

游戏艺术设计专业人才培养方案

二级学院：数字艺术学院

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：550109

适用年级：2021 级

执笔人：徐蜜

参与者：郭哲宇

二〇二一年五月

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
（一）培养目标.....	2
（二）培养规格.....	2
六、课程设置及要求.....	3
（一）公共基础课程.....	4
（二）专业课程.....	30
七、教学进程总体安排.....	46
（一）教学进度表（公共基础课）.....	46
（二）教学进度表（专业课）.....	47
（三）学时与学分分配表.....	48
八、实施保障.....	48
（一）师资队伍.....	48
（二）教学设施.....	49
（三）教学资源.....	50
（四）教学方法.....	51
（五）学习评价.....	52
（六）质量管理.....	53
九、毕业要求.....	54
十、附录.....	54
附件 1：典型工作任务与职业能力分析.....	55
附件 2：教学流程安排表.....	56
附件 3：人才培养方案评审表.....	57
附件 4：人才培养方案变更审批表.....	58

游戏艺术设计专业 2021 级人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：550109

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

以三年为主，可以根据学生灵活学习需求，合理、弹性安排学习时间，最长不超过六年。

四、职业面向

通过对专业人才市场需求分析，确定本专业毕业生对应的行业、主要就业岗位(群)以及对应的岗位描述如下。

表 4-1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例	职业资格证书 或技能等级证 书举例(“1+X”)
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (55011)	动漫、游戏数 字内容服务 (6572)	动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02)	原画绘制岗位 游戏美工岗位 游戏动画岗位	游戏美术设计 职业技能等级 证书(初、中、 高级)

表 4-2 职业发展路径表

岗位类型	预计年限	岗位名称
目标岗位	2	原画绘制岗位 游戏美工岗位 游戏动画岗位
发展岗位	5	游戏制作人岗位 游戏策划岗位
迁移岗位	2	平面设计师岗位 人力资源助理岗位

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，德、智、体、美、劳全面发展，适应社会主义建设需要，具有一定的文化水平，良好的职业道德和人文素质，掌握游戏设计和制作知识和技术技能，面向动漫、游戏数字内容服务等行业技术领域，能够从事原画绘制、游戏美工、游戏动画等工作，培养具有基础实，素质高、能力强，良好职业道德、法律素养和创新创业能力，立志为中国特色社会主义奋斗终身的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

（1）思想政治素质：通过学习马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的观点和思想方法，树立正确的世界观、人生观和价值观。具有较好的道德修养和身心素质，树立遵纪守法、遵章守纪的法制观念。

（2）职业素质：具有良好的游戏设计职业道德和敬业精神，做到吃苦耐劳、踏实肯干。树立诚实守信意识和责任意识，有良好的社会责任感和使命感。能够严格遵守游戏设计职业规范及操作规程，具有较强的安全和环保意识。

（3）人文素养与科学素质：具有较为宽阔的视野，具有一定的科学思维和科学探索精神，具备健康、高雅的审美情趣和正确的审美观点、较强的审美能力，个性鲜明、学有所长。

（4）身心素质：具有一定的体育运动和生理卫生知识，养成良好的锻炼身体、讲

究卫生的习惯，掌握一定的运动技能，达到国家规定的体育健康标准；具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系、健全的人格品质。

2. 知识

- (1) 具有一定的文化基础知识、人文社会科学知识、英语和计算机知识；
- (2) 了解造型原理、色彩搭配原理及美学原理知识；
- (3) 掌握基本语文知识、一般应用文写作知识及行业写作知识；
- (4) 掌握常用的图形编辑工具，具备一定的美术基础知识；
- (5) 掌握网页游戏、手机游戏制作标准知识；
- (6) 掌握有关科技文献信息查询及检索、了解游戏制作最新前沿技术知识。

3. 能力

- (1) 具有基本的计算机操作与 办公软件应用能力；
- (2) 具有较好的语言表达与文字写作能力；
- (3) 具有运用现代信息技术进行信息收集、整理的能力；
- (4) 具有团队合作能力；
- (5) 具有游戏制作标准和规范的学习能力；
- (6) 具有游戏场景、人物、道具的绘制能力；
- (7) 具有游戏场景、人物、道具模型制作的能力；
- (8) 具有人物、动物运动规律的把握能力；
- (9) 具有游戏角色动画制作能力；
- (10) 具有与本专业相关的审美和鉴赏能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业课程。

表 6 课程设置一览表

课程属性	课程性质	学时	学分	主要课程
公共基础课程	公共必修课程	560	27	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《思想道德修养与法律基础》《形势与政策》《军事理论》《军事技能》《心理健康教育》《高职生职业发展与就业指导》《大学生创新创业实务》《中外工艺美术史》《大学体育》《劳动素养教育》

	公共选修课程	288	30	《大学语文》《应用写作》《大学英语》《现代设计史》《信息技术》《非物质文化遗产理论与实务》《古诗词鉴赏》《大学生成长辅导与安全教育》《西方美术欣赏》《国学智慧》《中华民族精神》《现代商务礼仪》《美学入门》《创新思维开发与训练》《互联网思维》《大学生创业法律基础知识与实务》
专业课程	专业基础课程	288	18	《Photoshop》《透视基础》《动态速写》《设计构成》《人体结构素描》
	专业核心课程	512	32	《游戏原画》《游戏角色建模》《游戏原型制作》《游戏角色设计》《游戏场景建模》《游戏动画》
	专业拓展课程	448	28	《游戏软件基础》《游戏策划》《游戏设计与开发》《动画运动规律》《动画技法》《DV 影视短片》《FLASH 二维动画》《场景写生基础》《平色构成》
	专业综合实践课程	708	32	《顶岗实习》《毕业设计》《学业总结》

（一）公共基础课程

公共基础课分为公共基础必修课和公共基础选修课，共 27 门课程，45 学分，884 学时。

1. 公共必修课

包括《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《思想道德修养与法律基础》《形势与政策》《军事理论》《军事技能》《心理健康教育》《高职生职业发展与就业指导》《大学生创新创业实务》《中外工艺美术史》《大学体育》《劳动素养教育》等 11 门课程，560 学时，27 学分。

表 6-2 公共必修课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>素质目标： 增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、文化自信、制度自信、文化自信，以实际行动为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献。</p> <p>知识目标： 了解马克思主义中国化进程中形成的理论成果，深刻认识中国共产党领导人民进行革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就，透彻理解中国共产党在新时代坚持的</p>	<p>(1) 马克思主义中国化及其理论成果。</p> <p>(2) 毛泽东思想。</p> <p>(3) 邓小平理论、三个代表重要思想、科学发展观。</p> <p>(4) 习近平新时代中国特色社会主义思想。</p>	<p>(1) 本课程为公共必修课。</p> <p>(2) 教学条件：依托湖南省精品在线开放课程《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》平台辅助教学，增强教学实效。</p> <p>(3) 教学方法：讲授法、案例教学法、分组讨论法、任务驱动法等。</p> <p>(4) 师资要求：具备政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正的素质。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的</p>

		<p>基本理论、基本路线、基本方略。</p> <p>能力目标: 能够运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题, 具备理论思考的习惯和理论思维能力。</p>		<p>方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用考试的方式, 占总成绩的60%。</p>
2	思想道德修养与法律基础	<p>素质目标: 养成正确的世界观、人生观、价值观, 坚定理想信念、厚植爱国情感, 自觉践行社会主义核心价值观, 提高道德素质和法治素养。</p> <p>知识目标: 了解马克思主义人生观、价值观、道德观和法律观的基本理论, 理解社会主义道德的核心和原则, 掌握践行社会主义核心价值观、社会主义道德观和法治观的基本要求。</p> <p>能力目标: 能够运用马克思主义立场、观点和方法认识、分析社会问题和自身问题和解决问题, 做“有理想、有本领、有担当”的时代新人。</p>	<p>(1) 绪论 (2) 人生的青春之问 (3) 坚定理想信念 (4) 弘扬中国精神 (5) 践行社会主义核心价值观 (6) 明大德守公德严私德 (7) 尊法学法守法用法</p>	<p>(1) 本课程为公共必修课。</p> <p>(2) 教学条件: 依托湖南省精品在线开放课程《思想道德修养与法律基础》平台辅助教学, 增强教学实效。</p> <p>(3) 教学方法: 讲授法、案例教学法、任务驱动法、分组讨论法等。</p> <p>(4) 师资要求: 具备政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正的素质。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核采用考试的方式, 占总成绩的60%。</p>
3	形势与政策	<p>素质目标: 正确认识世界和中国发展大势, 正确认识中国特色和国际比较, 正确认识时代责任和历史使命, 正确认识远大抱负和脚踏实地, 增强实现社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感。</p> <p>知识目标: 认识党和国家面临的形势和任务和国情世情, 准确理解党的路线、方针和政策。</p> <p>能力目标: 在正确认识国内外形势与准确理解党和国家方针政策基础上, 具备对社会现象的分辨能力、判断能力及行为</p>	<p>(1) 模块一: 全面从严治党篇; (2) 模块二: 经济社会发展篇; (3) 模块三: 涉港澳台事务篇 (4) 模块四: 国际形势篇 (每学期以中宣部、教育部规定主题为准)</p>	<p>(1) 本课程为公共必修课。</p> <p>(2) 教学条件: 充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。</p> <p>(3) 教学方法: 案例教学法、任务驱动法等。</p> <p>(4) 师资要求: 具备政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正的素质。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以学习通平台学习数据和提交小组结课报告的方式评定, 占总成绩的60%。</p>

		适应能力。		
4	军事理论	<p>素质目标: 增强爱国精神、传承红色基因、提高综合国防素质。</p> <p>知识目标: 了解军事基础知识和基本军事技能,掌握中国国防、军事思想、战略环境、军事高技术和信息化战争等基础理论。</p> <p>能力目标: 具备初步的军事理论素养,能运用所学军事理论知识分析解决现实军事领域军事高技术和信息化战争的等基本问题。</p>	课程以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循,全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观,围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求,着眼培育和践行社会主义核心价值观,以提升学生国防意识和军事素养为重点,为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共必修课,融入国防建设、国防动员、《兵役法》等。</p> <p>(2) 教学条件: 多媒体设备, 教学软件, 职教云平台等。</p> <p>(3) 教学方法: 案例教学法、讲授法、 提问法等。</p> <p>(4) 师资要求: 军事教育专业, 转业退伍军人, 有较丰富的教学经验。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的30%; 终结性考核以占总成绩的70%。</p>
5	军事技能	<p>素质目标: 增强国防观念、国家安全和忧患危机意识, 传承红色基因, 提高综合国防素质。</p> <p>知识目标: 了解掌握军事基础知识和基本军事技能, 了解格斗、防护的基本知识; 熟悉卫生、救护基本要领, 掌握战场自救互救常识等。</p> <p>能力目标: 具备军事分析判断和应急处置能力, 能够在和平时积极投身国家现代化建设、在战争年代积极捍卫国家主权和领土完整。</p>	共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等实践内容。	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共必修课, 融入组织纪律观念、坚韧不拔、吃苦耐劳和团结协作的精神等。</p> <p>(2) 教学条件: 训练场地、军械器材设备。</p> <p>(3) 教学方法: 教官现场示范教学, 学生自我训练。</p> <p>(4) 师资要求: 军事教育专业, 转业退伍军人, 有较丰富的教学经验。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的30%; 终结性考核占总成绩的70%。</p>
6	心理健康教育	<p>素质目标: 具备良好的自我保健意识; 具备自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态; 具备健全人格和良好个性品质; 具备良好的职业心理素质, 提升生活品质和主观幸福感。</p> <p>知识目标: 了解当代大学生心理</p>	教学内容选择充分考虑大学生的心理发展规律和特点, 对接学生职业岗位要求, 注重理论联系实际、力求贴近学生生活, 紧紧围绕大学生的身心特点、生活环境、常见的生活事件以及心理问题展开专题讲解与心	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共必修课课程坚持将德育与心育有机结合, 通过开发体验式心理训练项目重组教学内容, 以学生为中心, 创新课前“三维”导学、课中“四阶”任务驱动、课后“双向”拓展的“342”教学模式, 充分利用课内外资源, 引导学生在实践体验</p>

