

游戏艺术设计专业 2024 级人才培养方案

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： 2024 级

执 笔 人： 张望

参 与 者： 郭哲宇 徐蜜 刘杨

周瑶瑶 陈伟

二〇二四年七月

编制说明

一、概要描述

本游戏艺术设计专业人才培养方案旨在培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和数字游戏基本理论、数字绘画、动画原理等知识，具备游戏美术设计制作、游戏模型设计与制作、游戏动画设计与制作、游戏开发应用等能力，具有数字工匠精神和信息素养，能够从事游戏美工、角色场景建模、游戏动画设计与制作等工作的高素质技术技能人才。

二、主要内容

培养目标:明确游戏艺术设计专业人才应具备的专业知识、技能素养及职业道德要求，强调创新思维、实践能力与国际视野的培养。

课程体系:构建以“理论基础+专业技能+项目实践”为核心的课程体系，包括基础课程（如人体素描、设计构成、数字图形等）、专业课程（如游戏原画、游戏角色设计、游戏场景设计、游戏角色建模、游戏动画等）、实践课程（岗位实习、毕业设计等）及拓展课程（如动画运动规律、FLASH 二维动画等）。

教学方法:采用项目教学、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，同时还以综合能力培养为中心的“名师大师同堂授课的综合职业能力训练加‘MOOC+翻转’线上线下混合式”教学方法。

三、研制过程

游戏设计专业人才培养方案研制过程需紧密围绕行业需求与学生发展，明确培养目标，构建课程体系。过程中需调研行业趋势，分析岗位需求，确定专业方向；结合理论与实践，设计课程模块；注重创新能力与团队协作培养，实施多元化教学模式；持续评估与反馈，优化方案。

目 录

一、专业名称及代码	3
二、入学要求	3
三、修业年限	3
四、职业面向	3
五、培养目标与培养规格	4
(一) 培养目标	4
(二) 培养规格	4
六、课程设置及要求	6
(一) 课程体系构建	6
(二) 课程设置	9
(三) 课程描述	错误! 未定义书签。
七、教学进程总体安排	41
(一) 教学进度表	41
(二) 学时与学分分配表	43
八、实施保障	44
(一) 师资队伍	44
(二) 教学设施	46
(三) 教学资源	48
(四) 教学方法	50
(五) 学习评价	50
(六) 质量管理	53
九、毕业要求	53
十、附录	53
附件 1: 教学流程安排表	55
附件 2: 专业人才培养方案专家论证意见表	56
附件 3: 人才培养方案审批表	57
附件 4: 专业教学计划变更审批表	58

游戏艺术设计专业 2024 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

高中阶段教育毕业生、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

基本学制 3 年，扩招人群可根据学生学习需求灵活、合理、弹性安排学习时间，最多不超过 6 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 1）。

表 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
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	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(4-1 3-02-02)	游戏原画绘制岗位 游戏建模岗位 游戏动画岗位	1+x游戏美术设 计职业技能等级 证书(中、高级) 完美世界教育 科技(北京)有限 公司

表 2 职业发展路径表

岗位类型	预计年限	岗位名称
初始岗位	2	游戏原画绘制岗位 游戏建模岗位 游戏动画岗位
发展岗位	5	游戏特效制作岗位 游戏项目运营岗位 游戏策划岗位
迁移岗位	2	插画设计师岗位 影视动画岗位

五、培养目标与培养规格

◆（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握游戏艺术设计知识和游戏制作技能等相关的专业知识，具备三维软件、数字绘画等技能，面向动漫、游戏数字内容服务，能够从事游戏原画绘制、游戏建模、游戏动画工作的高素质技术技能人才。服务于湖湘动漫产业，发展三高四新战略。

◆（二）培养规格

针对游戏设计专业的素质、知识和能力目标设定，旨在确保学生能够满足主要岗位（如游戏原画师、游戏建模师、游戏动画师、游戏设计开发师、游戏策划师等）的胜任力要求，同时体现专业特色与学校办学理念的融合，通过拓展学习，能够任职（游戏特效制作岗位、游戏项目运营岗位、游戏策划岗位、影视动画岗位等）。

2. 素质目标

（1）思想政治素质：坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，自觉践行社会主义核心价值观，崇尚宪法、遵法守纪，具有深厚的爱国情感

和中华民族自豪感；立志肩负起民族复兴的时代重任，立志听党话、跟党走，立志扎根人民、奉献国家。

(2) 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。

(3) 文化素质：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。自觉传承弘扬汉字文化、传统文化、社交用语等中华优秀传统文化。

(4) 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。

(5) 专业素质：具备扎实的专业基础、良好的美术功底和创新意识，有良好的团队协作能力和沟通能力，具备较强的执行力，对自己的工作内容认真负责。

3. 知识目标

(1) 具备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) 掌握常用的电脑图形编辑工具；

(4) 掌握网页游戏、手机游戏具体流程制作标准；

(5) 具备一定的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。

(6) 掌握基本的语言文字知识、一般应用文写作知识及行业写作知识。

4. 能力目标

通用能力：

(1) 能够自觉规范使用国家通用语言文字、具有较好的语言表达与文字写作能力；

(2) 具备较强的学习能力，能够主动获取知识、掌握专业技能以及持续自我提升的能力；

(3) 具备良好的社会能力，能够有效沟通、团队合作、领导力以及适应社会环境的能力；

(4) 具备创新能力，具有创新思维、问题解决能力以及不断探索和尝试新事物的勇气。

专业能力：

(1) 具有游戏原画、模型、动画等制作标准和规范的学习能力；

(2) 具有游戏场景、人物、道具的绘制能力；

(3) 具有游戏场景、人物、道具三维模型制作的能力；

(4) 具有掌握人物运动规律的能力；

(5) 具有游戏角色动画制作能力；

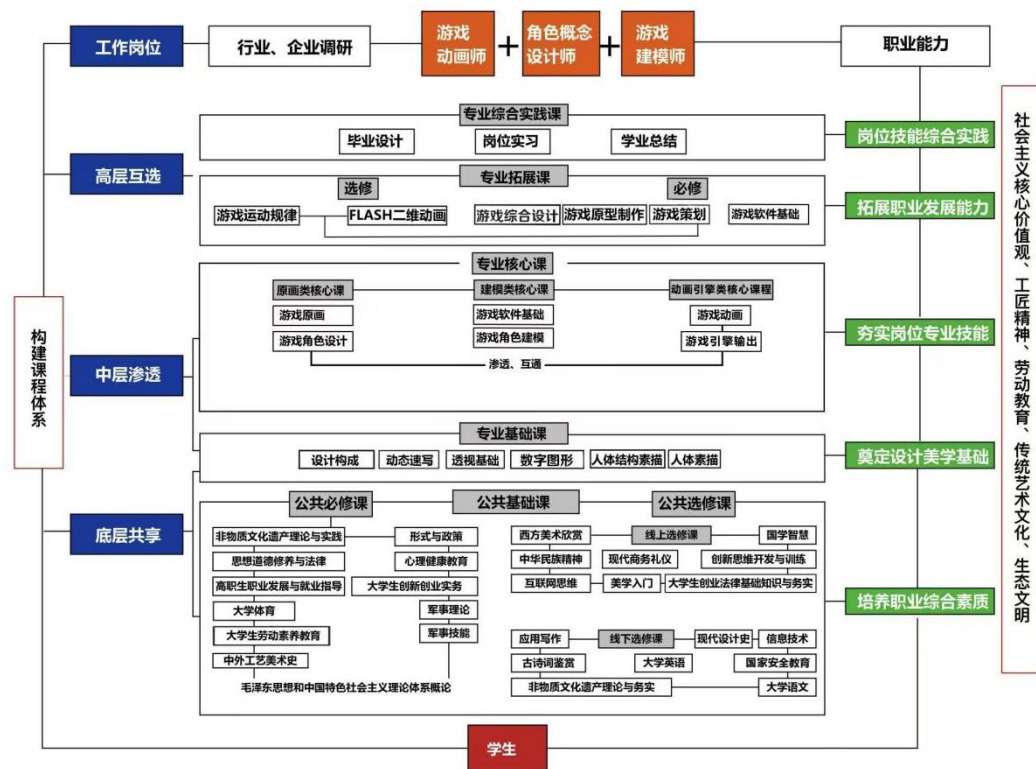
(6) 具有良好的审美和鉴赏能力。

六、课程设置及要求

◆(一) 课程体系构建

课程体系以培养高素质技术技能人才为目标，构建“理论基础+专业技能+项目实践”的思路结构。理论基础课程包括：公共基础课和专业基础课，为学生奠定坚实的理论基础和艺术修养；专业技能课程包括：专业核心课和专业拓展课，提升学生的专业技能和创作能力；项目实践课包括毕业设计、岗位实习、学业总结，通过项目实训、企业合作，强化实践能力，确保学生具备市场竞争力。（见表6-1）

