

湖北轻工职业技术学院 专业人才培养方案

专业（方向）名称广告设计与制作

所在院部装饰艺术学院

专业负责人祝笛

适用年级 2019 级

制定（修订）日期 2019 年 5 月 29 日

湖北轻工职业技术学院教务处制

2019 级广告设计与制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：广告设计与制作（游戏方向）

专业代码：650103

二、入学要求

普通高中毕业生

三、修业年限

三年

四、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)	主要岗位类别(或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
文化艺术大类 65	艺术设计类 6501	广告业 725	广告设计师 4-08-08-08	广告设计师 游戏原画师 插画师 游戏建模师 影视后期制作	广告设计师证； 平面设计师证； 高级建模师证。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标。

近几年来，广告设计与制作专业与设计企业密切合作，共同致力于专业建设。通过行业调研、召开专业指导委员会会议、追踪毕业生的成长轨迹等，收集行业对毕业生需求信息，形成了下列专业建设思想：服务地方经济，面向生产一线，基于工作过程，培养岗位技能，育德树人为先，技能素质并重。根据以上专业建设思路我们对以前的按照学科体系制定的人才培养目标，进行了改革，明确了本专业的定位。

（二）培养规格。

(一) 素质

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

2. 具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

3. 具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

(二) 知识

1. 具有扎实的政治素养，大学英语、计算机基础等专业必需的基础理论知识；
2. 掌握广告设计、游戏原画、三维建模、简易游戏编程、后期视频合成等专业基础知识；
3. 具有一定的数码手绘能力、三维模型制作能力、数字雕刻能力、后期视频剪辑与合成等专业能力和专业技术；

(三) 能力

1. 平面构成的基础能力；
2. 游戏原画以及 CG 插画的基本造型和绘制能力
3. 游戏武器、人物、以及场景建模的造型能力
4. 游戏高模的雕刻能力；
5. 后期视频剪辑和特效制作的能力
6. 能够熟练操作使用平面设计类的软件进行制作商业项目；
7. 能够进行新媒体文案写作的能力。

职业岗位能力				
知识结构	能力结构	素质结构	就业岗位	获得证书
<p>1. 具有扎实的政治素养，大学英语、计算机基础等专业必需的基础理论知识；</p> <p>2. 掌握广告设计、商业插画、CG插画、游戏原画、游戏建模、影视特效与剪辑等专业基础知识；</p> <p>3. 具有一定的广告制作能力、基础三维游戏模型建模能力、电脑手绘板独立原创绘画能力、游戏原画绘制能力，视频剪辑及影视特效制作合成渲染等能力；</p>	<p>1. 广告设计语言的文字输入与组织能力、图片组织能力；</p> <p>2. 计算机辅助设计在广告设计以及数媒游戏设计中的应用能力</p> <p>3. 独立且熟练完成手绘板绘画的能力、可绘制商业类型插画以及游戏原画的能力；</p> <p>4. 完整制作三维模型、模型贴图、材质渲染的能力。</p> <p>5、视频拍摄与剪辑的能力，后期视频特效合成制作的能力。</p>	<p>1. 具备良好的思想品德、行为规范以及职业道德；</p> <p>2. 具备大学层次的文化素质和人文素质；</p> <p>3. 具备创新、实践、创业的农业开发素质；</p> <p>4. 具备竞争意识、合作精神、坚强毅力；</p>	<p>广告设计师 游戏原画师 插画师 游戏建模师 影视后期制作 自媒体运营</p>	<p>广告设计师证 平面设计师证 网页设计师证 动画设计师 游戏美术师</p>

六、课程设置

（一）公共基础课程。

根据党和国家有关文件明确规定，高等职业学校各专业人才培养方案应明确将思想政治理论课、中华优秀传统文化、体育、军事课、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、信息技术等课程列入公共基础必修课程，并将马克思主义理论类课程、党史国史、公共外语、创新创业教育、健康教育、美育课程、职业素养等列为必修课或选修课。