		<p>健康教育的最新研究成果；了解大学阶段大学生的心理发展特征及可能遇到的发展困扰表现；理解并把握大学生心理健康的标准及重要意义；正确认识自我心理发展的现状及存在的问题，掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标：具备自我认知与管理、学习发展、环境适应、情绪调节、压力应对、沟通技能、生涯规划、珍爱生命等能力，具备自我探索技能、心理调适技能及心理发展技能，能够有效解决成长过程中遇到的各种心理问题，并且灵活运用心理学知识所学服务于专业学习。</p>	<p>理训练，设置了十个主题的内容，具体包括心理概述、适应心理、学习心理、自我认识、网络心理、沟通心理、爱情心理、情绪管理、挫折应对和生命教育，使学生了解心理知识，掌握心理调试和发展的技巧，善于自我探索与调试。</p>	<p>中形成积极健康的阳光心态，促进学生思想道德素质、科学文化素质和身心健康素质协调发展。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体教学，职教云平台。</p> <p>(3) 教学方法：讲授法、测评法、案例教学法、情景模拟等。</p> <p>(4) 师资要求：具有心理学或教育专业背景、拥有高校教师资格证、且通过学校试讲的教师担任。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的60%；终结性考核以提交小论文的形式评定，占总成绩的40%。</p>
7	高职生职业发展与就业指导	<p>素质目标：树立正确的职业观、就业观；树立纪律意识、规范意识、责任意识和创新意识；积极进取、敬业乐群、社会责任感强；形成良好的职业道德和职业素养；</p> <p>知识目标：了解职业发展的阶段特点；掌握职业选择与决策、职业生涯理论与个人发展等基本知识及要求；掌握求职材料准备与应聘技巧。</p> <p>能力目标：具备自我认识与分析技能、求职技能等。具备适应社会发展需求的能力。</p>	<p>围绕“唤醒生涯规划意识”“自我认知”“环境认知”“生涯决策与目标”“生涯行动与调整”“就业形势与政策”“求职过程技巧”“就业权益保护”“职场适应”等9个项目开展教学。</p>	<p>(1) 课程思政：本课程为公共必修课，实行思政教育与生涯教育与就业指导融合，坚持理论讲授和案例分析相结合、小组讨论和角色体验相结合、经验传授与就业指导实践相结合，把知识传授、思想启迪碰撞和实践体验有机统一起来，形成“三五三”（三个目标、五个导向、三个关系）基于融入理念的职业生涯规划课程思政体系，引导学生树立职业发展的自觉意识，树立积极正确职业态度和就业观念，努力成为积极进取、敬业乐群、社会责任感强、有创业精神，能通过自己的职业生涯发展来报效祖国的高素质劳动者。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体教学。</p> <p>(3) 教学方法：讲授法和线上教学、案例教学法等。</p> <p>(4) 师资要求：任课教师应具有扎实的理论和</p>

				<p>实践基础。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以提交小论文的形式加网课成绩的方式评定, 占总成绩的60%。</p>
8	大学生创新创业实务	<p>素质目标: 善于思考、敏于发现、敢为人先的创新精神和创业意识, 具备挑战自我、承受挫折、坚持不懈、勇担责任的意志品质。</p> <p>知识目标: 了解开展创业活动所需要的基本知识。掌握社会创业、公益创业的理论和方法。</p> <p>能力目标: 具备整合创业资源、设计创业计划及创办和管理企业的综合能力。具备识别创业机会、防范创业风险、适时采取行动的创新创业能力。</p>	<p>主要内容为“创业者与创业精神”“组建创业团队”“捕捉创业机会”“整合创业资源”“识别创业风险”“创新商业模式”“撰写创业计划”“新企业的创办与管理”等9个项目。</p>	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共精神、企业家精神、责任意识、安全意识等, 构建“十戒十要”课程思政资源库, 激发学生的创业兴趣, 让思想“活”起来, 让创业“动”起来。必修课, 融入创新</p> <p>(2) 教学条件: 多媒体教学。</p> <p>(3) 教学方法: 讲授法和线上教学、案例教学法等。</p> <p>(4) 师资要求: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础。</p> <p>(5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的40%; 终结性考核以提交小论文的形式加网课成绩的方式评定, 占总成绩的60%。</p>
9	中外工艺美术史	<p>素质目标: 通过中外工艺美术史知识的学习, 激发学生对东西方悠久的工艺美术历史文化遗产的珍爱, 具备理性主义的文化自信和理性的爱国主义精神, 凝筑中华民族共同体意识, 构筑人类命运共同体意识, 具备创新意识、大国工匠精神素养。</p> <p>知识目标: 了解中外不同历史时期工艺美术发展的特点和规律, 理解中外工艺美术造型特色和艺</p>	<p>原始社会时期工艺美术、奴隶社会时期工艺美术、秦汉时期工艺美术、隋唐时期工艺美术、宋元时期工艺美术、明清时期工艺美术、古埃及工艺美术、古希腊罗马时期工艺美术等专题内容。</p>	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共必修课, 融入中华优秀传统文化、工匠精神等, 树立学生文化自信, 激发爱国热忱, 构筑人类命运共同体意识, 全面提高学生解决设计问题的综合能力和综合素养。</p> <p>(2) 教学条件: 多媒体教学、超星学习通。</p> <p>(3) 教学方法: 案例教学法、任务驱动教学法、分组讨论法等。</p> <p>(4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称, 应具有扎实工艺美术理论基础知识。</p>

		<p>术特点，掌握中外不同的工艺美术设计思想与风格特征。</p> <p>能力目标： 具备对工艺美术行业进行调研和策划的能力，能够运用中外优秀的工艺文化成果进行现代设计的创意与创新，能够提炼各个时期的工艺美术元素，并将其运用到设计实践中的能力。</p>		<p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核以提交小论文+平台学习数据的方式评定，占总成绩的60%。</p>
10	大学体育	<p>素质目标： 具备良好的体育锻炼习惯，能独立制订运用于自身需要的健身运动方案；具备较高的体育文化素养和观赏水平。</p> <p>知识目标： 了解身体素质锻炼的基本知识；掌握锻炼身体基本技能；掌握羽毛球、篮球、排球等的基本技术和技能。</p> <p>能力目标： 能够熟练运用所学运动技能进行体育锻炼，提高人际交往、团队协作能力。</p>	<p>第一学期主要以学生身体素质锻炼为主进行教学和锻炼。包括立定跳远、50米跑、坐位体前屈、男生引体向上、女生仰卧起坐、肺活量、男生1000米、女生800米等。其他学期主要以羽毛球、乒乓球、篮球、排球等球类为主展开教学并使掌握技术动作及锻炼能力，每学期要求掌握一项运动技能。</p>	<p>(1) 课程思政：本课程为公共必修课，融入团队协作精神、顽强拼搏精神、永不言弃的意志品质、各民族自豪感和爱国主义精神等。</p> <p>(2) 教学条件：田径场、足球场、羽毛球场、乒乓球台及各相应器材若干；多媒体教室。</p> <p>(3) 教学方法：讲解示范教学法、指导纠错教学法、探究教学法和小组合作学习法等教学方法。</p> <p>(4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，有一定的教学基本功和专业水平，同时应具备较丰富的教学经验。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的40%；终结性考核以运动测试的方式评定，占总成绩的60%。</p>
11	劳动素养教育	<p>素质目标： 树立正确的劳动观念，培育精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度；弘扬劳模精神，进一步焕发全社会的劳动热情。</p> <p>知识目标： 了解劳动安全、劳动纪律的基本知识，理解马</p>	<p>1. 劳动内容和安全要求及考核要求。 2. 劳动岗位的劳动工具、劳保护品的正确使用方法和维修方法。 3. 团队精神的实质内容，讲解团队合作的意义。 4. 劳动态度、工作责</p>	<p>(1) 课程思政：本课程为公共必修课，融入备勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神，激发学生对劳动的热爱，培养工匠精神和爱岗敬业的劳动态度，成为一名乐于奉献的社会主义劳动者。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体、</p> <p>(3) 教学方法：讲法、</p>

	克思主义劳动观，掌握劳动经验和相关技艺技能。 能力目标： 具备满足生存和职业发展需要的基本劳动能力，具备创造性地解决实际问题的能力。	任心的重要作用和意义。	演法、练习法等。 （4）师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具备扎实的岗位技能和示范、指导能力。 （5）考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定，占总成绩的 40% ；终结性考核根据岗位工作质量测评评定成绩，占总成绩的 60% 。
--	---	-------------	---

2. 公共选修课程

包括《大学语文》《应用写作》《大学英语》《现代设计史》《信息技术》《非物质文化遗产理论与实物》《古诗词鉴赏》《大学生成长辅导与安全教育》《西方美术欣赏》《国学智慧》《中华民族精神》《现代商务礼仪》《美学入门》《创新思维开发与训练》《互联网思维》《大学生创业法律基础知识与实务》等16门课程，324学时，18学分。

表 6-3 公共选修课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	大学语文	素质目标： 树立文化自信，仁义礼智信、家国情怀等高尚的思想道德情操；形成良好的职业道德和职业素养；具有较高的文艺审美意识和较宽的文化视野，培养发散思维和创新思维。 知识目标： 了解和学习中外优秀文化；掌握必要的语言文字、文学基础知识，了解中外文学的发展历程；掌握文学艺术评论类文章写作的常识与技巧；掌握一定的口语交际常识与技巧。 能力目标： 掌握阅读理解能力、文学审美能力、写作能力；掌握终身学习的能力。	以中国传统优秀文化为重点，兼顾古今中外文学。课程内容主要包括文学欣赏(包括散文、小说、诗歌和戏剧等)、艺术欣赏(电影、舞蹈、音乐、美术以及艺术理论等)和语文能力训练(诵读、口语交际、辩论等)三部分。	(1) 课程思政：本课程为公共选修课，。通过文学作品、文章的学习，分析理解作品中的思想文化，体会其中的情感，以隐性和显性的方式，使学生树立文化自信，提高审美意识，培养仁义礼智信、家国情怀等高尚的思想道德情操，形成良好的职业素养。 (2) 教学条件：多媒体充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。 (3) 教学方法：任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。 (4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强语言文字表达能力和扎实的文学功底；具有较强的信息化教学能力。 (5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考

				勤、课堂表现、作业情况、参与教研活动等方面评定，占总成绩的 60%；终结性考核以完成测试的方式评定，占总成绩的 40%。
2	应用写作	<p>素质目标： 养成良好的应用文写作思维意识；；树立纪律意识、规范意识及团结协作意识；养成从事各专业必须的职业态度。</p> <p>知识目标： 了解基础性应用写作的基本格式与写作要求，掌握其写作的方法和技巧；了解各专业常用专业文书写作的基本格式与写作要求，掌握常用专业文书写作的方法和技巧。</p> <p>能力目标： 能够根据学习、生活和未来职业工作的需要，灵活运用应用文种知识和写作技巧，写好应用文书，为未来职业活动和可持续发展奠定优良的基础。</p>	应用写作原理、基础性应用写作、专业性应用写作、应用写作课程小结四大模块，概说、就业、事务、公务、会务、调研、洽谈、传播、礼仪、科研、专业、小结等十二类项目。	<p>(1) 课程思政：本课程为公共选修课，通过讲授写作的基本理论知识，分析写作案例，讨论其中的写作技巧，训练并养成良好的写作思维习惯，树立起纪律意识、规范意识及团队协作意识，养成良好的职业素养。</p> <p>(2) 教学条件：多媒体，充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理。</p> <p>(3) 教学方法：任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强语言文字表达能力。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、作业情况、参与教研活动等方面评定，占总成绩的 60%；终结性考核以完成应用基础知识和完成相关文种写作实训任务的方式评定，占总成绩的 40%。</p>
3	大学英语	<p>素质目标： 具备良好的政治素养，具备一定职场环境下的英语语言能力运用素养、综合文化素养；具备跨文化交际意识、树立文化自信的思维。</p> <p>知识目标： 了解一定职场环境下英语应用发展趋势及背景知识；理解职场情境中的重点词组和句型；掌握职场应用情境中的会话、文章的主旨大意。</p> <p>能力目标： 能够综合运用英语听、说、读、写、译的技能，侧重听说技能，具备职</p>	主要包括日常与职场交际话题：问候、致谢、致歉、指路、守时、气候与节日、运动与健康、应用写作。	<p>(1) 课程思政：本课程为公共选修课，通过讲授中外的历史文化知识，培养学生的国际视野，树立文化自信，与专业结合，培养跨文化交际意识。</p> <p>(2) 教学条件：运用现代化信息手段，促进提升教学效果。</p> <p>(3) 教学方法：任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。</p> <p>(4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有较强语言文字表达能力。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考</p>

