

### 3. 申报专业人才需求情况

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |           |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <p>申报专业主要就业领域</p>               | <p>在数字时代，数字媒体艺术中所涉及到的游戏设计、数字视频设计、交互设计、信息设计等领域有广阔的发展前景。数字媒体艺术专业是一个艺术与科技相结合的复合型专业，是基于当下互联网、新媒体、自媒体的不断更新和发展，是传统教育人才培养的空白，又是新兴产业市场崛起的急需。</p> <p>数字媒体艺术专业是在多学科的交叉融合下，综合数字技术、艺术设计、互联网思维、数字化生活、万物互联的思维，在游戏设计、交互设计、三维影像设计、新媒体展示设计等多个领域进行深入的探索。</p> <p>数字媒体艺术专业主要是培养在影视文化制作公司、游戏软件公司、动漫设计与制作公司、广告公司、毕业生可在广播电视、广告制作等信息传媒领域从事多媒体信息的采集、编辑、多媒体产品的开发与制作等方面的技术工作；在动漫和游戏公司进行动漫或者游戏的开发与设计工作；在企业事业单位、学校从事计算机网络、多媒体信息系统的运行、管理与维护工作、音视频设备的操作与维护工作。由此可看出数字媒体艺术专业就业面广，工作岗位多，就业发展前景好，极具发展潜力。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |           |
| <p>人才需求情况</p>                   | <p>目前，中国数字媒体产业的发展和数字媒体艺术的研发，远远满足不了市场需求，近期一项调查显示，传媒人才已成为今年职场上的“领军人物”。我校与武汉极念网络科技有限公司、上海博思信息科技有限公司、武汉创宇极网络科技有限公司、中影时代文化发展有限公司等国内多家游戏软件公司、影视文化制作公司、动漫设计与制作公司、广告公司深入开展了“全方位、深层次、多角度”的校企合作培养模式。</p> <p>经过深入调研，预测了以下数字媒体艺术相关用人单位对该专业的岗位需求：1. 武汉极念网络科技有限公司主要从事游戏软件开发、游戏UI设计、互动媒体设计。公司对该专业的岗位需求有美术设计师；游戏原画师；网页设计师等，人才需求预测15人。2. 上海博思信息科技有限公司主要从事多媒体设计、游戏美术开发，动漫设计，制作各类广告和娱乐化应用的研究，公司对该专业的岗位需求有2D原画师、游戏动效师、UI设计师，交互设计师等，人才需求预测18人。3. 中影时代文化发展有限公司主要从事数字游戏设计、制作、衍生品研发，互联网新媒体动漫游戏开发及运营，公司对该专业的岗位需求有数字游戏设计师、游戏场景设计师、高级三维动画师、原画师等，人才需求预测20人。4. 武汉创宇极网络科技有限公司主要从事影视动画，游戏研发、原创动漫开发制作、全网推广运营与游戏开发为主要方向的文创类科技公司。公司对该专业的岗位需求有UE4美术师、CG角色动画师、中高级模型师、游戏场景主美、游戏原画师等，人才需求预测16人。</p> <p>经过与这些校企合作公司的沟通了解到行业中需要高素质、高复合能力的数字媒体艺术人才，行业每年以20%的人才需求增长、技术人员的新资以30%速度增长，使数字媒体艺术专业的大学录取人数不断攀升，目前仍有相当多的传媒机构，尤其是新媒体运营企业还在感叹，找不到合适的人才。在未来3至5年内，中国数字媒体艺术人才的缺口将达80万人之多，特别是高端人才的需求缺口非常大。数字媒体艺术是一门以技术为主、艺术为辅，技术与艺术相结合的新兴学科，旨在培养兼具技术和艺术的新型复合型艺术设计和制作人才。这是传统教育人才培养的空白，又是新兴产业市场崛起的急需。</p> <p>综上所述，数字媒体艺术人才的需求是巨大的，并且还在递增上升趋势。</p> |           |
| <p>申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）</p> | <p>年度计划招生人数</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>60</p> |
|                                 | <p>预计升学人数</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>5</p>  |
|                                 | <p>预计就业人数</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>55</p> |
|                                 | <p>上海博思信息技术有限公司</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>10</p> |
|                                 | <p>深圳纵贯线科技有限公司武汉分公司</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>5</p>  |
|                                 | <p>武汉创宇极网络科技有</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p>5</p>  |

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
|  | 限公司              |   |
|  | 中影时代文化发展（武汉）有限公司 | 5 |
|  | 武汉微实力视觉传媒有限公司    | 5 |
|  | 小明太极（湖北）国漫文化有限公司 | 5 |
|  | 武汉两点十分文化传播有限公司   | 5 |
|  | 武汉荆楚点石数码设计有限公司   | 5 |
|  | 武汉镜像科技有限公司       | 5 |
|  | 武汉武汉艺画开天文化传播有限公司 | 5 |

## 4. 申请增设专业人才培养方案

### 数字媒体艺术专业（普通班）人才培养方案

#### 一、所属学科门类、专业类

学科门类：艺术学； 专业类：数字媒体艺术； 专业代码：130508

#### 二、培养目标

本专业培养适应经济社会发展需要，通识素质过硬、专业素质扎实、创新素质突出，德、智、体、美、劳全面发展，系统掌握数字媒体艺术专业的基本理论、基本知识、基本技能，能在数字媒体艺术设计及相关领域从事数字游戏设计、数字交互设计、虚拟现实及三维设计等相关工作的高素质应用型专门人才。

#### 三、毕业要求及实现矩阵

（一）本专业毕业时应具备以下几个方面的知识和能力：

##### 1. 通识教育要求

（1）拥护中国共产党的领导，具有良好的道德品质，积极践行社会主义核心价值观；

（2）志存高远、脚踏实地、遵纪守法、追求卓越，具有强烈的社会责任感和使命感；

（3）具有一定的人文素养，较高的文化品位，正确的审美情趣；

（4）具有较强的人际交往能力和社会适应能力；

（5）具有健康的体魄和良好的心理素质。

##### 2. 专业教育要求

（1）具有热爱数字媒体艺术专业，喜爱文艺，适应社会主义先进文化发展需要和对传统艺术民族特色进行艺术创作的专业精神。

(2) 系统掌握数字媒体艺术设计及其相关的基本理论，对基本知识能够融会贯通，学以致用；具有数字媒体艺术行业从业人员的基本技能，掌握不同类型数字媒体特效设计能力；掌握虚拟现实及三维模型的整体造型塑造；能够熟练掌握和运用数字媒体技术手段；掌握数字游戏及数字媒体各流程相关知识及基本操作，能独立或合作完成作品创作。

