**游戏学院线上教学工作方案**

根据《教育部应对新型冠状病毒感染肺炎疫情工作领导小组办公室关于在疫情防控期间做好普通高等学校在线教学组织与管理工作的指导意见》，按照《教育部关于2020年春季学期延期开学的通知》的统一部署，以及《吉林动画学院关于推迟2019-2020学年第二学期开学时间的教学工作安排预案》要求，为了保障下学期教学计划不受疫情影响，做好开学延期不停课的准备工作，特制定2019-2020学年第二学期延期开学教学工作方案。

**一、领导小组及成员分工**

组长：尹炯燮

副组长：葛莹莹、王占青 、黄春

组员：王晓冬、佟鑫、林松、吕成龙、陈剑、王思慧、李岩、李娇、王雪、林松

成员职责：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 职务 | 工作职责 |
| 尹炯燮 | 组长 | 负责《游戏学院关于推迟2019-2020学年第二学期开学时间的教学工作安排预案》方案的审核与监管。负责对接国外相关网站优秀教学资源。 |
| 葛莹莹 | 副组长 | 负责《游戏学院关于推迟2019-2020学年第二学期开学时间的教学工作安排预案》方案制定，组织实施及各项任务落实。审核线上教学资源及教学质量。组织审核毕业设计中期检查。 |
| 王占青 | 副组长 | 负责线上教学平台实践项目的整体跟进，项目的组织落实。负责学院产业项目与北京公司的有效对接。 |
| 黄春 | 副组长 | 协助线上教学管理，线上教学日程审核及无形资产留存。 |
| 王晓冬  佟鑫 | 组员 | 负责审核数字媒体艺术专业/数字媒体技术专业（游戏开发方向）线上教学相关文件及课程建设质量。负责本专业毕业设计中期线上检查。 |
| 吕成龙 | 组员 | 根据平台实践教学计划组织落实，负责平台实践项目管理。 |
| 陈剑、王思慧、李岩、 | 组员 | 组织并审核本教学组线上课程建设方案及教学文件，定期组织本组教师集体备课， |
| 李娇 | 组员 | 负责线上教学督导方案制定，统筹规划教学检查安排，组织组员进行对教学文件、备课情况、教学质量等进行集中检查。 |
| 王雪 | 组员 | 负责制定教学日程表，协助线上教学检查及管理。 |
| 林松 | 组员 | 负责线上班级群的组建，配合完成学生基本情况调研，定期组织学生线上教学质量反馈。 |

**二、建设思路**

（一）发挥平台课程资源优势，组建优秀教学团队

充分利用国家和省、市（州）教育资源公共服务平台存量资源和以及同类高校对外开放的优质教学资源，结合自身专业特点，组建以高水平骨干教师为引领的优秀教学团队，制定适合本专业的线上教学计划，指导学生通过线上课程进行学习，实行线上理论教学与线上实践指导双向通行的教学形式，打造优质精品线上课程。

（二）实现课程迁移，推行“1+1+1”教学模式

发挥基于信息技术的教育创新优势，按“线上1+1+1”解决方案，实现延期开学不停课。其中，一个1是指理论教学部分，教师依据教学大纲及进度，通过制作ppt或视频，结合超星平台进行理论授课教学与管理，第二个1是教师结合超星或qq直播等功能，实现直播演示教学，直播答疑。第三个1是指学生利用线上结合教师遴选的优质课程资源进行自学。

（三）完善基层教学组织，形成网格教学管理

以课程为单位，形成课程组—教学组—系室—学院的管理层级，明确各基层教学组织责任人及分工，对课程建设质量及水平逐层审核把关。

1集体备课：定期通过视频会议等形式进行集体备课。要求每周不少于一次，对于备课情况及内容进行梳理总结，形成文档，综合办统一留存电子备课记录。

2教学文件检查：开学前一周上交网络课程所涉及的19门教学文件，包括：教学大纲、教学进度表（线上用表）、ppt课件、视频、教案、实践指导书、电子参考教材、辅助教学资源等。

