**三明学院本科专业(理论课程)教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | AIGC游戏美术设定 | | | | | | 课程代码 | | | | |  | |
| 课程类型 | * 通识课学科平台和专业核心课   □专业方向 专业任选 ☑其他 | | | | | | 授课教师 | | | | | 信玉峰 | |
| 修读方式 | □必修 ☑选修 | | | | | | 学 分 | | | | | 2 | |
| 开课学期 | 第1学期 | | 总学时 | 64 | | | 其中实践学时 | | | | | 32 | |
| 混合式  课程网址 | 非必填，根据实际填写 | | | | | | | | | | | | |
| **A**  **先修及后续**  **课程** | **先修：**AIGC设计基础  **后修：**游戏开发与项目实战、新兴领域与职业发展 | | | | | | | | | | | | |
| **B**  **课程描述** | 游戏美术设计课程聚焦游戏视觉创作全流程，从概念设计、角色建模、场景搭建到特效制作，融合理论与实践教学。课程通过案例剖析、项目实操，使学生深入理解游戏美术风格定位、光影色彩搭配与动态表现，旨在培养兼具艺术审美与技术能力的复合型游戏美术人才，助力学生将创意高效转化为游戏世界的视觉盛宴。 | | | | | | | | | | | | |
| **C**  **课程目标** | 1、知识目标：让学生了解游戏美术的基本概念、类别和作用，掌握游戏角色、场景、道具等设计原则和方法。  2、技能目标：培养学生运用美术基本技巧进行游戏美术创作的能力，提高创新意识和审美素养。  3、情感目标：激发学生对游戏美术的兴趣和热情，培养团队协作精神，提升人文素养。 | | | | | | | | | | | | |
| **D**  **课程目标与**  **毕业要求的**  **对应关系** | 毕业要求 | | 毕业要求指标点 | | | | | | | | 课程目标 | | |
| A 专业知能 | | A2 具备了解当代游戏行营发展前沿和研究动向的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| B 实务技能 | | B2 具备较强的游戏美术设计的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| C 应用创新 | | C2 具备较为系统的游戏美术设计创作的理论知识以及市场调研、分析能力 | | | | | | | | 课程目标1、2、3 | | |
| **E**  **教学内容** | 章节内容 | | | | | | | | 学时分配 | | | | |
| 理论 | 实践 | | | 合计 |
| 第一章 游戏美术基本概念 | | | | | | | | 4 | 4 | | | 8 |
| 第二章 色彩理论与构图原则 | | | | | | | | 7 | 7 | | | 14 |
| 第三章 美术软件操作 | | | | | | | | 6 | 6 | | | 12 |
| 第四章 游戏角色设计 | | | | | | | | 6 | 6 | | | 12 |
| 第五章 游戏场景与道具设计 | | | | | | | | 7 | 7 | | | 14 |
| 第六章 游戏美术风格分析 | | | | | | | | 2 | 2 | | | 4 |
| 合 计 | | | | | | | | 32 | 32 | | | 64 |
| **F**  **教学方式** | ☑课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 ☑分组合作学习  ☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☑线上线下混合式学习   * 其他 | | | | | | | | | | | | |
| **G**  **教学安排** | 授课次别 | 教学内容 | | | 支撑课程  目标 | 课程思政融入  （根据实际情况至少填写3次） | | | | | | 教学方式  与手段 | |
| 思政元素 | | 思政目标 | | | |
| 1 | 第一章 游戏美术基本概念 | | | 课程目标1  课程目标2 | 中国游戏行业的展望 | | 培养学生家国情怀、文化自信和人文素养 | | | | 讲授与实践 | |
| 2 | 第二章 色彩理论与构图原则 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授 | |
| 3 | 第二章 色彩理论与构图原则 | | | 课程目标1  课程目标2 | 以中国传统颜色为主题进行创作相关游戏作品 | | 了解中国传统文化在传承中创新 | | | | 项目实践 | |
| 4 | 第三章 美术软件操作 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 5 | 第三章 美术软件操作 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  项目实践 | |
| 6 | 第四章 游戏角色设计 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 7 | 第四章 游戏角色设计 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 项目实践 | |
| 8 | 第五章 游戏场景设计 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 9 | 第五章 游戏道具设计 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 项目实践 | |