表 6-1 课程设置体系图



（二）岗课赛证融通

1. 职业能力与课程对应关系

表 6-2 典型工作任务与职业能力分析表

岗位名称	典型工作任务	职业能力	对应课程
1. 游戏原画绘制岗位	1.1 绘制人物三视图	1.1.1 熟练使用数位板绘制能力； 1.1.2 绘制游戏角色三视图的能力。	《数字图形》
	1.2 绘制人物动作	1.1.1 人体动态准确的能力； 1.1.2 角色富有设计感的能力。	《游戏原画》
	1.3 绘制Q版角色	1.1.1 颜色搭配和谐的能力。	《游戏角色设计》
	1.4 绘制角色表情	1.1.1. 表情绘制的能力。	
2. 游戏建模岗位	2.1 制作游戏武器	2.1.1 制作武器模型白模与绘制贴图的能力。	《游戏软件基础》
	2.2 制作人物角色	2.2.2 制作人物模型与绘制贴图的能力。	《游戏角色建模》 《游戏场景建模》
3. 游戏动画岗位	3.1 调试人物动作	3.1.1 制作角色动画走、跑、跳等基本动作的能力。	《游戏原型制作》
			《游戏运动规律》 《游戏动画》

2. 课证融通

表 6-3 游戏艺术设计专业“课证融通”一览表

证书类别	证书名称	颁证单位	融通课程	
通用证书	高等学校英语应用能力考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	大学英语	
	普通话水平测试等级证书	湖南省语言工作委员会	大学语文	
“1+X”职业技能等级证书	1+x 游戏美术设计职业技能等级证书（中、高级）	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司	专业基础课程	数字图形、设计构成
			专业核心课程	游戏原画、游戏角色建模、游戏场景建模、游戏角色设计、游戏动画、游戏引擎输出
			专业拓展课程	游戏运动规律、游戏策划、游戏软件基础、游戏综合设计、FLASH 二维动画、游戏原型制作
	1+x 数字创意建模	浙江中科视传科技有限公司	专业基础课程	数字图形、设计构成
			专业核心课程	游戏原画、游戏角色建模、游戏场景建模、游戏角色设计、游戏动画、游戏引擎输出
			专业拓展课程	游戏运动规律、游戏策划、游戏软件基础、游戏综合设计、FLASH 二维动画、游戏原型制作
			实践教学环节	毕业设计、岗位实习

3. 课赛融通

表 6-4 游戏艺术设计专业“课赛融通”一览表

对应赛项	主办单位	融通课程	
“楚怡杯”湖南省职业院校技能竞赛“动漫制作”赛项	湖南省教育厅	专业基础课程	数字图形、设计构成
		专业核心课程	游戏原画、游戏角色建模、游戏场景建模、游戏角色设计、游戏动画、游戏引擎输出
		专业拓展课程	游戏运动规律、游戏策划、游戏软件基础、游戏综合设计、FLASH 二维动画、游戏原型制作
湖南省大学生公益广告大赛	湖南省教育厅	专业基础课	数字图形、设计构成
		专业核心课程	游戏原画、游戏角色建模、游戏场景建模、游戏角色设计、游戏动画、游戏引擎输出
		专业拓展课程	游戏运动规律、游戏策划、游戏软件基础、游戏综合设计、FLASH 二维动画、游戏原型

			制作
职业技能竞赛-3D 数字游戏艺术	世界技能组织	专业基础课	数字图形、设计构成
		专业核心课程	游戏原画、游戏角色建模、游戏场景建模、游戏角色设计、游戏动画、游戏引擎输出
		专业拓展课程	游戏运动规律、游戏策划、游戏软件基础、游戏综合设计、FLASH 二维动画、游戏原型制作
		实践教学环节	毕业设计、岗位实习

◆(二) 课程设置

本专业课程由公共基础课与专业（技能）课组成。本专业共开设 49 门课，学生共修 2808 学时，153 学分。本专业课程设置如下表所示。

表 6-5 课程设置一览表

课程模块名称		课程类型 (实施要求)	主要课程
公共基础课程		必修	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、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、大学生劳动素养教育
		选修	线下 大学语文、应用写作、大学英语、现代设计史、信息技术、国家安全教育、非物质文化遗产理论与实务、古诗词鉴赏
			线上 四史课程、劳动通论、工匠精神、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	必修	设计构成、动态速写、透视基础、数字图形、人体结构素描、人体素描
	专业核心课程	必修	游戏原画、游戏角色建模、游戏角色设计、游戏场景建模、游戏动画、游戏引擎输出
	专业拓展课程	必修	游戏软件基础、游戏原型制作、游戏策划、游戏综合设计
		选修	游戏运动规律、FLASH 二维动画
	专业综合实践课程	必修	毕业设计、岗位实习、学业总结

（三）课程描述

1. 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 28 门课程，47 学分，916 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》《思想道德与法治》《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》《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》《大学生劳动素养教育》等 12 门课程，592 学时，29 学分。公共必修课程设置及要求如下表所示。

表 6-5 公共必修课程设置及要求

序号	课程名称	学时	课程描述	
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	课程目标	素质目标：增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、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作贡献。 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基本理论、基本路线、基本方略。 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；具备理论思考习惯和理论思维能力。
			主要内容	（1）马克思主义中国化及其理论成果； （2）毛泽东思想； （3）邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。
			教学要求	（1）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。 （2）教学方法：讲授法、案例教学法、分组讨论法、任务驱动法等。 （3）师资要求：中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。 （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%。

2	思想道德与法治	48	课程目标	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。 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。 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。
			主要内容	(1) 绪论 担当复兴大任 成就时代新人； (2) 领悟人生真谛 把握人生方向； (3) 追求远大理想 坚定崇高信念； (4) 继承优良传统 弘扬中国精神； (5) 明确价值要求 践行价值准则； (6) 遵守道德规范 锤炼道德品格； (7) 学习法治思想 提升法治素养。
			教学要求	(1) 教学条件：依托湖南省精品在线开放课程《思想道德与法治》平台辅助教学，增强教学实效。 (2) 教学方法：讲授法、案例教学法、任务驱动法、分组讨论法等。 (3) 师资要求：中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。 (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%。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	课程目标	素质目标：增强对习近平新时代中国特色社会主义思想的认同，进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，自觉把个人发展融入中华民族伟大复兴之中。 知识目标：掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、重大意义。 能力目标：能运用习近平新时代中国特色社会主义思想的立场、观点、方法分析问题、解决问题。
			主要内容	导论 第一章：新时代坚持和发展中国特色社会主义 第二章：以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴 第三章：坚持党的全面领导 第四章：坚持以人民为中心 第五章：全面深化改革开放 第六章：推动高质量发展 第七章：社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略 第八章：发展全过程人民民主 第九章：全面依法治国 第十章：建设社会主义文化强国 第十一章：以保障和改善民生为重点加强社会建设 第十二章：建设社会主义生态文明