(3) 熟悉我国相关数字媒体设计等领域的法律法规和行业规范。

(4) 了解数字媒体设计专业相关的学科前沿知识与发展动态。

### 3. 创新创业教育要求

(1) 具有批判精神和创新意识，具备终身学习能力。

(2) 掌握一定的创新方法，具备策划、教学、科研、创作等方面的初步的创新能力。

(3) 具有独立撰写合格的创业计划书的能力。

### (二) 毕业要求指标点分解与实现矩阵

毕业要求指标点分解与实现矩阵

| 毕业要求      | 指标点                                     | 课程                                                                        |
|-----------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 1. 通识教育要求 | 1.1 拥护中国共产党的领导。具有良好的道德品质，积极践行社会主义核心价值观； | 思想道德修养与法律基础；<br>中国近现代史纲要；<br>马克思主义基本原理；<br>毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论；<br>形势与政策 |
|           | 1.2 志存高远、脚踏实地、遵纪守法、追求卓越，具有强烈的社会责任感和使命感； | 劳动教育；<br>内省；                                                              |

|           |                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |                                                                                                                                                         | 思想品德                                                                                                           |
|           | 1.3 具有一定的人文素养、较高的文化品位、正确的审美情趣；                                                                                                                          | 国粹概论；<br>大学生形象塑造                                                                                               |
|           | 1.4 具有较强的人际交往能力和社会适应能力；                                                                                                                                 | 应用文写作；<br>大学生职业发展与就业指导                                                                                         |
|           | 1.5 具有健康的体魄和良好的心理素质。                                                                                                                                    | 军事理论、军事训练与入学教育；<br>心理健康教育；<br>体育                                                                               |
| 2. 专业教育要求 | 2.1 具有热爱数字媒体艺术设计专业，喜爱文艺，适应社会主义先进文化发展需要和对传统艺术民族特色进行艺术创作的专业精神。                                                                                            | 设计概论；<br>设计色彩；<br>造型基础；<br>导演基础；                                                                               |
|           | 2.2 系统掌握数字媒体艺术设计及其相关的基本理论，对基本知识能够融会贯通，学以致用；具有数字数字媒体艺术行业从业人员的基本技能，掌握不同类型数字游戏角色设计能力；掌握数字媒体特效的制作流程；能够熟练掌握和运用数字媒体技术手段；掌握数字游戏及数字媒体各流程相关知识及基本操作，能独立或合作完成作品创作。 | 数字图像处理；<br>多媒体系统设计；<br>数字界面设计；<br>互动媒体设计；<br>3D 影像基础；<br>数字游戏建模；<br>三维动画设计；<br>媒体与网页设计；<br>动态图形设计；<br>多媒体与网页设计 |
|           | 2.3 熟悉我国相关数字媒体艺术设计等领域的法律法规和行业规范。                                                                                                                        | 设计心理学；<br>衍生产品开发与推广；<br>脚本写作                                                                                   |
|           | 2.4 了解数字媒体艺术专业相关的学科前沿知识与发展动态。                                                                                                                           | 信息可视化设计；<br>虚拟现实技术运用；<br>影视项目策划；                                                                               |

|           |                                         |                                        |
|-----------|-----------------------------------------|----------------------------------------|
|           |                                         | 数字媒体特效；<br>数字雕刻；<br>数字绘本设计；<br>CG 概念设计 |
| 3. 创新创业要求 | 3.1 具有批判精神和创新意识，具备终身学习能力；               | 成功素质培育；<br>创新思维训练；<br>博学               |
|           | 3.2 掌握一定的创新方法，具备策划、教学、科研、创作等方面的初步的创新能力； | 科研方法；<br>专业技能竞赛；<br>专家讲坛；<br>创新与研究训练；  |
|           | 3.3 具有独立撰写合格的创业计划书的能力                   | 创业基础                                   |

#### 四、毕业标准

| 序号 | 学分类别          | 学分    |
|----|---------------|-------|
| 1  | 最低通识必修、自修学分   | 53    |
| 2  | 最低专业必修学分      | 63    |
| 3  | 最低创新创业必修、自修学分 | 10    |
| 4  | 最低选修学分        | 22    |
| 5  | 毕业实习          | 12    |
| 6  | 毕业综合训练        | 10    |
| 7  | 大学生体质测试健康标准   | 50（分） |

学生须同时达到以上条件方可毕业，其中，毕业实习、毕业综合训练学分必须修满，不能充抵。达到学校学士学位授予条件的授予艺术学学士学位。

#### 五、课程体系

##### （一）课程结构及学分构成

总学分：170

必修课程结构及学分构成如下：

| 学 分<br>类 别 | 学分及所占总<br>学分比例 | 理论与实践学分分布     |               |
|------------|----------------|---------------|---------------|
|            |                | 理论学分<br>及所占比例 | 实践学分<br>及所占比例 |
| 通识教育       | 46（33.8%）      | 32（70%）       | 14（30%）       |
| 专业教育       | 85（62.5%）      | 21.5（25.3%）   | 63.5（74.7%）   |
| 创新创业教育     | 5（3.7%）        | 3.5（70%）      | 1.5（30%）      |
| 合 计        | 136            | 57（41.9%）     | 79（58.1%）     |

备注：通识选修、专业选修、创新创业选修课打通，学生自主选择，选修学分共 22 分；自修 12 学分。

## （二）课程设置

通识教育、专业教育和创新创业教育课程设置详见教学计划表。

**1. 专业核心课**（专业核心课定义：专业必修课中最能反映专业知识特征和能力要求的课程）

**专业核心课 1：多媒体系统设计（4 学分）**

通过本课程学习，使学生掌握多媒体应用软件中的程序设计方法；掌握常用多媒体素材处理的流程；强化多媒体作品的设计与分析能力；提高学生在多媒体技术方面的实践技能；培养学生综合运用理论知识解决实践问题的能力，力求实现理论结合实际，学以至用的原则。

**专业核心课 2：信息可视化设计（3 学分）**

通过本课程学习，使学生了解图表设计计划的基本功能,明确图表设计的思维方式。明确信息与图表传达艺术之间的关系，掌握图表设计的基本类型,并根据不同的需要进行图表设计，并培养学生的创造性思维能力。

### 专业核心课 3：数字界面设计（3 学分）

通过本课程学习，使学生掌握数字界面设计的理念以及实践方法，掌握数字图形创意软件的高级技术，培养学生解决实际问题的思维方法和基本能力，可以独立完成数字界面的设计，养成界面与功能设计相结合的基本专业素养。

### 专业核心课 4：互动媒体设计（3 学分）

通过本课程学习，使学生掌握互动媒体设计的基本流程和设计理念，能够熟练运用各种互动媒体创作技术，在实践创作中熟练运用，拥有互动媒体实践创作的能力。养成能够进行电子商务开发、网页设计与编程、摄影、交互设计、平面设计、新媒体设计等相关工作的基本专业素养。

### 专业核心课 5：3D 影像基础（4 学分）

通过本课程学习，使学生掌握 3D 影像的概念、功能、应用等专业知识；具备熟练掌握 3D 影像造型设计的能力，用循序渐进的实践练习培养学生的 3D 影像造型设计能力，并激发学生的想象力和 3D 空间思维能力；养成严谨的工作作风及良好的专业素养。

### 专业核心课 6：数字游戏建模（3 学分）

通过本课程学习，使学生掌握数字游戏建模中的整体造型塑造、局部结构制作、模型布线规范等专业技术知识，能熟练使用三维软件进行游戏模型的创作，具备游戏模型造型塑造与游戏模型合理布线的技能，进行游戏模型创作的能力，养成适用于现代数字游戏中模型制作的基本专业素养。

### 专业核心课 7：虚拟现实技术运用（4 学分）

通过本课程学习，使学生掌握虚拟现实技术的专业技术知识，能熟练配合三维模型和虚拟现实工具软件，进行三维交互和虚拟现实场景的设计制作，具备虚拟现实的建模技能，进行虚拟现实建模创作的能力，养成适用于在虚拟现实与系统仿真中的模型制作的基本专业素养。

### 专业核心课 8：三维动画设计（3 学分）

通过本课程学习，使学生掌握专业理论和三维动画制作的专业技术等知识，能熟练使用 MAYA 软件来实现动画的制作，具备三维动画设计制作的能力，养成具有创意设计能力的专业素质。

### 专业核心课 9：数字媒体特效（5 学分）

通过本课程学习，使学生掌握 After Effects 软件的基本操作，了解数字媒体特效的原理，具备熟练地运用这些软件进行数字媒体特效的设计与制作，养成独立创作数字媒体特效的职业能力和专业素养。

## 2. 专业主要（集中）实践教学环节

| 实践环节名称 | 学时 | 学分 | 开设学期 | 教学目标                                                                                 |
|--------|----|----|------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业写生   | 2W | 2  | 2    | 通过为期 2 周的写生学习，使学生掌握专业写生的基础知识、基础理论和基本技能，能提高学生认识自然、把握自然、提高学生造型能力，并运用与专业进行创作，从而转化为专业素质。 |
| 专业考察   | 2W | 2  | 5    | 通过为期 2 周对国内知名动漫企业的考察，使学生了解行业的现状和前沿资讯，加深对本行业的认识和理解，拓展眼界，超越固有的思维，扩展知识面，提高综合素质，拓宽设计思路。  |

|        |     |    |     |                                                                                                             |
|--------|-----|----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 毕业实习   | 12w | 12 | 7-8 | 通过为期 12 周的毕业实习,学生参与到企业项目的全过程,包括调研、总结、提炼、设计等,在企业导师和实践教师指导下,完成预定的学习任务,不仅系统培养了设计研究能力,还培养良好的个人职业素养、综合设计能力和工作能力。 |
| 毕业综合训练 | 10w | 10 | 7-8 | 通过为期 10 周的毕业综合训练,让学生全面、系统掌握、展现、应用所学专业知识和技能。培养学生具有综合运用所学有关理论知识独立分析、解决实际问题的能力,为其走上工作岗位从事有关实际专业设计工作打下一个良好的基础。  |
| 合计     | 26w | 26 |     |                                                                                                             |

## 六、教学进程表

## 七、教学计划表

专业负责人：庾坤 教学副院长：熊伟 教务处：詹明芳 分管校领导：杨灼芳

六、数字媒体艺术专业教学进程表

| 学期 | 起止年月          | 各周安排 |   |   |   |   |    |    |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |   |   |   |   |
|----|---------------|------|---|---|---|---|----|----|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|
|    |               | 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 |   |   |   |   |   |
| 一  | 2022.9—2023.2 | v    | v | v | v | v | ←→ |    |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ |   |
| 二  | 2023.3—2023.7 | ←→   |   |   |   |   |    |    |   | ▲ | ▲  | ←→ |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ■  | ■  | ■  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ |   |   |   |
| 三  | 2023.9—2024.2 | ←→   |   |   |   |   |    |    |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ |
| 四  | 2024.3—2024.7 | ←→   |   |   |   |   |    |    |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ■  | ■  | ■  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ |
| 五  | 2024.9—2025.2 | ←→   |   |   |   | ★ | ★  | ←→ |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ |   |
| 六  | 2025.3—2025.7 | ←→   |   |   |   |   |    |    |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ⊕  | ○  | ■  | ■  | ■  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ |
| 七  | 2025.9—2026.2 | ←→   |   |   |   |   |    |    |   | ○ | ⊕  | ∞  | ∞  | ∞  | ∞  | ∞  | ◆  | ◆  | ◆  | ◆  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ |   |   |   |   |
| 八  | 2026.3—2026.7 | ◆    | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | ◆  | ◆  | ◆ | ∞ | ∞  | ∞  | ∞  | ∞  | □  | □  | □  | ⊕  | ⊕  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡  | ≡ |   |   |   |   |

符号说明：  
v 国防教育、军事训练与入学教育      ←→ 课堂教学      ○ 考试      ≡ 假期      ■ 社会实践      ☆ 独立实验或课程设计      ▲ 创作实践/顶岗实习  
◆ 毕业实习      ∞ 毕业综合训练      △ 专业技能训练与竞赛      ★ 封闭写作/见习      □ 毕业鉴定与教育      ⊕ 机动

|                      |
|----------------------|
| 七、数字媒体艺术专业(普通班)教学计划表 |
|----------------------|

|                                    |
|------------------------------------|
| （一）通识教育（必修 46 学分，自修 7 学分，共计 53 学分） |
|------------------------------------|

| 课程性质      | 课程编号                        | 课程名称                        | 总学时                                     | 其中     |      | 学分     | 学期及学分 |     |     |     |     |     |     |   |   |
|-----------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|--------|------|--------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|
|           |                             |                             |                                         | 理论学时   | 实践学时 |        | 一     | 二   | 三   | 四   | 五   | 六   | 七   | 八 |   |
|           |                             |                             |                                         |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |
| 必修课程      | 109110001                   | 思想道德修养与法律基础                 | 48                                      | 48     |      | 3      |       |     | 3   |     |     |     |     |   |   |
|           | 109110002                   | 中国近现代史纲要                    | 48                                      | 48     |      | 3      |       |     |     | 3   |     |     |     |   |   |
|           | 109110003                   | 马克思主义基本原理概论                 | 48                                      | 48     |      | 3      |       |     |     |     |     | 3   |     |   |   |
|           | 109110004                   | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（含社会实践） | 48+6w                                   | 48     | 6w   | 3+2    |       |     |     |     | 5   |     |     |   |   |
|           | 109110005                   | 形势与政策                       | 32                                      | 32     |      | 2      | 2     |     |     |     |     |     |     |   |   |
|           | 109110008                   | 心理健康教育                      | 32                                      | 32     |      | 2      |       | 2   |     |     |     |     |     |   |   |
|           | 109110009                   | 军事理论、军事训练与入学教育              | 32+2w                                   | 32     | 2w   | 4      | 4     |     |     |     |     |     |     |   |   |
|           | 109110010                   | 体育                          | 128                                     |        | 128  | 8      | 2     | 2   | 2   | 2   |     |     |     |   |   |
|           | 106110001                   | 大学英语                        | 160                                     | 160    |      | 10     | 2     | 3   | 3   | 2   |     |     |     |   |   |
|           | 1091110015                  | 劳动教育                        | 32                                      |        | 32   | 2      |       |     |     |     |     | 2   |     |   |   |
|           | 109120900                   | 内省                          | 48                                      | 48     |      | 3      | 0.5   | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 |     |   |   |
|           | 109110007                   | 大学生职业发展与就业指导                | 38                                      | 16     | 22   | 1      |       |     | 1   |     |     |     |     |   |   |
|           | 学时、学分合计                     |                             |                                         | 694+8w | 512  | 182+8w | 46    | 8.5 | 7.5 | 8.5 | 7.5 | 5.5 | 6.5 | 0 | 2 |
|           | 选修课程                        | 109110011                   | 国粹概论                                    | 32     | 32   |        | 2     |     |     | 2   |     |     |     |   |   |
| 109110014 |                             | 艺术鉴赏                        | 16                                      | 16     |      | 1      |       |     | 1   |     |     |     |     |   |   |
| 106120915 |                             | 应用文写作                       | 32                                      | 32     |      | 2      |       |     | 2   |     |     |     |     |   |   |
| 106120917 |                             | 大学生形象塑造                     | 32                                      | 32     |      | 2      |       |     | 2   |     |     |     |     |   |   |
| 109110006 |                             | 学习方法                        | 16                                      | 16     |      | 1      | 1     |     |     |     |     |     |     |   |   |
| 109120000 |                             | 人文社科类(任选)                   | 具体课程详见当学期学校通识公共选修课程列表，学生原则上应跨学科 门类选修课程。 |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |
|           |                             | 艺术素养类(任选)                   |                                         |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |
|           | 经济管理类(任选)                   |                             |                                         |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |
|           | 科学技术类（任选）                   |                             |                                         |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |
| 自修课程      | 109110020                   | 思想品德                        |                                         |        |      | 7      | 1     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |   |   |
|           | 思想品德测评高于 7 学分的超值学分可等值充抵其它学分 |                             |                                         |        |      |        |       |     |     |     |     |     |     |   |   |

| 七、数字媒体艺术专业（普通班）教学计划表                |         |           |           |         |      |         |    |       |    |   |    |    |   |    |    |
|-------------------------------------|---------|-----------|-----------|---------|------|---------|----|-------|----|---|----|----|---|----|----|
| (二) 专业教育（必修 85 学分，自修 0 学分，共计 85 学分） |         |           |           |         |      |         |    |       |    |   |    |    |   |    |    |
| 课程性质                                | 课程属性    | 课程编号      | 课程名称      | 总学时     | 其 中  |         | 学分 | 学期及学分 |    |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         |           |           |         | 理论学时 | 实践学时    |    | 一     | 二  | 三 | 四  | 五  | 六 | 七  | 八  |
|                                     |         |           |           |         |      |         |    |       |    |   |    |    |   |    |    |
| 必修课程                                | 专业基础课   | 107211001 | 造型基础      | 48      | 12   | 36      | 3  | 3     |    |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107211002 | 公共艺术      | 32      | 8    | 24      | 2  | 2     |    |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107211003 | 设计概论      | 16      | 16   |         | 1  | 1     |    |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107211004 | 设计构成      | 64      | 16   | 48      | 4  |       | 4  |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107211402 | 数字媒体艺术史   | 32      | 20   | 12      | 2  |       | 2  |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 小计        |           | 192     | 72   | 120     | 12 | 6     | 6  | 0 | 0  | 0  | 0 | 0  |    |
|                                     | 专业课     | 107213403 | 数字图像处理    | 48      | 24   | 24      | 3  |       | 3  |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107211406 | 导演基础      | 32      | 16   | 16      | 2  |       |    | 2 |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212415 | 多媒体系统设计*  | 64      | 24   | 40      | 4  |       |    | 4 |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212404 | 信息可视化设计*  | 48      | 24   | 24      | 3  |       |    | 3 |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212420 | 数字界面设计*   | 48      | 24   | 24      | 3  |       |    |   | 3  |    |   |    |    |
|                                     |         | 107213415 | 互动媒体设计*   | 48      | 16   | 32      | 3  |       |    |   | 3  |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212421 | 3D 影像基础*  | 64      | 20   | 44      | 4  |       |    |   | 4  |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212424 | 数字游戏建模*   | 48      | 16   | 32      | 3  |       |    |   | 3  |    |   |    |    |
|                                     |         | 107212422 | 虚拟现实技术运用* | 64      | 20   | 44      | 4  |       |    |   |    | 4  |   |    |    |
|                                     |         | 107212406 | 衍生产品开发与推广 | 64      | 16   | 48      | 4  |       |    |   |    | 4  |   |    |    |
|                                     |         | 107212411 | 三维动画设计*   | 48      | 16   | 32      | 3  |       |    |   |    |    | 3 |    |    |
|                                     |         | 107213416 | 动态图形设计    | 48      | 16   | 32      | 3  |       |    |   |    |    | 3 |    |    |
|                                     |         | 107212423 | 影视项目策划    | 48      | 16   | 32      | 3  |       |    |   |    |    | 3 |    |    |
|                                     |         | 107212419 | 数字媒体特效*   | 80      | 24   | 56      | 5  |       |    |   |    |    |   | 5  |    |
|                                     |         | 小计        |           | 752     | 272  | 480     | 47 | 0     | 3  | 9 | 13 | 8  | 9 | 5  | 0  |
|                                     | 专业实践    | 107214415 | 专业写生      | 2W      |      | 2W      | 2  |       | 2  |   |    |    |   |    |    |
|                                     |         | 107214416 | 专业考察      | 2W      |      | 2W      | 2  |       |    |   |    | 2  |   |    |    |
|                                     |         | 107214417 | 毕业实习      | 12W     |      | 12W     | 12 |       |    |   |    |    |   | 4  | 8  |
|                                     |         | 107214418 | 毕业综合训练    | 10W     |      | 10W     | 10 |       |    |   |    |    |   | 5  | 5  |
|                                     |         | 小计        |           | 26W     |      | 26W     | 26 | 0     | 2  | 0 | 0  | 2  | 0 | 9  | 13 |
|                                     | 学时、学分合计 |           |           | 944+26W | 344  | 600+26W | 85 | 6     | 11 | 9 | 13 | 10 | 9 | 14 | 13 |

|      | 课程属性    | 课程编号      | 课程名称      | 总学时 | 其 中  |      | 学分  | 学期及学分 |   |   |   |   |   |   |   |
|------|---------|-----------|-----------|-----|------|------|-----|-------|---|---|---|---|---|---|---|
|      |         |           |           |     | 理论学时 | 实践学时 |     | 一     | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 |
|      |         |           |           |     |      |      |     |       |   |   |   |   |   |   |   |
| 选修课程 |         | 107225419 | 速写        | 32  | 8    | 24   | 2   |       | 2 |   |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225430 | 脚本写作      | 32  | 16   | 16   | 2   |       | 2 |   |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225425 | 故事版创作     | 32  | 16   | 16   | 2   |       |   | 2 |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225445 | 创意思维      | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   | 2 |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225446 | 设计心理学     | 16  | 16   |      | 1   |       |   | 1 |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225447 | 动画运动规律    | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   | 2 |   |   |   |   |   |
|      |         | 107225448 | 文字与版式设计   | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   | 2 |   |   |   |   |
|      |         | 107225449 | 多媒体与网页设计  | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   | 2 |   |   |   |   |
|      |         | 107225450 | 数字绘本设计    | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   | 2 |   |   |   |   |
|      |         | 107222451 | CG 概念设计   | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   |   | 2 |   |   |   |
|      |         | 107225452 | 游戏设计基础    | 48  | 12   | 36   | 3   |       |   |   |   | 3 |   |   |   |
|      |         | 107225434 | 数字雕刻      | 48  | 12   | 36   | 3   |       |   |   |   |   | 3 |   |   |
|      |         | 107225453 | 影视包装      | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   |   |   | 2 |   |   |
|      |         | 107225442 | 网络游戏设计与创作 | 48  | 16   | 32   | 3   |       |   |   |   |   | 3 |   |   |
|      |         | 107225432 | 实验影像设计    | 32  | 8    | 24   | 2   |       |   |   |   |   |   | 2 |   |
|      |         |           | 小计        |     | 512  | 160  | 352 | 32    | 0 | 4 | 7 | 6 | 5 | 8 | 2 |
|      | 学时、学分合计 |           |           | 512 | 160  | 352  | 32  |       |   |   |   |   |   |   |   |

| (三) 创新创业教育（必修 5 学分，自修 5 学分，共计 10 学分） |           |              |                                                                              |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------------------------|-----------|--------------|------------------------------------------------------------------------------|------|------|----|---------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 课程性质                                 | 课程编号      | 课程名称         | 总学时                                                                          | 其 中  |      | 学分 | 学期及学分         |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      |           |              |                                                                              | 理论学时 | 实践学时 |    | 一             | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 |
|                                      |           |              |                                                                              |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      | 109310002 | 创新思维训练       | 32                                                                           | 24   | 8    | 2  |               |   |   | 2 |   |   |   |   |
|                                      | 109310003 | 创业基础         | 16                                                                           | 16   |      | 1  |               |   |   |   |   |   | 1 |   |
|                                      | 109310004 | 专业技能竞赛       | 16                                                                           |      | 16   | 1  | 1(学分统计计入第八学期) |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      | 109310005 | 专家讲坛         | 16                                                                           | 16   |      | 1  | 1(学分统计计入第八学期) |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      | 学时、学分合计   |              | 80                                                                           | 56   | 24   | 5  | 0             | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| 选修课程                                 | 109310001 | 成功素质培育       | 32                                                                           | 32   |      | 2  |               |   | 2 |   |   |   |   |   |
|                                      | 109320901 | 现代科技前沿与展望（上） | 32                                                                           | 32   |      | 2  |               |   |   | 2 |   |   |   |   |
|                                      | 109320902 | 现代科技前沿与展望（下） | 32                                                                           | 32   |      | 2  |               |   |   |   | 2 |   |   |   |
|                                      | 109320903 | 科研方法         | 32                                                                           | 32   |      | 2  |               |   |   | 2 |   |   |   |   |
| 自修课程                                 | 109320000 | 特长成果         | 特长成果、创新成果、创业成效设 1 个基础学分，通过素质测评，获得的 特长成果、创新成果、创业成效素质学分，超出 1 个学分的部分可等值充 抵其它学分。 |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      |           | 创新成果         |                                                                              |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      |           | 创业成效         |                                                                              |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |
|                                      | 109320904 | 创新与研究训练      | 32                                                                           |      | 32   | 2  |               |   | 2 |   |   |   |   |   |
|                                      | 109120001 | 博学           | 博学设 2 个基础学分，通过素质测评，获得的博学素质学分，超出 2 个学 分的部分可等值充抵其它学分                           |      |      |    |               |   |   |   |   |   |   |   |