		场应用的基本英语能力。		勤、课堂表现、课堂作业情况等方面评定,占总成绩的60%;终结性考核占总成绩的40%。
4	现代设计史	<p>素质目标: 具有开阔的艺术设计视野,提升艺术素养和审美品味,完善艺术设计综合素养,助力“智慧创意”“智慧中国”建设,建构设计服务人民、服务社会主义市场经济的设计观念。</p> <p>知识目标: 了解西方设计的基本概念及其发展脉络;熟悉各个时期重点的设计师、设计作品及其设计理念;掌握重要设计师的创意设计手法及其设计理念。</p> <p>能力目标: 能够鉴赏艺术设计作品;能够挖掘和提炼西方设计元素,具备将其运用到艺术设计实践中的能力。</p>	介绍一百五十多年来西方设计的发展历程,分为现代设计概述、工艺美术运动、新艺术运动、装饰艺术运动、现代主义设计运动、包豪斯、美国现代主义设计、日本现代主义设计、北欧现代主义设计、波普设计、后现代主义设计、设计多元化等十二个专题内容。	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共选修课。通过讲授现代设计的经典案例,分析其中的设计思维,训练并建构设计服务人民、服务社会主义市场经济的设计观念。</p> <p>(2) 教学条件: 本课程采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>(3) 教学方法: 任务驱动法、项目导向法、讨论法等。</p> <p>(4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称,具有较强的美术理论功底。</p> <p>3. 考核评价: 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下: 过程考核占60%, 期末考核占40%。过程考核包括出勤、课堂表现、教学平台后台数据等部分。</p>
5	信息技术	<p>素质目标: 具备信息安全、法规素养;具备获取信息资源的理论知识,运用信息技术解决工作问题的素养。</p> <p>知识目标: 掌握资料查询、文献检索及相关网站的搜索技能,掌握运用现代信息技术获取相关信息的基本方法。</p> <p>能力目标: 能够根据实际情况,运用信息技术,提高工作效率,解决遇到的实际问题。</p>	信息资源检索概论;文献检索基础;常用中文数据库检索;知乎、百度、字体搜索、图标搜索、专利搜索、视频教学网站搜索;Windows 7 操作系统;Office 办公软件 (word、excel、ppt);常用软件软件 (acdsee、winrar、格式工厂) 的使用。	<p>(1) 课程思政: 本课程是一门实践性很强的公共选修课。通过讲授信息技术知识,训练学生的信息处理能力,使学生掌握信息技术的技巧,培养其创造性的思维意识。</p> <p>(2) 教学条件: 教学过程以实践操作为主;根据不同的教学内容采用启发引导、讲解演示、案例分析、任务驱动等多种教学方式;采用多种信息化手段激发学生学习热情,将知识传授、能力培养和价值引领相结合。</p> <p>(3) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式,过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、实训完成情况等方面评定,占总成绩的60%;终结性考核以期末测试的方式评定,占总成绩的40%。</p>
6	大学生成长辅导与安全	<p>素质目标: 具备正确的世界观、人</p>	教学内容根据高职院校人才培养目标和学	<p>(1) 课程思政: 本课程是突出体验和实践的公共选</p>

	教育	<p>生观、价值观；具备文化自信、自主创新的思维；具备工匠精神、劳动精神等职业素养；具备良好的安全防范意识。</p> <p>知识目标： 认识大学生活的特点和要求，了解中华民族的优良传统和改革创新为核心的时代价值；了解安全问题相关的法律法规和校纪校规，掌握安全保障的基本知识。</p> <p>能力目标： 具备学习、交往及自我心理调节的能力，具备职业实践中德行规范意识和能力，具备掌握安全防范技能、安全信息搜索与安全管理技能和自我保护的能力。</p>	<p>生成长成才规律，以学生成长需求和年级特点为逻辑线，分两个模块教学： 模块一——成长辅导：含腹有诗书气自华、青年共圆中国梦、长风破浪会有时、孝心孝行传孝道、匠心匠德扬匠艺等。 模块二——安全引领：含遵纪守法好公民、如花生命且珍惜、让青春远离毒艾、防微杜渐拒传销等安全知识。</p>	<p>修课程，旨在提高学生思想道德素养，通过经典案例和活动参与，用体验式的方式，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观，培养学生的综合素质，实现身心和谐发展。</p> <p>（2）教学条件：在教学理念上，强调“价值引领，学思互促，德技互溶，强化实践”；在教学方法上，理论联系实际，注重学生的体验参与，发挥学生主观能动性，将知识传授、能力培育、素质提升溶于一体。</p> <p>（3）师资要求：授课教师由专门从事大学生思想政治教育工作的辅导员担任。</p> <p>4. 考核评价：坚持形成性评价与结果性评价相结合、学习态度、方法与效果相结合、教师与学生相结合的评价方式。具体考核成绩评定办法如下：过程考核成绩占60%，课程期末作业考核成绩占40%。</p>
7	非物质文化遗产理论与实务	<p>素质目标： 传承、保护非遗的责任感与使命感，具备精益求精的大国工匠精神，并积极弘扬中华美育精神，坚定文化自信；关注自身作为“手艺人”的生命、价值与意义，提升生命追求与精神追求。</p> <p>知识目标： 了解非遗的概念、性质、分类、价值与保护意义等基础性知识；理解非遗传承主体与保护主体的区别及联系，掌握非遗与乡村振兴、就业扶贫、文化旅游、传统村落保护等方面的紧密联系情况。</p> <p>能力目标： 具备深入了解、欣赏、接受非遗，具备艺术审美与艺术认知能力；具备挖掘、搜集非遗设计元素，有节地运用于现</p>	<p>本课程以非物质文化遗产理论与实务为主线，集中阐述非遗概念、性质、分类、价值、意义、传承主体、保护主体、保护原则、保护方法、田野调查实地操作方法及非遗整体保护进程等主要理论内容。同时，通过非遗与乡村振兴、就业扶贫、文化旅游、传统村落保护等方面紧密联系的案例分析，衍伸讲述非遗与社会政治、经济、文化的内在关系。</p>	<p>（1）课程思政：本课程为公共必修课，通过对非物质文化遗产相关理论、实务的深入学习，培养学生传承、保护非遗的责任感与使命感，并自觉传承中华文脉，弘扬中华优秀传统文化，坚定文化自信；通过对各类非遗传承、保护、发展过程的深入学习，以及对相关非遗代表性传承人在技艺不懈坚守与提升方面的深入理解，培养学生关注自身价值，关注自身的生命与意义，提升自身的生命追求与精神追求；通过对传统工艺类非遗项目课徒授业、传承发展过程的深入了解，引导学生去感悟手工劳动的创造性价值，帮助学生树立正确的艺术观、创作观，积极弘扬中华美育精神。</p> <p>（2）教学条件：多媒体教学，充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管</p>

		代生活设计实践的能力。		理。 (3) 教学方法: 案例教学法、任务驱动教学法、分组讨论法等。 (4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称, 应具有扎实的文化艺术理论基础知识。 (5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定, 占总成绩的 40%; 终结性考核以提交小论文方式评定, 占总成绩的 60%。
8	古诗词鉴赏	素质目标: 具有健康的审美情趣, 具有较高的审美能力。 知识目标: 了解我国古代一些著名的诗人及著名的诗句。 能力目标: 能够熟练地背诵所学古诗词并理解诗词中所蕴涵的审美, 能够在一定的情境中或者一定的场景中联想到相应的名句, 实现积累基础上的适当运用。	背诵理解古诗词的诗意以及了解古诗词的作者等; 借助读物中的画面阅读和生活实际了解诗文的意思; 阅读浅近的古诗词, 展开想象, 获得初步的情感体验, 向往美好的情境, 关心自然和生命, 感受语言的优美。	(1) 课程思政: 本课程为公共选修课, 融入中华优秀传统文化等, 发展学生的人文素养, 丰厚学生的文化底蕴, 激发学生的爱国主义情感。 (2) 教学条件: 运用现代化信息手段, 促进提升教学效果。 (3) 教学方法: 任务驱动法、项目导向法、讨论法、情景教学法等。 (4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称, 具有较强文学理论功底。 (5) 考核评价: 采用过程性考核+终结性考核的方式, 过程性考核成绩根据考勤、课堂表现、课堂作业情况等方面评定, 占总成绩的 40%; 终结性考核占总成绩的 60%。
9	西方美术欣赏	素质目标: 开拓艺术视野, 树立正确、高尚的人生观和审美观, 提高爱国主义热情和民族自信心。陶冶道德情操, 逐步提高思想道德素质和文化素质, 促进德、智、体、美的全面发展。 知识目标: 了解西方美术的起源及文化背景, 知晓不同时期西方美术的代表艺术家及作品风格和流派技巧, 掌握欣赏名	从中西美术的比较入手, 从原始艺术、埃及艺术、希腊罗马艺术、中世纪艺术、文艺复兴、现代艺术等方面, 系统介绍西方美术的历史、发展、演变及各个时期著名的艺术家和艺术作品。	(1) 课程思政: 本课程为公共选修课程, 教学中注意引导、启发学生的鉴赏意识, 使学生掌握相关理论知识的同时对各种作品形成自己的鉴赏理念。 (2) 教学条件: 采用线上教学模式, 通过观看视频、章节测验、小论文、提问互动、小组任务、期末考查等方式考查学生基本理论知识掌握情况、分析和解决实际问题的能力及学习态度。 (3) 考核评价: 学习过程考核成绩占 50%, 课程作业

		<p>作美术的基本知识和方法。</p> <p>能力目标: 掌握欣赏名作美术的基本知识和方法,培养健康的审美情趣,拓展美学思维,提升美学鉴赏能力。</p>		考核成绩占 20%, 期末考查成绩占 30%。
10	国学智慧	<p>素质目标: 通过国学知识的学习吸收前人智慧,拓展心胸,提升修为,激发爱国热情,强化文化自信。</p> <p>知识目标: 了解四书、五经的知识体系并领会诸子精神思想,提高精神境界。</p> <p>能力目标: 体味中国文化的博大精深,用知识武装自己,完善自己,提升德行,增强国学学习、国学研究和国学传承的能力,深入继承并发扬中国传统国学文化。</p>	专题论述四书、五经、诸子等古代经典国学作品内容,深入分析古代经典国学作品的核心思想和精神价值。	本课程为公共任选课,注重培养学生的文化自信和对传统文化的热爱之情,充分融入爱国主义教育。采用线上教学模式,通过观看视频、章节测验、小论文、提问互动、小组任务、期末考查等方式考查学生基本理论知识掌握情况、分析和解决问题的能力及学习态度。具体考核成绩评定办法如下:学习过程考核成绩占 50%,课程作业考核成绩占 20%,期末考查成绩占 30%。
11	中华民族精神	<p>素质目标: 扩大精神视野,增强民族精神、民族责任感和使命感。</p> <p>知识目标: 了解中华民族形成历程和特征、中华民族精神的生成机制以及中华民族精神的根基,了解全球化和中华民族精神发展的情况,理解全球化对中华民族精神的影响,理解弘扬和培育民族精神的必要性及重大意义。</p> <p>能力目标: 通过中华精神形成与发展的学习,增强对党和社会主义的热爱之情,提升在实际行动中自觉弘扬民族精神的行动力、执行力,以实际行动报效祖国。</p>	从反思与建构、比较与融通、寻根与探源、传承与发展等多个方面阐释中华民族精神,深入分析中华民族精神的孕育生成,历史演进,介绍全球化背景下中华民族精神的现代转化问题等,分析创造精神、奋斗精神、团结精神、梦想精神等中华民族精神内核,增强学生对优秀民族文化、传统美德和民族精神的认同感。	<p>(1) 课程思政: 本课程为公共选修课程,在潜移默化中使学生充分理解和传承中华民族精神。</p> <p>(2) 教学条件: 采用线上教学模式,通过观看视频、章节测验、小论文、提问互动、小组任务、期末考查等方式考查学生基本理论知识掌握情况、分析和解决问题的能力及学习态度。</p> <p>(3) 考核评价: 过程考核成绩占 50%,作业考核成绩占 20%,期末考查成绩占 30%。</p>
12	现代商务礼仪	<p>素质目标: 具备尊重他人、善解人意、体贴周到、真诚正</p>	礼仪概述(发展历史)、日常交际礼仪、商务服饰礼仪、仪表	(1) 课程思政: 本课程作为一门公共选修课程,教导学生尊重他人、善解人意、