（二）专业课程。

一般包括专业基础课程、专业技能课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

1. 专业技能课程描述

课程名称		商业插画		课程代码	304195				
参考学分	4	参考课时	64	开课学期	二				
课程目标	知识目标	(1) 掌握素描运用; (2) 掌握水彩运用; (3) 熟练进行图案设计;							
	能力目标	(1) 具有素描设计的能力; (2) 具有水彩运用的能力; (3) 具有图案设计的能力; (4) 具有设计审美。							
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力							
主要教学内容	(1) 插画的概念; (2) 插画的应用; (3) 插画发展史; (4) 插画的分类; (5) 插画设计及创作。								
教学方法建议	讲授、课堂讨论、学生实践。								

课程考核建议	成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩
--------	----------------------

课程名称	UI 设计		课程代码	
参考学分	4	参考课时	56	开课学期
课程目标	知识目标	(1) 掌握移动设备主题 APP 界面设计; (2) 掌握图标设计; (3) 掌握设计操作和实际运用; (4) 熟悉从设计走向市场。		
	能力目标	(1) 具有图标设计的能力; (2) 具有了解数字界面设计的能力; (3) 具有协调部件与整体风格的能力;		
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力		
主要教学内容	(1) ui 设计基础知识 (2) 图形设计 (3) 整体框架设计 (4) 整体界面设计 (5) 整体界面切片 (6) 综合设计			

教学方法建议	讲授、多媒体教学，案例分析、课堂讨论、学生实践。				
课程考核建议	成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩				
课程名称		MAYA		课程代码	
参考学分	4	参考课时	64	开课学期	三
课程目标	知识目标	(1) 掌握模型制作的基本方法 (2) 熟练三维模型的制作流程； (3) 掌握模型 UV 的概念和运用； (4) 了解烘焙贴图的方法和作用； (5) 熟练制作法线贴图、绘制颜色贴图。			
	能力目标	(1) 掌握模型制作的基本方法 (2) 熟练三维模型的制作流程； (3) 掌握模型 UV 的概念和运用； (4) 了解烘焙贴图的方法和作用； (5) 熟练制作法线贴图、绘制颜色贴图。			
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力； (2) 树立团队协作精神； (3) 具备分析问题、解决问题的能力； (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风； (5) 树立质量意识； (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格； (7) 具备自主、开放的学习能力			

主要教学内容	<ul style="list-style-type: none"> (1) MAYA 软件的基本操作 (2) 基础建模教学 (3) 游戏武器模型的制作 (4) 展 UV 的操作 (5) 烘焙贴图 (6) 模型贴图的绘制 (7) 材质的叠加方式 (8) 后期渲染调试 				
教学方法建议	讲授、多媒体教学，课堂讨论、学生实践。				
课程考核建议	成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩				
课程名称		Zbrush 数字雕刻		课程代码	
参考学分	4	参考课时	64	开课学期	五
课程目标	知识目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 了解模型高模和低模的关系 (2) 了解 ZBrush 的操作方式 (3) 不同的笔刷对于模型雕刻的应用 (4) 雕刻模型的 TOP 方式 			
	能力目标	<ul style="list-style-type: none"> (1) 能够在 ZBrush 里进行模型雕刻； (2) 具有一定的设计与造型能力； (3) 能够把雕刻出的高模进行 TOP 成低模 			

	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力			
主要教学内容		通过本课程学习，使学生树立书籍整体设计的观念，基本掌握关于书装的分类、特点、装订形式与印刷方式和材料的选择等知识，熟练掌握书籍的护封设计、书籍内页字体与版面的编排，能够独立进行一般印刷宣传品的设计，为成功就业打下基础。			
教学方法建议		讲授、案例分析，课堂讨论、学生实践。			
课程考核建议		成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩			
课程名称		影视后期制作	课程代码	304409	
参考学分	4	参考课时	72	开课学期	五
课程目标	知识目标	(1) 了解影视视频特效制作原理，能够运用 AE 进行影视特效编辑。 (2) 能够将 AE 和其他计算机绘图及动画制作软件结合应用 (3) 理解影视片头、栏目包装的后期合成流程，能够独立完成一部影视短片的创作；			