教学计划表（一）（二）（三）说明：

- 1.\*表示专业核心课程。
- 2.专业选修课 20 人及以上开班，通识选修课、创新创业选修课 40 人及以上开班。
- 3.通识选修、专业选修、创新选修三类选修学分打通，课程打通开设，学生自主选修课程，选修总学分达到 22 学分。

## 5. 教师及课程基本情况表

### 5.1 专业核心课程表

| 课程名称     | 课程总学时 | 课程周学时 | 拟授课教师  | 授课学期 |
|----------|-------|-------|--------|------|
| 多媒体系统设计  | 64    | 16    | 李佳龙,宗林 | 3    |
| 信息可视化设计  | 48    | 16    | 汤晶晶    | 3    |
| 数字界面设计   | 48    | 16    | 胡莹莹,熊伟 | 4    |
| 互动媒体设计   | 48    | 16    | 王娟     | 4    |
| 3D影像基础   | 64    | 16    | 彭小涛,黄俊 | 4    |
| 数字游戏建模   | 48    | 16    | 竺兴     | 4    |
| 虚拟现实技术运用 | 64    | 16    | 曹世峰    | 5    |
| 三维动画设计   | 48    | 16    | 庾坤     | 6    |
| 数字媒体特效   | 80    | 16    | 闫萍     | 7    |

### 5.2 本专业授课教师基本情况表

| 姓名  | 性别 | 出生年月    | 拟授课程              | 专业技术职务 | 最后学历<br>毕业学校 | 最后学历<br>毕业专业 | 最后学历<br>毕业学位 | 研究领域          | 专职/兼职 |
|-----|----|---------|-------------------|--------|--------------|--------------|--------------|---------------|-------|
| 汤晶晶 | 女  | 1978-11 | 信息可视化设计、导演基础      | 教授     | 湖北美术学院       | 中国画          | 硕士           | 设计基础、影视动画     | 专职    |
| 王芳  | 女  | 1978-12 | 造型基础、设计概论         | 教授     | 武汉大学         | 动画设计         | 硕士           | 民族民间美术形态研究    | 专职    |
| 盛婷  | 女  | 1980-06 | 公共艺术、设计构成         | 教授     | 湖北美术学院       | 油画           | 硕士           | 公共艺术          | 专职    |
| 黄俊  | 男  | 1981-08 | 3D影像基础、衍生产品开发与推广  | 教授     | 华中师范大学       | 美术学          | 硕士           | 传统造物与现代产品设计   | 专职    |
| 曹世峰 | 男  | 1981-08 | 交互式网页设计、商品包装设计    | 教授     | 武汉理工大学       | 设计艺术学        | 硕士           | 数字媒体艺术、视觉传达设计 | 专职    |
| 熊伟  | 男  | 1981-12 | 创意思维、设计心理学、数字界面设计 | 副教授    | 湖北工业大学       | 设计艺术学        | 硕士           | 传统造物与现代产品设计   | 专职    |
| 宗林  | 男  | 1971-01 | 多媒体系统设计、文字与版式设计   | 副教授    | 武汉大学         | 数码艺术         | 硕士           | 数字艺术设计、视觉传达   | 专职    |
| 闫萍  | 女  | 1982-03 | 数字媒体特效、动画运动规律     | 副教授    | 武汉理工大学       | 艺术设计         | 硕士           | 影视后期特效、影视包装   | 专职    |
| 李雪  | 女  | 1982-01 | 速写、故事版创作          | 副教授    | 武汉理工大学       | 艺术设计学        | 硕士           | 室内设计与景观设计     | 专职    |
| 胡莹莹 | 女  | 1975-07 | 数字图像处理、数字界面设计     | 副教授    | 华中科技大学       | 艺术设计         | 硕士           | 交互媒体设计、人机交互界面 | 专职    |
| 王娟  | 女  | 1987-10 | 互动媒体设计、多媒体与网页设计   | 副教授    | 湖北工业大学       | 设计艺术学        | 硕士           | 数字动画、插画艺术     | 专职    |
| 李铀  | 女  | 1987-01 | 衍生产品开发与推广、脚本写作    | 副教授    | 湖北美术学院       | 动画           | 硕士           | 数字媒体艺术、数字动画   | 专职    |

|     |   |         |                  |     |             |         |    |             |    |
|-----|---|---------|------------------|-----|-------------|---------|----|-------------|----|
| 李佳龙 | 男 | 1981-07 | 多媒体系统设计、影视项目策划   | 副教授 | 湖北工业大学      | 设计艺术学   | 硕士 | 数码摄影、影视后期   | 专职 |
| 庾坤  | 男 | 1977-08 | 三维动画设计、虚拟现实技术运用  | 讲师  | 中国地质大学      | 土木工程    | 硕士 | 虚拟现实、数字雕刻   | 专职 |
| 彭小涛 | 男 | 1979-01 | 数字绘本设计、3D影像基础    | 讲师  | 武汉理工大学      | 工业设计    | 硕士 | 数字绘画、插画艺术   | 专职 |
| 高芃  | 女 | 1991-05 | 动态图形设计、文字与版式设计   | 讲师  | 中国传媒大学      | 动画      | 硕士 | 数字媒体艺术、影视动画 | 专职 |
| 周黛斯 | 女 | 1991-02 | 影视包装、实验影像设计      | 讲师  | 湖北工业大学      | 设计艺术学   | 硕士 | 影视包装、影视动画   | 专职 |
| 章璇  | 女 | 1990-07 | 游戏设计基础、网络游戏设计与创作 | 讲师  | 意大利博洛尼亚美术学院 | 出版物插图设计 | 硕士 | 数字媒体艺术、数字插画 | 专职 |
| 竺兴  | 男 | 1992-01 | 数字游戏建模、数字雕刻      | 助教  | 湖北工业大学      | 设计艺术学   | 硕士 | 虚拟现实、数字雕刻   | 专职 |
| 杨婧婧 | 女 | 1990-04 | 动态图形设计、故事版创作     | 助教  | 法国ipag高等商学院 | 文化艺术管理  | 硕士 | 动画、插画艺术     | 专职 |

### 5.3 教师及开课情况汇总表

|                       |      |    |         |
|-----------------------|------|----|---------|
| 专任教师总数                | 20   |    |         |
| 具有教授（含其他正高级）职称教师数     | 5    | 比例 | 25.00%  |
| 具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数 | 13   | 比例 | 65.00%  |
| 具有硕士及以上学位教师数          | 20   | 比例 | 100.00% |
| 具有博士学位教师数             | 0    | 比例 | 0       |
| 35岁及以下青年教师数           | 7    | 比例 | 35.00%  |
| 36-55岁教师数             | 13   | 比例 | 65.00%  |
| 兼职/专任教师比例             | 0:20 |    |         |
| 专业核心课程门数              | 9    |    |         |
| 专业核心课程任课教师数           | 12   |    |         |

## 6. 专业主要带头人简介

|                                    |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                 |        |      |      |
|------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------|--------|------|------|
| 姓名                                 | 汤晶晶                                               | 性别                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 女 | 专业技术职务          | 教授     | 行政职务 | 教学督导 |
| 拟承担课程                              | 信息可视化设计、导演基础                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   | 现在所在单位          | 武昌理工学院 |      |      |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     |                                                   | 2006年6月毕业于湖北美术学院中国画专业                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |   |                 |        |      |      |
| 主要研究方向                             |                                                   | 设计基础、影视动画                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |                 |        |      |      |
| 从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等） |                                                   | 1、2016年主持湖北省“十三五”规划课题“湖北民间手工艺在大学课堂中的传承与创新发展”，结项编号2018JKG261；<br>2、2011年主持湖北省“十二五”规划课题“动画专业基础教学创新能力培养模式研究”，结项编号2014JKG079；<br>3、2021年6月论文《湖北民间手工艺在大学课堂中的传承与创新》发表于《大观》；                                                                                                                                                                                                          |   |                 |        |      |      |
| 从事科学研究及获奖情况                        |                                                   | 1、2020年主持湖北省教育厅哲学社会科学项目“中外皮影的视觉艺术比较与创新研究”，项目编号20GB085，在研；<br>2、2017年主持教育部人文社会科学研究青年基金项目“湖北民间手工艺在动画造型中的运用与探索”，结项编号2022JXZ0415；<br>3、2022年2月论文《皮影艺术在现代服饰设计中的应用与创新》发表于《鞋类工艺与设计》；<br>4、2020年6月中国画作品《榕之韵》发表于CSSCI南大核心期刊《文艺研究》；<br>5、2019年4月书法作品《赤壁怀古》发表于CSSCI南大核心期刊《艺术百家》；<br>6、2018年4月论文《中国动画教育完整概貌简谈-评〈中国动画教育启示录〉》发表于CSSCI南大核心期刊《中国教育学刊》；<br>7、2018年书法作品《心经》荣获“第三届学院空间青年美术作品展”银奖。 |   |                 |        |      |      |
| 近三年获得教学研究经费（万元）                    | 0                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   | 近三年获得科学研究经费（万元） | 5      |      |      |
| 近三年给本科生授课程及学时数                     | 授课程视听语言课程学时96<br>授课程立体造型设计课程学时96<br>授课程设计素描课程学时96 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 18     |      |      |

|                                    |                                                                                                                                                                                                    |    |   |        |        |      |  |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|--------|--------|------|--|
| 姓名                                 | 闫萍                                                                                                                                                                                                 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 副教授    | 行政职务 |  |
| 拟承担课程                              | 数字媒体特效、动画运动规律                                                                                                                                                                                      |    |   | 现在所在单位 | 武昌理工学院 |      |  |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2013年12月毕业于武汉理工大学艺术设计专业                                                                                                                                                                            |    |   |        |        |      |  |
| 主要研究方向                             | 影视后期特效、影视包装                                                                                                                                                                                        |    |   |        |        |      |  |
| 从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等） | 1、2021年6月，《数字插画设计》获批社会实践类省级一流课程项目，项目负责人；<br>2、2021年8月，主持教育部产学研合作协同育人项目《数字媒体艺术产教融合实践教学基地建设》；<br>3、《荆楚民俗文化对动画创意设计的影响研究》湖北省教育厅科学技术研究计划项目，2022年1月结项，项目编号B2019288；<br>4、《新石器时代彩陶艺术与动画创意设计》湖北省教育厅人文社会科学研 |    |   |        |        |      |  |

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |    |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----|
|                 | 究项目，2022年1月结项，证书编号220006。                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                 |    |
| 从事科学研究及获奖情况     | 1、2022年6月，作品《拍岸鸥歌》《静林思语》《潮来潮去》发表于CSSCI《文艺理论与批评》；<br>2、2022年1月，荣获校级教师教学创新大赛二等奖；<br>3、2021年9月，作品《秋实》《鲜香果色》发表于CSSCI《中国出版》；<br>4、2021年9月，荣获校级“优秀教师”称号；<br>5、2019年11月，作品《山涧初雪》、《溪河曲径》发表于CSSCI《艺术百家》；<br>6、2019年6月，第七届世界军人运动会2019世界军运会兵兵动漫创作大赛中，荣获优秀指导教师奖；<br>7、2017年12月，论文《传统茶叶包装设计如何融入动漫“互联网+”时代》，荣获湖北省第六届大学生艺术节，艺术教育科研论文设计一等奖。 |                 |    |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 近三年获得科学研究经费（万元） | 0  |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 授课影视特效制作课程学时160<br>授课数字媒体特效课程学时160<br>授课数字插画设计课程学时128                                                                                                                                                                                                                                                                       | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 14 |

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |    |   |                 |        |      |  |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|-----------------|--------|------|--|
| 姓名                                 | 胡莹莹                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 性别 | 女 | 专业技术职务          | 副教授    | 行政职务 |  |
| 拟承担课程                              | 数字图像处理、数字界面设计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |   | 现在所在单位          | 武昌理工学院 |      |  |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2004年毕业于华中科技大学艺术设计专业                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |   |                 |        |      |  |
| 主要研究方向                             | 界面设计、人机交互设计                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |   |                 |        |      |  |
| 从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等） | 湖北省教育厅高校平台建设项目“湖北省普通本科高校动画专业综合改革试点”项目， 130310，2015，排序5。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |   |                 |        |      |  |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 1、Research on Human-Computer Interaction Control Method in the Background of Internet of Things Journal of Interconnection Networks Vol. 21, No. 3 (2021) EI,2021第一作者；<br>2、“基于三网融合的数字家庭智能云服务平台研发及应用”湖北省科技进步三等奖 2015；<br>3、主持湖北省教育厅科学技术研究计划项目“三维虚拟现实在UI界面的应用研究”（B2014133） 2014. 9-2016. 9；<br>4、一种停车场找车的方法 发明专利，ZL201410218306.4 2014 第一发明人；<br>5、论文《文字形态与图符信息在网络媒体界面设计的融合应用》获省教育厅的湖北艺术教育科研论文评选一等奖，2017。 |    |   |                 |        |      |  |
| 近三年获得教学研究经费（万元）                    | 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |    |   | 近三年获得科学研究经费（万元） | 0      |      |  |
| 近三年给本科生授课课程及学时数                    | 授课人机交互设计课程学时128<br>授课界面设计课程学时192<br>授课数字图像处理课程学时192                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |   | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 22     |      |  |

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |                 |        |      |  |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|-----------------|--------|------|--|
| 姓名                                 | 王娟                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 性别 | 女 | 专业技术职务          | 副教授    | 行政职务 |  |
| 拟承担课程                              | 互动媒体设计、多媒体与网页设计                                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |   | 现在所在单位          | 武昌理工学院 |      |  |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2012年7月毕业于湖北工业大学动画专业                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |   |                 |        |      |  |
| 主要研究方向                             | 数字动画、插画艺术                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |   |                 |        |      |  |
| 从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等） | 1、2021年6月出版教材《动画运动规律》，第二主编，华中科技大学出版社；<br>2、2021年10月主持湖北省教育厅科学研究计划指导性项目《新媒体下中国传统礼仪文化在幼儿动画中的传承与发展》立项，项目编号B2021316；<br>3、2021年1月，作品《守望》发表于《当代电影（CSSCI）》；<br>4、2021年9月，作品《莲莲有鱼》《小荷才露尖尖角》发表于《中国高等教育》（CSSCI）；<br>5、2019年11月，作品《果色佳酿》《紫葡琉璃果》发表于《艺术百家》（CSSCI）；<br>6、2021年7月，论文“传统文化在动画创作中的应用研究”发表于《文化产业》。 |    |   |                 |        |      |  |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 1、2020年12月获武昌理工学院教育教学“课程思政”优秀教师；<br>2、2019年6月获2019兵兵动漫创作大赛获得优秀指导教师；<br>3、2018年10月获第八届中国玩具和婴童用品创意设计大赛优秀指导教师奖；<br>4、2017年12月，湖北省第六届大学生艺术节论文评选中论文《浅析动画角色设计的风格和法则》设计一等奖。                                                                                                                              |    |   |                 |        |      |  |
| 近三年获得教学研究经费（万元）                    | 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |    |   | 近三年获得科学研究经费（万元） | 0      |      |  |
| 近三年给本科生授课课程及学时数                    | 授课二维动画设计课程学时128<br>授课动画造型设计课程学时96<br>授课交互式网页设计课程学时128                                                                                                                                                                                                                                             |    |   | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 16     |      |  |

|                                    |                                                                                                                                                                                                                           |    |   |        |        |      |     |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|--------|--------|------|-----|
| 姓名                                 | 庾坤                                                                                                                                                                                                                        | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 讲师     | 行政职务 | 系主任 |
| 拟承担课程                              | 三维动画设计、虚拟现实技术运用                                                                                                                                                                                                           |    |   | 现在所在单位 | 武昌理工学院 |      |     |
| 最后学历毕业时间、学校、专业                     | 2000年毕业于湖北美术学院美术教育专业                                                                                                                                                                                                      |    |   |        |        |      |     |
| 主要研究方向                             | 数字媒体艺术、数字动画                                                                                                                                                                                                               |    |   |        |        |      |     |
| 从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等） | 2012年8月普通高等教育“十二五”规划计算机辅助设计系里教材《3ds max建模与动画》副主编。                                                                                                                                                                         |    |   |        |        |      |     |
| 从事科学研究及获奖情况                        | 1、2013年12月荣获2013年中国之星设计艺术大赛动漫设计优秀奖。<br>2、2014年武汉市首届软件设计、动漫设计与制作职业技能竞赛三等奖。<br>3、2015年11月主持《基于动作捕捉技术的荆楚皮影戏数字化研究》湖北省教育厅人文社会科学研究项目，项目编号：16G173，2019年6月结项。<br>4、2017年参与《新时期绘本动画艺术在互动多媒体领域的探索与研究》湖北省教育厅科学研究计划项目 排序第一（15G175） 已结 |    |   |        |        |      |     |

|                 |                                                       |                                                                        |   |
|-----------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---|
|                 |                                                       | 5、《新石器时代彩陶艺术与动画创意设计》湖北省教育厅人文社会科学研究项目，指导性项目，2017年3月立项，立项编号:17G098，排序第三。 |   |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 0                                                     | 近三年获得科学研究经费（万元）                                                        | 0 |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 授课三维动画设计课程学时192<br>授课虚拟现实技术课程学时128<br>授课动态图像设计课程学时128 | 近三年指导本科毕业设计（人次）                                                        | 8 |