		<p>派、做事有分寸等基本素养；具备爱岗敬业、团结协作、宽容友善等职业素养；具备维护国家、集体、个人形象和利益的意识；具备传承我国优秀的礼仪文化、坚定文化自信的思维。</p> <p>知识目标： 了解现代商务礼仪的基础知识；掌握礼仪操作规范及应用技巧。</p> <p>能力目标： 能够熟练运用现代商务礼仪规范和技巧开展商务活动，提高人际交往能力。</p>	<p>仪态礼仪、商务语言礼仪、求职礼仪、商务专项礼仪、宴请礼仪及涉外礼仪。</p>	<p>体贴周到、做事有分寸等基本素养；</p> <p>(2) 教学条件：采用线上、线下相结合的教学模式；借助现实生活中的典型案例，做到理论联系实际，实现学以致用；运用多种信息化教学手段，激发学习热情。</p> <p>(3) 考核评价：课程考核评价以过程性评价为主，结合课前、课中、课后三个环节，从教师评价、专家评价、平台数据等多方面综合评定。其中：学习过程考核成绩占 50%，课程作业考核成绩占 20%，期末考查成绩占 30%。</p>
13	美学入门	<p>素质目标： 提高学生审美和人文素养，提高艺术审美意识与水平，陶冶性情，以美储善，以美塑形，提高内在修养和综合素质；塑造健康优雅的审美观念，学会运用美学原理。</p> <p>知识目标： 系统掌握美学基本知识；掌握美学基础理论；了解中国传统美学和西方美学的基本特征；了解中西方美学发展的历史。</p> <p>能力目标： 能够从理论层面上认识美，在社会生活中更好地感受美；提高美的鉴赏力，提升审美水平与情趣；能够灵活运用美学知识于艺术设计之中，在艺术设计及工艺美术实践中创造美。</p>	<p>美学原理、艺术欣赏、艺术实践三个模块，美学导论、审美范畴、审美领域、艺术与实 践、美育人生、经典 导读六个章节 32 个内 容。</p>	<p>(1) 课程思政：提高学生审美和人文素养，弘扬中华美育精神，以美育人、以美化人，将美育思想融入教学全过程，引领学生陶冶高尚情操，塑造美好心灵，增强文化自信。</p> <p>(2) 考核评价：课程考核评价以过程性评价为主，结合课前、课中、课后三个环节，从教师评价、专家评价、平台数据等多方面综合评定。其中：学习过程考核成绩占 50%，课程作业考核成绩占 20%，期末考查成绩占 30%。</p>
14	创新思维开发与训练	<p>知识目标： 1. 了解创新原理； 2. 掌握创新思维方式和创新方法的内容； 3. 学会运用创新思维及方法解决现实问题。</p> <p>能力目标 1. 养成思考习惯和创新习惯，善于捕捉身边的“新”，善于通过思</p>	<p>包括创新让世界更美丽、创新，你准备好了吗？创新有法，但无定法、走进创新思维训练营、扫除创新思维的障碍、产品创新与创新成果保护 6 个项目 26 个任务点。</p>	<p>(1) 本课程考核满分为 100 分，考核办法为超星学习通实施过程性考核和结果性考核相结合，由网络学习成绩、结课考试成绩、课程思政考核成绩三部分组成。</p> <p>1. 网络学习成绩：教师在超星学习通中进行设定，内容包括微课学习、进阶练习完</p>

		<p>考在头脑中产生“新”；</p> <p>2. 提高学生的创新思维能力及创新方法的应用能力。通过实践活动提高学生的创新能力、动手能力、多向思维能力、分析解决问题的能力、团队合作能力。</p> <p>3. 主动思考方法，针对不同的问题探寻解决问题的方法，锻炼分析问题解决问题的能力。</p> <p>4. 完成创新实践，以个人或小组的形式开展创新思维训练。</p> <p>素质目标</p> <p>1. 树立创新意识，产生投身创新的意愿和渴望，结合自己的专业提出创新的方向，参与创新项目；</p> <p>2. 通过项目活动训练，培养学生的创新理念、积极主动的创新意识，使其具备创新能力，提升学生的专业素质。</p> <p>3. 培养个性品质、创新能力和团队精神。</p>		<p>成情况、其他学习任务完成情况等，每项考核分值全程记录在超星学习通系统中。依托本系统，能较好的记录下学生的视频观看时长、完成度、练习完成情况、学习效果等，形成的每一次学习成绩都准确、完整、科学，教师能及时掌握学习者学习情况和学习效果。</p> <p>(2) 结课考试成绩：教师通过超星学习通制卷，以在线测试形式开展，题型主要有单选题、多选题、判断题、填空题、简答题组成，前四者为客观题，系统自动阅卷。简答题以案例分析、问答等为主，教师在线阅卷和计分，系统最后统计出考试成绩。</p> <p>(3) 课程思政考核：该部分 10 分，主要由创新创意实践活动（5 分）和课程思政网络测试（5 分）相结合。其中学生在各级各类设计大赛、创意大赛等创新创业第二课堂活动中获得较好成绩或获得证书，酌情给与加分，最高可获得 5 分。</p>
15	互联网思维	<p>知识目标：掌握互联网思维的理念核心。并且能分析互联网成功案例中所包含的互联网思维。</p> <p>能力目标：通过互联网思维的学习，把互联网思维融入到自己的专业学习、作品创新中去；利用互联网思维开展营销活动和创业活动。</p> <p>素质目标：提高学生的综合素质，把互联网思维与工匠精神、创业营销紧密结合，提升学生互联网素养。</p>	<p>该课程致力于提升学生互联网素养，坚持立德树人，深入开展课程思政改革，将“互联网精神”“网络素养培养”“网络安全”等思政内容融入其中，课程内容涉及互联网精神、互联网思维概述以及互联网思维的九大思维的种类型、规则、方法、技巧等，培养学生能熟练运用互联网思维的九大思维来发现和认识问题和解决问题的能力，了解互联网时代的商业变革之道。</p>	<p>(1) 课程思政：本课程内容的选取紧密结合社会发展的要求，以就业、创业为导向，以学生职业能力发展为本位，充分考虑对学生综合素质和实际应用能力的培养。以全体学生为对象，重在普及互联网思维和互联网精神，围绕“需要干预”理论设计和优化教学大纲，以互联网思维的九大思维模式为重心，合理安排课程内容。</p> <p>(2) 课程考核：课程考核总分为 100 分，包括线上、线下两个方面，其中线上考核占考核总分的 50%，线下考核占考核总分的 50%。线上考核内容及所占比例如下：观看微课视频 30%、完成进阶练习题 20%、在线提问讨论 30%、在线自测 20%。线下考核内容及所占</p>

				比例如下：出勤 20%、课堂互动 20%、实践考查 60%。
16	大学生创业法律基础知识与实务	<p>素质目标： 增强尊法、学法、守法、用法意识，提高法治素养。</p> <p>知识目标： 了解与创业相关的法律名称和国家支持创新创业的相关政策；掌握创业过程中关于企业形式选择、企业设立、知识产权保护、合同、营销行为与质量管理、法律纠纷处理等方面的基本法律知识。</p> <p>能力目标： 能够通过相关途径获取法律知识和法律服务，能够运用相关知识防范创业法律风险，用法律武器维护自身合法权益。</p>	本课程按照创业筹备、企业设立、企业运营、纠纷处理的逻辑线索，选取每个过程中本校学生容易遇到的法律问题，组成概述、创业企业的法律形式、企业登记法律实务、创业企业的知识产权保护、创业企业的合同法律风险、企业市场营销行为与质量管理、常见创业法律纠纷处理等七个专题。	<p>(1) 课程思政：本课程为公共选修课程，是大学生创新创业教育的重要组成部分。以学生“听得懂、用得上”为原则，依托湖南省精品在线开放课程《大学生创业法律基础知识与实务》网络平台，学生自主学习微课视频和网络资源、完成进阶练习和教师发布的讨论、作业和在线课程测试。</p> <p>(2) 考核评价：课程考核方式为考查。以学习通平台记录的数据为依据评定学生成绩。其中学习过程考核成绩占 60%，期末考查成绩占 40%。</p>

(二) 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、专业综合实践课程。

1. 专业基础课程

包括《Photoshop》《透视基础》《动态速写》《设计构成》《人体结构素描》《人体素描》等 6 门课程，320 学时，20 学分。

表 6-4 专业基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	Photoshop	<p>素质目标：具备团队协作精神、工作、学习的主动性、创新意识和创新精神，较高的艺术修养。</p> <p>知识目标：掌握 Photoshop 软件的界面、工具、命令和图形编辑使用方法与技巧，能够运用 Photoshop 软件对人物形象进行绘制等设计表达。</p> <p>能力目标：掌握排版和板绘的能力。</p>	<p>(1) 本课程包括 Photoshop 界面认识、文档参数设置、系统相关设置、工具命令的运用、图形编辑原理、图像处理方法、图层的使用技巧、颜色调整技巧、钢笔路径使用技巧、图层蒙版和黏贴蒙版使用技巧等。</p> <p>(2) 通过大量的实训练习掌握工具的操作、运用技巧及应</p>	<p>(1) 课程思政：关注学生职业道德和社会责任感的养成，融入德育意识和德育能力的培养。</p> <p>(2) 教学条件：设计软件、电脑、多媒体投影仪。充分运用信息技术与手段优化教学过程与教学管理，开展线上、线下教学等。</p> <p>(3) 教学方法：主要采用讲授法、案例教学法、任务驱动教学法等。</p> <p>(4) 师资要求：具有研</p>

			用领域,了解软件与游戏设计专业相结合的范围,以及未来就业方向的实用性。	<p>研究生学历或讲师以上职称,应具有扎实理论基础和丰富实践经验。</p> <p>(5)考核评价:采用过程性考核+终结性考核的方式,过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定,占总成绩的40%;终结性考核采用提交作品的方式,占总成绩的60%。</p>
2	透视基础	<p>素质目标:培养学生的创新思维、形象思维、逻辑思维能力; 树立纪律意识、规范意识、创新创业意识,形成良好的运用准确的造型表达游戏设计思维的能力及职业道德和职业素养; 培养学生精益求精的工匠精神;培养养成尊重宽容、团队协作和平等互助的合作意识; 课程将不同人物角色融入不同的中国古代建筑场景、让学生对中国传统文化、特色工艺、技能结构用途有个初步了解,使学生对古人智慧的了解、赞叹、尊重及工匠精神的意义培养,传承创新精神建立学生的文化自信等。</p> <p>2.知识目标:掌握透视现象与透视学、透视规律以及常见的透视表现方法,熟练的将其运用到不同角色人物、不同场景的创作中,通过透视基本技法的练习更加明确游戏专业的专业要求,能将造型艺术的表现手法融入到游戏设计专业的表现形式中,为后续专业课程打下基础。</p> <p>3.能力目标:将培育工匠精神、树立文化自信等内容融入透视基础的教学过程中,培养学</p>	<p>课程包括:透视的特征、功能及各种透视的基本画法,掌握一点透视、两点透视、三点透视和五点透视透视图的画法以及在游戏专业中的应用,为游戏设计中的空间场景设计打下扎实的透视基础。第一阶段讲授透视基本理论知识等,透视的基本原理和绘制方法。运用理论进行实训练习和阶段性讲评。第二阶段是运用所学透视基本理论知识进行透视人物写生练习,对具体的步骤与过程讲解,示范,使学生全面了解场景透视的绘制方法和表现形式,并做阶段性讲评。第三阶段是运用所学透视知识进行游戏人物与场景创作,使学生充分理解所学习的内容,并能够在以后的游戏设计专业课程中灵活运用透视原理进行创作。</p>	<p>(1)课程思政:本课程为专业基础课程,开设在大一第二学期,要求学生灵活掌握和运用透视相关原理和作图方法进行游戏人物角色和场景设计等技能。</p> <p>(2)教学条件:采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>(3)教学方法:理论教学应注重讲、练结合,制作必要的幻灯片和实例程序,利用多媒体教学方式可以将概念讲解、实例演示有机结合,提高授课效率。</p> <p>(4)考核评价:采用过程性考核+终结性考核的方式,过程性考核成绩根据考勤、课堂表现情况等方面评定,占总成绩的40%;终结性考核采用考试的方式,占总成绩的60%。</p>

		生运用所学知识进行人物、场景透视绘制的能力、搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。		
3	动态速写	<p>素质目标: 具备高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育、实事求是的学风和创新精神。</p> <p>知识目标: 掌握在相对静止的运动形象及其运动规律中捕捉运动的动态瞬间, 研究形象运动的基本形式。</p> <p>能力目标: 具有运动动势的默写的能力, 以及进一步概括, 夸张和创造形象的能力。</p>	<p>1. 本课程分四个内容: 单个动态人物写生、连续动态人物写生及默写(男人)、连续动态人物写生及默写(女人)和连续动态人物写生及默写与空间场景设计。</p> <p>2. 从理论上要求对人体有一定程度的把握, 关于动态造型的手段, 连续动作的写生及默写, 连续动作的运动形式, 人体动态与空间场景设计等相关知识。</p> <p>3. 实训课通过对模特的动态写生运用速写的方式, 针对人物的各个不同的角度, 不同动势, 尤其是对人物运动中的典型动作加以刻画, 从面达到快速表达对象的目的和在今后的学习中直接进入游戏创作。</p>	<p>(1) 课程思政: 本课程为专业基础课程, 开设在大一第一学期, 要求学生掌握不同运动动势的默写等技能。</p> <p>(2) 教学条件: 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>(3) 教学方法: 采用项目教学法。</p> <p>(4) 考核评价: 为了全面考核学生的学习情况, 课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下: 过程考核占 70%, 期末考核占 30%。</p>
4	设计构成	<p>1. 素质目标: 培养学生的创新思维、形象思维、逻辑思维能力; 熟练的掌握平面构成、色彩构成、立体构成的形式法则, 并能这些形式语言准确的传达自己的思想。能正确的理解平面、色彩、立体构成的重要性, 并能灵活的运用的各个领域。运用平面、色彩、立体构成原理灵活布局画面, 传达不同的情感。</p> <p>2. 知识目标: 使学生了解点、线、面的三个基本要素的定义, 性质及作用。理解点、线、面</p>	<p>本课程主要分为三大内容模块: 平面构成的基本要素, 基本形的构成及法则; 色彩概论、色彩的对比与调和、色彩的构成; 立体构成概论、立体构成的基本形式、构成及法则。学习设计构成的概念、设计构成造型要素、设计构成的形式美法则、构成形式、形的错觉与形的发想、色彩的基础知识、色彩构成的原则、色彩构成的原则、色彩混合与对比、色彩的调和、设计构成的实</p>	<p>1、课程思政: 本课程为专业基础课程, 开设在大一第一学期, 要求学生通过学习点、线、面、色彩三要素、块体、线体、面体等形态要素的二维和三维空间的构成练习, 理解设计各要素特征以及构成法则与规律, 经过课程学习使学生具备科学的平面、色彩、立体空间观念, 提高学生的对艺术构成的法则掌握。</p> <p>2、采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3、理论教学应注重讲、练结合, 制作必要的幻灯片和实例程序, 利用多媒</p>

		<p>三个基本要素的错视原理，对色彩体系、三种色立体、色彩的混合知识及色彩的对比知识有一定的认知，理解色彩调和的理论知识，掌握色彩调和的方法以及色彩构成的原则及方法。</p> <p>3. 能力目标：培养学生的平面、色彩、立体空间构成能力以及学生的工作、学习的主动性。使学生具备对平面、色彩的组织能力及空间设计思维能力，增强学生的独立思考能力和动手能力。</p>	<p>际运用、经典构成设计案例解析、针对专业特点的构成训练。</p>	<p>体教学方式可以将概念讲解、实例演示有机结合，提高授课效率。</p> <p>4、考核方式：灵活多样的考核方式可以全面考核学生的学习效果。考核方式分为过程考核和综合考核两种。过程考核占70%，期末考核占30%。</p>
5	人体结构素描	<p>1. 素质目标：具备自主学习意识、创新创意思维；具备开阔视野，提高艺术素养和审美品位。具备严谨、细致的工作学习作风。</p> <p>2. 知识目标：掌握人体结构的特点、人体结构素描的表现形式和方法。</p> <p>3. 能力目标：具有对人体结构的敏锐的观察能力、感受能力及游戏设计专业所需造型能力。</p>	<p>1. 本课程分为：躯干结构练习、上肢结构练习、下肢结构练习、头部结构练习、全身结构练习。</p>	<p>1. 课程思政：本课程为专业基础课程，开设在在大一第二学期，要求学生掌握人体各个形体特点之后，能轻松而有根据的完成人体结构素描等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占70%，期末考核占30%。</p>
6	人体素描	<p>1. 素质目标：具备自主学习意识、创新创意思维；具备开阔视野，提高艺术素养和审美品位。具备严谨、细致的工作学习作风。</p> <p>2. 知识目标：在前期课程掌握人体结构的特点之后，转向人体精微素描的表现形式和方法。</p> <p>3. 能力目标：具有对人体结构的敏锐的观察能力、感受能力及游戏设计专业所需造型能力。</p>	<p>1. 本课程分为：躯干、四肢精微素描练习；半身人体精微素描练习；全身人体精微素描练习。</p>	<p>1. 课程思政：本课程为专业基础课程，开设在在大一第二学期，要求学生掌握人体各个形体结构特点之后，能完成长期人体精微素描作业等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占70%，期末考核占30%。</p>

2. 专业核心课程

包括《游戏原画》《游戏角色建模》《游戏原型制作》《游戏角色设计》《游戏场景建模》《游戏动画》等6门课程，528学时，33学分。

表 6-5 专业核心课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	游戏原画	<p>1.素质目标: 具备游戏原画绘制师必须拥有渊博的知识,领域涉猎广泛,最重要的就是创造力,拥有设计师审美、灵感的思维方式。</p> <p>2.知识目标: 掌握绘画工具绘制游戏原画,熟悉软件如何设计具有生动形象的游戏原画,了解具体内容、分类及相关制作软件,了解写实类原画的制作方法,熟练掌握写实类插画厚画法的变化技巧,以及与其他类别原画之间的区别与相互联系。</p> <p>3.能力目标: 具有线条绘制、上色、人物设计、背景制作的衔接、特殊笔触的运用及画面的构图与风格的能力,为1+X考证及后续课程学习奠定基础的专业课程。</p>	<p>1. 本课程包括游戏原画的基本原理和制作步骤、线条提炼及绘制方法、人体比例分析及肌肉讲解、了解五官比例及表情的绘制方法、人的各种动作分析、了解上色的完整流程、颜色构图比例的分析等。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大一第二学期,要求学生掌握游戏原画绘制等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占70%,期末考核占30%。</p>
2	游戏角色建模	<p>1.素质目标: 具备较为扎实的美术基础,面对问题有较为清晰的解决思路,对事物有条理的解析。</p> <p>2.知识目标: 掌握3ds Max软件的游戏角色建模界面环境、工具、命令和修改器使用方法与技巧,能够运用软件对角色进行设计表达。</p> <p>3.能力目标: 具有游戏角色建模的能力,为1+X考证及后续课程学习奠定基础。</p>	<p>1. 本课程包括3ds Max界面认识、文档参数设置、系统相关设置、工具命令的运用、物体的创建方法和属性修改、可编辑多边形顶点、边、边界、多边形、元素的编辑方法、相关修改器的使用方法、多边形UV编辑、综合建模命令的运用。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大二第一学期,要求学生掌握运用3ds Max进行游戏角色建模。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占70%,期末考核占30%。</p>
3	游戏原型制作	<p>1.素质目标: 具备严谨、细致的工作作风,工作学习的主动性与创造性。</p> <p>2.知识目标: 掌握油泥原模设计与制作的使用方法与技巧,能够运用油泥对游戏原模进行制作等设计表达。</p> <p>3.能力目标: 具有游戏油泥原模的设计与制作能力。</p>	<p>1. 本课程包括了解油泥原模概述、油泥原模的特点与构思、油泥原模的表现形式和方法、游戏角色性格特征与气质表现、油泥原模制作中注意的问题等。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大二第一学期,要求学生掌握运用油泥进行油泥原模制作等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占70%,期</p>

				末考核占 30%。
4	游戏角色设计	<p>1.素质目标: 具备严谨、细致的工作作风,工作学习的主动性与创造性。</p> <p>2.知识目标: 掌握和运用游戏原画中的基本人物设定和设计特点,了解游戏原画的设计要素、职责与修养,掌握游戏原画设计的基本手法,能熟练设计出一些列完整地人物设定。</p> <p>3.能力目标: 具有原画角色设计的基本要素以及在游戏设定集的使用以及服饰、武器、装备搭配的能力。</p>	<p>1. 常规服饰、常规武器、常规装备。软硬布料、金属材质、皮肤质感、发饰搭配。除了设计单个角色,也有要主人公、NPC、怪物 BOSS 等。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大二第一学期,要求学生掌握动作设计在游戏设计中的运用等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占 70%,期末考核占 30%。</p>
5	游戏场景建模	<p>1.素质目标: 具备戏场景项目整体设计、制作、协作意识,良好的职业道德和从业品质。</p> <p>2.知识目标: 了解游戏场景设计风格类型及任务,掌握游戏场景制作与材质表现,掌握游戏创作审美及制作技巧。</p> <p>3.能力目标: 具有场景模型制作能力。</p>	<p>1. 本课程包括 3D MAX 游戏场景的概念、三维场景的定义、三维场景制作的原则与要领、场景的透视基础、三维场景设计师应该具备的条件等。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大二第二学期,要求学生掌握运用 3D MAX 进行场景模型制作等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占 70%,期末考核占 30%。</p>
6	游戏动画	<p>1.素质目标: 具备勤劳诚信、善于协作配合、善于沟通交流等职业素养。</p> <p>2.知识目标: 掌握 3ds Max 软件的角色动画的界面环境、工具、修改器等使用方法与技巧。</p> <p>3.能力目标: 具有对游戏动画进行动作绑定,具备动作输出的能力。</p>	<p>1. 本课程包括游戏动画概念的深入理解、设置编辑关键帧、动画曲线、骨骼、蒙皮菜单详解、角色骨骼的搭建、表情动画、蒙皮、绑定设置、游戏动画中的走路动作分析、普通的行走、跑步、跳跃动作、表演的重要性。</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业核心课程,开设在大二第二学期,要求学生掌握运用 3ds Max 进行游戏动画制作等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下:过程考核占 70%,期末考核占 30%。</p>

3. 专业拓展课程

包括《动画运动规律》《游戏软件基础》《动画技法》《游戏策划》《游戏设计与开发》《FLASH 二维动画》《平色构成》等 7 门课程,448 学时,28 学分。

表 6-6 专业拓展课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	动画运动规律	<p>1.素质目标: 具备耐心、细心的工作态度、良好的审美能力、坚定的毅力。</p> <p>2.知识目标: 掌握运动力学原</p>	<p>1. 本课程包括动画的基本原理和制作步骤、人物、动物常规运动规</p>	<p>1. 课程思政: 本课程为专业拓展课程,开设在大二第二学期,要求学生掌握动画运动规律在动画片动作中的运用技能。</p>

		理，熟悉人物、动物走、跑和跳跃的基本运动规律，能更好的表现动作的节奏。 3. 能力目标： 具有熟练画出人物走、跑、跳，动物行走、爬行、鸟类动物飞行的运动规律能力。	律及其表现技法、人物特殊运动规律及其表现技法、爬行类动物行走运动规律、鸟类动物飞行运动规律。	2. 采用线上+线下的交互教学模式。 3. 采用项目教学法。 4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。
2	游戏软件基础	1. 素质目标： 具备较为扎实的美术基础，面对问题有较为清晰的解决思路，对事物有条理的解析能力。 2. 知识目标： 掌握 3DMAX 软件的界面、工具、命令和基础模型建模的使用方法与技巧，能够运用 3DMAX 软件对基础模型进行制作。 3. 能力目标： 具有实际动手操作能力、自主学习能力，能解决现实模型制作过程中出现的问题。	1. 本课程包括 3DMAX 界面环境、标准基本体模型创建、修改及变换操作的使用、可编辑多边形模型 UV 的编辑、模型编辑原理、模型处理方法、快捷键的使用技巧、模型颜色调整等。	1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大一第二学期，要求学生掌握运用 3DMAX 进行模型制作等技能。 2. 采用线上+线下的交互教学模式。 3. 采用项目教学法。 4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。
3	动画技法	1. 素质目标： 具备动画影片本身表面与内质所包含的大容量知识与多层面修养的高素质人才，具备严谨、细致的工作学习作风。 2. 知识目标： 掌握和运用动作过程中的基本运动规律和运动特点。 3. 能力目标： 具有动画的理论、规律及其工序的理解、设计、制作能力。	1. 通过介绍学习动画的起源、动画的特点以及动画的定义，使学生了解基本的动画的理论基础。	1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大一第二学期，要求学生掌握动画技法在动画片动作中的运用等技能。 2. 采用线上+线下的交互教学模式。 3. 采用讲授教学法。 4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。
4	游戏策划	1. 素质目标： 具备自主学习意识，增强创新思维。具备综合学习能力素质，提升艺术修养与审美品位，增强学习动手能力，做到能够全面发展。 2. 知识目标： 掌握了视听语言在游戏设计中的的主要特点与常用的表现手法。 3. 能力目标： 具有设计、逻辑、引擎技术能力。	1. 本课程包括了解游戏制作的基本知识，掌握游戏创作的基本要领、熟悉游戏策划编写。	1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大二第二学期，要求学生掌握游戏策划等技能。 2. 采用线上+线下的交互教学模式。 3. 采用项目教学法。 4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。
5	游戏设计与开发	1. 素质目标： 具备创新意识、创新精神和良好的职业道德，具备细心、周密、诚信的服务意识。 2. 知识目标： 本课程通过对 unity3d 游戏开发引擎的界面、工具、脚本编程和物理引擎的使用方法与技巧的学习。	1. 本课程包括 unity3d 界面认识、属性参数设置、场景设计、简单脚本编程等。通过大量的实训练习，掌握 unity3d 的操作、运用技	1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大三第一学期，要求学生掌握游戏设计与开发等技能。 2. 采用线上+线下的交互教学模式。 3. 采用项目教学法。 4. 为了全面考核学生的学习情

		<p>3. 能力目标：能够运用 unity3d 软件对游戏场景的进行设计与制作、实现游戏简单交互开发，初步具备游戏设计与开发的能力，对游戏开发与当前流行的虚拟现实（VR）开发有较好的理解。</p>	巧,最后制作出一个交互游戏案例。	况,课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。
6	FLASH 二维动画	<p>1. 素质目标：具备严谨务实、敢于创新的工匠精神，爱祖国、有担当、精专业人才。</p> <p>2. 知识目标：掌握设定 flash 的工作环境、工具的使用、引导线动画、变形动画及遮罩动画、逐帧动画制作流程、声音的运用、按钮的制作技巧、ActionScript 脚本等功能模块，能够更好地应用到动漫设计项目中。</p> <p>3. 能力目标：具有 flash 二维动画项目开发的思想和企业动画制作的工作流程，能设计、制作网站动画、mv 动画等不同类型动画的能力。</p>	<p>1. 本课程包括 FLASH 界面认识、文档参数设置、系统相关设置、工具命令的运用、图形编辑原理、图像处理方法、图层的使用技巧、颜色调整技巧、边线的处理方式等。</p>	<p>1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大一第二学期，要求学生掌握动画技法在动画片动作中的运用等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用项目教学法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。</p>
7	平色构成	<p>1. 素质目标：具备纪律意识、规范意识、创新意识，养成尊重宽容、团结协作和平等互助的合作意识，形成良好的职业道德和职业素养。</p> <p>2. 知识目标：了解点、线、面的三个基本要素的定义，性质及作用；理解点、线、面三个基本要素的错视原理；了解色彩体系及三种色立体；掌握色彩的混合知识及色彩的对比知识；理解色彩调和的理论知识，掌握色彩调和的方法；掌握色彩构成的原则及方法。</p> <p>3. 能力目标：能正确的理解平面、色彩构成的重要性，并能灵活的运用的各个领域；能运用平面、色彩构成原理灵活布局画面，传达不同的情感。</p>	<p>1. 从点线面要素入手，重点讲授：平色构成的概念；平面构成造型要素；平色构成的形式美法则；构成形式；形的错觉；形的发想；色彩的基础知识；色彩构成的原则；色彩混合与对比；色彩的调和。</p>	<p>1. 课程思政：本课程为专业拓展课程，开设在大一第一学期，要求学生掌握平面、色彩构成基本知识、绘制等技能。</p> <p>2. 采用线上+线下的交互教学模式。</p> <p>3. 采用讲授、案例教学方法。</p> <p>4. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考核。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考核占 30%。</p>

4. 专业综合实践课程

包括《顶岗实习》《毕业设计》《学业总结》等 3 门课程，708 学时，32 学分。

表 6-7 专业综合实践课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	顶岗实习	1. 素质目标： 具备爱岗敬业和诚信为重点的良好的职业道	1. 根据行业的发展，基于游戏设计	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，提升毕业

		<p>德,企业的一系列考核、安全、保密等规章制度及员工日常行为规范,养成遵规守纪的习惯。</p> <p>2. 知识目标:掌握从事本专业工作所必需的基础理论、基本知识和基本实践环节的专业技能,熟悉职业环境、领略职业文化,为今后的职业能力的形成和就业奠定基础。</p> <p>3. 能力目标:具有与人沟通协作能力、组织管理能力、职业态度与规划的能力以及创新意识。</p>	<p>专业实际面向的典型工作岗位的生产一线作为顶岗实习任务,本课程将完成对企业文化的认识学习,学习工作要求、岗位职责、劳动纪律、规章制度、人际沟通技巧等实习任务。</p>	<p>班学生的职业素养、道德修养,帮助学生在顶岗实习期间树立正确的价值观、职业观,合理制定职业生涯规划。</p> <p>(2) 教学条件:顶岗实习企业。</p> <p>(3) 教学方法:要求学生综合运用三年来所学的各方面理论与实践知识,进行顶岗实习与实践任务,结合职业方向选择适宜的岗位完成实习。</p> <p>1. 本课程为专业综合实践课程,开设在大三第一、二学期,顶岗实习课程指导教师及辅导员向学生公布顶岗实习课程的事实方案,需毕业生签订安全责任书、填报实习申请并签订三方合同。</p> <p>2. 完成以上程序后即开始进行顶岗实习课程。在课程进行过程中,毕业生每周需进行实习小结及实习汇报,由校外指导教师进行阶段实习鉴定,有校内指导教师及辅导员进行每周的联系及辅导。</p> <p>3. 课程最后毕业生提供最终的实习周记、报告及总结,结合校内指导教师、辅导员、校外指导教师的评价以形成最终的评价成绩。</p>
2	毕业设计	<p>1. 素质目标:具备较高的专业审美和人文素养,具备踏实、细致、严格、认真和吃苦耐劳的工作作风。</p> <p>2. 知识目标:了解毕业设计创作的标准与要求;理解毕业设计选题的范围,掌握选题的方法与技巧;熟练掌握毕业设计制作要求与标准;掌握毕业设计展板的制作方法;掌握毕业设计总结的撰写要求以及答辩的流程、方法与技巧。</p> <p>3. 能力目标:具有在实践中发现问题、解决问题的能力;具有工作中的创新能力;具有较强的资料收集与整理能力;具有较强的主体意识和自学能力;具有较强的适应能力和一定的社会交往能力;具有较强的实习总结能力。</p>	<p>1. 该课程内容包含了含了设计方案的综合设计工作,毕业设计成果相关资料填写,毕业设计答辩,毕业设计布展。</p>	<p>(1) 课程思政:融入工匠精神、团队意识、协作意识,系统的提升学生的思想品德、工作态度,增强事业心和责任感。</p> <p>(2) 教学条件:电脑、投影仪、手绘板、提案台等。</p> <p>(3) 教学方法:通过广告大赛、企业命题等任务驱动,让学生综合运用三年来所学的游戏设计理论与实践知识,进行系统、完整、规范的毕业设计创作,全面测试学生本专业知识理论与实践技能,检验学生文案、策划、创意、设计、提案各方面学习效果,达到对学生三年来专业学习成果进行综合检验、融会贯通与综合运用目的。</p> <p>1. 本课程为专业综合实践课程,开设在大三第一学期,通过毕业设计使学生能综合运用所学专业理论知识,结合市场现状,合理系统地掌握设计制作全过程,考核学生独立分析和解决实际问题</p>

				的能力，为走向社会、从事专业工作打下坚实基础。 2. 为了全面考核学生的学习情况，课程考核包括过程考核和期末考试。具体考核成绩评定办法如下：过程考核占 70%，期末考试占 30%。
3	学业总结	<p>1. 素质目标: 具备踏实、细致、严格、认真和吃苦耐劳的工作作风，锻炼其独立工作能力和培养其自觉性。</p> <p>2. 知识目标: 了解毕业生离校手续；理解毕业设计展流程；毕业典礼与优秀毕业生推介。</p> <p>3. 能力目标: 具有设计作品展陈能力；具有对作品讲解、展示能力；具有求职竞聘与个人推介能力。</p>	1. 毕业设计展、离校手续办理、毕业典礼、毕业生推介会等环节。	<p>(1) 课程思政：融入工匠精神、团队意识、协作意识，系统的提升学生的思想品德、工作态度，增强事业心和责任感。</p> <p>(2) 教学条件：毕业设计展厅、专业教学工作室。</p> <p>(3) 教师在此期间，通过毕业设计展向社会推荐优秀人才，通过毕业典礼完成证书授予，给三年大学生活画上圆满句号；学生递交毕业离校材料、办理离校手续，完成三年学习生涯的最后总结。</p> <p>(4) 师资要求：校内指导教师应具有一定的毕业设计、展览展示指导经验，具有研究生学历或讲师职称，保持与毕业设计指导学生的密切联系，主动对接专业方向就业企业，获取企业用人需求信息，为专业学生就业提供合适岗位推介。</p> <p>(5) 考核评价：采用过程性考核+终结性考核的方式，过程性考核成绩根据考勤、毕业推介表现情况等方面评定，占总成绩的 40%；终结性考核采用期末的方式，占总成绩的 60%。</p>

七、教学进程总体安排

(一) 教学进度表 (公共基础课)

课程类别	课程性质	课程名称	课程代码	总学分	总学时	理论讲授	课内实践	各学期周数分配						考核方式	备注	
								第一学年		第二学年		第三学年				
								一	二	三	四	五	六			
公共基础课程	公共必修课程	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	08100001	4	64	52	12		2/16	2/16					★	
		思想道德修养与法律基础	08100003	3	48	40	8	2/12	2/12						★	
		形势与政策	08100004	1	40	32	8	10	10	10	10	讲座	讲座			
		军事理论	10100001	2	36	36	0		2/18							
		军事技能	10100002	2	112	0	112	3周								

		心理健康教育	06100001	2	24	12	6	2/9	2/9								
		高职生职业发展与就业指导	07100001	2	32	32	0	2/8				2/8					
		大学生创新创业实务	07100003	2	32	32	0					2/16					
		中外工艺美术史	06100003	2	36	36	0				2/18						
		大学体育	06100004	6	108	8	100	2/12	2/14	2/14	2/14						
		劳动素养教育	10100003	1	16	4	12	4	4	4	4						
		小计		27	560	296	264										
公共选修课程		大学语文	06200001	2	36	36	0	2/9	2/9							★	
		应用写作	06200003	2	36	36	0			2/9	2/9						
		大学英语	06200006	6	108	108	0	4/13	4/14								
		现代设计史	06200007	2	36	36	0					2/18					
		信息技术	06200008	2	36	36	0	2/9	2/9								
		非物质文化遗产理论与实务	06200009	1	18	18	0			2/9							
		大学生成长辅导与安全教育	06200010	1	18	18	0		6	6	6						
		古诗词鉴赏	06200011	1	18	18	0		2/9								
公共选修课程 (线上平台课)	通识选修课	西方美术欣赏	10300001	2	36	36	0	此课程为平台选修课, 开设学期为 1-5 学期, 学生从开设的 5 门课程 10 个学分中, 修满 2 个学分									
		国学智慧	10300002	2	36	36	0										
		中华民族精神	10300003	2	36	36	0										
		现代商务礼仪	10300004	2	36	36	0										
		美学入门	10300005	2	36	36	0										
	就业创业类选修课	创新思维开发与训练	10300006	1	18	18	0	此课程为平台选修课, 开设学期为 1-5 学期, 学生从开设的 3 门课程 3 个学分中, 修满 1 个学分									
		互联网思维	10300007	1	18	18	0										
		大学生创业法律基础知识与实务	10300008	1	18	18	0										
	小计		18	324	324	0											
	合计		45	884	620	264											

备注:

1. 公共选修课(线下)要求学生从开设的 8 门课程 17 个学分中, 修满 15 个学分;
2. 表★为考试科目, 其余为考查科目。
3. 《形势与政策》按照《教育部关于加强新时代高校“形势与政策”课建设的若干意见》(教社科〔2018〕1 号)意见实施。

(二) 教学进度表(专业课)

课程类别	课程性质	课程名称	课程代码	总学分	总学时	理论讲授	课内实践	各学期周数分配						考核方式	考证课程	
								第一学年		第二学年		第三学年				
								一	二	三	四	五	六			
专业课程	专业基础课程	必修	photoshop	09400003	4	64	30	34	16/4							
			透视基础	09400023	3	48	8	40	16/3							
			动态速写	09400002	3	48	8	40	16/3							
			设计构成	09400001	4	64	32	32	16/4							
			人体结构素描	09400024	3	48	16	32		16/3						

		人体素描	09400025	3	48	16	32		16/3								
		小计		20	320	110	210										
专业 核心 课程	必修	游戏原画	09500020	6	96	32	64		16/6					★	△		
		游戏角色建模	09500021	6	96	34	62		16/6					★	△		
		游戏原型制作	09500022	6	96	16	80		16/6					★			
		游戏角色设计	09500023	4	64	15	49		16/4					★			
		游戏场景建模	09500024	5	80	34	46			16/5				★			
		游戏动画	09500025	6	96	30	66			16/6				★			
		小计		33	528	161	367										
专业 拓展 课程	必修	游戏软件基础	09600013	6	96	32	64		16/6					★			
		游戏策划	09600014	5	80	20	60			16/5				★			
		游戏设计与开发	09600015	5	80	22	58				16/5			★			
	选修	动画运动规律	09600012	3	48	8	40			16/3							
		动画技法	09400009	4	64	20	44		16/4								
		FLASH 二维动画	09500001	3	48	20	28		16/3								
		平色构成	09400025	2	32	8	24	16/2									
		小计		28	448	130	318										
专业 综合 实践 课程	必修	顶岗实习	09700001	24	576	0	576					24/5	24/19				
		毕业设计	09700002	7	112	8	104					16/7					
		学业总结	09700003	1	20	0	20							20/1			
		小计		32	708	8	700										
合 计				113	2004	409	1595										

备注：1. 专业和创新创业竞赛、职业生涯规划大赛、简历大赛、创新创业训练营、创客课程、创业培训等，可以按照学校相关文件折算学分。

2. 专业拓展课程选修课要求学生从开设的 4 门课程 12 个学分中，修满 6 个学分。

3. 表★为考试科目，其余为考查科目。

4. 表△为游戏美术设计职业技能等级证书 1+X 考证课程，为 3 学分，共 9 学分。

（三）学时与学分分配表

课程类型	学分小计		学时小计		备注
	学分	占总学分比例	学时	占总学时比例	
公共基础课程	45	28.5%	884	30.6%	
专业课程	113	71.5%	2004	69.4%	
合计	158	100%	2888	100%	
其中	选修课（含公共选修和专业选修）		772	26%	
	实践教学环节		1859	64.4%	

八、实施保障

(一)师资队伍

本专业的生师比不超过 15: 1, 采用人才引进、鼓励自我发展、进修等方式培养, 建立一支有 1-2 名专业带头人, 高学历或企业工作经验丰富的骨干教师队伍, 老中青教师年龄比应达 1: 2: 2; 研究生、本科教师学历比应达 4: 1; 教师高级、中级、初级职称比应达 1: 2: 2; 专职、兼职教师比应达 7: 3 知识结构合理, 德优业精的师资队伍, 高素质的双师教师占比 80%以上。

1. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称, 能够较好地把握国内外游戏设计行业、专业发展, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对游戏设计专业人才的需求实际, 教学设计、专业研究能力强, 组织开展教科研工作能力强, 在本区域或本领域具有一定的专业影响力。具体要求如下:

(1) 熟悉本专业的培养方案。

(2) 精通本专业部分核心课程, 具有较高的教学能力; 具有先进的高职教育理念、熟悉行业、企业新技术发展动态、把握专业发展方向的能力, 能主持专业课程开发, 带动课程教学团队进行教育教学改革、进行精品课程建设、教材建设、校内外基地建设、技术应用开发和技术服务等。

(3) 专业知识扎实, 专业视野宽广, 实践技能较强, 富有改革和创新精神。具有一定的工程实践经验和研发能力。带动课程教学团队进行教育教学改革等工作之外, 要全面负责每学期本课程的教学任务的具体实施。

(4) 主持或参与过本专业人才培养模式创新、课程体系和教学内容改革、人才培养方案制(修)订、课程开发与建设、实训基地建设、特色或品牌专业建设。

2. 专任教师

专任教师原则上应具有讲师及以上职称, 能够较好地把握国内外游戏设计行业、专业发展, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对游戏设计专业人才的需求实际, 教学设计、专业研究能力强, 组织开展教科研工作能力强, 在本区域或本领域具有一定的专业影响力。具体要求如下:

(1) 具有良好的思想政治素质、职业道德及现代的职教理念, 具有可持续发展的

能力，将立德树人贯穿课程教学全过程；

(2) 具有先进的游戏软件专业知识；

(3) 能够调配、规划实验实训设备，完善符合现代教学方式的教学场所；

(4) 能够指导高职学生完成高质量的企业实习和毕业设计；

(5) 能够为企业工程技术人员开设专业技术短训班；

(6) 能够胜任校企合作工作，为企业提供技术服务、解决企业实际问题；

(7) 专任骨干教师要具有定期在企业挂职锻炼（在企业生产一线从事游戏软件开发）的经历，具有中、高级以上的资格证书（含具有中、高技术职称或中、高级技工证书）；

(8) 专任骨干教师应接受过职业教育教学方法论的培训，具有开发专业课程的能力，能够指导新教师完成上岗实习工作；

(9) 专任青年教师要具备在企业实习一年的工作经历，并经过教师岗前培训，方能从事教学工作。

3. 企业兼职教师

包括课程任课教师和顶岗实习指导教师。应具备良好的思想政治素质、职业道德，具有工程师、技师职称的技术人员，现岗在企业及连续工作 5 年以上，在专业技术与技能方面具有较高水平，具有良好语言表达能力，通过教学法培训合格后，主要承担实训教学或顶岗实习指导教师工作。

(二) 教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实习基地。

1. 专业教室基本条件

配备黑（白）板、电脑、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

校内实训室基本要求

教学场地要满足项目建设需要，为学生提供仿真或真实的学习环境，满足理实一体的教学要求，设备、台套数要能满足项目的实施要求，保证学生团队完成项目要求。

表 8-1 校内实践教学条件配置与要求表

序号	实训室	设备配备	工位数	设备功能与要求	实训项目	支撑课程
----	-----	------	-----	---------	------	------

1	画室	画架、电脑、投影仪等	2间 80个	提供动态速写、人像漫画素描等训练,使学生得到尽可能多的造型基础学习资源,创造自主、互动的学习氛围。	角色速写、人体结构素描、风景写生、平色构成设计等	动态速写、人体结构素描、场景写生基础、平色构成等
2	原画工作室	投影仪、电脑等	3间 120个	日常教学、满足日常多媒体演示教学的需要,提供给师生游戏理论交流的必要场所。	图像绘制、字体与版式设计、游戏原画绘制等	Photoshop、字体与版式设计、游戏原画等
3	游戏工作室	投影仪、电脑等	3间 120个	日常教学、满足游戏的模型制作、游戏动画制作等	游戏角色模型制作、游戏动作设计、游戏场景模型制作、游戏动画制作等	游戏角色建模、游戏动作设计、游戏场景建模、游戏动画等
4	完美世界产业学院	投影仪、电脑等	6间 60个	满足毕业设计、顶岗实习实训等	毕业设计、顶岗实习实训等	毕业设计、顶岗实习等

2. 学生实习基地基本要求

校外实训基地有健全的规章制度及基于职业标准的员工日常行为规范,能满足学生半年以上顶岗实习。

表 8-2 校外实习基地配置与要求表

序	实习基地	工位数	设备配备	主要实训岗位	基地功能与要求
1	完美世界股份有限公司	30	投影仪、电脑等	游戏建模师、游戏原画	顶岗实习
2	猫头鹰数码科技有限公司	20	投影仪、电脑等	游戏建模师、游戏原画	顶岗实习
3	长沙问鼎网络科技有限公司	20	投影仪、电脑等	游戏建模师、游戏原画	顶岗实习
4	长沙糖游游信息科技有限公司	15	投影仪、电脑等	游戏建模师、游戏原画	顶岗实习
5	湖南草花互动科技股份有限公司	20	投影仪、电脑等	游戏建模师、游戏原画	顶岗实习

(三) 教学资源

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

1. 教材选用

游戏专业教材优选选用近3年职业教育国家规划教材和相关专业推荐教材,禁止不合格的教材进入课堂,原则上不使用本科教材,学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构,完善教材选用制度,经过规范程序择优选用教材。鼓励

与行业企业合作开发校本教材。

表 8-3 专业教材（部分）选用表

序号	课程名称	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版时间
1	动画技法	动画技法实例	高等院校信息化教学“十三五”规划教材	上海交通大学出版社	吴云初	2018
2	游戏原画	游戏原画设计	专业推荐教材	清华大学出版社	游艺网	2020
3	游戏场景建模	游戏场景设计	高等院校信息化教学“十三五”规划教材	海洋出版社	程俊杰	2019
4	游戏角色建模	3ds Max 角色设计	专业推荐教材	清华大学出版社	柏松	2019
5	游戏动画	游戏动画设计	专业推荐教材	化学工业出版社	翟继斌	2018

2. 图书文献配备

配备能满足人才培养、专业建设、教学科研等工作的需要，方便师生查询、借阅的图书文献。学校图书馆已有方便师生查阅相关文献、图书的万方数据知识服务平台，并有画册、原画绘制、运动规律。本专业将继续采购美术鉴赏、美术、绘画、游戏设计等专业类图书、文献供师生查阅学习，图书数量不少于 2500 册。

表 8-4 主要参考图书文献配备表

序号	图书文献名称	出版单位	出版时间
1	Unity 5. X/2018 标准教程	人民邮电出版社	2019. 04
2	游戏设计概论	电子工业出版社	2018. 10
3	游戏设计、原型与开发	电子工业出版社	2020. 06
4	游戏设计进阶	电子工业出版社	2019. 07
5	游戏设计梦工厂	中国建筑工业出版社	2016. 04

3. 数字资源配备要求

推进课程思政建设，充分利用现代教育技术，营建网络思政教学平台，推进信息化教育技术在课堂教学中的运用。建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库平台，种类丰富、形式多

样、使用便捷、动态更新、满足教学。

表 8-5 数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	UNITY 大学	https://unity.cn/university?q=eyJzb3VyY2VUeXB1IjoiYmFpZHVwYWlkYWRzcGM2NjUifQ==
2	Unreal Engine	https://www.unrealengine.com/zh-CN/
3	完美世界教育	http://www.pixseedschool.com/originalPainting.html?source=baiduPC&jihua=xin-PC-wanmeipinpai&keyword=wanmeishijiejiaoyu&bd_vid=7484503335960977905
4	火星时代	https://study.hxsd.com/pinpai/eduzt/pzzt201022/?campaign=bdpc&baidupz&utm=20201023end
5	游艺网	http://www.game798.com/portal.php

（四）教学方法

结合课程特点、教学条件支撑情况，针对学生实际情况灵活运用。例如：讲授、启发、讨论、案例等教学方法；

鼓励学生独立思考，激发学习主动性，培养实干精神和创新意识，注重多种教学手段相结合。例如：讲授与多媒体教学相结合，视频演示与认知实习相结合，教师示范与真实体验相结合，虚拟仿真与实际操作相结合，专项技术教学与综合实际应用相结合等；

结合课程特点、教学环境支撑情况采用不同的形式。例如：整班教学、分组交流、现场体验、项目协作等组织形式。

（五）学习评价

教学评价主要包括用人单位对毕业生的综合评价，行业企业对实习顶岗学生的知、能、素评价，兼职教师对学生实践能力的评价，教学督导对教学过程组织实施的评价，教师对教学效果的评价，学生对教学团队教学能力的评价，学生专业技能认证水平和职业资格通过率的评价，专业技能竞赛参赛成绩的评价，社会对专业的认可度等，形成独具学校特色、开放式、自主型教学质量保障体系。

（1）专业课程采用技能测试、职业素养相结合的方法，技能测试占 90%；职业素养占 10%；

（2）顶岗实习和毕业设计由校企人员组成的评定委员会根据学生出勤情况、周实习报告、顶岗实习总结、毕业设计论文或作品、带队或指导教师对学生的鉴定报告、企

业对学生的评价鉴定或答辩情况，综合定性给出优秀、良好、中、及格、不及格五个评定等级；

(3) 建立职业技能等级证书及学习成果积分认定、转换制度。

积极参与国家学分银行试点，通过国家级职业教育专业教学资源库的各联建院校、合作企业建立课程互选与学分互认联盟。鼓励学生取得人才培养方案之外的能体现各种资历、能力的成果，如各种职业技能竞赛、创新创业大赛、职业技能等级证书等，由学生本人提出申请，经过学校认定课积累并转换人才培养方案你得的课程及学分。

表 8-6 职业技能竞赛、创新创业竞赛学分转换

成果形式	可认定学分	可转换课程	备注
职业技能竞赛	6 学分，国赛一等奖； 4 学分，国赛二等奖； 3 学分，国赛三等奖。	游戏原画、游戏角色建模、游戏动作设计、游戏动画	同一参赛项目按照取得的最高荣誉认定学分，不累计认定。
世界技能大赛	20 学分，世界比赛第一名； 10 学分，世赛比赛前三名； 6 学分，入围世赛国家集训队前十名； 4 学分，入围省赛并代表湖南省参加国家选拔赛。		
行业企业竞赛	4 学分，国家级行业协会（学会）一等奖； 3 学分，国家级行业协会（学会）二等奖； 2 学分，国家级行业协会（学会）三等奖。	游戏原画、游戏角色建模、游戏动作设计、游戏动画	
大学生互联网+、挑战杯等创新创业大赛	6 学分，国赛一等奖； 4 学分，国赛二等奖； 3 学分，国赛三等奖。	创新创业课程	

表 8-7 职业技能等级证书学分转换

成果形式	可认定学分	可转换课程	备注
游戏美术设计职业技能等级证书（初级）	4	游戏原画、游戏角色建模	同一等级证书按照取得的最高荣誉认定学分，不累计认定。
游戏美术设计职业技能等级证书（中级）	6	游戏原画、游戏角色建模	
游戏美术设计职业技能等级证书（高级）	8	游戏原画、游戏角色建模	

（六）质量管理

质量管理是为了实现教学目标，按照教学规律和特点，对教学过程的全面管理。包括教学过程管理、教学业务管理、教学质量、教学监控管理等内容，加强专业教学管理对稳定专业教学秩序、提高教学管理水平、教学质量具有积极的推动和保障作用。

1. 教学过程管理重点关注兼职教师任课管理、认知和顶岗实习管理、实验实训 教学管理和毕业设计管理等。

2. 教学业务管理重点关注校企共同开展教研活动、职业资格证书标准嵌入专业核心课程、教学课件、顶岗实习、现场教学档案管理等。

3. 教学质量重点关注校企人员共同参与的教学计划制定与实施的过程管理、课程质量管理、教学检查和考核管理等。

4. 教学监控管理重点关注专业人才培养方案制（修）订的依据和实施，教学的组织和管理，教学环境和教学条件等。

九、毕业要求

1. 学生按本专业人才培养方案要求修完规定的课程，考核合格，达到毕业最低总学分 158 分，鼓励学生获得普通话二级乙等等级证书、高等学校英语应用能力 3A 级证书、湖南省计算机应用能力考试证书，体质测试达到教育部相关要求；

2. 鼓励学生获得职业资格证或“1+X”职业技能等级证书，可替代相应课程的考核，直接取得学分。

十、附录

附件 1：典型工作任务与职业能力分析.....	57
附件 2：教学流程安排表.....	58
附件 3：人才培养方案评审表.....	59
附件 4：人才培养方案变更审批表.....	60

附件 1：典型工作任务与职业能力分析

典型工作任务与职业能力分析表

目标岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
1. 原画绘制岗位	1. 了解设计稿； 2. 创作构思动作分析、起草稿； 3. 绘制正稿。	1. 动物、人物运动规律的把握能力； 2. 能根据游戏角色的性格，准确的表达动作特征，创造性地设计运动物体关键动态的能力。	Photoshop 、人体结构素描、游戏原画

2. 游戏美工岗位	1. 分析场景、道具设计稿； 2. 场景、道具模型制作。	1. 游戏软件的操作能力； 2. 场景模型、道具制作的基本能力； 3. 对场景、道具基本结构的了解表现能力。	游戏场景
	1. 分析角色设计稿； 2. 角色模型制作。	1. 游戏软件的操作能力； 2. 游戏角色模型制作的基本能力； 3. 对人物、动物基本结构的了解表现能力。	游戏原型制作、游戏角色建模
3. 游戏动画岗位	1. 分析动作设计稿； 2. 角色的骨骼设置； 3. 动作调节。	1. 游戏软件的操作能力； 2. 对人物、动物基本结构的掌握及表现能力； 3. 动物、人物运动规律的把握能力。	游戏动作设计、游戏动画

附件 2：教学流程安排表

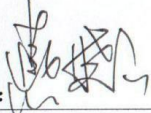
学年	学期	教学进程周次																										入学教育与军事教育	课堂教学	顶岗实习	复习考试	学业总结	其他	学期周数合计
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26							
第一学年	一	○	#	#	#	#	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	◎		…	…	…	…	…	4	14		1		1	20
	二	○	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	◎	…	…	…	…	…		18		1		1	20
第二学年	三	○	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	◎		…	…	…	…		18		1		1	20	
	四	○	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	◎	…	…	…	…	…		18		1		1	20	
第三学年	五	○	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	*/※	◎	◇	◇	◇	◇	◇		…	…	…	…		13	5	1		1	20	
	4	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◎	…	…	…	…	…		0	19		1	0	20		
		总 计																										3	79	24	5	1	5	120
符号说明	#入学教育与军事教育 */※课堂教学 ◎考试 …假期 ◎学业总结 ◇顶岗实习 ○开学准备（教师培训、学生返校、教学场所卫生、教学设施准备、教材发放等）																																	

附件 3：人才培养方案评审表

人才培养方案评审表

序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	万琼	猫头鹰数媒科技有限公司	技术总监	万琼
2	周叶	长沙问鼎网络科技有限公司	经理	周叶
3	郭龙华	湖南工艺美术职业学院	书记	郭龙华
4	燕晓山	湖南工艺美术职业学院	副院长	燕晓山
5	郭哲宇	湖南工艺美术职业学院	工学部主任	郭哲宇
6	曾锡敏	长沙梦之笔数码科技有限公司	毕业生代表	曾锡敏
7	赵偲浓	湖南工艺美术职业学院	在校生代表	赵偲浓

湖南工艺美术职业学院游戏设计专业 2021 级专业人才培养方案设计思路科学、条理清晰，人才培养目标定位明确，课程体系合理，具体可操作性强，同意 2021 级采用此方案执行。



评审组长签字： 2021 年 8 月 4 日

分管校领导审核意见： _____ 年 月 日

学校党委审核意见： _____ 年 月 日

附件 4：人才培养方案变更审批表

人才培养方案变更审批表

专业	游戏设计	年级	大一	调整要求	课程合并
调整前			调整后		
课程名称	《字体板式设计》	《photoshop》	课程名称	《photoshop》	
开课学期	大一上学期		开课学期	大一上学期	未变动
课程类别	专业基础课程		课程类别	专业基础课程	
课程性质	必修		课程性质	必修	
学分	8		学分	4	
周课时	16		周课时	16	
起止周			起止周		
调整原因	<p>字体板式设计偏向于平面设计，于游戏设计的毕业设计以及就业没有明显的课程作用。现将字体板式设计与 photoshop 课程相结合，提选出适合游戏专业方向的课程内容。</p> <p style="text-align: right;">工学部主任签字：  日期：2021.9.2</p>				
二级学院意见	<p style="text-align: right;">院长签字：  日期：2021.9.2</p>				
教务处意见	<p style="text-align: right;">教务处处长签字： 日期：</p>				
分管校长意见	<p style="text-align: right;">分管校长签字： 日期：</p>				

附件 4：人才培养方案变更审批表

人才培养方案变更审批表

专业	游戏设计	年级	大一	调整要求	替换
调整前		调整后			
课程名称	《影视基础》	课程名称	《透视基础》		
开课学期	大一上学期	开课学期	大一上学期	未变动	
课程类别	专业基础课程	课程类别	专业基础课程		
课程性质	必修	课程性质	必修		
学分	8	学分	4		
周课时	16	周课时	16		
起止周		起止周			
调整原因	影视基础课程与游戏策划课程中有大量重复的内容，而透视基础对游戏专业学生有着基础指导作用，对于 3D 模型的理解打下了基础。 工学部主任签字：郭哲宇 日期：2021.9.2				
二级学院意见	院长签字：[Signature] 日期：2021.9.2				
教务处意见	教务处处长签字： 日期：				
分管校长意见	分管校长签字： 日期：				

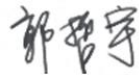

附件 4：人才培养方案变更审批表

人才培养方案变更审批表

专业	游戏设计	年级	大一	调整要求	新增
调整前			调整后		
课程名称		课程名称	《设计构成》		
开课学期		开课学期	大一上学期	未变动	
课程类别		课程类别	专业基础课程		
课程性质		课程性质	必修		
学分		学分	4		
周课时		周课时	16		
起止周		起止周			
调整原因	<p>设计构成为平面构成、立体构成、色彩构成。对游戏设计专业后期的游戏原画手绘课程与 3D 建模课程有着先行性指导作用，课程重要，特申请增加。</p> <p style="text-align: right;">工学部主任签字：郭碧宇 日期：2021.9.2</p>				
二级学院意见	<p style="text-align: right;">院长签字：[Signature] 日期：2021.9.2</p>				
教务处意见	<p style="text-align: right;">教务处处长签字： 日期：</p>				
分管校长意见	<p style="text-align: right;">分管校长签字： 日期：</p>				

附件 4：人才培养方案变更审批表

人才培养方案变更审批表

专业	游戏设计	年级	大一	调整要求		调整名称	
调整前		调整后					
课程名称	《游戏动作设计》		课程名称	《游戏角色设计》			
开课学期	大二上学期		开课学期	大二上学期			
课程类别	专业核心课程		课程类别	专业核心课程			
课程性质	必修		课程性质	必修			
学分	4		学分	4			
周课时	16		周课时	16			
起止周			起止周				
调整原因	<p>游戏角色设计是基于更改游戏原画后的课程调整，专业具有衔接性，游戏角色设计中包含有游戏动作设计。内容更加具体，更加针对毕业设计以及就业。</p> <p style="text-align: right;">工学部主任签字：  日期：2021.9.2</p>						
二级学院意见	<p style="text-align: right;">院长签字：  日期：2021.9.2</p>						
教务处意见	<p style="text-align: right;">教务处处长签字： 日期：</p>						
分管校长意见	<p style="text-align: right;">分管校长签字： 日期：</p>						