| 10 | 第六章 游戏美术风格分析 | | | 课程目标1  课程目标2 | 以《黑神话悟空》为例对比低俗游戏的感官刺激 | | 强化引导学生辨析 “美” 的本质是思想性与艺术性的统一。 | | | | 讲授 | |
| **H**  **评价方式** | 评价项目及配分 | | | 评价项目说明 | | | | 支撑课程目标 | | | | | |
| 平时（60%） | | | **课堂出勤10分+课堂表现10分**  1.课堂出勤成绩＝百分制出勤成绩\*10%  迟到、病（事）假减5分/次；早退减10分/次；缺课减20分/次；缺课超过课程1/3取消课程成绩。  2.课堂表现成绩＝百分制课堂表现成绩\*10%  积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次，每堂课最多1分；睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。  平时练习成绩=百分制平时练习成绩\*40%。  少一次作业减15分。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| 期末（40%） | | | 于期末结课时安排综合训练作业，以百分制\*40%＝期末成绩。  期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| **I**  **建议教材**  **及学习资料** | [1]AIGC时代：游戏美术设计与AI绘画应用从入门到精通，于国辉主编.北京大学出版社，2024.9  [2] AIGC辅助游戏美术设计详解，陈毓主编，[化学工业出版社](https://www.changxianggu.com/teacher/activityschool/pressindex.html?press_id=576" \t "https://www.changxianggu.com/teacher/activityschool/_blank)，2025.3；  [3]讲堂3ds Max游戏美术设计与制作技法，李梁主编，人民邮电出版社，2025.4； | | | | | | | | | | | | |
| **J**  **教学条件**  **需求** | 安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料 | | | | | | | | | | | | |
| **K**  **注意事项** | 1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；  2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；  3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | | | | | | | | | | | |
| 备注：  1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。  **2.评价方式可参考下列方式：**  **(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试**  **(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察**  **(3)档案评价：书面报告、专题档案**  **(4)口语评价：口头报告、口试** | | | | | | | | | | | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：        2025年3月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 专家组审定意见：  进度安排合理，符合教学大纲要求      专家组成员签名：  2025 年3月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |

**三明学院本科专业(理论课程)教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | **AIGC技术基础** | | | | | | 课程代码 | | | | |  | |
| 课程类型 | * 通识课学科平台和专业核心课   □专业方向 专业任选 ☑其他 | | | | | | 授课教师 | | | | | 张欣宇 | |
| 修读方式 | □必修 ☑选修 | | | | | | 学 分 | | | | | 3 | |
| 开课学期 | 第1学期 | | 总学时 | 48 | | | 其中实践学时 | | | | | 16 | |
| 混合式  课程网址 | 非必填，根据实际填写 | | | | | | | | | | | | |
| **A**  **先修及后续**  **课程** | **先修：**  **后修：**游戏美术设计、游戏开发与项目实战、新兴领域与职业发展 | | | | | | | | | | | | |
| **B**  **课程描述** | AIGC 技术基础课程聚焦人工智能生成内容在游戏领域的创新应用，系统讲解 Stable Diffusion、Midjourney 等 AIGC 工具的操作逻辑与工作流，结合游戏概念设计、角色原画、场景搭建等核心环节，剖析 AI 辅助生成、提示词优化、模型训练等技术要点。课程通过理论讲解、实操案例与项目实践，帮助学员掌握 AIGC 与传统美术工具的协同创作方法，探索 AI 在提升设计效率、激发创意灵感中的多元可能性，培养既懂技术逻辑又具艺术审美的新型游戏艺术设计人才。 | | | | | | | | | | | | |
