

绘画专业本科人才培养方案

一、培养目标

绘画专业培养德智体美全面发展，具备良好的科学文化和艺术理论知识，具有较强的绘画造型能力与创意创新能力，能在商业绘画相关的专业艺术领域和各类企事业单位从事商业插画创作、绘画教学、游戏美术创作等方面工作的高级专门应用型人才。

毕业生适应岗位：

1. 在大中小型商业绘画创作和设计企业担任插画师，主要从事商业插画方面的美术设计、创意和制作工作；根据各种相关商品的用户群，制作出构思新颖、审美品位高尚、对消费者有吸引力的创意绘画和设计作品。

2. 在大中小型游戏公司担任游戏角色设计师、游戏场景设计师、游戏界面设计师等相关美术设计工作。

3. 在文化创意产业园（区）、文化馆、各级画廊、机关媒体出版单位或部门、创意设计培训机构、商业集团等各类企事业单位从事一线商业绘画创作、教学和艺术管理工作。

4. 在各类影视和文化传播公司担任影视概念设计师和广告分镜头师职位，主要从事影视前期概念设计和影视广告分镜头的绘制工作。

5. 自主创业型的独立插画师、漫画家和绘本画家。

二、人才培养规格要求和知识、能力、素质结构

绘画专业学生主要学习商业插画、绘本创作、广告分镜头制作、游戏角色设计、游戏场景设计等专业方面的设计创作理念和方法，学生应具备较强的绘画造型能力和创意设计能力。

1. 知识结构

(1) 掌握商业绘画的基础理论知识、创作思维与创作方法，能够综合把握视觉造型、视觉色彩、视觉叙事、市场需求等知识。

(2) 掌握商业插画和游戏美术的创作方法和制作流程等相关知识。

(3) 掌握计算机辅助绘画和设计的相关知识。

(4) 了解本专业的前沿发展动态和趋势，掌握具有从事商业绘画工作所需的艺术、人文社科、自然科学等方面的相关知识。

2. 素质结构

(1) 热爱祖国，拥护党的领导，树立科学的世界观和社会主义核心价值观，有报效祖国服务人民的思想素质。

(2) 达到大学生体育合格标准，受到必要的军事训练，有较强的社会及工作的适应能力，身心素质健康。

(3) 了解国家经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规。了解商业绘画艺术领域发展的新动向和新技术。

(4) 具备从事本专业的业务素质，有良好的职业道德，较强的工作适应能力和团队协作能力。

3. 能力结构

(1) 具备扎实的传统手绘造型能力。

(2) 具备熟练的计算机辅助绘画和设计能力。

(3) 具备完整的商业插画、绘本、游戏美术等方面项目的设计和创作能力。

(4) 掌握商业插画和游戏美术的制作规律，具备系统的专业实践学习经历

(5) 具备从事商业插画和游戏美术工作所需要的竞争意识和协同工作能力，具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

(6) 熟练掌握一门外语，能够查阅和利用相关的外文资料，掌握文献检索、设计调查及运用现代信息技术获取相关信息的基本方法。具备撰写调研报告、设计创作说明、专题论文的基本能力。

4. 专业能力实现矩阵

(1) 专业能力和能力要素确定思路

根据本专业的培养目标，以及毕业生就业的主要岗位群，对岗位群的专业能力需求和绘画专业的最新发展趋势进行广泛深入调研，结合本科教学的要求，确定本专业的专业能力；将专业能力进一步细化成相应的能力要素。经过探索和实践，我校绘画专业的岗位群为：一是面向出版类企业商业插画与绘本漫画的相关岗位；二是面向网络游戏公司的游戏美术设计相关岗位；三是面向艺术培训机构的教学相关岗位；四是面向文化事业单位、美术馆、画廊等机构的相关创作和宣传岗位。

(2) 专业能力和能力要素

根据绘画专业岗位群对专业能力的要求，确定本专业的四大专业能力：绘画基本理论知识与艺术修养，绘画专业基础操作能力，创新思维与专业拓展能力，商业绘画专业综合应用能力，进一步梳理细化分解成相应的能力要素，并给出培养这些能力要素的实现途径，专业能力实现矩阵如表 1 所示。

表 1：专业能力实现矩阵

| 专业能力 | 知识要素 | 课程模块 | 主要实现途径（课程） |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------|
| 绘画专业基本理论知识与艺术修养 | 掌握商业绘画的基础理论知识、较强的社会责任感、良好的职业道德、较高的审美判断以及艺术修养 | 基本理论知识模块 | 中外美术史、构图学、色彩、形式与构成 |
| 绘画专业基础操作能力 | 熟悉造型的基本规律，有扎实的造型设计能力，包括传统造型能力、计算机辅助绘画造型能力 | 基础造型模块 | 解剖与透视、素描、速写、装饰造型与形式 |
| | | 计算机辅助表现模块 | 数码艺术软件基础 Photoshop、数码艺术软件基础 Illustrator、数码绘画艺术、三维图形图像设计与制作 |
| 绘画创作创新思维与专业拓展能力 | 掌握商业绘画创作的基础理论知识、设计思维与设计方法，能够熟练把握造型、空间、色彩、形态、材料表现、结构、工艺、市场等诸要素。 | 专业拓展模块 | 字体版式设计、漫画创作、书籍装帧设计、陶艺制作、游戏界面设计、影视概念设计、商业艺术品设计与营销等课程 |
| | | 绘画创作思维与方法模块 | 商业插画表现技法、综合材料表现、剧本与故事板创作、绘本创作、数码艺术角色设计、数码艺术场景设计、三维游戏角色设计、三维游戏场景设计 |
| 绘画专业综合应用能力 | 掌握故事的编写能力和把文字故事转化为视觉形象的能力，能够根据不同的商业项目和主题进行有针对性的创作和设计 | 商业插画创作模块 | 古风奇幻类插画创作、卡通类插画创作、科技图像类插画创作、插图创作、儿童插画创作 |
| | | 游戏美术创作模块 | 科幻类游戏美术创作、魔幻类游戏美术创作、次时代游戏美术创作、游戏概念设计、生物形态设计 |

三、所属学科、专业类

学科门类：艺术学，专业类：美术学类，专业代码：130402

四、学制和学习年限

基本学制4年，学习年限3~7年。

五、毕业与学位授予

学生必须取得培养方案规定的全部必修课程的学分，修满各平台选修课规定的最低学分，合计最低取得180学分方能毕业，学业成绩达到我校授予学士学位条件的授予艺术学学士学位。

六、主干学科和核心课程

主干学科：艺术学、美术学

核心课程：素描、色彩、中外美术史、数码绘画艺术、商业插画表现技法、绘本创作、数码艺术角色设计、数码艺术场景设计

专业核心课程 1：素描

内容简介：本课程旨在培养学生的写实造型能力和创意表现能力，能够通过较强的写实造型手法和精致细腻的绘画技巧把头脑中的创意形象完美的表现出来。通过该课程的学习学生能够具备较强的写实绘画造型能力和创意联想能力，该课程是通往创意之路的敲门砖。

专业核心课程 2：色彩

内容简介：本课程旨在训练学生思维的灵活性和敏锐的感受力，以及表现手段的丰富性和广泛的审美性。熟练运用写生色彩的基本规律，掌握选用媒介的基本特性，通过写生，提高对生活色彩的敏感性，通过对固有色、环境色、光源色的分析与表现，提高对写生色彩系统的认识，在此基础上提高对色彩的高度概括和主观表达的能力，捕捉对现实世界感兴趣的物象的能力，为进一步的专业创作打下良好的基础。

专业核心课程 3：中外美术史

内容简介：中外美术史是绘画专业必修的专业基础课，本课程是艺术专业理论学习的重要内容。通过本课程的学习使学生全面系统的了解中外美术的发展过程以及各个时期的优秀作品，提高学生的审美品位与艺术修养，为以后的专业创作打下扎实的审美底蕴。

专业核心课程 4：数码绘画艺术

内容简介：本课程旨在以数码技术结合传统造型基础进行数字绘画的创作，使学生能够把传统绘画的理念与技法和数字技术完美地结合起来，在教学过程中主要使学生掌握数码绘画软件的使用技术与造型方法以及认识到数码绘画与传统绘画的联系与区别，从而提高商业绘画创作的效率和品质。

专业核心课程 5：商业插画表现技法

内容简介：通过本课程的学习让学生了解商业插画的风格种类、商业功能、媒介材料和表现方法，重点掌握商业插画的设计原理和表现技法。课程中将结合具体的商业插画实践练习，让学生进一步掌握商业插画的绘制流程和表现方法，具备商业插画创作的实践动手能力。培养学生的创作构思能力和画面表现能力，为后面的专题插画设计课程打下扎实的基础。

专业核心课程 6：绘本创作

内容简介：本课程通过对绘本的发展、类型、设计流程、创作要点等方面的系统讲解和学习，结合具体的原创绘本练习实践，让学生逐步了解和掌握绘本的艺术形式和表现方法，培养学生构建故事的能力和设计制作的能力，从而掌握绘本创作的基本程序和设计原理。

专业核心课程 7：数码艺术角色设计

内容简介：数码艺术角色设计课程是游戏美术设计中的重要前期环节，是整个游戏美术创作中的一个重要的组成部分。本课程主要通过数码软件的综合应用让学生掌握数码角色设

计的基本流程及设计原理。通过本课程的教学，使学生具有明确的角色设计的概念，对不同设计风格有明确的认识，掌握不同风格的设计方法，以适应不同的项目需求。

专业核心课程 8：数码艺术场景设计

内容简介：数码艺术场景设计课程是游戏美术设计中的重要前期环节，是整个游戏美术创作中的重要组成部分。它主要通过数码软件的综合应用让学生掌握数码场景设计的基本流程及设计原理。通过本课程的教学，使学生具有明确场景设计的概念，掌握场景透视的构建方法、对场景功能与整体游戏的关系有明确的认识，并能根据实际设计项目的要求绘制不同风格的场景图像。

专业核心课程 9：风景写生

内容简介：本课程是以色彩风景写生和风景速写为主的集中实践课程，它是学生经过室内课堂学习绘画表现技巧之后，转入大自然进行室外作业和绘画，从而培养和提高学生对自然的感悟及生动的造型能力。其意义在于为学生以后进一步的专业学习及创作打下坚实的基础。另外，风景写生实践课可以培养师生的感情，强化团队意识，锻炼学生的吃苦耐劳精神。

七、集中实践教学环节

表 2：集中性实践教学环节统计表

| 实践环节名称 | 学分数 | 学期 | 周数 | 备注 |
|----------|------|-----|------|----|
| 入学教育 | 0.5 | 1 | 0.5 | |
| 军事训练 | 2 | 1 | 2 | |
| 风景写生 | 3 | 2 | 3 | |
| 艺术考察 | 4 | 5 | 4 | |
| 项目实训 | 10 | 6-7 | 10 | |
| 毕业实习 | 6 | 7-8 | 12 | |
| 毕业论文（设计） | 10 | 8 | 12 | |
| 合计 | 35.5 | | 43.5 | |

八、企业实习实践计划

1. 实习实践目标：综合应用所学的商业绘画的专业知识和相关技能，熟悉实习相关任务的技术方法，能与其他人合作完成商业插画绘制、游戏美术设计、电影概念设计制作的能力；培养良好的个人职业素养、分析问题能力、创新能力等；结合毕业实习任务，在学校和企业双方指导老师的指导下完成毕业论文（设计）；了解商业绘画专业中行业发展现状及当下游戏和电影行业现状，形成对商业绘画艺术行业的行业认识以及较好的适应创新能力。

2. 合作企业：武汉全景数字科技有限公司；海豚传媒；插画人数码艺术中心。

3. 实习实践能力培养目标

通过在企业的实习实践，使学生具备以下的知识、能力和素质：

(1) 熟悉当下环境中的专业发展状态，掌握基础知识和项目实训的应用属性，了解项目开发流程，熟悉本专业新技术。

(2) 具备一定的专业应用能力，能熟练的应用相应课程完成项目开发和设计的能力，完成商业插画和游戏美术等相关工作的设计与绘制等，并能较熟练的使用相对应的计算机软件进行项目制作和实习。

(3) 具备从事本专业的职业素质，具有团队合作精神，在项目中清晰表达自己的想法，学会有效沟通，同时能主动了解行业的发展趋势，对所做项目及时总结，具备较强的语言与文字表达能力和人际沟通能力。

4. 累计时间：33 周

5. 企业实习实践具体安排

表 3：企业学习安排表

| 项目 | 时间 | 计划安排 | 学习内容 | 培养目标 |
|----------|----------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 风景写生 | 3 周（第 2 学期） | 由教师带队，学生对室外风景和建筑进行现场写生。 | 风景速写与风景色彩的写生方法与写生规律 | 研究外光风景的形体光色变化特点，掌握写生的方法与流程，并能灵活运用创作中。 |
| 艺术考察 | 4 周（第 5 学期） | 由教师带队，学生对经典的艺术作品进行考查研究分析。 | 通过对经典艺术作品的参观与了解，通过教师的现场讲解，让学生实地体会优秀艺术作品的内涵与本质。 | 对优秀经典艺术作品的实际调研与理解，让学生对艺术创作的规律与特点有一个比较直观的认识。 |
| 毕业实习 | 12 周（第 7、8 学期） | 学生进入学校安排的企业集中实习或自主分散实习，由学校、企业指导老师共同指导。 | 根据所在实习岗位，学生参与到企业的真实项目中去，以企业实际工程项目的要求为学习和工作任务，及时完成企业导师布置的各项任务，并做好总结，开展实践为主的岗位训练。 | 系统提高项目管理能力，参与到项目设计的全过程，包括设计前期调研，设计方案，设计思维等，培养良好的个人职业素养、专业技能和团队协作能力。 |
| 毕业论文（设计） | 14 周（第 8 学期） | 结合实习岗位工作内容，在企业和学校指导老师的指导下完成毕业论文（设计）。 | 综合专业相关知识，结合自己的专业方向和实践项目，完成毕业论文（设计），如商业插画设计、绘本创作、游戏美术设计、广告分镜头绘制等，并完成论文撰写。 | 根据所完成毕业论文（设计）对学生专业能力进行全面的训练和展现，并根据完成成果对学生专业能力进行评定。 |

九、课程结构及实践学分

表 4：课内课程学时学分统计表

| 总学时/总学分 | 课程类别 | 学时 | 占总学时百分比 | 学分 | 占总学分百分比 | 备注 |
|------------|---------|-----|---------|------|---------|----|
| 2072/129.5 | 通识教育必修课 | 744 | 35.9% | 46.5 | 35.9% | |

| | | | | | | |
|--|-----------|------|-------|------|-------|--|
| | 学科专业基础必修课 | 432 | 20.8% | 27 | 20.8% | |
| | 专业必修课 | 368 | 17.8% | 23 | 17.8% | |
| | 通识选修课 | 160 | 7.7% | 10 | 7.7% | |
| | 学科专业基础选修课 | 160 | 7.7% | 10 | 7.7% | |
| | 专业选修课 | 208 | 10.0% | 13 | 10.0% | |
| | 必修课合计 | 1544 | 74.5% | 96.5 | 74.5% | |
| | 选修课合计 | 528 | 25.5% | 33.5 | 25.5% | |

表 5：理论教学和实践教学结构统计表

| 课程类别 | | 学分 | 小计 | 占总学分百分比 |
|-------------|-----------|-----|-----|---------|
| 理论教学 | 通识教育必修课 | 32 | 86 | 52.1% |
| | 学科专业基础必修课 | 21 | | |
| | 专业必修课 | 8 | | |
| | 通识教育选修课 | 10 | | |
| | 学科专业基础选修课 | 6 | | |
| | 专业选修课 | 9 | | |
| 实践教学 | 入学教育 | 0.5 | 79 | 47.9% |
| | 军事训练 | 2 | | |
| | 项目实训 | 10 | | |
| | 风景写生 | 3 | | |
| | 艺术考察 | 4 | | |
| | 毕业实习 | 6 | | |
| | 毕业论文（设计） | 10 | | |
| | 课内实践 | 42 | | |
| | 实验 | 1.5 | | |
| 理论教学与实践教学合计 | | | 165 | 100% |
| 创新创业与素质拓展 | | | 15 | |
| 合计 | | | 180 | |

十、本专业教学执行计划表

1. 通识教育平台（必修 46.5 学分，选修 10 学分）

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 教学时数 | | | | 考核方式 | 开课学期 | 备注 |
|------|-------|-------------|-----|------|----|----|----|------|------|----|
| | | | | 总计 | 讲授 | 实验 | 实践 | | | |
| 通 通 | 00011 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | 48 | 32 | | 16 | 考试 | 1 | |

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 数 | 教学时数 | | | | 考核 方式 | 开课 学期 | 备注 | |
|---------------------------------|----------------------------|-------|--------------------------|------|------|-----|-----|----------|----------|-----------------------------------------------------|--------------|
| | | | | 总计 | 讲授 | 实验 | 实践 | | | | |
| 识 教 育 课 程 平 台 | 识 教 育 必 修 课 | 00021 | 中国近现代史纲要 | 2 | 32 | 24 | | 8 | 考试 | 2 | |
| | | 00031 | 马克思主义基本原理 | 3 | 48 | 32 | | 16 | 考试 | 3 | |
| | | 00041 | 毛泽东思想和中国特色社 会主义理论体系概论 | 6 | 96 | 64 | | 32 | 考试 | 4 | |
| | | 00051 | 形势与政策 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 1-4 | 在线自主 学习为主 |
| | | 00061 | 体育 | 7.5 | 120 | | | 120 | 考查 | 1-4 | 体育俱乐 部制 |
| | | 00071 | 军事理论 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 1 | 在线自主 学习为主 |
| | | 00081 | 大学英语 | 13 | 208 | 208 | | | 考试 | 1-4 | 分级教学 |
| | | 00101 | 大学生心理健康教育 | 2 | 32 | 16 | | 16 | 考查 | 2 | 在线自主 学习为主 |
| | | 00091 | 计算机基础 | 3 | 48 | 24 | 24 | | 考试 | 1 | 计算机基 础 |
| | | 00111 | 大学生职业规划与就业指 导 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 2,6 | 在线自主 学习为主 |
| | | 00121 | 创新创业基础 | 1 | 16 | 16 | | | 考查 | 3 | 在线自主 学习为主 |
| | | 小计 | | | 46.5 | 744 | 512 | 24 | 208 | | |
| 通 识 教 育 选 修 课 | | 综合素质课 | 10 | 160 | 160 | | | | 2-8 | 在线自主 学习为 主, 详见 当学期公 布的通识 教育选修 课清单 | |
| | | 小计 | | | 10 | 160 | 160 | | | | |
| 合计 | | | 56.5 | 904 | 672 | 24 | 208 | | | | |

2. 学科专业基础课程平台（必修 27 学分，选修 10 学分）

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 数 | 教学时数 | | | | 考核 方式 | 开课 学期 | 备注 |
|------|-------|------|---------|------|----|----|----|----------|----------|----|
| | | | | 总计 | 讲授 | 实验 | 实践 | | | |
| 学科 | 04531 | 素描 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 1 | |

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 数 | 教学时数 | | | | 考核 方式 | 开课 学期 | 备注 |
|---------------------------|--------|--------------------------|---------|------|-----|----|----|----------|----------|----------------------|
| | | | | 总计 | 讲授 | 实验 | 实践 | | | |
| 专业 基础 必修 课 | 03792 | 色彩 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 1 | |
| | 02831 | 解剖与透视 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 2 | |
| | 04533 | 速写 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 2 | |
| | 04362 | 数码艺术软件基 础 Photoshop | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 2 | |
| | 04361 | 数码艺术软件基 础 Illustrator | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 2 | |
| | 04351 | 数码绘画艺术 | 4 | 64 | 64 | | | 考查 | 3 | |
| | 06251 | 中外美术史 | 3 | 48 | 48 | | | 考试 | 3 | |
| 小计 | | | 27 | 432 | 320 | | 96 | 考查 | | |
| 学科 专业 基础 选修 课 | 05661 | 形式与构成 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 1 | |
| | 01721 | 构图学 | 1 | 16 | 16 | | | 考查 | 3 | |
| | 04501 | 水性材料表现 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | 商业绘画 专业任选 6 学分 |
| | 05951 | 油性材料表现 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | |
| | 00462 | 版画技法 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | |
| | 06382 | 字体与版式设计 | 2 | 32 | 16 | | 16 | 考查 | 5 | |
| | 04281 | 书籍设计 | 2 | 32 | 16 | | 16 | 考查 | 5 | |
| | 03311 | 漫画绘制技法 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | 游戏美术 专业任选 6 学分 |
| | 03751 | 人物素描 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | |
| | 05961 | 游戏概念设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 3 | |
| 06411 | 自然形态设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 5 | | |
| | 03691 | 人工形态设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 5 | |
| 小计 | | | 10 | 160 | 184 | | | | | |
| 合计 | | | 37 | 592 | 504 | | 96 | | | |

3. 专业课程平台（必修 23 学分，选修 13 学分）

| 课程 类别 | 课程编 号 | 课程名称 | 学 分 数 | 教学时数 | | | | 考核 方式 | 开课 学期 | 备注 |
|----------|----------|------|-------------|--------|--------|--------|--------|----------|----------|----|
| | | | | 总 计 | 讲 授 | 实 验 | 实 践 | | | |

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 教学时数 | | | | 考核方式 | 开课学期 | 备注 | |
|--------|-------|-------------|-----------|------|-----|-----|-----|------|------|----------|----------|
| | | | | 总计 | 讲授 | 实验 | 实践 | | | | |
| 专业课程平台 | 03781 | 三维图形图像设计与制作 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 3 | | |
| | 06342 | 装饰造型与形式 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 4 | | |
| | 03891 | 商业插画表现技法 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 4 | 商业绘画方向必修 | |
| | 06421 | 综合材料表现 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 5 | | |
| | 03031 | 剧本与故事板创作 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 5 | | |
| | 02671 | 绘本创作 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 5 | | |
| | 04355 | 数码艺术角色设计 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 4 | | |
| | 03783 | 三维游戏角色设计 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 4 | 游戏美术方向必修 | |
| | 04354 | 数码艺术场景设计 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 5 | | |
| | 03782 | 三维游戏场景设计 | 4 | 64 | 16 | | 48 | 考查 | 5 | | |
| | 小计 | | | 23 | 368 | 128 | | 240 | | | |
| | 专业选修课 | 00732 | 插图创作 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 4 | 商业绘画方向选修 |
| | | 01301 | 儿童插画创作 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 4 | |
| | | 04353 | 数码人物造型设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 6 | |
| | | 05851 | 印刷工艺与制作 | 2 | 32 | 16 | | 16 | 考查 | 7 | |
| | | 04562 | 陶艺设计 | 2 | 32 | 16 | | 16 | 考查 | 7 | |
| | | 01311 | 二维游戏特效制作 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 4 | 游戏美术方向选修 |
| | | 03784 | 三维游戏特效制作 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 4 | |
| | | 05962 | 游戏界面设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 6 | |
| | | 00931 | 次时代三维软件技术 | 3 | 48 | 48 | | | 考查 | 7 | |
| | | 05921 | 影视概念设计 | 2 | 32 | 32 | | | 考查 | 7 | |
| | | 00541 | 毕业创作初步 | 1 | 16 | 16 | | | 考查 | 7 | |
| | | 小计 | | | 13 | 208 | 208 | | | | |
| 合计 | | | 36 | 576 | 336 | | 240 | | | | |

4. 实践教学课程平台（必修 27.5 学分，选修 8 学分）

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 周数 | 开课学期 | 备注 |
|------|------|------|-----|----|------|----|
|------|------|------|-----|----|------|----|

| | | | | | | | |
|----------|-------|-----------|------------|-----|------|------|--------------|
| 实践教学课程平台 | 其他环节 | 90011 | 入学教育 | 0.5 | 0.5 | 1 | |
| | | 90021 | 军事训练 | 2 | 2 | 1 | |
| | | 91921 | 风景写生 | 3 | 3 | 2 | |
| | | 91931 | 艺术考察 | 4 | 4 | 5 | |
| | | 91941 | 项目实践与毕业实习 | 6 | 12 | 7-8 | |
| | | 91951 | 毕业论文（设计） | 10 | 14 | 8 | |
| | 项目实训 | 91991 | 古风奇幻类插画创作 | 3 | 3 | 6 | 商业绘画方向 选修 |
| | | 91961 | 卡通类插画创作 | 2 | 2 | 6 | |
| | | 92021 | 科技图像类插画创作 | 3 | 3 | 6 | |
| | | 91971 | 商业艺术品设计与营销 | 2 | 2 | 7 | 必修 |
| | | 92011 | 科幻类游戏美术创作 | 3 | 3 | 6 | 游戏美术方向 选修 |
| | | 91981 | 魔幻类游戏美术创作 | 2 | 2 | 6 | |
| | 92001 | 次时代游戏美术创作 | 3 | 3 | 6 | | |
| | 小计 | | | | 35.5 | 45.5 | |

5. 创新创业与素质拓展平台（必修 2 学分，选修 13 学分）

创新创业与素质拓展必修：创业基础实践（商业绘画项目开发）

创新创业与素质拓展选修主要包括以下内容：

（1）实践素质拓展学分：包括创新创业实践、创新创业项目、科研训练、学科竞赛、发明专利、论文成果、课外阅读、学术讲座、社会实践与志愿服务、文体艺术与身心发展、社团活动与社会工作、技能培训等。通过认定的方式计算学分，具体认定范围与程序见《武汉工商学院创新创业与素质拓展学分认定办法》。

（2）课程素质拓展学分：包括选修英语拓展课程、数学拓展课程、政治拓展课程及跨专业选修课等课程。

十一、培养方案执行说明

1. 非集中周教学课程学时学分规定：理论课程、实验实践课程按 16 学时计 1 学分。

2. 集中周次教学课程学时学分规定：校内课程实践（含课程设计、综合实践项目等）1 周计 1 学分；校外实践（含军训、认知实习、课程实习等）1 周计 1 学分、不计学时；项目实践与毕业实习打通，共计 24 周，计 12 学分，毕业论文（设计）共 14 周，计 10 学分。

系主任： 周全

教学副院长： 王海文

院长： 许开强