

游戏艺术设计专业本科人才培养方案

专业代码：130515TK 专业类：设计学 学科门类：艺术学

一、培养目标

本专业旨在持续贯彻“学生中心、产出导向、持续改进”的 OBE 教育理念，适应数字经济发展要求，立足湖北、面向中部、辐射全国。系统掌握游戏艺术文化、游戏策划、游戏美术设计、数字交互创作、数字内容开发等知识，体现设计服务数字文化建设，践行社会主义核心价值观。培养学生具备国际视野、创造性思维与社会责任感，具备游戏美术实践、交互设计、游戏策划、数字内容创作与项目应用能力，能在企事业单位从事游戏原画设计、数字模型制作、交互界面设计、游戏内容策划、数字娱乐产品开发运营等相关工作，培养具备“高品德、厚理念、强技能”与协同创新精神的高素质应用型人才，为社会输送德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

学生毕业 5 年左右能力与素质发展预期：

1. 具备较强的社会责任感，领先的国际视野和绿色设计观，实时了解游戏艺术设计领域前沿发展信息。
2. 恰当运用游戏艺术设计领域审美知识，具备理性的设计思维，熟练开展游戏美术创作、交互内容设计与数字项目制作的能力。
3. 具备团队合作意识和沟通协调能力，能运用系统的专业理论与交叉学科知识熟练开展游戏项目设计，具备解决数字设计领域复杂工程与创作问题的能力。
4. 熟练运用各类数字创作工具，将游艺文化、艺术创意与数字技术融合应用到游戏美术开发、交互界面设计、数字内容策划与产品研发等系统设计中。

二、毕业要求

1.人文素养、国际视野与数字文化创新观：具备人文素养、科学精神和社会责任感，能够运用游戏艺术设计领域审美能力，建立本专业国际视野、具备正确的政治方向、良好的专业素质和职业道德，并能够积极为国家数字文化与游戏产业的发展做出贡献。

2.绘画造型基础、数字美术基础与游戏艺术设计专业知识：系统掌握游戏艺术

设计专业绘画造型基础、数字空间塑造与创意想象能力，能够合理运用色彩叙事、角色场景造型、交互视觉逻辑开展游戏美术设计，夯实游戏艺术设计专业基础理论与专业知识。

3.游戏艺术设计创意思维与表达：具备完成游戏设计方案的综合表达能力，依托游戏原画创作、交互界面设计、数字场景建模、游戏内容策划、沉浸式数字内容开发等核心课程群的实践项目教学，进一步培养学生国际视野与数字文化创新观念。

4.理解数字游戏内容制作流程与实现方法：掌握数字游戏美术生产制作流程，熟悉角色建模、动画制作、引擎渲染、交互资源制作等技术实现手段，融合游戏美术、交互设计、数字内容策划相关课程知识，系统运用现代数字创作工具完成游戏项目内容落地。

5.具备处理及应用现代数字信息技术能力：能够恰当应用数字创作引擎、AI 辅助设计等现代技术解决游戏设计实际问题，具备数字素材处理、项目资源管理、交互内容调试的实践能力。通过数字技术课程群建设，强化学生软件工具应用与数字内容综合处理能力。

6.具备综合创新应用与现代设计方法处理复杂项目问题的手段与能力：运用数字交互叙事、虚拟场景搭建、跨媒介游戏内容开发等现代媒介表达创新设计思维，结合数字创意技术，开展游戏项目创新设计实践，提升综合创作实践技能。

7.交流表达与团队精神：具备良好的团队合作意识和协调能力，在游戏项目开发合作过程中根据项目需求承担对应岗位职责，能够针对游戏系统设计问题开展书面与口头的表达交流，具备一定国际视野，拥有解决数字交互文娱项目中复杂创作实践问题的能力。

8. 社会责任、理性精神、国际视野与数字文化创新观：了解游戏行业相关法律法规、职业规范与行业技术标准，理解游戏艺术作品对社会、文化的人文影响，注重现代游戏设计理念、创作思维、艺术表现与本土游戏文化精神的有机结合。

9.自主学习与终身学习：具有持续拓展专业国际视野，及时获取游戏艺术设计行业前沿信息，实现知识迭代更新、终身学习的能力。

三、主干学科

艺术学

四、学制与学位

修业年限：四年

授予学位：艺术学学士

五、学时与学分

总学分：157 学分

(一)课程体系及学时学分

类 型	课程类别		课程性质	学时	学分	占总学分比例 (%)
理论教学	通识教育课程		必修	412	25.75	16.3
			公共选修	160	10	6.3
	学科基础课程		必修	248	15.5	9.7
	专业课程		必修	432	27	17
	专业（方向）选修课程		专业选修	240	15	9.2
	小计			1492	91.25	58.5
实践教学	课内实践教学 (上机、实验、实践)		必修	572	35.75	22.6
			选修	48	3	1.9
	集中性实践教学环节	纳入教学周的集中 性实践教学环节	必修	32W	22	14
	小计			/	60.75	38.5
课外实践	课外实践与创新创业		学生课外修满 九类中的两类		5	3
	小计			/	5	3
合计				/	157	100