| **C**  **课程目标** | 1、知识目标：深入理解 AIGC 技术在游戏艺术设计中的核心原理与应用场景，全面掌握主流 AIGC 工具的功能特性，清晰认知 AI 辅助设计的工作流与技术边界。  2、技能目标：熟练运用 AIGC 工具高效完成游戏概念设计、角色原画、场景搭建等创作任务，精准驾驭提示词优化、模型训练等核心技术，实现 AIGC 与 Photoshop、3ds Max 等传统美术工具的深度协同，显著提升游戏美术设计效率与创意产出质量。  3、素养目标：培养对 AIGC 技术的理性认知与创新应用思维，强化技术伦理意识与版权规范意识，激发探索 AI 与游戏艺术融合新可能的热情，塑造适应行业技术变革的复合型艺术设计职业素养 。 | | | | | | | | | | | | |
| **D**  **课程目标与**  **毕业要求的**  **对应关系** | 毕业要求 | | 毕业要求指标点 | | | | | | | | 课程目标 | | |
| A 专业知能 | | A2 具备了解AIGC游戏艺术设计发展前沿和研究动向的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| B 实务技能 | | B2 具备较强的AIGC游戏设计项目策划、运作和管理的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| C 应用创新 | | C2 具备较为系统的AIGC游戏艺术设计以及市场调研、分析能力 | | | | | | | | 课程目标1、2、3 | | |
| **E**  **教学内容** | 章节内容 | | | | | | | | 学时分配 | | | | |
| 理论 | 实践 | | | 合计 |
| 第一章 AIGC 技术概论 | | | | | | | | 2 | 2 | | | 4 |
| 第二章 主流 AIGC 工具 | | | | | | | | 10 | 6 | | | 16 |
| 第三章 AIGC 与游戏美术设计流程融合 | | | | | | | | 10 | 6 | | | 16 |
| 第四章 项目实践与作品评估 | | | | | | | | 10 | 2 | | | 12 |
| 合 计 | | | | | | | | 32 | 16 | | | 48 |
| **F**  **教学方式** | ☑课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 ☑分组合作学习  ☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☑线上线下混合式学习   * 其他 | | | | | | | | | | | | |
| **G**  **教学安排** | 授课次别 | 教学内容 | | | 支撑课程  目标 | 课程思政融入  （根据实际情况至少填写3次） | | | | | | 教学方式  与手段 | |
| 思政元素 | | 思政目标 | | | |
| 1 | 第一章 AIGC 技术概论 | | | 课程目标1  课程目标2 | 讲解 AIGC 发展历程时，引入我国在人工智能领域的自主研发成果 | | 树立正确三观，塑造良好人格培养民族自豪感。 | | | | 讲授 | |
| 2 | 1. 主流 AIGC 工具   第一节图像生成工具 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 3 | 第二章主流 AIGC 工具  第二节文本生成工具 | | | 课程目标1  课程目标2 | 以国潮为主题进行创作相关作品 | | 了解中国传统文化在传承中创新 | | | | 讲授  实践 | |
| 4 | 第二章主流 AIGC 工具  其他 AIGC 工具介绍与综合运用 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 5 | 第三章AIGC 与游戏美术设计流程融合 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 6 | 1. AI在图像处理及创意设计中的应用   第一节 游戏概念设计与 AIGC | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 7 | 第二章 AI在图像处理及创意设计中的应用  第二节 游戏角色设计与 AIGC  第三节游戏场景设计与 AIGC | | | 课程目标1  课程目标2 | 文化追溯与传承，体会工匠精神 | | 树立正确的世界观、人生观和价值观 | | | | 实践 | |
| 8 | 第四章项目实践与作品评估 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| **H**  **评价方式** | 评价项目及配分 | | | 评价项目说明 | | | | 支撑课程目标 | | | | | |
| 平时（20%） | | | **课堂出勤10分+课堂表现10分**  1.课堂出勤成绩＝百分制出勤成绩\*10%  满分100分，基本分为90分。迟到、病（事）假减5分/次；早退减10分/次；缺课减20分/次；缺课超过课程1/3取消课程成绩。  2.课堂表现成绩＝百分制课堂表现成绩\*10%  满分100分，基本分为30分。积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次，每堂课最多1分；睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| 期中（40%） | | | 根据各训练专题安排课堂训练作业，以百分制取作业平均分\*40%＝期中成绩。  课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2 | | | | | |