	能力目标	(1) 具有分析计算的能力; (2) 具有视频编辑的能力; (3) 具有后期合成、特效处理能力;			
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力			
主要教学内容	(1) 处理位图 (2) 处理矢量图 (3) 回执二维适量图形，制作二维动画效果 (4) 学会运用三维设计软件制作动画				
教学方法建议	讲授、案例分析，多媒体教学，案例分析，课堂讨论、学生实践。				
课程考核建议	成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩				
课程名称	C4D		课程代码	304002	
参考学分	4	参考课时	72	开课学期	五

课程目标	知识目标	(1) 掌握软件的基本应用; (2) 掌握 3 维设计; (3) 掌握渲染方法; (4) 掌握灯光基础运用;
	能力目标	(1) 具有软件操作的能力; (2) 能够独立制作 3D 模型的能力; (3) 能够制作 3 维动画的能力;
	素质目标	(1) 具备良好的自我表现、与人沟通的能力; (2) 树立团队协作精神; (3) 具备分析问题、解决问题的能力; (4) 树立勇于创新、敬业乐业的工作作风; (5) 树立质量意识; (6) 具有诚实、守信、坚韧不拔的性格; (7) 具备自主、开放的学习能力
主要教学内容	(1) 软件的安装 (2) 基本操作 (3) 3D 建模 (4) 渲染 (5) 灯光	
教学方法建议	讲授、案例分析，多媒体教学，案例分析，课堂讨论、学生实践。	
课程考		

核 建 议	成绩=学生考勤+平时表现+作业+期末成绩
-------------	----------------------

(三) 专业综合实训（实践教学环节）描述

1. 专业拓展课程综合实训描述

实训项目名称	写生				
参考学分	2	参考课时	48	开设学期	四
实训目的	通过外出写生，使学生熟悉我国大美自然风光，独立、客观的分析色彩、构图并进行创作。				
实训内容	完成摄影、速写等练习				
实训要求	(1) 完成摄影采风集中练习 (2) 完成建筑、人物、植物速写的集中练习 (3) 了解历史文化只是、了解民俗风情，收集创作材料				

实训项目名称	蕲春管窑陶艺实训				
参考学分	1	参考课时	22	开设学期	二
实训目的	(1) 了解蕲春管窑文化 (2) 了解陶艺相关工艺知识 (3) 培养学生独立设计创作能力				
实训内容	(1) 学习管窑陶艺工艺 (2) 独立制作陶艺作品				
实训要求	(1) 独立设计制作管窑陶艺作品 (2) 收集管窑资料，了解其历史文化 (3) 撰写实习报告				
实训项目名称	摄影实训				
参考学分	2	参考课时	48	开设学期	三
实训目的	(1) 通过实习使学生了解摄影的概念和原理 (2) 让学生懂得构图和摄影审美语言 (3) 了解图像、照片后期处理的运用				

实训内容	(1) 学习摄影的基本原理和构图方式 (2) 拍摄精美的摄影作品若干
实训要求	(1) 收集相关资料，自主取景，题材不限的照片 (2) 为自己的摄影作品做一个系列主题，并后期修理原片。 (3) 撰写实训报告

(四) 专业核心课程和主要教学内容与要求

序号	专业核心课程	主要教学内容和要求
1	PS	掌握 PS 软件的基本操作方式，理解 PS 工具的运用，能熟练进行图像处理，能运用 PS 软件进行海报设计，图像设计以及 PS 绘画等能力。
2	MAYA	掌握模型制作的基本方法；熟悉三维模型的制作流程；掌握模型 UV 的概念和运用；了解烘焙贴图的方法和作用；熟悉制作法线贴图、绘制颜色贴图。
3	UI 设计	掌握移动设备主题 APP 界面设计；掌握图标设计；掌握设计操作和实际运用；熟悉从设计走向市场。
4	影视后期制作	了解影视视频特效制作原理，能够运用 AE 进行影视特效编辑；能够将 AE 和其他计算机绘图及动画制作软件结合应用；理解影视片头、栏目包装的后期合成流程，能够独立完成一部影视短片的创作；具有分析计算的能力；具有视频编辑的能力；具有后期合成、特效处理能力；