(二) 其它重要学分占比统计

课程名目	学分	占总学分比例 (%)
创新创业课程	10.5	7
专业核心课程	29.5	19

数智化课程	5	3
必修课程 (不含集中性实践教学环节)	99	63
选修课程	28	18
集中性实践教学环节	22	14

六、专业核心课程及创新创业课程

(一) 专业核心课程

游戏策划、游戏建模、游戏角色设计、游戏场景设计、交互界面设计、游戏特效、 三维游戏动画设计、PBR 材质设计与制作

(二) 创新创业课程

1. 创新创业意识启迪课程:

就业创业指导 1、设计思维与创新设计

2. 创新创业能力培养课程:

就业创业指导 2、游戏联合创作

3. 创新创业实践训练课程:

就业创业指导 3、创新创业实践

(三) 数智化课程

智能生成基础 智能生成协同创作

七、主要集中性实践教学环节

文化写生、文化考察、 游戏艺术设计专业毕业实习、游戏艺术设计专业毕业论文(设计)

八、毕业要求与相关教学环节关联矩阵

毕业要求	毕业要求指标点	相关教学环节
1、人文素养、国际视野与数字文化创新观	1.1 具备人文素养、科学精神和社会责任感，能够运用游戏艺术设计领域审美能力，通过在学习训练和实践经验、思维能力、艺术素养的基础上形成对美的认识、评价和再创造设计。	形势与政策 思想道德与法治 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 游戏美学 中国色体系
	1.2 理解游戏美学、游戏艺术设计导论和中国传统文化与审美等课程的基本观点，具备本专业基本审美认知,建立本专业国际视野、认识绿色设计观，理解技术与艺术相结合的设计科学精神。	游戏美学 游戏艺术设计导论 智能生成基础 游戏心理学 中国传统文化与审美
2、绘画造型基础、数字美术基础与游戏艺术设计专业知识	2.1 具备系统掌握游戏艺术设计专业绘画基础和空间、造型与想象能力。	精微素描 设计构成 综合表现 文化写生
	2.2 具备制作、完成游戏艺术设计所需的色彩表达情感和材质工艺造型能力。	设计构成 设计基础 文化写生 中国色体系 PBR 材质设计与制作
	2.3 具备制作、完成游戏场景设计问题所需的专业基础知识和游戏空间规划布置能力。	精微素描 设计构成 游戏场景设计 三维游戏动画设计
	2.4 能够运用色彩、材料及数字绘图软件表达游戏角色与动作设计方案的能力。	游戏角色设计 数字技术辅助设计 I 数字技术辅助设计 II 游戏动作设计

3、游戏艺术设计创意思维与表达	3.1 具备制作完成复杂游戏视觉设计方案表达能力,通过核心课程群的实践项目教学,帮助学生进一步认识国际视野与绿色设计观,具备制作解决游戏美术复杂问题的能力。	设计基础 智能生成基础 游戏特效 设计思维与创新设计
	3.2 具备运用信息检索和现代数字设计工具软件完成复杂游戏场景与建模设计方案的能力。	数字技术辅助设计 I 数字技术辅助设计 II 游戏场景设计 游戏建模
	3.3 应用专业设计方法强化对游戏艺术设计领域创意思维与表达能力,灵活应用创新设计思维方法。	游戏角色设计 综合表现 游戏音效 马克思主义基本原理
4、理解数字游戏内容制作流程与实现方法	4.1 具备掌握游戏美术审美技巧及游戏内容制作流程中所涉及的策划、材质、特效制作等相关问题把握能力。	游戏策划 PBR 材质设计与制作 游戏特效 游戏艺术设计专业毕业论文(设计)
	4.2 理解并掌握游戏交互设计、三维制作流程,将游戏建模与三维游戏动画设计课程相融合,将现代数字制作方法对游戏内容制作流程进行全面、系统运用。	交互界面设计 游戏建模 三维游戏动画设计 严肃游戏开发
5、具备处理及应用现代数字信息技术能力	5.1 能够恰当应用虚幻引擎等现代技术手段和工具解决游戏美术实际问题,掌握现代信息数据技术进行游戏资产数据管理、信息系统分析与设计方法能力。	游戏特效 虚幻引擎 游戏场景设计 游戏音效 智能生成协同创作
	5.2 强化培养学生运用数字信息检索和现代游戏设计工具,通过数字媒体课程群的建设,进一步培养学生对信息软件技术应用能力和综合处理能力。	信息与数据可视化设计 数字媒体与制作应用 交互界面设计 严肃游戏开发
6、具备综合创新应用与现代设计方法处理复杂项目问题的手段与能力	6.1 在国际视野的引领下,运用虚幻引擎实时渲染等现代媒介表达创新思维设计的能力,掌握现代数字工具、游戏设计方法。	游戏策划 游戏建模 虚幻引擎 三维游戏动画设计 交互界面设计