| 期末（40%） | | | 于期末结课时安排综合训练作业，以百分制\*40%＝期末成绩。  期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| **I**  **建议教材**  **及学习资料** | [1]AIGC 时代：游戏美术设计与 AI 绘画应用从入门到精通，于国辉著，北京大学出版社，2024.9  [2]AIGC 基础与应用，黄源等主编，人民邮电出版社，2024 .11；  [3]AIGC辅助游戏美术设计详解，陈毓主编，[化学工业出版社](https://www.changxianggu.com/teacher/activityschool/pressindex.html?press_id=576" \t "https://www.changxianggu.com/teacher/activityschool/_blank)，2025.3 | | | | | | | | | | | | |
| **J**  **教学条件**  **需求** | 安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料 | | | | | | | | | | | | |
| **K**  **注意事项** | 1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；  2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；  3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | | | | | | | | | | | |
| 备注：  1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。  **2.评价方式可参考下列方式：**  **(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试**  **(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察**  **(3)档案评价：书面报告、专题档案**  **(4)口语评价：口头报告、口试** | | | | | | | | | | | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：  文本  低可信度描述已自动生成文本  描述已自动生成      2024年2月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 专家组审定意见：  进度安排合理，符合教学大纲要求  卡通人物  中度可信度描述已自动生成  文本  低可信度描述已自动生成  专家组成员签名：  2024 年2 月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |

**三明学院本科专业(理论课程)教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 游戏开发与项目实战 | | | | | | 课程代码 | | | | |  | |
| 课程类型 | * 通识课学科平台和专业核心课   □专业方向 专业任选 ☑其他 | | | | | | 授课教师 | | | | | 郑毅铭 | |
| 修读方式 | □必修 ☑选修 | | | | | | 学 分 | | | | | 2 | |
| 开课学期 | 第1学期 | | 总学时 | 64 | | | 其中实践学时 | | | | | 64 | |
| 混合式  课程网址 | 非必填，根据实际填写 | | | | | | | | | | | | |
| **A**  **先修及后续**  **课程** | **先修：**AIGC技术基础、游戏美术设计  **后修：**新兴领域与职业发展 | | | | | | | | | | | | |
| **B**  **课程描述** | 程聚焦游戏全生命周期开发，融合前沿技术与行业规范，通过理论精讲与沉浸式项目实操，系统传授游戏策划、程序开发、美术制作、测试优化等核心环节知识。课程以 Unity、Unreal Engine 等主流引擎为工具载体，引入《王者荣耀》《原神》等经典案例拆解开发流程，带领学生完成从创意构思到上线发布的完整项目，培养具备跨学科协作能力、能解决复杂工程问题的实战型游戏开发人才。 | | | | | | | | | | | | |
| **C**  **课程目标** | 1.知识  系统掌握游戏开发全流程知识，包括游戏策划、程序开发、美术设计、音效制作、测试优化等环节的基础理论与行业规范，清晰了解各环节在游戏项目中的作用及相互关系。  2.能力  熟练运用游戏开发引擎与编程语言，实现游戏核心功能开发，如角色控制、场景交互、物理效果模拟、AI 行为设计等，掌握常见游戏开发插件与工具的使用方法。3.素养  培养创新思维与问题解决能力，鼓励学生在游戏开发过程中突破传统模式，探索新玩法、新技术的应用，提升应对复杂技术与设计难题的能力。 | | | | | | | | | | | | |
| **D**  **课程目标与**  **毕业要求的**  **对应关系** | 毕业要求 | | 毕业要求指标点 | | | | | | | | 课程目标 | | |
| A 专业知能 | | A2 具备了解游戏开发发展前沿和研究动向的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| B 实务技能 | | B2 具备较强的游戏开发设计项目策划、运作和管理的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| C 应用创新 | | C2 具备较为系统的游戏开发设计以及市场调研、分析能力 | | | | | | | | 课程目标1、2、3 | | |
| **E**  **教学内容** | 章节内容 | | | | | | | | 学时分配 | | | | |
| 理论 | 实践 | | | 合计 |
| 第一章 游戏开发基础理论 | | | | | | | |  | 8 | | | 8 |
| 第二章 游戏开发专项技能实践 | | | | | | | |  | 14 | | | 14 |
| 第三章 游戏美术资源整合 | | | | | | | |  | 12 | | | 12 |
| 第四章 游戏测试与优化 | | | | | | | |  | 12 | | | 12 |
| 第五章 游戏上线与运营 | | | | | | | |  | 14 | | | 14 |
| 第六章 游戏开发项目实战 | | | | | | | |  | 4 | | | 4 |
| 合 计 | | | | | | | |  | 64 | | | 64 |
| **F**  **教学方式** | ☑课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 ☑分组合作学习  ☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☑线上线下混合式学习   * 其他 | | | | | | | | | | | | |
| **G**  **教学安排** | 授课次别 | 教学内容 | | | 支撑课程  目标 | 课程思政融入  （根据实际情况至少填写3次） | | | | | | 教学方式  与手段 | |
| 思政元素 | | 思政目标 | | | |
| 1 | 第一章游戏开发基础理论 | | | 课程目标1  课程目标2 | 课堂公约 | | 树立正确三观，塑造良好人格培养民族自豪感。 | | | | 讲授 | |
| 2 | 第二章游戏开发专项技能实践 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 3 | 第三章 游戏美术资源整合 | | | 课程目标1  课程目标2  课程目标3 | 以国产游戏《黑神话悟空》为例 | | 了解中国传统文化在传承中创新 | | | | 讲授  实践 | |
| 4 | 第三章 游戏美术资源整合 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 5 | 1. 游戏测试与优化 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 6 | 第四章游戏测试与优化 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 7 | 1. 游戏上线与运营 | | | 课程目标1  课程目标2 | 文化追溯与传承，体会工匠精神 | | 树立正确的世界观、人生观和价值观 | | | | 实践 | |
| 8 | 1. 游戏开发项目实战 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| **H**  **评价方式** | 评价项目及配分 | | | 评价项目说明 | | | | 支撑课程目标 | | | | | |
| 平时（20%） | | | **课堂出勤10分+课堂表现10分**  1.课堂出勤成绩＝百分制出勤成绩\*10%  满分100分，基本分为90分。迟到、病（事）假减5分/次；早退减10分/次；缺课减20分/次；缺课超过课程1/3取消课程成绩。  2.课堂表现成绩＝百分制课堂表现成绩\*10%  满分100分，基本分为30分。积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次，每堂课最多1分；睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| 期中（40%） | | | 根据各训练专题安排课堂训练作业，以百分制取作业平均分\*40%＝期中成绩。  课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2 | | | | | |
| 期末（40%） | | | 于期末结课时安排综合训练作业，以百分制\*40%＝期末成绩。  期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| **I**  **建议教材**  **及学习资料** | [1]从零构建Unity 3D游戏:开发与设计实战，安东尼·戴维斯主编.机械工业出版社，2024.7  [2]网络游戏角色设计与制作实战，谢楠主编，电子工业出版社，2022.12；  [3]Python游戏编程项目开发实战，李志远主编，清华大学出版社，2022.8； | | | | | | | | | | | | |
| **J**  **教学条件**  **需求** | 安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料 | | | | | | | | | | | | |
| **K**  **注意事项** | 1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；  2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；  3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | | | | | | | | | | | |
| 备注：  1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。  **2.评价方式可参考下列方式：**  **(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试**  **(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察**  **(3)档案评价：书面报告、专题档案**  **(4)口语评价：口头报告、口试** | | | | | | | | | | | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：  形状  中度可信度描述已自动生成 文本  描述已自动生成 文本  描述已自动生成      2024年2月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 专家组审定意见：  进度安排合理，符合教学大纲要求  卡通人物  中度可信度描述已自动生成  文本  低可信度描述已自动生成  专家组成员签名：  2024 年2 月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |

**三明学院本科专业(理论课程)教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 新兴领域与职业发展 | | | | | | 课程代码 | | | | |  | |
| 课程类型 | * 通识课学科平台和专业核心课   □专业方向 专业任选 ☑其他 | | | | | | 授课教师 | | | | | 邓志华 | |
| 修读方式 | □必修 ☑选修 | | | | | | 学 分 | | | | | 3 | |
| 开课学期 | 第1学期 | | 总学时 | 48 | | | 其中实践学时 | | | | | 16 | |
| 混合式  课程网址 | 非必填，根据实际填写 | | | | | | | | | | | | |
| **A**  **先修及后续**  **课程** | **先修：**《AIGC技术基础》《游戏美术设计》《游戏开发与项目实战》  **后修：** | | | | | | | | | | | | |
| **B**  **课程描述** | 作为 AIGC 游戏艺术设计微专业的关键课程，紧密贴合行业前沿趋势。课程深入剖析 AIGC 技术驱动下游戏艺术设计领域的全新变革，涵盖元宇宙游戏空间构建、VR/AR 沉浸式体验设计、AI 智能生成美术资源等新兴方向。通过案例研讨、行业专家分享及实地调研，帮助学生洞察 AIGC 与游戏艺术融合的创新模式。 | | | | | | | | | | | | |
| **C**  **课程目标** | 1.知识  系统掌握 AIGC 技术驱动下游戏艺术设计的新兴领域发展现状与趋势，明晰行业技术革新方向，熟悉主流职业岗位的能力要求与行业规范。  2.能力  能够运用行业分析工具研判新兴领域发展机遇，精准匹配自身能力与职业岗位需求，独立完成职业规划方案设计与求职材料制作。  3.素养  培养对游戏艺术设计行业的前瞻意识与创新思维，强化职业认同感与终身学习理念，树立正确的职业价值观与社会责任意识。 | | | | | | | | | | | | |
| **D**  **课程目标与**  **毕业要求的**  **对应关系** | 毕业要求 | | 毕业要求指标点 | | | | | | | | 课程目标 | | |
| A 专业知能 | | A2 具备了解AIGC游戏艺术设计发展前沿和研究动向的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| B 实务技能 | | B2 具备较强的AIGC游戏艺术设计项目策划、运作和管理的能力 | | | | | | | | 课程目标1、2 | | |
| C 应用创新 | | C2 具备较为系统的AIGC游戏艺术设计以及市场调研、分析能力 | | | | | | | | 课程目标1、2、3 | | |
| **E**  **教学内容** | 章节内容 | | | | | | | | 学时分配 | | | | |
| 理论 | 实践 | | | 合计 |
| 第一章AIGC 游戏艺术设计行业发展趋势 | | | | | | | | 2 | 2 | | | 4 |
| 第二章AIGC 游戏艺术设计新兴领域解析 | | | | | | | | 10 | 6 | | | 16 |
| 第三章 AIGC 游戏艺术设计职业岗位剖析 | | | | | | | | 10 | 6 | | | 16 |
| 第四章职业规划与实践指导 | | | | | | | | 10 | 2 | | | 12 |
| 合 计 | | | | | | | | 32 | 16 | | | 48 |
| **F**  **教学方式** | ☑课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 ☑分组合作学习  ☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☑线上线下混合式学习   * 其他 | | | | | | | | | | | | |
| **G**  **教学安排** | 授课次别 | 教学内容 | | | 支撑课程  目标 | 课程思政融入  （根据实际情况至少填写3次） | | | | | | 教学方式  与手段 | |
| 思政元素 | | 思政目标 | | | |
| 1 | （一）AIGC 游戏艺术设计行业发展趋势 | | | 课程目标1  课程目标2 | 课堂公约 | | 树立正确三观，塑造良好人格培养民族自豪感。 | | | | 讲授 | |