七、学时安排

总课时量为 2576 节，第一学期周学时为 24 节，第二学期周学时为 24 节，第三学期周学时为 22 节，第四学期周学时为 24 节，第五学期周学时为 24 节。每 16 学时折算 1 学分。其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 20%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%。其中，顶岗实习累计时间一般为 6 个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时累计不少于总学时的 3%。

八、教学进程总体安排

- 1、教学时间安排表（见附表 1）
- 2、教学进程表（见附表 2）
- 3、实践教学进程表（见附表 3）
- 4、教学环节分配表（见附表 4）

九、实施保障

(一) 师资队伍

1、以名师工程建设为龙头，打造素质精良、结构合理的教学团队

我们一定把教师队伍建设当成办学之本，抓紧对广告专业带头人的锻炼和培养，以推动“名师工程”建设。在本专业已有一名“楚天技能名师”的基础上，拟在全行业内继续聘请或引进适应广告技术专业发展需要的行业企业专家或大师 2 名，担任广告专业“名师”；通过赴国内外培训进修、与企业合作开发科研项目等途径培养专业带头人 2 名；通过双向互聘轮岗或到企业锻炼培养骨干教师 6 名，并从中选拔 2 名“院级教学名师”；安排年轻教师参加阶段性社会实践、去企业顶岗锻炼并带项目回来进行课题研究和申报，以此全面提升青年教师素质，到 2012 年要求本专业大多数年轻教师取得平面设计师职业资格证书，使“双师型”教师比例达到 90% 以上；聘请 15~20 名行业企业工程技术人员或能工巧匠为兼职教师，使专兼职教师比例突破 1:1，并建立 30% 以上的动态兼职教师资源库，加强对兼职教师的动态管理；争取到 2012 年打造 1 个省级优秀教学团队。

2、建立校企双向互聘轮岗的长效机制

通过建立校企双向互聘轮岗机制，创新“双师”素质教师培养、使用和激励机制，是解决目前教师到企业顶岗实践、行业企业工程技术人员和能工巧匠到学校任教的困难的有效途径。在逐步形成由行业企业一线技术人员讲授实践技能课程的同时，更加重视提高专任教师的综合职业素养与实践教学能力，并且按照开放性、职业性的内在要求，积极探索人事分配和管理制度的改革。选派专业教师到湖北装饰广告有限公司、武汉玲珑图文设计有限公司、武汉楚苑文化开发有限公司、武汉四海广告有限公司、武汉彩峰设计输出有限公司等企业从事广告设计与制作、书籍装帧设计、应刷出版、广告策划等实践，每年时间不少于两个月；企业选派 15 名兼职教师到学校作学生实习指导教师，承担实践教学任务，以达到共谋发展、专兼职教师共同提高的目的。

3、提高教师高职教育理论水平及科研能力

定期聘请省内外高职教育专家来校进行有关教育部 16 号文件精神和高职教育理论与实践的专题讲座；每年选派部分教师参加全国高职高专师资培训基地的学习和进修；创造条件，鼓励教师积极申报教研、科研课题，开展有关广告设计与制作方面的教育研究和科研攻关，规定教师每年必须有相应的论文发表，三年

内力争该专业申报省级教科研项目，确保2个院级项目。支持教师在教科研上多出成果，以此，全面提升建筑装饰专业的教师高职教育理论水平及科研能力。

4、加强师德师风建设

加强师德师风建设，把教师的师德师风作为对教师考核聘用的重要内容，教师要做到为人师表、教书育人。对师德高尚的教师及时给予表彰，对师德较差的教师及时进行批评教育直至解聘。

序号	姓名	性别	职称	出生年月日	学历	学位	毕业学校、专业	承担主要课程	承担实训
1	何雄飞	男	讲师	1970.10	本科	硕士	湖北美术学院	广告设计、版式设计、字体设计、书籍装帧	广告制作、毕业实训。
2	尹燕	女	副教授	1977	研究生	硕士	湖北美术学院	图案设计、photoshop、coreldraw	广告制作、毕业实训
3	邓楚君	女	副教授、工艺师（双师）	1965.6	本科	学士	大连轻工业学院装潢设计	图形、构成 vi 广告设计、策划	毕业设计指导
4	刘臻	女	副教授	1981	研究生	硕士	湖北美术学院	二维构成	广告制作、毕业实训
5	韩	女	讲师	1980-11-28	本	学	湖北纺织	色彩构成	毕业

	一 玫				科 士	学院		设计
6	李 颖	男	讲师	1979	研究 生	硕 士	湖北美术 学院	素描 广告 制 作、 毕 业 实 训
7	尹 蕾	女	讲师	1978	本 科	学 士	中国纺织 大学	色彩
8	祝 笛	男	助教	1990	研究 生	硕 士	湖北工业 大学	三维制作
9	李 江 宁	女	助教	1991	研究 生	硕 士	湖北工业 大学	UI 设计
10	毛 小 欧	女	助教	1991	研究 生	硕 士	景德镇陶 瓷大学	设计

兼职教师情况表

序 号	姓名	性 别	单位名称	职务	出生 年月	学历	学位	承担主要课程	承担实 训
1	杨剑	男	武汉插画人公司	高级建 模师	1988	本科	学士	三维游戏建 模、Zbrush 数 字雕刻	实习实 训
2	刘玫 材	男	武汉意度创意设计	高级建 模师	1989	硕士	硕士	场景建模 后期影视特效	实习实 训
3	黄鹏	男	武汉插画人公司	设计总 监	1988	本科	学士	游戏原画、CG 插画	

4	王倚天	男	武汉遥知数码传媒公司	设计总监	1992	本科	学士	UINITY3D	实习实训
---	-----	---	------------	------	------	----	----	----------	------

(二) 教学设施

1、现有校内实训基地的名称、条件和主要教学功能

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、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 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。

2. 校内实训室基本要求

(1) 广告实训室

配备多媒体计算机、投影设备、互联网接入及 Wi-Fi 环境、专业彩色喷墨打印机、专业彩色激光打印机、专业复印打印一体机、专业照片打印机、CNC 雕刻机、胶装机、骑马钉、自动切纸机、3D 打印机、烫金机、覆膜机、写真机等设备仪器。

(2) 虚拟数字媒体实训室

配备图形工作站、互联网接入及 Wi-Fi 环境、互动游戏系统、影音互动系统、数字艺术交互视觉设计系统、虚拟辅助系统、移动 AR 展示系统、数字艺术原型设计系统、沉浸校园漫游系统、数字艺术模型设计系统、数字艺术交互编程开发系统等设备仪器。

(3) 三维建模实训室

配备图形工作站、互联网接入及 Wi-Fi 环境、激光投影仪等设备仪器。

3. 校外实训实习基地基本要求

具有稳定的校外实训实习基地，能涵盖当前广告设计与制作专业所从业的主要几大方向，可接纳一定规模的学生安排顶岗实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理。结合广告设计与制作各个岗位需要，从培养广告专业 ui 设计师、广告师、广告策划师、视频后期编辑师等岗位技能考虑，以培养学生的岗位适应能力为目标，从而建设形成一批具有特色的校外实训基地，以

保证该专业的学生顶岗实习时间达到半年以上，实习基地有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

4. 支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

（三）教学资源。

核心课程均有配套的教材和实训指导书。课程资源主要包括：多媒体课件、电子教案、课程项目资料、试题库等，并建设共享资源库与自主学习平台。配备专业骨干课程的实训指导书和教学课件，满足课程教学实施需要。

（四）教学方法。

本专业教学除了案例教学法、演示法等多媒体辅助教学以外主要运用的是项目教学法。老师讲授知识点——学生分组讨论——分组收集资料——组织实施——成果——成果评估。

教师不再把掌握的现成知识技能传递给学生作为追求的目标，或者说不是简单的让学生按照教师的安排和讲授去得到一个结果，而是在教师的指导下，学生去寻找得到这个结果的途径，最终得到这个结果，并进行展示和自我评价，学习的重点在学习过程而非学习结果，他们在这个过程中锻炼各种能力。

十、毕业要求

1. 学业要求

按规定修完所有课程、成绩全部合格。学分达到毕业学分 147 学分规定。

2. 其它要求

完成选修课程 6 分学分

参加半年的顶岗实习并考核合格

十一、专业指导委员会组成

姓名	职务/职称	工作单位	专业特长
邓楚君	装饰艺术学院/副教授	湖北轻工职业技术学院	艺术设计

张建平	教务处处长/副教授	湖北轻工职业技术学院	职业教育
刘臻	装饰艺术学院/副教授	湖北轻工职业技术学院	美术学

十二、专业人才培养方案编制团队成员

姓名	职务/职称	工作单位
刘臻	广告设计与制作专业教研室主任/副教授	湖北轻工职业技术学院
李江宁	广告设计与制作专业教师/助教	湖北轻工职业技术学院
尹蕾	广告设计与制作专业教师/讲师	湖北轻工职业技术学院
祝笛	广告设计与制作专业教师/助教	湖北轻工职业技术学院
张巍	总经理	武汉插画人·辰星动漫有限公司
刘永杰	技术总监	武汉 AAA 艺术设计公司

附表 1:

第 1 学期-第 6 学期学年教学时间安排表																											
学年	八月	九月					十月					十一月				十二月				一月					二月		
次周	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	
日期起止	29 / 2	5 / 9	12 / 16	19 / 23	26 / 30	3 / 7	10 / 14	17 / 21	24 / 28	31 / 4	7 / 11	14 / 18	21 / 25	28 / 2	5 / 9	12 / 16	19 / 23	26 / 30	2 / 6	9 / 13	16 / 20	23 / 27	30 / 3	6 / 10	13 / 17	20 / 24	
一	§	§	§	□	□	□	□	□	□	□	//	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	×	×	×
三	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	//	//	□	□	□	□	□	□	□	□	:	×	×	×
五	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	:	×	×	×
学年	二月	三月					四月					五月				六月				七月					八月		
次周	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	
日期起止	20 / 24	27 / 2	5 / 9	12 / 16	19 / 23	26 / 30	2 / 6	9 / 13	16 / 21	23 / 28	30 / 4	7 / 11	14 / 18	21 / 25	28 / 1	4 / 8	11 / 15	18 / 22	25 / 29	2 / 6							

注：□== 理论教学；：==考试；○==实践教学；△==入学教育；◊==军训；×==寒暑假；//==各类实训、毕业实训；Λ==机动；▲==毕业鉴定；●==技能鉴定；※== 课程设计。实习实训时间安排还需兼顾装饰系其他专业教学进程、实习实训场地、师资等多方面的协调问题，将有所调整！

附表 2:

课程结构	序号	课程代码	课程名称	课程类型	课程性质	考核方式	学分	课内学时分配				周学时数分配						实验、实训%
								理论学时	实践学时	理实一体化	总学时	一	二	三	四	五	六	
												18	18	18	18	18	18	
公共基础课程	1	000002	入学教育与军训	B	必修课	考查	3	18	36		54	18*3						
	2	800071	军事理论	A	必修课	考查	1	18			18		M					
	3	106011	思想品德修养与法律基础	B	必修课	考查	3	40	8		48	2*12	2*12					
	4	106012	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	必修课	考查	4	56	8		64			2*16	2*16			
	5	106003	英语	A	必修课	考试	6	96			96	4*12	4*12					
	6	106005	体育	C	必修课	考查	4		76		76	2*12	2*12	2*14				
	7	106020	形势与政策	B	必修课	考查	2	16	16		32	讲座	讲座	讲座	讲座			
	8	103004	大学生心理健康	B	必修课	考查	2	16	16		32	2*12						

	9	106021	职业生涯规划、就业指导与创新创业教育	A	必修课	考查	1	28			28	1*12			1*16		
	10	106019	计算机应用基础	B	必修课	考查	2	14	14		28		2*14				
	11		毕业教育	B	必修课	考查	1	10	8		18					2*9	
小计							29	312	182		494	11	10	4	3	0	
专业基础课程	12		素描	B类	必修课	考查	4	28	28		56	4					
	13		水粉	B类	必修课	考查	4	28	28		56	4					
	14	304425	构成艺术	B类	必修课	考查	4	28	28		56	4					
	15	304004	Coreldrew	C类	必修课	考试	4			64	64		4				
	16	304405	商业插画	B类	必修课	考查	4	32	32		64		4				
	17	304455	装饰图案设计	B类	必修课	考试	4	32	32		64		4				

	18		中国工艺美术史	A类	必修课	考试	2	32			32		2					
	19		中西方美术史	A类	必修课	考试	2	32			32		2					
	20	304005	Photoshop	C类	必修课	考试	4			64	64		4					
	21	304377	设计思维	B类	必修课	考查	4	32	32		64		4					
	22	304007	字体设计	B类	必修课	考试	4	32	32		64		4					
小计							40	276	212	128	616	12	14	14	0	0		
专业技能课程	23		MAYA基础	A类	必修课	考试	4	64			64		4					
	24	304060	微电影制作	B类	必修课	考试	4	32	32		64		4					
	25	304316	Illustrator	C类	必修课	考查	4			64	64		4					
	26	304433	UI设计	B类	必修课	考查	4	32	32		64		4					

	28	304008	游戏人物造型	B类	必修课	考试	4	32	32		64				4		
	29	304099	次世代模型材质	B类	必修课	考试	4	32	32		64				4		
	30	304465	影视后期	B类	必修课	考试	4	36	36		72				4		
	31		Zbrush 数字雕刻	B类	必修课	考查	4	72	72		144				4		
小计							32	300	236	64	600	0	0	8	16	8	
专业拓展课程	28	304462	C4D	C类	必修课	考试	4			0	0				4		
	29	304466	游戏市场营销	B类	必修课	考查	4			64	64				4		
			游戏综合设计	C类	必修课	考查	4			64					4		
	30	304464	Unity3D 基础	C类	必修	考查	4			64	64				4		
小计							28	140	140	216	496				4	20	
总计							129	1028	770	408	2206	23	24	26	23	24	0
综合素质模块							从学院公选课中任选 6 分约 90 学时在 3-5 学期完成										

每周学时数								24	22	26	20	20	0	
教学总时数	2206													
课程门数	30													
课程学分		96			实践教学学分		36	合计					132	

附表 3:

序号	实践项目	周数	学时	学分	时间安排						实践地点		备注
					一学期	二学期	三学期	四学期	五学期	六学期	校内	校外	
1	速写实训	1	24	1	√						√		
2	蕲春实训	2	48	2		√						√	
3	摄影实训	2	48	2			√				√		
4	写生实训	2	48	2				√				√	
	毕业设计实训	4		4					√		√		
5	顶岗实习	16	384	16						√		√	
6	合计	23	552	23							2	3	

附表 4:

总学时	教学环节类别		学时	占总学时百分比	理论教学学时	实践教学学时	理、实百分比
2576	公共基础课程	理论学时	330	13%			
		实训学时	230	9%			
	基础技能课程	理论学时	276	10.71%			
		实训学时	212	8%			
		一体化学时	128	5%			
	专业技能 (学习领域)课程	理论学时	332	13%			
		实训学时	236	9%			
		一体化学时	64	2%			
	专业拓展课程	理论学时	0	0%			
		实训学时	0	0%			
		一体化教学学时	216	8%			
	公选课程		90	3%			
	综合实践环节		168	6.52%			
	顶岗实习等学时数		384	14.91%			

	毕业实践环节	0	0.00%			
	其它环节（公益劳动等）	0	0.00%			