	6.2 结合智能生成等数字信息技术进行创新思维设计的实施与制作的实践技能的培养, 对复杂游戏设计问题进行系统分析、实施与制作的能力。	设计思维与创新设计 智能生成协同创作 游戏艺术设计专业毕业实习 游戏艺术设计专业毕业论文(设计)
7、交流表达与团队精神	7.1 具备良好的游戏开发团队合作意识和协调能力, 在项目合作过程中根据游戏设计需要承担相应的职责。	大学英语 1 大学英语 2 游戏联合创作 游戏艺术设计专业毕业实习 游戏艺术设计专业毕业论文(设计)
	7.2 具有一定的国际视野来解决游戏开发流程中复杂问题的能力。	虚幻引擎 创新创业实践 游戏艺术设计专业毕业实习 大学生心理健康教育 思想政治理论课社会实践
8、社会责任、理性精神、国际视野与数字文化创新观	8.1 了解法律法规、游戏行业职业规范和设计相关的技术标准, 理解游戏设计对社会的人文影响。	文化考察 大学生心理健康教育 进阶英语 拓展英语 游戏联合创作
	8.2 具备游戏美术设计师职业道德, 履行社会责任, 能够遵守且执行行业规范并完成相关游戏设计任务的能力。	游戏心理学 创新创业实践 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 中国近现代史纲要 游戏艺术设计导论
	8.3 具有一定的国际视野和对国际游戏产业与前沿设计的理解能力。	军事理论 形势与政策 大学英语 1 大学英语 2 创新创业实践
9、自主学习与终身学习	9.1 具有不断开拓国际视野, 获取实时游戏行业信息, 保持前沿的游戏设计头脑, 并理解作为一名游戏设计人员开展终身学习的重要性。	进阶英语 拓展英语 游戏策划 文化考察 中国传统文化与审美
	9.2 具有自主学习和终身学习的意识, 能够通过有效手段, 掌握游戏设计观念和思维方法, 具备不断创新和适应游戏行业发展的能力。	游戏建模 游戏联合创作 马克思主义基本原理 思想道德与法治

九、教学计划进度表

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			其中				设置学期
					线上	线下	合计	理论	上机	实验	实践	
通识教育课程	必修	15209022	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3		48	48					1
	必修	15209023	马克思主义基本原理	2		32	32					2
	必修	15209003	中国近现代史纲要	2		40	40	32			8	2
	必修	15209013	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3		48	48	40			8	1
	必修	15209005	军事理论	1		16	16	16				1
	必修	15209006	大学生心理健康教育	1		16	16	16				2
	必修	15209021	国家安全教育	1	12	4	16	16				3
	必修	19209003	劳动教育	1		32	32	8			24	1-4
	必修	19209004	就业创业指导 1	0.5	6	2	8	8				2
	必修	19209005	就业创业指导 2	0.5	6	2	8	8				4
	必修	19209006	就业创业指导 3	0.5	6	2	8	8				6
	必修	18204905	大学英语 1	2.5		40	40	40				1
	必修	18204902	大学英语 2	3		48	48	48				2
	必修	18204906	进阶英语	3		48	48	48				3
	必修	18204907	拓展英语	3		48	48	48				4
	必修	17208001	大学体育 1	1		24	24				24	1
	必修	17208002	大学体育 2	1		32	32				32	2
	必修	17208003	大学体育 3	1		32	32				32	3
	必修	17208004	大学体育 4	1		32	32				32	4
	必修	14201010	人工智能应用技术	1		16	16	12	4			2
	公共选修	通识教育选修课程（非艺术类专业至少选修公共艺术课程 2 学分）			10			160				2-8
	小计				42			744	348	4		160
学科基础课程	必修	16107001	精微素描	4		64	64	24			40	1
	必修	16107002	设计构成	4		64	64	24			40	1
	必修	16107003	综合表现	4		64	64	24			40	1
	必修	16107004	游戏艺术设计导论	2		32	32	24			8	2▲
	必修	16107005	智能生成基础	2		32	32	32				2
	必修	16107006	设计基础	3		48	48	16			32	2
	必修	16107007	设计思维与创新设计	3		48	48	16			32	2
	必修	16107008	数字技术辅助设计Ⅰ	3		48	48	32	16			2
	必修	16107009	数字技术辅助设计Ⅱ	4		64	64	24	40			3
	必修	16107010	游戏美学	2		32	32	32				3▲
	小计				31		496	496	248	56		192
专业课程	必修	16107011	游戏策划*	3			48	40			8	3▲
	必修	16107012	游戏角色设计*	3			48	40			8	3▲