3线上预授课：每门线上课程在开课前3天，组织班级预授课至少一次，对线上课堂教学组织相关事宜进行充分说明， 使每名学生清楚掌握上课流程，作业提交方法等内容，对于出现的问题课题组应及时上报反馈。

4.线上直播。教师和学生按2019-2020学年第2学期课表安排时间（3月2日为线上教学第一周周一）准时参加在线直播教学，至少应提前15分钟左右进行直播环境和设备调试，并有网络和设备故障的应急预案。教师应利用教学平台做好考勤、互动、布置作业等教学工作。

5作业与考核：线上学习出勤及教学成果作为期末考核成绩的重要组成部分，最终成绩评定应结合学生线上平时成绩（出勤打卡、线上互动、课内实践作业）、线下期末成绩（期末作业、试卷考核/答辩）等环节进行综合评定。

6.正常开学后，已经进行线上授课的教学内容原则上不再另外安排线下授课。对因上网条件限制而不能进入线上课堂学习的学生，应自行安排时间回看教学视频，做好自学。

（四）深入调研，开展课程可行性分析

面对此次疫情，对全国上下各行各业都提出了严峻挑战，为解决“延期不延学”，精准落实学习任务，学院从学工、教师多角度开展普查情况，对学生学习环境、是否具备满足学习条件电脑等情况进行了全面摸查，完成了三个年级的《游戏学院线上教学学生情况统计表》。据统计：

2019级学生（含数字媒体艺术、数字媒体技术）共407人，具备实践学习条件学生398人，约占97.8%，充分满足线上理论+线上实践授课条件；

2018级学生共393人，具备实践学习条件生343人，约占87.2%，基本满足线上理论教学+实践教学开课条件，针对不具备电脑同学，在线上教学课程设计上充分考虑课上练习及作业形式的多样性。

2017级学生共361人，具备实践学习条件学生213人，约占59%，在线上教学设计上，课程应以理论讲授为主，辅以实践指导，从项目创作角度，前期重点完成团队组建，撰写项目策划案，完成项目美术风格概念设计，后期侧重项目实践创作。

**三、建设措施**

（一）18、19级网络课程教学安排

依据学校总体部署，结合游戏学院课程特点，按照延迟四周、六周、八周制定网络课程建设目标，预计网络课程建设门数共17门，其中，数字媒体艺术专业13门，数字媒体技术专业4门。前四周大一、大二理论+实践类课程计划开课8门，如下表所示：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 年级 | 专业名称 | 方向 | 课程 名称 | | 总 学时 | 课内 实践 | 理论 学时 | 周 学时 | 周次 | 班级 | | 负责人 | |
|  |  | **（一阶段）3月30日开学 推迟4周网络开课计划** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2019 | 数字媒体艺术 | 全部 | 二维游戏设计基础 ② | | 40 | 16 |  | 8×5M | 3-7 | 19艺术1班-12班 | | 王思慧 | |
| 2 | 2018 | 数字媒体艺术 | 游戏二维模块 | 游戏二维角色概念设计 ② | | 64 | 40 |  | 16×4k | 3-6 | 18级二维原画1-3班/衍生品班 | | 唐硕阳 | |
| 3 | 2018 | 数字媒体艺术 | 游戏三维模块 | 游戏三维角色概念设计 ② | | 64 | 40 |  | 16×4k | 3-6 | 18级游戏三维美术1-4班 | | 姚丽娜 | |
| 4 | 2018 | 数字媒体艺术 | 游戏动作模块 | 动画设计原理 ② | | 64 | 40 |  | 16×4K | 3-6 | 18级游戏动作1-2班 | | 王晓冬 | |
| 5 | 2018 | 数字媒体艺术 | 游戏特效模块 | 特效动态设计原理② | | 64 | 40 | 24 | 16×4K | 3-6 | 18级游戏特效班 | | 李娇 | |
| 6 | 2018 | 数字媒体艺术 | 游戏策划模块 | 游戏运营与市场营销 ② | | 64 | 40 | 24 | 16×4K | 3-6 | 18级游戏策划班 | | 王禹淇、  要强 | |
| 7 | 2018 | 数字媒体技术 | 游戏开发技术 | 操作系统 | | 32 |  | 32 | 2X16K | 1-16周 | 18级游戏开发技术1班 | | 朱妹丽 | |
| 8 | 2019 | 数字媒体技术 | 游戏开发技术 | 数据结构与算法 | | 60 | 24 | 36 | 4X15K | 1-15周 | 19级游戏开发技术1、2班 | | 冯丽丽 | |
|  |  | **（二阶段）4月13日开学 推迟6周网络开课计划** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2019 | 数字媒体艺术 | 全部 | 数字游戏设计流程 ① | | 16 | 4 |  | 8×2 | 1-2 | | 19艺术1班-12班 | | 李岩 |
| 2 | 2018 | 数字媒体艺术 | 全部 | 游戏引擎概述① | | 32 | 16 |  | 16×2K | 1-2 | | 18级全部 | | 陈剑 |
| 3 | 2018 | 数字媒体技术 | 游戏开发技术 | 服务端技术 | | 64 | 24 | 40 | 4X16 | 1-16周 | | 18级游戏开发技术1班 | | 李春秋 |
| 4 | 2019 | 数字媒体技术 | 游戏开发技术 | C#程序设计 | | 60 | 24 | 36 | 4X15K | 1-15周 | | 19级游戏开发技术1、2班 | | 张玲函 |
|  |  | **（三阶段）4月27日开学 推迟8周开课计划** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2019 | 数字媒体艺术 | 全部 | 设计美学 | 32 | | 8 |  | 2×16K | 1-16 | | 艺术1-12 | | 袁欣 |
| 2 | 2018 | 数字媒体艺术 | 全部 | 用户市场调研 | 34 | | 12 |  | 2 | 1-17 | | 18级全部 | | 李岩 |
| 3 | 2018 | 数字媒体技术 | 游戏开发技术 | UnrealEngine技术基础 | 32 | | 17 | 15 | 2X16 | 1-16周 | | 18级游戏开发技术1班 | | 佟鑫 |

（二）关于课程调整：

1、18级、19级数字媒体艺术专业人才培养方案中（3-6周即第二阶段）开设课程调整至第一阶段即开学初授课，具体包括（19级二维游戏设计基础、18级游戏二维角色概念设计、游戏三维角色概念设计、动画设计原理 、特效动态设计原理、游戏运营与市场营销）；

2、18级、19级数字媒体艺术专业人才培养方案中（1-2周即第一阶段）开设课程调整至第二阶段即开学初授课，具体包括（19级数字游戏设计流程、18级游戏引擎概述）；

3、19级《设计美学》课程由培养方案中2\*16周改为16\*2周集中教学，总学时不变。

4、18级《用户市场调研》课程由培养方案中2\*16周改为16\*2周集中教学，总学时不变。

**四、时间节点安排：**

2月15日前：完成班级qq群、平台直播群学生信息倒入，依据开课计划组建课程组及教学管理干部群的组建；

2月17日：提交网络课程开课方案；

2月25日前：提交教学大纲、教学进度表（线上、线下用表）、教案（前两周）、实践指导书、电子参考教材、（一阶段）ppt课件、（一阶段）教学视频等；

3月20日前：提交二阶段ppt课件及教学视频录制

4月10日前：提交三阶段ppt课件及教学视频录制

**五、17级平台实践线上教学安排**

为保障平台实践教学及项目进度，依据2017版数字媒体艺术专业、数字媒体技术专业（游戏开发方向）人才培养方案，开设全部计划课程，17级课程可分为两大类，分别为方向理论+实践（96课时）和集中实践课，具体开课计划如下：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序 号 | 课程性质 | 课程名称 | 授课班级 | 指导教师 | 课程负责人 | |
| 1 |  | 三维游戏美术开发设计 | 17级三维游戏美术原创第一工作室 | 胡自忠 | 吕成龙 | |
| 2 | 17级三维游戏美术原创第二工作室 | 李月婷 |
| 3 | 17级校缘产业三维工作室 | 吕巍 |
| 4 | 17级祖龙平台三维手绘工作室 | 吕成龙 |
| 5 | 17级祖龙平台三维次世代工作室 | 王俊 |
| 6 | 游戏动作开发设计 | 17级游戏原创动作工作室 | 范航 | 范航 | |
| 7 | 游戏特效开发设计 | 17级游戏原创特效工作室 | 王俊超 | 王俊超 | |
| 8 | 游戏策划开发设计 | 17级游戏策划原创工作室 | 刘亚奇 | 刘亚奇 | |
| 9 | 游戏原画开发设计 | 17级游戏原画原创第一至第四工作室 | 赵雁 | 孙岳、王迪、张扬杨 | |
| 10 | 游戏衍生品开发设计 | 17级游戏衍生品工作室 | 郭建军 | 乔露 | |
| 11 | 游戏项目开发技术 | 17级游戏引擎技术第一、第二工作室 | 佟鑫 | 佟鑫 | |
| 1 | 集中实践环节 | 游戏原型开发 | 17级校缘产业第一工作室 | 吕巍 | 孙岳 | |
| 2 | 17级校缘产业第二工作室 | 范航 | 要强 | |
| 3 | 17级校缘产业第三工作室 | 胡志忠 |  | |
| 4 | 17级校缘产业第四工作室 | 王俊超 |  | |
| 5 | 17级校缘产业第五工作室 | 赵雁 |  | |
| 6 | 17级校缘产业第六工作室 | 刘亚奇 | 金辉 | |
| 7 | 17级原创第一工作室 | 李月亭 |  | |
| 8 | 17级原创第二工作室 | 王迪 |  | |
| 9 | 17级原创第三工作室 | 佟鑫 |  | |
| 10 | 17级祖龙二维原创工作室 | 张扬扬 |  | |
| 11 |  | 17级祖龙三维手绘工作室 | 吕成龙 | |  |
| 12 | 17级祖龙次世代工作室 | 王俊 | |  |
| 13 | 17级游戏衍生品工作室 | 郭建军 | 乔露 | |

备注：“游戏衍生品工作室”相关课程，暂按线上教学准备，待开学明确授课时间后，授课形式及内容依据实际情况再做调整。

（一）理论+实践课程

本类课程是依据专业方向开设，以理论教授为主的专业选修课，通过线上平台教学资源，教师集中授课的形式教学，本课程共96课时，每周8节，共12周，前4周制定线上教学计划（详见课程计划表），以教师直播教学和网络资源教学为主。

1. 集中实践环节

以企业化思维进行平台项目管理，参照游戏企业公司管理流程，制定项目管理规范，包含任务制作的详细需求、制作参考、提交规范和制作时所需偏向的风格以及需要避免的问题。疫情特殊时期，使学生在线上能够同样高效的完成本工作室所分配的任务。

**六、毕业实践教学环节**

1、毕业论文（创作、设计）：指导教师充分利用qq群、微信群开展毕业设计中期指导，留存线上指导工作记录。学院二级督导全面开展对中期毕业设计线上指导工作的检查。对于毕业设计答辩、毕业设计作品展时间结合疫情情况，另行通知。

2、毕业实习：学生在校外毕业实习，根据国家对于疾情防控统一要求，结合实习企业实际情况开展，重点加强学生的安全防护。学生校内实习，根据学校和校缘产业公司整体安排实施。学生严谨私自返校参加实习。

**七、教学监督与保障**

为保障线上教学顺利实施，各项教学任务有效落实，提升线上教学质量，加强过程管理，由本次工作领导小组组成的督导队伍，依据计划定期对线上教学进行质量监控，填报《游戏学院教学质量监控记录表》（附件4），并做留存。综合评价优秀的线上课程将作为“金课”建设的重点培育课程。

附件1：《2019-2020学年第二学期线上开课信息统计表》

附件2：《游戏学院学生情况统计表》

附件3：《游戏学院线上教学课表》

附件4：《游戏学院线上教学计划模板》

附件5：《游戏学院线上教学监控记录表》

游戏学院

2月17日