| 2 | 国内游戏行业政策与 AIGC 应用导向 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授 | |
| 3 | AIGC 游戏艺术设计的未来趋势预测 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 讲授  实践 | |
| 4 | AIGC 游戏艺术设计新兴领域解析 | | | 课程目标1  课程目标2  课程目标3 | 以国潮为主题进行创作相关作品 | | 了解中国传统文化在传承中创新 | | | | 实践 | |
| 5 | AI 驱动的游戏美术智能化生产 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 6 | AIGC 游戏艺术设计职业岗位剖析 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 7 | 职业能力要求与技能提升路径 | | | 课程目标1  课程目标2 | 文化追溯与传承，体会工匠精神 | | 树立正确的世界观、人生观和价值观 | | | | 实践 | |
| 8 | 职业发展挑战与应对策略 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
|  | 9 | 职业规划与实践指导 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 10 | 求职技能提升 | | | 课程目标1  课程目标2 |  | |  | | | | 实践 | |
| 11 | 行业资源对接与实践拓展 | | | 课程目标1  课程目标2  课程目标3 |  | |  | | | | 实践 | |
| **H**  **评价方式** | 评价项目及配分 | | | 评价项目说明 | | | | 支撑课程目标 | | | | | |
| 平时（20%） | | | **课堂出勤10分+课堂表现10分**  1.课堂出勤成绩＝百分制出勤成绩\*10%  满分100分，基本分为90分。迟到、病（事）假减5分/次；早退减10分/次；缺课减20分/次；缺课超过课程1/3取消课程成绩。  2.课堂表现成绩＝百分制课堂表现成绩\*10%  满分100分，基本分为30分。积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次，每堂课最多1分；睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| 期中（40%） | | | 根据各训练专题安排课堂训练作业，以百分制取作业平均分\*40%＝期中成绩。  课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2 | | | | | |
| 期末（40%） | | | 于期末结课时安排综合训练作业，以百分制\*40%＝期末成绩。  期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。 | | | | 课程目标1、2、3 | | | | | |
| **I**  **建议教材**  **及学习资料** | [1]职业发展与就业指导，葛海燕 主编.清华大学出版社，2025.4  [2]职业素质与职业发展，宁业勤主编浙江大学出版社，2025.4；  [3]设计师破局之道 ，刘斌主编，江苏凤凰文艺出版社，2025.4； | | | | | | | | | | | | |
| **J**  **教学条件**  **需求** | 安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料 | | | | | | | | | | | | |
| **K**  **注意事项** | 1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；  2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；  3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | | | | | | | | | | | |
| 备注：  1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。  **2.评价方式可参考下列方式：**  **(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试**  **(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察**  **(3)档案评价：书面报告、专题档案**  **(4)口语评价：口头报告、口试** | | | | | | | | | | | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：  文本  描述已自动生成文本, 信件  描述已自动生成形状  中度可信度描述已自动生成      2024年2月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 专家组审定意见：  进度安排合理，符合教学大纲要求  卡通人物  中度可信度描述已自动生成  文本  低可信度描述已自动生成  专家组成员签名：  2024 年2 月20日 | | | | | | | | | | | | |
| 学院教学工作指导小组审议意见：  教学工作指导小组组长：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |