配使用； 4. 能够在完成作品制作时，保持长时间的专注力和耐心； 5. 能够养成勤于思考、做事认真的良好作风； 6. 具备合作分析问题、解决问题的能力。						
课程目标	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地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 动画后期基础实操 项目二 动画特效专项实训 项目三 动画后期综合项目实战						
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 动画后期基础实操（25%） 项目二 动画特效专项实训（25%） 项目三 动画后期综合项目实战（30%） 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。						

2. AIGC 动画创作实践

课程编码	10020037			学分	4		
开设学期	五	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. 具备运用 AI 工具独立完成 AI 短剧全流程创作的能力,从分镜脚本到特效成片; 2. 能够根据文旅资源特色,制作具有沉浸式体验效果的 AI 文旅短剧; 3. 能够深入挖掘地域文化 IP, 完成 AIGC 动画转化的全流程创作; 4. 能够围绕乡村振兴主题, 制作具有社会影响力的 AI 短剧并孵化配套文创 IP; 5. 熟练运用 AI 分镜生成、AI 动画制作、AI 特效合成等工具; 6. 能够对 AI 生成内容进行人工优化与二次创作, 提升作品艺术表现力; 7. 具备团队协作与项目管理能力, 能够完成项目提案与作品展示。						
课程目标	系统掌握 AIGC 动画创作的全流程技能,涵盖 AI 短剧基础概念、核心工具使用、运镜与景别设计、分镜脚本生成、AI 动画制作、AI 特效成片等内容。能够围绕文旅 IP、地域文化、乡村振兴等主题, 独立完成从创意策划、智能分镜、AI 动画制作到特效成片的完整作品; 培养创新思维、跨媒介表达能力和团队协作精神, 适应智能媒体时代动画创作岗位需求。						
项目/模块安排	项目一 沉浸式文旅 AI 短剧全流程创作 (25%) 项目二 地域文化 IP 动画孵化与 AIGC 转化 (25%) 项目三 乡村振兴主题 AI 短剧与文创 IP 孵化 (30%)						
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%) 包括日常考勤、课堂纪律、学习状态、AI 工具操作熟练度、团队协作能力、自我评估与反思等; 2. 终结性评价 (80%) 具体包括专业技能掌握程度、理论知识应用、AI 作品质量、创意新颖性、技术应用水平、提案答辩表现、企业导师反馈等。其中: 项目一 沉浸式文旅 AI 短剧全流程创作 (25%) 项目二 地域文化 IP 动画孵化与 AIGC 转化 (25%) 项目三 乡村振兴主题 AI 短剧与文创 IP 孵化 (30%) 评价标准: 1. 对 AIGC 动画原理、AI 工具功能、短剧创作流程等知识点的理解与应用程度; 2. 项目的创意性、文化 IP 转化合理性、AI 工具运用熟练度、作品的艺术表现力; 3. 团队分工协作、任务完成情况, 以及 AI 生成内容的人工优化与二次创作能力; 4. AI 短剧成片的完整性与视听效果、文创 IP 设计方案质量、项目提案与答辩表现。						

3. 动漫数字技术实践

课程编码	10020033			学分	4		
开设学期	五	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. 理解动漫数字技术的行业应用场景与岗位需求,建立数字媒体专业群协同创作意识; 2. 熟练掌握动漫数字制作工具的核心操作,能独立完成符合项目需求的三维模型制作; 3. 掌握骨骼绑定与关键帧动画制作技术,能为数字人角色设计合理的动作效果,实现角色的动态化呈现; 4. 具备数字特效制作与合成能力,能根据主题需求,设计并制作简单的数字特效,完成素材的合成与整合。 5. 掌握动漫短片的剪辑与输出流程,能独立完成宣传短片的后期制作,实现作品的最终成片输出; 6. 具备动漫项目的创意构思与视觉设计能力,能结合洛阳牡丹文化特色进行内容创作,打造具有地域辨识度的动漫作品; 7. 具备团队协作、沟通表达与项目复盘能力,能在实训项目中配合完成任务,主动优化制作流程,解决技术问题; 8. 树立文化传承与创新意识,培养爱岗敬业、精益求精的职业素养与行业适配能力。						
课程目标	本课程立足数字媒体专业群整体人才培养定位,紧扣动漫设计专业岗位需求,以动漫数字技术实操为核心,全面落实课程思政建设要求。聚焦专业群协同育人培养方向,着力培育学生动漫数字制作核心实操技能与综合职业素养,使其熟练掌握专业群通用数字创作工具,独立完成基础动漫创意与作品制作,具备适配数字媒体产业各类相关岗位的从业能力,拥有贴合行业发展的创新思维与可持续发展能力,助力学生成长为契合数字媒体专业群建设标准的高技能人才。						
项目/模块安排	项目一 文化 IP 建模专项实训 (角色/场景建模) 项目二 非遗 IP 动画化实训 (骨骼绑定、关键帧动画) 项目三 文旅场景特效合成实训 (特效制作与合成) 项目四 文创文旅短片综合创作实训 (完整短片制作与输出)						
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%) 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: 项目一 文化 IP 建模专项实训 (角色/场景建模) (20%) 项目二 非遗 IP 动画化实训 (骨骼绑定、关键帧动画) (20%) 项目三 文旅场景特效合成实训 (特效制作与合成) (20%)						

	项目四 文创文旅短片综合创作实训（完整短片制作与输出）（20%） 评价标准： 1. 过程考核贯穿日常课堂学习、技能训练、阶段性任务完成全过程； 2. 重点考查学生数字建模、骨骼绑定、关键帧动画等核心技能熟练度； 3. 以及数字创作流程规范度、工具运用熟练度与跨知识融合应用能力； 4. 同步将严谨务实的职业态度、团队协作意识、文化创意素养等思政素养。
--	---