				第十三章：维护和塑造国家安全 第十四章：建设巩固国防和强大人民军队 第十五章：坚持“一国两制”和维护祖国统一 第十六章：中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体 第十七章：全面从严治党（具体以教育部下发的教材或讲义为准）
			教学要求	（1）教学条件：多媒体教学、网络课程。 （2）教学方法：理论讲授法、任务驱动法、案例教学法、小组研讨法等。 （3）师资要求：中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。 （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%。
4	形势与政策	40	课程目标	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。 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。 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、判断能力及行为适应能力。
			主要内容	（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）
			教学要求	（1）教学条件：多媒体教学。 （2）教学方法：案例教学法、任务驱动法等。 （3）师资要求：中共党员（或预备党员），具备马克思主义理论相关学科专业能力和素质。 （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%。
5	军事理论	36	课程目标	素质目标：增强爱国精神、传承红色基因、提高综合国防素质。 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。 能力目标：具备初步的军事理论素养；能够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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政:融入国防建设、国防动员、《中华人民共和国兵役法》等内容,将立德树人贯穿课程始终。 (2) 教学条件:多媒体设备,教学软件,职教云平台等。 (3) 教学方法:案例教学法、讲授法、提问法等。 (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。 (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%。
6	军事技能	112	课程目标	素质目标:增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识,传承红色基因,提高综合国防素质。 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。 能力目标:具备军事分析判断和应急处置能力;能够在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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政: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。 (2) 教学条件:训练场地、军械器材设备。 (3) 教学方法:教官现场示范教学,学生自我训练。 (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。 (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%。
7	心理健康教育	32	课程目标	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。 知识目标:了解当代大学生心理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。 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。

			主要内容	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理训练，设置了教学主题，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，掌握心理调适和发展的技巧，善于自我探索与调适。
			教学要求	(1) 课程思政：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。 (2) 教学条件：多媒体教学，职教云平台。 (3) 教学方法：讲授法、测评法、案例教学法、情景模拟等。 (4) 师资要求：具有心理学或教育学专业背景；拥有高校教师资格证、职业资格证等。 (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%。
8	高职生职业发展与就业指导	32	课程目标	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； 知识目标：了解职业发展的阶段特点；掌握职业选择与决策、职业生涯规划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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政 ：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、经验传授与职业指导实践相结合，把知识传授、思想启迪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，引导学生树立职业生涯发展的自觉意识，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。

				(2) 教学条件: 多媒体教学。 (3) 教学方法: 讲授法和线上教学法、案例教学法等。 (4) 师资要求: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础。 (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%。
9	大学生创新创业实务	32	课程目标	素质目标: 具备善于思考、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。 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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(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 (2) 教学条件: 多媒体教学。 (3) 教学方法: 讲授法和线上教学法、案例教学法等。 (4) 师资要求: 任课教师应具有扎实的理论和实践基础。 (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%。
10	中外工艺美术史	36	课程目标	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, 铸牢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。 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术特点; 掌握中外不同的工艺美术设计思想与风格特征。 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。

			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政: 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。 (2) 教学条件: 多媒体教学、超星学习通。 (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, 应具有扎实的工艺美术理论知识。 (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+平台学习数据的方式评定, 占总成绩的 60%。
11	大学体育	108	课程目标	素质目标: 具备良好的体育锻炼习惯; 能够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。 知识目标: 了解身体素质锻炼的基本知识; 掌握锻炼身体的基本技能; 掌握羽毛球、篮球、排球等的基本技术和技能。 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。
			主要内容	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学生掌握技术动作及锻炼能力, 每学期要求掌握一项运动技能。
			教学要求	(1) 课程思政: 融入团队协作精神、顽强拼搏精神、永不言弃的意志品质、民族自豪感和爱国主义精神等。 (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。 (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。 (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。 (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%。
12	大学生劳动素养教育	36	课程目标	素质目标: 树立正确的劳动观念, 尊重劳动、崇尚劳动; 主动涵养自身工匠精神、劳模精神; 具备爱岗敬业、遵纪守法的劳动态度。 知识目标: 了解劳动安全、劳动纪律的基本知识; 理解马克

				思主义劳动观；掌握劳动经验和相关技艺技能；继承和发扬中华民族艰苦奋斗、热爱劳动的优良传统，发挥自身的劳动技能优势，坚定以辛勤劳动为社会作贡献创作人生价值的人生追求。 能力目标：具备良好的劳动习惯和劳动实践能力；具备创造性地解决实际问题的能力；在实践当中能运用劳动法律维护自身的权益。
			主要内容	1. 理论篇：马克思主义劳动观 2. 道德篇：劳动精神与职业生活中的道德规范 3. 法治篇：劳动相关法律法规 4. 实践篇： （1）悟劳动之美：生活劳动实践 （2）悟精神之力：专业劳动实践 （3）悟奉献之乐：志愿劳动实践
			教学要求	（1）课程思政：融入勤俭、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。 （2）教学条件：多媒体教学/现场实践。 （3）教学方法：讲授法、演示法、实践法等。 （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。过程性考核成绩根据理论课堂表现、劳动实践表现等方面评定。其中理论课堂表现考核占总成绩的 20%，劳动实践表现考核占总成绩的 80%。

（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》《国家安全教育》《四史课程》《劳动通论》《工匠精神》《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。公共选修课程设置及要求如下表所示。

表 6-6 公共选修课程设置及要求

序号	课程名称	学时	课程描述	
1	大学语文	54	课程目标	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。
			主要内容	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) 语文能力训练(诵读、口语交际、辩论等)
			教学要求	(1) 课程思政：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、培养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：多媒体教学、超星学习通与学习强国。 (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；具有较强的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	18	课程目标	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；养成从事各专业必需的职业态度。 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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政：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。 (2) 教学条件：多媒体教学、超星学习通与学习强国。 (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，具有较强的语言文字表达能力。

				(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%。
3	大学英语	128	课程目标	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。 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。 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;具备职场应用的基本英语能力。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政: 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,与专业相结合,培养跨文化交际意识。 (2) 教学条件: 多媒体教学、超星学习通。 (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,具有较强的语言文字表达能力。 (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、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	36	课程目标	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。 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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政: 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。 (2) 教学条件: 多媒体教学。 (3) 教学方法: 任务驱动法、项目导向法、讨论法等。 (4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称,具有

				较强的美术理论功底。 (5) 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。
5	信息技术	48	课程目标	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。 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。 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。
			主要内容	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(acdsee、winrar、格式工厂)的使用。
			教学要求	(1) 课程思政: 本课程是一门实践性较强的公共选修课,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。 (2) 教学条件: 多媒体教学、计算机实训室。 (3) 教学方法: 根据不同的教学内容采用启发引导法、讲解演示法、案例分析法、任务驱动法等。 (4) 师资要求: 具有本科以上学历或讲师以上职称,具有较强的信息技术理论素养。 (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、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%。
6	国家安全教育	18	课程目标	素质目标: 树立国家安全底线思维,将国家安全意识转化为自觉行动,强化责任担当;具备良好的安全防范意识。 知识目标: 系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质,理解中国特色国家安全体系。 能力目标: 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。
			主要内容	新时代国家安全的形势与特点,国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义,国家安全相关法律法规,国家安全各重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法等。
			教学要求	(1) 课程思政: 通过延伸、拓展学科知识,主动运用所学知识分析国家安全问题,着力强化国家安全意识,丰富国家安全知识;理解总体国家安全观,掌握国家安全基础知识。 (2) 教学条件: 多媒体教室。 (3) 教学方法: 讲解演示法、案例分析法、分组讨论法等。

				(4) 师资要求: 中共党员(或预备党员), 本科以上学历或讲师以上职称, 具备扎实的思政工作经验, 具有扎实的国家安全教育理论和实践基础。 (5) 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%。
7	非 物 质 文 化 遗 产 理 论 与 实 务	18	课程目标	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。 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。 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, 有效地运用于现代生活设计实践的能力。
			主要内容	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, 延伸讲述非遗与社会政治、经济、文化的内在关系。
			教学要求	(1) 课程思政: 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力, 发现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。 (2) 教学条件: 多媒体教学、学习强国。 (3) 教学方法: 案例教学法、分组讨论法、任务驱动法等。 (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	18	课程目标	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含的深意；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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政：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：多媒体教学。 (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	四史课程	36	课程目标	素质目标：增进对党的政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，增强历史担当、情怀、责任和信念，知史爱党、知史爱国。 知识目标：深刻认识党为国家和民族作出的伟大贡献，了解党推进马克思主义中国化形成的重大理论成果。 能力目标：从党的历史中汲取智慧和力量，坚定不移听党话、跟党走，在全面建设社会主义现代化国家伟大实践中建功立业。
			主要内容	围绕党史、新中国史、改革开放史和社会主义发展史，全面讲授中国共产党为人民谋幸福、为民族谋复兴、为世界谋大同的实践史，以中国共产党的领导为主线、以党史为重点，讲清楚中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”，挖掘出历史规律背后蕴含着的对马克思主义真理、爱国主义情怀、共产党的初心和使命及对中华民族伟大复兴的不懈追求，从而明理增信崇德力行。
			教学要求	(1) 课程思政：以史鉴今、资政育人，总结历史经验、笃定信仰信念、传承红色基因，明理增信、崇德力行。 (2) 教学条件：线上教学。 (3) 教学方法：讲授法、混合式教学法。 (4) 师资要求：教授，具备扎实的教学能力。 (5) 考核评价：完成学习后参加线上考试。
10	劳动通论	36	课程目标	素质目标：帮助大学生树立正确的劳动观念，培养大学生积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。 知识目标：学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌。

				能力目标： 学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识，理解和形成马克思主义劳动观，树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌。
			主要内容	涵盖劳动科学不同领域的基础知识，围绕劳动主题，从历史到未来，完整勾勒出劳动科学的基本样貌，包括劳动的思想、劳动与人生、劳动与经济、劳动与法律、劳动与安全、劳动的未来等 17 章内容，培养学生劳动科学知识。
			教学要求	(1) 课程思政：将党的教育方针、热爱中学教育事业、坚持以学生为本的教育理念、适应时代和教育发展的需求等思想贯穿全课程，增进学生对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。 (2) 教学条件：线上教学。 (3) 教学方法：讲授法、混合式教学法。 (4) 师资要求：中国劳动关系学院的教授和副教授，具备扎实的教学能力。 (5) 考核评价：完成学习后参加线上考试。
11	工匠精神	36	课程目标	素质目标：增强学生职业荣誉感，树立精益求精、德艺并举、一丝不苟的工匠精神。 知识目标：了解工匠精神的内涵、历史与启示；明确工匠精神的时代特征、培育环境和核心要素；掌握工匠精神的培育方法。 能力目标：提高职业技能水平，培育学生精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。
			主要内容	本课程的设置旨在明确什么是工匠精神，为什么需要工匠精神和怎样培养工匠精神，培养学生自主认知、正确感悟工匠精神的能力。
			教学要求	(1) 课程思政：围绕培养学生自主认知、正确感悟工匠精神的能力，使之具有理解、践行、弘扬工匠精神的积极情感和自觉意识等内容进行教授，全面提升职业素质，奠定坚实的思想基础。 (2) 教学条件：线上互动式独立学习。 (3) 教学方法：讲授法。 (4) 师资要求：具有国家职业指导师资格资质，九江职业技术学院教授，具备扎实的教学能力。 (5) 考核评价：线上学习占 20%、章节测验占 30%、期末考试成绩占 50%；完成学习后参加线上考试。
12	现代商务礼仪	36	课程目标	素质目标：具备尊重他人、善解人意、体贴周到、真诚正派、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。 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。 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。
			主要内容	礼仪概述（发展历史）、日常交际礼仪、商务服饰礼仪、仪表仪态礼仪、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。
			教学要求	(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、体贴周到、做事有分寸等基本素养。 (2) 教学条件：多媒体教学、超星学习通。 (3) 教学方法：讲授法、小组讨论法、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，具有商务礼仪理论知识和文化素养。 (5) 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%。
13	美学入门	36	课程目标	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。 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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(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。 (2) 教学条件：多媒体教学。 (3) 教学方法：师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有艺术与美学理论知识素养。 (4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有商务礼仪理论知识和文化素养。 (5) 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%。
14	创新思维开发	18	课程目标	素质目标 ：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；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，

	与训练			使其具备创新能力，提升学生的专业素质；培养个性品质、创新能力和团队精神。 知识目标：了解创新原理；掌握创新思维方式和创新方法的内容；学会运用创新思维及方法解决现实问题。 能力目标：养成思考习惯和创新习惯，善于捕捉身边的“新”，善于通过思考在头脑中产生“新”；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；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；完成创新实践，以个人或小组的形式开展创新思维训练。
			主要内容	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
			教学要求	(1) 课程思政：培养学生尊重他人、善解人意、体贴周到、做事有分寸等基本素养。 (2) 教学条件：多媒体教学、超星学习通。 (3) 教学方法：讲授法、小组讨论法、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，具有创新思维和创新理念。 (5) 考核评价：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： 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，能较好地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的学习情况和学习效果。 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。 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，酌情给予加分，最高可获得 5 分。
15	互联网思维	18	课程目标	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。 知识目标：掌握互联网思维的核心理念；能够分析互联网成功案例中的互联网思维。 能力目标：通过互联网思维的学习，把互联网思维融入自

				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。
			主要内容	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、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。
			教学要求	(1) 课程思政：本课程内容的选取紧密结合社会发展的要求，坚持把立德树人作为根本，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。 (2) 教学条件：多媒体教学、计算机实训室。 (3) 教学方法：任务驱动法、讲授法、小组讨论法等。 (4) 师资要求：具有本科以上学历或讲师以上职称，具有创新思维和创新理念。 (5) 考核评价：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	18	课程目标	素质目标：增强尊法、学法、守法、用法意识，提高法治素养。 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。 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。
			主要内容	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。
			教学要求	(1) 课程思政：本课程是大学生创新创业教育的重要组成部分，从学生学的层面出发，有助于强化大学生的事业心、人生观、价值观培养，对于培养大学生创新创业精神，形成正确的创业观。 (2) 教学条件：多媒体教学、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。

				(3) 教学方法: 讲授法、案例教学法、任务驱动法、项目实训法、小组讨论法、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, 具有创新创业与法律基础理论知识素养。 (5) 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%。
--	--	--	--	---

2. 专业（技能）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, 共 21 门课程, 106 学分, 1892 课时。

(1) 专业基础课程

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

表 6-8 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	设计构成	1. 素质目标: 具备创新思维、形象思维、逻辑思维能力; 培养平面构成、色彩构成、立体构成的形式法则, 并能将这些形式语言准确地传达自己的思想。能正确地理解平面、色彩、立体构成的重要性, 并能灵活地运用的各个领域。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。 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, 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, 了解色彩调和的理论知识, 熟悉色彩调和的方法以及色彩构成的原则及方法。 3. 能力目标: 掌握平面、色彩、立体空间构成能	本课程由设计构成的实际运用、经典构成设计案例解析、针对专业特点的构成训练。主要分为三大内容模块组成, 涵盖内容有: (1) 平面构成的基本要素, 基本形的构成及法则; (2) 色彩概论、色彩的对比与调和、色彩的构成; (3) 立体构成概论、立体构成的基本形式、构成及法则。	(1) 课程思政: 提高对艺术构成的法则掌握。深入挖掘中华优秀传统文化蕴含的思想观念、人文精神、道德规范, 借鉴与表达传承民族文化根脉, 创造新的民族文化价值。 (2) 教学条件: 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。 (3) 教学方法: 主要采用讲授法、案例教学法、任务驱动教学法、项目教学法等; 采用线上+线下的交互教学模式。 (4) 师资要求: 具有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。 (5) 考核评价: 灵活多样的考核方式可以全面考核

		力以及工作、学习的主动性。能够掌握对平面、色彩的组织能力及空间设计思维能力，掌握独立思考能力和动手能力。		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%。
2	动态速写	1.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。 2.知识目标：了解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。 3.能力目标：掌握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。	本课程分四个模块组成，涵盖内容有： (1) 单个动态人物写生。 (2) 连续动态人物写生及默写（男人）。 (3) 连续动态人物写生及默写（女人）。 (4) 连续动态人物写生及默写与空间场景设计。	(1) 课程思政：注重学生全面发展，锻炼观察能力，要求学生掌握不同运动姿势的默写等技能。 (2) 教学条件：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。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 考核评价：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%。
3	透视基础	1.素质目标：具备创新思维、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，形成良好地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；具有精益求精的工匠精神；具备尊重宽容、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、对中国传统文化、特色工艺、技能结构用途有个初步了解，对古人智慧的了	本课程由透视的特征、功能及各种透视的基本画法三大模块组成，涵盖内容有： (1) 讲授透视基本理论知识等，透视的基本原理和绘制方法。 (2) 运用所学透视基本理论知识进行透视人物写生练习。 (3) 运用所学透视知识进行游戏人物与场景创作。	(1) 课程思政：将立德树人贯穿教学全过程，创作社会主义核心价值观情感色彩作品等，培育工匠精神，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。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (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。 (4) 师资要求：具有研究生学历或讲师以上职称，应

		解、赞叹、尊重及工匠精神意识培养，传承创新精神建立文化自信等。 2. 知识目标：了解透视现象与透视学、透视规律以及常见的透视表现方法，熟练地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。 3. 能力目标：能够将工匠精神和、树立文化自信等内容融入透视基础的教学过程中，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。		具有扎实理论基础和丰富实践经验。 (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%。
4	数字图形	1. 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。 2. 知识目标：了解数字图形的主要软件 Photoshop 的界面、工具、命令和图形编辑使用方法与技巧，熟悉 Photoshop 软件对人物形象进行绘制等设计表达。 3. 能力目标：掌握排版和利用手绘板绘图的能力。	本课程包括图形处理方法、图层的使用技巧、颜色调整技巧五大模块组成，涵盖内容有： (1) Photoshop 软件环境与操作基础； (2) Photoshop 绘画工具、选区工具、钢笔工具的使用方法； (3) Photoshop 图层原理、蒙版原理的运用； (4) Photoshop 滤镜效果的参数设置及使用方法； (5) Photoshop 综合实训。	(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。 (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。 (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。 (4) 师资要求：具有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。 (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%。
5	人体结构素描	1. 素质目标：具备自主学习意识、创新创意思维；具有开阔视野，提高艺术素养和审美品位。具备严谨、细致的工作学习作风。 2. 知识目标：了解人体结构的特点、人体结构素描的表现形式和方法。 3. 能力目标：掌握对人体结构的敏锐地观察能力、感受能力及游戏设计专业所需造型能力。	本课程由五个模块组成，涵盖内容有： (1) 躯干结构练习 (2) 上肢结构练习 (3) 下肢结构练习 (4) 头部结构练习 (5) 全身结构练习	(1) 课程思政：让学生拥有发现美的眼睛，提升欣赏水平。要求学生掌握人体各个形体特点之后，能轻松而有根据地完成人体结构素描等技能。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法：主要采用讲授法、案例教学法、采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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%。
6	人体素描	1. 素质目标：具备自主学习意识、创新创意思维；具有开阔视野，提高艺术素养和审美品位。具备严谨、细致的工作学习作风。 2. 知识目标：了解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。 3. 能力目标：掌握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。	(1) 躯干、四肢精微素描练习； (2) 半身人体精微素描练习； (3) 全身人体精微素描练习。	(1) 课程思政：锻炼学生吃苦耐劳的能力，持之以恒的耐力。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。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法：主要采用讲授法、案例教学法、采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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%。
--	--	--	------------

(2) 专业核心课程

包括《游戏原画》《游戏角色建模》《游戏角色设计》《游戏场景建模》《游戏动画》《游戏引擎输出》等 6 门课程，576 学时，36 学分。

表 6-9 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	1. 素质目标: 具备严谨、细致、精益求精的工匠精神；具有游戏制作团队协作精神；具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性；培养纪律意识、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。 2. 知识目标: 了解 PS 软件的操作界面以及游戏原画设计涉及到的工具命令；掌握 PS 软件的基础之上，了解游戏原画设计的基本流程，包括场景原画设计和角色原画设计；了解场景原画设计的基本要求和基本技法，了解游戏角色原画设计三视图的设计要求和方法；了解 AIGC 工具，为游戏原画设计前期提供素材及创意。 3. 能力目标: 掌握 PS 软件的操作界面环境，熟练操作游戏原画设计涉及到工具命令的能力；掌握 PS 软件设计出场景原画的能力；能够运用 PS 软件画出游戏角色原画设计三视图的能力；能够搜集相关游戏行业资讯、游戏行业资料，能够尽快了解游戏行业以及整个游戏行	(1) 游戏原画的基本原理和制作步骤； (2) AIGC 工具的操作方法； (3) 线条提炼及绘制方法； (4) 人体比例分析及肌肉讲解； (5) 了解五官比例及表情的绘制方法； (6) 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。	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神要求学生掌握游戏原画绘制等技能。弘扬中国传统文化。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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：基础知识考核占 20%，作品制作考核占 40%，综合实训考核占 30%，职业素质考核占 10%。

		业的就业环境和趋势；能够正确使用 AIGC 工具。		
2	游戏角色建模	1. 素质目标: 具备严谨、细致、精益求精的工匠精神；具有游戏制作团队协作精神；具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性；树立纪律意识、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。 2. 知识目标: 了解游戏制作的标准和要求，熟悉游戏模型 UV 的拆分和编辑；熟悉面向对象三维软件基础思想和基本理论；熟悉 3D MAX 的界面环境；了解游戏模型创建、修改模型及模型变形用到的一系列工具操作的使用。 3. 能力目标: 掌握 3D MAX 的界面环境，能够操作各个界面的命令的能力；能够运用标准基本体、修改器相关命令创建出模型的能力；能够运用修改器进行模型 uv 编辑的能力；能够搜集相关游戏行业资讯、游戏行业资料，能够尽快了解游戏行业以及整个游戏行业的就业环境和趋势。	(1) 3ds Max 界面认识； (2) 文档参数设置、系统相关设置； (3) 工具命令的运用； (4) 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； (5) 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。	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握运用 3ds Max 进行游戏角色建模。合理运用新型软件推陈出新。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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：基础知识考核占 20%，作品制作考核占 30%，综合实训考核占 40%，职业素质考核占 10%。
		1. 素质目标: 具备严谨、细致、精益求精的工匠精神；具有游戏制作团队协作精神；具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性；树立纪律意识、规范意识、创新	(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； (2) 设计单个角色，如主人公、NPC、怪	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，融入优秀传统文化、增强文化自信，要求学生掌握动作设计在游戏艺术设计中的运用等技能。 (2) 教学条件：采用线上+

3	游戏角色设计	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。 2.知识目标:了解原画稿的要素;掌握原画师的职责与修养;掌握修饰动作的基本手法;掌握力的原理、夸张。 3.能力目标:掌握良好的动画感觉、对于人物、动物的肢体、表情语言、节奏感有敏感的理解能力,能够表现流畅、自然的动画效果。掌握良好的节奏感,丰富的手调动画能力,能够把握游戏动作,表现流畅、自然的动画效果。	物 BOSS 等。	线下的交互教学模式。 (3) 教学方法:采用项目教学法。 (4) 师资要求:具有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。 (5) 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:基础知识考核占 10%,综合实训考核占 80%,职业素质考核占 10%。
4	游戏场景建模	1.素质目标:具备严谨、细致、精益求精的工匠精神;具备游戏制作团队协作精神;具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性;树立纪律意识、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。 2.知识目标:了解游戏场景设计风格类型及任务,熟悉游戏场景的空间设计与镜头表现,了解色彩创作及光影造型;了解游戏场景中的陈设道具与材质表现;熟悉游戏场景模型的制作; 3.能力目标:能够运用所学知识进行游戏场景设计创作构思能力;掌握良好的游戏场景设计习惯,设计的概念及要求,设计元素造型表现的能力;掌握场景空间	(1) 3DMAX 游戏场景的概念; (2) 三维场景的定义; (3) 三维场景制作的原则与要领、场景的透视基础。	(1) 课程思政:融入工匠精神、纪律意识、创新精神,要求学生掌握运用 3DMAX 进行场景模型制作等技能,将中国传统与现代艺术需求相结合。 (2) 教学条件:采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法:采用项目教学法。 (4) 师资要求:具有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。 (5) 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%。

		结构方式、色彩、气氛、光影等总体构思的能力；掌握搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；运用透视原理进行表现对象的能力；掌握结合游戏剧情的原创设计能力，场景模型制作的能力。		
5	游戏动画	1. 素质目标：具备严谨、细致、精益求精的工匠精神；具有游戏制作团队协作精神；具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性；树立纪律意识、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。 2. 知识目标：了解角色动画的思想和基本理论；熟悉游戏角色动画的界面环境；熟练掌握标准模型基本骨骼创建、修改及变换操作的使用；熟练掌握骨骼的编辑和动作的创建，K 动作关键帧等。 3. 能力目标：掌握设置软件角色动画的界面环境、参数的能力；能够把握关键帧动画在角色的运动中的控制的能力；运用动画规律和技巧赋予角色走路、跑步、跳跃动作，使角色的动画更加生动灵活。	(1) 游戏动画概念的深入理解； (2) 设置编辑关键帧、动画曲线、骨骼、蒙皮菜单详解； (3) 角色骨骼的搭建、表情动画、蒙皮、绑定设置； (4) 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。	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握运用 3ds Max 进行游戏动画制作等技能，培养学生的工匠精神。 (2) 教学条件：采用多媒体与计算机房演示教学模式。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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：基础知识考核占 10%，作品制作考核占 40%，综合实训考核占 40%，职业素质考核占 10%。
		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	(1) unity3d 界面认识。 (2) 属性参数设置、场景设计。 (3) 简单脚本编程等。	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握游戏设计与开发等技能，具有创新精神。 (2) 教学条件：采用多媒体与计算机房演示教学模式。

6	游戏引擎输出	用方法与技巧的学习。 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,最终完成游戏的输出。		(3) 教学方法:采用项目教学法。 (4) 师资要求:具有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。 (5) 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%。
---	--------	---	--	--

(3) 专业拓展课程

包括《游戏原型制作》《游戏策划》《游戏软件基础》《游戏综合设计》《游戏运动规律》《FLASH 二维动画》等6门课程,352学时,22学分。

表 6-10 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	游戏原型制作	1. 素质目标: 具备严谨、细致、精益求精的工匠精神;具有游戏制作团队协作精神;具备游戏设计工作、学习的主动性和能动性;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。 2. 知识目标: 了解游戏原型的概念、目标和要求;熟悉游戏原型制作的基本理论;熟悉游戏原型制作的基本步骤与基本技法;了解游戏原型的基本特征与绘画;了解游戏原型制作的成型原理,主要是立体三维观察方法。 3. 能力目标: 养成良好的动手习惯,能够轻松	(1) 了解油泥原模概述、油泥原模的特点与构思。 (2) 油泥原模的表现形式和方法。 (3) 游戏角色性格特征与气质表现。 (4) 油泥原模制作中注意的问题等。	(1) 课程思政:融入工匠精神、纪律意识、创新精神,要求学生掌握运用油泥进行油泥原模制作等技能。制作出人民群众喜闻乐见的有影响力的作品。 (2) 教学条件:采用多媒体与计算机房演示教学模式。 (3) 教学方法:采用项目教学法。 (4) 师资要求:具有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。 (5) 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:基础知识考核占10%,作品制作考核占60%,综合实训考核占20%,职业

		地描绘物象；掌握提炼物象特征的能力；能够运用造型能力，为专业做好铺垫；能够搜集相关游戏行业资讯、游戏行业资料，掌握游戏行业以及整个游戏行业的就业环境和趋势。		素质考核占 10%。
2	游戏策划	1. 素质目标：具备自主学习意识，增强创新思维。具有综合学习能力素质，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：了解视听语言在游戏设计中的主要特点与常用的表现手法。 3. 能力目标：掌握运用设计、逻辑、引擎技术能力。	(1) 了解游戏制作的基本知识。 (2) 掌握游戏创作的基本要领。 (3) 熟悉游戏策划编写。	(1) 课程思政：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握游戏策划等技能，有与时俱进的精神。 (2) 教学条件：采用多媒体与计算机房演示教学模式。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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%。
3	游戏软件基础	1. 素质目标：具备较为扎实的软件操作基础，面对问题有较为清晰的解决思路，对事物有条理地解析能力。 2. 知识目标：了解 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，熟悉 3DMAX 软件对基础模型进行制作。 3. 能力目标：掌握实际动手操作能力、自主学习能力，能解决现实模型制作过程中出现的问题。	(1) 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； (2) 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：融入工匠精神、纪律意识、创新精神，要求学生掌握运用 3DMAX 进行模型制作等技能。 (2) 教学条件：采用线上+线下的交互教学模式。 (3) 教学方法：采用项目教学法。 (4) 师资要求：具有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。 (5) 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%。

4	游戏综合设计	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:整理归纳三年游戏课程的主要特点与常用的表现手法。 3.能力目标:掌握游戏设计、理论实践、完成毕业设计前期工作的能力。	(1)前期策划设计。 (2)剧本创作、角色造型和场景风格设计。 (3)游戏综合设计概论。 (4)游戏综合设计与传统动画作品的区别。 (5)游戏综合设计制作流程。 (6)游戏综合设计的表现内容、形式及语言。 (7)角色制作。 (8)创建角色模型。 (9)模型材质、贴图和骨骼蒙皮讲授。 (10)动画制作讲授。	(1)课程思政:课程思政建设内容要紧紧围绕坚定学生理想信念,以爱党、爱国为主线,系统中华优秀传统文化教育。 (2)教学条件:采用多媒体与计算机房演示教学模式。 (3)教学方法:采用项目教学法。 (4)师资要求:具有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。 (5)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%。
5	游戏运动规律	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。 2.知识目标:熟悉运动力学原理,了解人物、动物走、跑和跳跃的基本运动规律,能更好地表现动作的节奏。 3.能力目标:掌握熟练画出人物走、跑、跳,动物行走、爬行、鸟类动物飞行的运动规律能力。	(1)动画的基本原理和制作步骤。 (2)人物、动物常规运动规律及其表现技法。 (3)人物特殊运动规律及其表现技法。 (4)爬行类动物行走运动规律、鸟类动物飞行运动规律。	(1)课程思政:融入工匠精神、纪律意识、创新精神,要求学生掌握动画运动规律在动画片动作中的运用技能。 (2)教学条件:采用线上+线下的交互教学模式。 (3)教学方法:采用项目教学法。 (4)师资要求:具有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。 (5)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%。
		1.素质目标:具备严谨务实、敢于创新的工匠精神,具有爱祖国、有担当、有钻研精神的专业人才。	(1)FLASH界面认识、文档参数设置、系统相关设置。 (2)工具命令的运用、图形编辑原理、	(1)课程思政:融入工匠精神、纪律意识、创新精神,要求学生掌握动画技法在游戏动作中的运用等技能。 (2)教学条件:采用线上+

6	FLASH 二维动画	2. 知识目标: 了解设定 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。 3. 能力目标: 掌握 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。	图像处理方法。 (3) 图层的使用技巧、颜色调整技巧、边线的处理方式等。	线下的交互教学模式。 (3) 教学方法: 采用项目教学法。 (4) 师资要求: 具有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。 (5) 考核评价: 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) 专业综合实践课程

包括《毕业设计》《岗位实习》《学业总结》等 3 门课程, 644 学时, 28 学分。

表 6-11 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	毕业设计	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。 2. 知识目标: 了解毕业设计创作的标准与要求; 了解毕业设计选题的范围, 熟悉选题的方法与技巧; 了解毕业设计制作要求与标准; 熟悉毕业设计展板的制作方法; 了解毕业设计总结的撰写要求以及答辩的流程、方法与技巧。 3. 能力目标: 掌握在实践中发现问题、解决问题的能力; 能够运用创新能力; 掌握较强的资料收集与整理能力; 具	(1) 设计方案的综合设计工作。 (2) 毕业设计成果相关资料填写。 (3) 毕业设计答辩。 (4) 毕业设计布展。 (5) 毕业生推介会等。	(1) 课程思政: 融入工匠精神、团队意识、协作意识, 系统地提升学生的思想品德、工作态度, 增强事业心和责任感。 (2) 教学条件: 电脑、投影仪、手绘板、提案台等。 (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理论知识与实践技能, 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之目的。

		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。		(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。 (5) 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%。
2	岗位实习	1. 素质目标：具备爱岗敬业和诚信为重点的良好职业道德，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。 2. 知识目标：熟悉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。 3. 能力目标：掌握与人沟通协作能力、组织管理能力、职业态度与规划的能力以及创新意识。	(1) 完成对企业文化的认识学习； (2) 专业知识的梳理与系统化； (3) 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； (4) 基于游戏设计专业实际面向的典型工作岗位的生产一线作为岗位实习任务。	(1) 课程思政：融入质量安全意识、团队意识、节能环保意识，系统地提升学生的思想品德、工作态度，增强事业心和责任感。融入工匠精神、纪律意识、创新精神，提升毕业班学生的职业素养、道德修养，帮助学生在岗位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。 (2) 教学条件：岗位实习企业。 (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，进行岗位实习与实践任务，结合职业方向选择适宜的岗位完成实习。 (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。企业教师需在企业连续工作 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,承担实训教学或岗位实习指导教师工作。 (5) 考核评价: ①本课程为专业综合实践课程,开设在大三第一、第二学期,岗位实习课程指导教师及辅导员向学生公布岗位实习课程的实施方案,需毕业生签订安全责任书、填报实习申请并签订三方合同。 ②完成以上程序后即开始进行岗位实习课程。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。 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。
3	学业总结	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。 2. 知识目标: 了解毕业生离校手续;熟悉毕业设计展流程;毕业典礼与优秀毕业生推介。 3. 能力目标: 掌握设计作品展陈能力;掌握对作品讲解、展示能力;具有求职竞聘与个人推介能力。	毕业设计展、离校手续办理、毕业典礼、毕业生推介会等环节。	(1) 课程思政: 融入工匠精神、团队意识、协作意识,系统地提升学生的思想品德、工作态度,增强事业心和责任感。 (2) 教学条件: 毕业设计展厅、专业教学工作室。 (3) 教学方法: 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。 (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。 (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%。
--	--	--	--	--

七、教学进程总体安排

（一）教学进度表

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	必修	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	08100001	2	32	30	2		2/16						
		思想道德与法治	08100003	3	48	40	8	2/14	2/10						
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	08100008	3	48	36	12			2/18	2/6			★	
		形势与政策	08100004	1	40	32	8	2/5	2/5	2/5	2/5				
		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	32	18	14	4/4	4/4						
		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				

湖南工艺美术职业学院
游戏艺术设计人才培养方案

专业 课程	专业 基础	必修	中外工艺美术史	06100003	2	36	36	0			2/18											
			大学体育	06100004	6	108	8	100	2/1 2	2/14	2/14	2/14										
			大学生劳动素养教育	10100003	2	36	6	30	1/8	2/6	1/8	1/8										
			小计		29	592	306	286														
			大学语文	06200001	3	54	54	0	2/9	2/9	2/9											
			应用写作	06200003	1	18	9	9				2/9										
			大学英语	06200006	8	128	128	0	4/1 6	4/16												
			现代设计史	06200007	2	36	26	10				2/18										
			信息技术	06200008	3	48	24	24	2/1 2	2/12												
			非物质文化遗产理论与实务	06200009	1	18	18	0			2/9											
			国家安全教育	08100015	1	18	12	6		2/9												
			古诗词鉴赏	06200011	1	18	18	0		2/9												
			小计		15	270	221	49	此类课程为线下选修课，学生从开设的8门课程20个学分中，修满15学分													
		通识 选修 课	四史课程	221109020 1	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													
			劳动通论	201109020 8	2	36	36	0														
			工匠精神	201109020 6	2	36	36	0														
			现代商务礼仪	191109020 9	2	36	36	0														
			美学入门	191109020 8	2	36	36	0														
		就业 创业 类 选修 课	创新思维开发与训练	201109020 3	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	201109020 4	1	18	18	0														
			大学生创业法律基础知识与实务	191109021 0	1	18	18	0														
			小计		3	54	54	0														
			合计		47	916	581	335														
专业 课程	专业 基础	必修	设计构成	09400001	4	64	32	32	16/4													
			动态速写	09400002	3	48	8	40	16/3													
			透视基础	09400023	3	48	8	40	16/3													
			数字图形	09400003	4	64	30	34	16/4													

此
课
程
关
于
线
下
选
修
课

课程		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				★	△
		游戏角色设计	09500022	6	96	34	62			16/6				★	△
		游戏场景建模	09500023	6	96	34	62				16/6			★	△
		游戏动画	09500024	6	96	16	80				16/6			★	△
		游戏引擎输出	09500025	6	96	16	80					16/6		★	
		小计		36	576	166	410								
专业拓展课程	必修	游戏原型制作	09600013	6	96	34	62			16/6				★	
		游戏策划	09600014	6	96	20	76				16/6			★	
		游戏软件基础	09600015	6	96	24	72		16/6					★	
		游戏综合设计	09600016	4	64	10	54					16/4			
	选修	游戏运动规律	09600012	3	48	8	40				16/3				
		FLASH 二维动画	09500001	3	48	20	28		16/3						
		小计		22	352	88	264								
专业综合实践课程	必修	毕业设计	09700001	3	48	8	40					16/3			
		岗位实习	09700002	24	576	0	576					24/5	24/19		
		学业总结	09700003	1	20	0	20						20/1		
		小计		28	644	8	636								
合计				106	1892	372	1520								
总计				153	2808	953	1855								

备注：1. 表★为考试科目，其余为考查科目。

2. 《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。

3. 表△为 1+X 证书学分转换课程。

4. 专业拓展课程要求学生从开设的 6 门课 28 个学分中，修满 22 个学分。

◆（二）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	47	30.7%	916	32.6%	
专业（技能）课程	106	69.3%	1892	67.4%	

合计	153	100%	2808	100%	
其中	选修课（含公共选修和专业选修）		318	18.2%	
	实践教学环节		1779	66.2%	

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业的生师比不超过 18:1，师资主要采用人才引进、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，应构建教师教学创新团队建设，高素质的双师型教师占比 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艺术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，具有较高水平的教学能力；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艺术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培训班;

(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岗位实习指导教师。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岗位实习指导教师工作。

◆(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、人物素描等训练,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。	人物速写、人体结构素描、人体素描、设计构成等。	动态速写、人体结构素描、人体素描、设计构成等。
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、游戏原画绘制、游戏角色设计等。	数字图形、游戏原画、游戏角色设计等。
3	游戏美术设计工作室	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、游戏角色设计、游戏场景模型制作、游戏动画制作等。	游戏角色建模、游戏角色设计、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、岗位实习实训等。	毕业设计、岗位实习实训等。	毕业设计、岗位实习等。

2. 学生实习基地基本要求

表 8-2 校外实习基地配置与要求表

序号	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	完美世界教育科技（北京）有限公司	35	投影仪、电脑等。	次世代模型制作实训、游戏交互动画设计实训、游戏引擎特效制作实训、虚幻引擎蓝图实训、岗位实习	岗位实习
2	湖南犇腾巨浪数字科技有限公司	35	投影仪、电脑等。	游戏动画制作实训、游戏特效制作实训、游戏模型制作实训、岗位实习	岗位实习
3	湖南草花互动科技股份有限公司	15	投影仪、电脑等。	游戏交互动画设计实训、游戏引擎特效制作实训、虚幻引擎蓝图实训、岗位实习	岗位实习
4	湖南乐玩无限网络科技有限公司	30	投影仪、电脑等。	游戏运营实训、游戏主播实训、游戏宣传设计实训、岗位实习	岗位实习

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岗位实习。

（1）管理体制

学校成立校企合作处，由校领导担任组长，成员包括教务处、招生就业处、科研处等相关部门负责人。负责全校校企合作的规划、协调、管理和监督。负责制定校企合作政策、规划，协调校内外资源，监督合作项目进展，评估合作效果。负责具体实施合作项目，包括与企业沟通、学生组织、教学管理、实习实训安排等。

数字艺术学院设立校企合作工作小组，具体负责本院系与企业的合作事宜，包括日常联系、项目执行、学生管理等。

（2）管理制度

校企合作管理制度是规范校企合作行为、保障合作双方权益的重要基础。与合作企业签订正式合同或协议，明确双方的权利、义务和违约责任。合同或协议应涵盖合作内容、期限、经费、知识产权、保

密条款等方面。制定校企合作学生管理办法,明确学生和企业实习实训期间的纪律要求、安全管理、考核评价等事项。安排指导教师负责学生和企业期间的学习指导、生活关心和心理健康教育。建立健全校企合作成果管理制度,明确成果归属、分享和转化机制。鼓励教师和学生积极参与校企合作项目的研究开发工作,并对取得的重要成果给予表彰和奖励。

(3) 合作机制

学校可以为企业提供技术研发、人才培养等方面的支持;企业则可以提供学生实习实训、就业创业等方面的机会。双方共享教学资源、实验设备和研究成果等资源,提高资源利用效率。

建立校企合作例会制度或定期沟通机制,加强双方之间的沟通交流和信息共享。通过座谈会、研讨会等形式增进相互了解和信任,共同商讨解决合作中遇到的问题和困难。

校企双方坚持互利共赢的原则开展合作活动,确保合作项目能够取得良好的经济效益和社会效益。学校通过合作提升教学质量和科研水平;企业通过合作获得人才支持和技术创新成果。

◆(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

游戏专业教材优先选用近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	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
2	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
3	游戏角色建模	3ds Max 动漫游戏角色设计	专业推荐教材	人民邮电出版社	李瑞森	2019
4	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	ZBrush 2020 入门到精通【实用知识】	https://www.yiihuu.com/a_8999.html
2	【3DMAX 人物建模】从无到一个完整的角色模型，零基础 box 到完整人物角色建模完整流程讲解	https://www.bilibili.com/video/BV1wb4y1X7b7/
3	Photoshop2020 平面设计全套课	https://zixue.3d66.com/course/1431.html
4	PS-构图-古风人物插画	https://huke88.com/course/68986.html?spm_from_id=736974652f696e6465782d6e6577.63.10237
5	次世代美少女角色案例教学	https://www.aboutcg.org/courseDetails/1562/introduce
6	智慧职教平台	https://www.icve.com.cn/portal_new/courseinfo/courseinfo.html?courseid=fne0aisqxajiylelrkf kq

◆(四) 教学方法

推广工作室和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，同时还以综合能力培养为中心的“名师大师同堂授课的综合职业能力训练加‘MOOC+翻转’线上线下混合式”教学方法。名师直播，优质教育资源共享；实训导师贴身指导，教学与实训同步；企业导师实时指导，商业项目的直接导入与生产过程进行反馈。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

表 8-6 学习评价表

评价内容	评价标准
学习态度	1. 出勤情况：严格遵循学校规章制度，做到不迟到、不早退、不旷课。 2. 遵章守纪：严格遵守课堂纪律和考场纪律。 3. 主动学习：学习目的明确，专心听讲，认真笔记，独立思考，敢于提问，积极参与教学活动。 4. 作业情况：按时按质完成作业，不抄袭、不敷衍。
学习过程	阶段测试：参加随堂测验、单元课测验（作业），真实反映所学知识掌握程度和灵活运用情况。 增值评价：根据课程项目实训成果，判断学生阶段性学习所取得的成就。
学习效果	结课作业：通过结课作业综合反映所学知识的掌握情况和灵活运用的程度。
评分细则	1. 评分办法：按照学习态度、学习过程、学习效果计算课程学期总评成绩，其中学习态度占 30%，学习过程占 20%，学习效果占 50%。 2. 评分依据：根据学生在学校学习的表现情况，参照《授课计划》《学生考勤登记表》《学生成绩汇总表》

对学生采用教学量化考核管理制度，利用学生互评、教师同行评价、企业导师参与学生专业学习考核。

1. 学习态度。学习目标明确，重视学习过程的反思，积极优化学习方法，逐步形成浓厚的学习兴趣和良好的班级学风，保质保量按时完成作业，重视自主探索、自主学习。

2. 学习方式。学生个体的自主学习能力强，会倾听、表达、独立思考和质疑，在学习过程中的参与度高。能采取合作学习的方式，并

在合作中分工明确地进行有序和有效地探究。在学习中能自主反思，发挥求同存异的创新精神，能积极发现问题和讨论问题。

3. 参与程度。认真参加各项学习活动，积极思考，善于发现问题，勇于解决问题，逐步提高设计表达与交流能力，积极参加设计探究、建模活动，积极参加设计实践活动和相关的设计竞赛活动。

4. 合作意识。积极参加合作学习，勇于接受任务，敢于承担责任，加强小组合作，取长补短，共同提高，乐于助人，公平、公正地进行自评和互评，评价过程认真、负责、有诚信。

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，经过学校认定可积累并转换人才培养方案内的课程及学分。

表 8-7 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-3D 数字游戏艺术	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、游戏场景建模、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-3D 数字游戏艺术	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-3D 数字游戏艺术	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 8-8 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 1+X 等级证书 (完美世界教育科技(北京)有限公司)	3 学分, 中级 6 学分, 高级	专业(技能)课中的《游戏原画》《游戏角色建模》课程	1+x 证书
---------------------------------------	----------------------	---------------------------	--------

◆(六) 质量管理

(1) 教学过程管理重点关注兼职教师任课管理、认知和岗位实习管理、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、职业技能等级证书标准嵌入专业核心课程、教学课件、岗位实习、现场教学档案管理等。

(3) 教学质量管埋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课程、考核合格, 修满 153 学分;
2. 学生思想品德良好, 具有良好的语言文字素养、数字素养和文化艺术素养, 具备自主学习和终身学习意识;
3. 掌握从事游戏设计工作必备的基础知识和基本技能; 具有较强的艺术表现能力、综合实践能力和专业问题解决能力;
4. 在校学习期间, 专业技能抽查、毕业设计抽查、岗位实习合格;
5. 鼓励考取本专业职业资格证或游戏美术设计“1+X”职业技能等级证书;
6. 鼓励考取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。

十、附录

1. 教学流程安排表(教学周数为 20 周, 岗位实习为 24 周)

2. 专业人才培养方案专家论证意见表
3. 人才培养方案审批表（签字版）
4. 专业教学计划变更审批表

附件 1：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	岗位 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
	六	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◎	…	…	…	…	…	…		0	19		1	0	20	
		总 计																										4	81	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 ◇岗位实习																																	
	○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）																																	

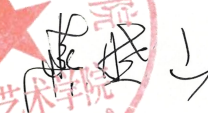
附件 2：专业人才培养方案专家论证意见表

专业人才培养方案专家论证意见表

论证专业名称		游戏艺术设计		论证时间	2024.7
论证专家组成员	姓名	工作单位	职称/职务	论证身份	签名
	丁妍	湖南网络工程职业学院	讲师	同行专家	丁妍
	向欣	湖南信息职业技术学院	专业带头人	同行专家	向欣
	李虹霞	湖南工艺美术职业学院	教务处处长	校内专家	李虹霞
	燕晓山	湖南工艺美术职业学院	院长	校内专家	燕晓山
	刘杨	湖南工艺美术职业学院	副院长	校内专家	刘杨
	邱学文	湖南工艺美术职业学院	党委书记	思政专家	邱学文
	刘中	长沙巨浪网络科技有限公司	董事长	企业专家	刘中
	刘梓研	长沙巨浪网络科技有限公司	总经理	企业专家	刘梓研
	李科	成都夏尔天逸科技有限公司	角色原画设计师	毕业生代表	李科
	袁衡兴	湖南工艺美术职业学院	学习委员	在校生代表	袁衡兴
	论证意见	湖南工艺美术职业学院数字艺术学院游戏艺术设计专业 2024 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 2024 级采用此方案执行。 专家组组长签字：  2024年 8月 26日			

附件 3：人才培养方案审批表

人才培养方案审批表

专业名称	游戏艺术设计	专业代码	550109
所属专业群	数字媒体艺术设计专业群	专业负责人	张望
学院意见： 湖南工艺美术职业学院数字艺术学院游戏艺术设计专业 2024 级专业人才培养方案科学严谨、思路清晰，前期调研充分，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 2024 级采用此方案执行。 学院院长签字：  (盖章)  学院党总支书记签字：  (盖章)  2024 年 8 月 26 日			
分管教学副校长审核意见： 专业人才培养方案的修订经过前期的调研，培养目标 and 培养规格能对标新质技术技能人才培养，课程体系和教学过程合理，实施保障完善，方案科学可行。 签字：  2024 年 8 月 24 日			
学校党委会审核意见： 该专业人才培养方案符合教育部有关文件精神，经党委会审议，同意实施。 签字：  2024 年 8 月 25 日			

说明：此表保存 3 年，一式两份（教务处一份、学院存一份）

附件 4：专业教学计划变更审批表

专业教学计划变更审批表

专业		年级		调整要求	
调整前			调整后		
课程名称			课程名称		
开课学期			开课学期		
课程类别			课程类别		
课程性质			课程性质		
学分			学分		
周课时			周课时		
起止周			起止周		
调整原因	工学部主任签字： 日期：				
二级学院 意见	院长签字： 日期：2024.8.27				
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：				

说明：

- 1.人才培养方案必须保持相对稳定，确需微调的须在开课前一学期申报该表。
- 2.课程增加或课程的学时/学分变更，需附上新的课程标准。