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			其中				设置学期
					线上	线下	合计	理论	上机	实验	实践	
	必修	16107013	游戏场景设计*	3		48	48	40		8		4▲
	必修	16107014	交互界面设计*	4		64	64	48		16		5▲
	必修	16107015	游戏建模*	3		48	48	40	8			6▲
	必修	16107016	PBR材质设计与制作*	3		48	48	40	8			5▲
	必修	16107017	三维游戏动画设计*	3.5		56	56	48			8	5▲
	必修	16107018	游戏特效*	3		48	48	32	16			4▲
	必修	16107019	虚幻引擎*	4		64	64	40	16		8	6▲
	必修	16107020	游戏联合创作	4		64	64	40	16		8	5
	必修	16107021	创新创业实践	3.5		56	56	24			32	6
	小计			37		592	592	432	64	24	72	
专业选修课程	学生须从以下 31.5 学分中选修 18 学分。											
	专业选修	16207022	严肃游戏开发	2		32	32	24	8			4
	专业选修	16207023	游戏动作设计	2.5		40	40	32	8			3
	专业选修	16207024	游戏音效	2		32	32	32				7
	专业选修	16207025	智能生成协同创作	3		48	48	24	24			6
	专业选修	16207026	游戏心理学	1.5		24	24	24				5
	专业选修	16207027	中国传统文化与审美	2		32	32	32				4
	专业选修	16207028	中国色体系	2		32	32	32				4
	专业选修	16207029	游戏项目推广	3		48	48	40			8	4
	专业选修	16207031	游戏图形化编程	1		16	16	16				6
	专业选修	16207032	游戏设计管理	1		16	16	16				6
	专业选修	16207033	TA程序	2.5		40	40	20			20	5
	专业选修	16207034	游戏赏析	3		48	48	48				7
	专业选修	16207035	民间工艺传承	2		32	32				32	6
	专业选修	16207036	微视频创意设计	1		16	16				16	7
	专业选修	16207037	饰品设计	3		48	48	48				7
	小计：Total：			18		288	288	240	40		8	
集中性实践环节	必修	19207005	思想政治理论课社会实践	2		2W	2W				2W	2
	必修	19208003	大学体育核心素养训练 1	0.5	8	4	12				12	5
	必修	19208004	大学体育核心素养训练 2	0.5	8	4	12				12	7
	必修	19207006	文化写生	3		3W	3W				3W	3
	必修	19207007	文化考察	2		2W	2W				2W	6

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			其中				设置学期
					线上	线下	合计	理论	上机	实验	实践	
	必修	19207008	游戏艺术设计专业毕业实习	7		7W	7W				7W	7
	必修	19207009	游戏艺术设计专业毕业论文(设计)	7		14W	14W				14W	7、8
	小计:			22			29W				29W	
课外实践与创新创业	学生在校期间须修满课外实践与创新创业 5 学分, 学分认定办法见《武昌首义学院实践创新学分管理办法》。			5	/			/	/	/	/	1-8

备注:

1.通识教育选修课程从第 2 学期开始选修, 非艺术类专业学生须至少选修公共艺术课程 2 学分; 所有本科专业学生须选修思政类通识教育课程 2 学分, 心理健康教育课程 1 学分。

2.学科基础课程和专业课程中的专业核心课程应在课程名称后斜上方加“*”表示, 如 $\times \times \times \times^*$ 。

3.学科基础课程、专业课程、专业(方向)选修课程中考核方式为考试的课程, 应在该课程的“设置学期”后斜上方加“▲”表示, 如 2▲。

4.本科学生在校期间课外须修满课外实践与创新创业 5 学分。课外实践与创新创业可分为以下九大类: A、专业技能测试类; B、科技竞赛类; C、二课活动类; D、职业资格证书类; E、创新创业与就业指导类; F、学术研究类; G、公益活动类; H、阅读学分类; I、其他类。学生须修满以上九类中的两类, 学分认定办法见《武昌首义学院实践创新学分管理办法》。

执笔人:

审核人: