



衡阳幼儿师范高等专科学校

虚拟现实技术应用专业 人才培养方案

专业代码： 510208

专业名称： 虚拟现实技术应用专业

生源类别： 普通高招

适用年级： 2024 级

专业负责人： 罗海军

制订时间： 2024 年 5 月

2024 级虚拟现实技术应用专业 人才培养方案 (三年制)

一、专业名称及代码

专业名称：虚拟现实技术应用

专业代码：510208

二、入学要求

普通高中毕业生、中等职业学校计算机相关专业毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

标准学制 3 年。

四、职业面向

1、主要面向

表 1 虚拟现实技术应用专业主要职业面向

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	职业技术等级证书
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	软件和信息技术服务业 (65)	虚拟现实工程技术人员 (2-02-38-07) 动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	虚拟现实应用 开发 三维模型制作 三维动画制作 UI 设计	虚拟现实应用开发 职业技能等级证书 数字创意建模职业 技能等级证书

2、职业岗位核心能力分析

依据企业调查分析数据，本专业人才培养定位在虚拟现实应用开发，三维动画制作，界面交互设计及制作等技术岗位，毕业 3-5 年后，能胜任虚拟现实应用开发工程师、UI 设计师、三维动画设计师等工作岗位。各岗位应具备的核心职业岗位能力和课程对应情况

如表 2 所示:

表 2 职业岗位能力与课程对应表

序号	职业岗位名称	岗位类别		对应的典型工作任务	岗位能力要求	课程名称
		初始岗位	发展岗位			
1	虚拟现实应用开发	■		协作开发工程师进行 Unity3D 程序设计与开发 为 Unity3D 项目制作场景、人物、小品等模型素材 在 Unity3D 中对模型进行打光、烘焙保证模型的视觉效果	1. 掌握 Unity3d 脚本编程 2. 具备一定的 3dsmax 软件的制作能力 3. 具备一定的三维渲染能力	虚拟现实技术概论 程序语言基础 三维基础建模 三维角色建模 三维贴图材质表现 次世代建模 虚拟现实引擎交互开发 虚拟现实环境系统搭建与维护
			■	负责 Unity3D 程序设计与开发 在 Unity3D 中对模型进行打光、烘焙保证模型的视觉效果 使用 3D max 为 VR 写实时视频动画	1. 熟练掌握 Unity3d 脚本编程 2. 熟练掌握 C# 语言编程设计 3. 具备 3Dmax 软件的制作能力 4. 具有三维渲染和动画制作的能力	虚拟现实技术概论 程序语言基础 三维基础建模 三维角色建模 三维贴图材质表现 次世代建模 虚拟现实引擎交互开发 虚拟现实环境系统搭建与维护 虚拟现实项目设计 产品设计
2	三维动画设计	■		制作产品展览的三维动画 制作符合要求的特效类动画 制作符合运动规律的人物动画 摄像机运动镜头表达 特殊类动画的制作	1. 具有制作简单动画的能力 2. 具有准确把握角色、物体的运动规律的能力 3. 熟悉 3dsmax 专业软件的制作能力	图形图像处理 三维基础建模 三维角色建模 三维贴图材质表现 三维动画制作
			■	制作符合行业标准的三维场景模型、角色模型 制作基于 PBR 流程的物理材质 对造型的精准还原	1. 造型准确还原的能力 2. 3dsmax、C4D、ZB 等专业软件的制作能力 3. 人体结构的准确还原能力 4. 对各类建筑的准确把握能力 5. 掌握材质的准确表达能力	图形图像处理 三维基础建模 三维角色建模 三维贴图材质表现 三维动画制作 游戏创意与设计

				材质的表现与渲染		
3	UI 交互设计	■		协助设计师完成界面的制作、图形图像处理、文字编排，交互制作	1. 具有简单运用图形图像软件制作海报、LOGO、UI 图标与界面等制作能力 2. 具有一定的审美能力和界面美化、优化能力	计算机应用基础 图形图像处理 音视频制作与处理 界面交互设计
			■	负责界面的美术设计、创意工作和制作，图形设计与处理、文字编排负责界面的交互逻辑设计	1. 具有独立运用图形图像软件制作海报、LOGO、UI 图标与界面等制作和设计能力 2. 具有审美总体把控能力和优化能力	计算机应用基础 图形图像处理 音视频制作与处理 界面交互设计 VR 体验设计 游戏创意与设计

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业主要面向软件与信息技术服务行业、广播、影视制作等行业，掌握虚拟现实应用开发知识，具备虚拟现实技术应用项目交互功能设计与开发、三维动画制作、虚拟现实软硬件平台设备搭建和调试等核心能力及较强的就业能力和可持续发展的能力，培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学创新精神，能够从事虚拟现实产品制作、UI 设计、三维动画设计等职业岗位工作的高素质技术技能人才。学生毕业 3-5 年后，能胜任虚拟现实应用开发工程师、UI 设计师、三维动画设计师等工作岗位。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

表 3 素质、知识和能力培养规格表

指标点				岗位 1	岗位 2	岗位 3
规格 分类	一级指标	二级指标	三级指标			
素质 要求	1.思想政治 素质	1.1 拥护中国共产党的领导，爱党，爱祖国，爱人民		√	√	√

		1.2 自觉践行社会主义核心价值观，不断增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”	√	√	√	
		1.3 传承工匠精神、职业精神和新时代创新精神，有正确的人生观、价值观和社会观，有强烈的家国情怀	√	√	√	
	2.文化素质	2.1 具有良好的人文社会科学素养	√	√	√	
		2.2 具有良好的生活和行为习惯，有较强的时间管理和自我管理意识	√	√	√	
		2.3 具有一定的审美视角和能力	√	√	√	
	3.职业素质	3.1 具备团队合作和组织协调的意识	√	√	√	
		3.2 具有不怕苦、不怕累、精益求精的工匠精神和“两路”精神	√	√	√	
		3.3 具有安全生产和环保意识	√	√	√	
	4.身心素质	4.1 养成坚持体育锻炼的习惯，达到《国家大学生体质健康》标准	√	√	√	
		4.2 有良好的心理素质和过硬的身体素质	√	√	√	
	知识要求	5.公共基础知识	5.1 掌握必备的思想政理论、科学文化基础和中华优秀传统文化知识	√	√	√
			5.2 掌握与本专业相关的法律法规以及安全生产、环境保护等知识	√	√	√
5.3 掌握计算机专业基础知识			√	√	√	
6.专业知识		6.1 掌握虚拟现实技术的专业基础理论知识	√		√	
		6.2 掌握计算机美术设计基础知识，素描和色彩美术基础知识	√	√	√	
		6.3 掌握图形图像处理、音视频编辑和处理等知识		√	√	
		6.4 掌握三维模型设计和三维动画设计等知识、特效设计和模型动作设计等知识	√	√		
		6.5 熟悉 C#程序设计和语法结构，掌握 C#常用控件的属性设置和事件编码方法	√			
		6.6 掌握虚拟引擎开发工具软件 Unity 3D 知识	√			
		6.7 熟悉虚拟现实环境系统软硬件平台搭建和维护的知识	√			
能力要求		7.通用能力	7.1 具备阅读本专业技术资料与沟通表达的能力	√	√	√
			7.2 具有探究学习、终身学习、分析问题、解决问题和可持续发展的能力	√	√	√

		7.3 具有规范的语言、文字表达能力和良好的沟通能力	√	√	√
8.专业能力	8.1 具备虚拟现实主流引擎交互功能运用、虚拟现实特效与动作设计制作能力	8.1.1 具备使用虚拟现实及增强现实主流引擎软件的能力	√		
		8.1.2 具备使用专业材质与贴图、常用渲染软件或插件,以及制作所需的材质、贴图和特效,优化和渲染各类模型的能力	√		
		8.1.3 具备搭建、维护、检测常用的虚拟现实及增强现实软硬件环境的能力	√		
	8.2 具备三维建模、三维动画的制作能力	8.2.1 具备使用主流建模软件及插件创建高多边形和低多边形风格的模型及拆分模型UV的能力		√	
		8.2.2 具备绑定、动画模块基础技术的能力		√	
	8.3 具备交互逻辑设计、界面元素绘制、界面动效制作和优化等模块的基础技术以及在引擎中实现界面交互的能力	8.3.1 具有良好的图形图像处理和UI设计能力			√
		8.3.2 具备交互逻辑设计、界面元素绘制的能力			√
		8.3.3 具备界面动效制作和优化等模块的基础技术的能力			√
	9.发展能力	9.1 具备虚拟现实产品开发设计能力、市场调研和认知能力	√	√	
		9.2 具备美术设计和策划能力、Unity3D资源整合管理能力	√		√
9.3 具备思维导图的制作能力		√	√	√	

六、课程设置及要求

虚拟现实技术应用专业课程设置为公共基础课程和专业（技能）课程两大模块，其中公共基础课程分为公共必修课程、限定选修和任选课程，专业（技能）课程分为专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、专业实践课程。注重理论与实践有机结合，知识与能力同步发展，职业道德与职业素养协调提高，使学生学得扎实，全面发展、学有所长。课程体系、实践教学体系如图 1、图 2 所示。



图 1 课程体系

实践环节	实践安排	关联课程	人员与基地安排
UI设计综合实训	第4学期 1周	计算机应用基础 图形图像处理等	所有学生 校内实训基地
三维模型设计综合实训	第5学期 1周	三维建模基础 三维角色建模等	所有学生 校内实训基地
Unity设计综合实训	第5学期 1周	三维建模基础 虚拟现实引擎开发等	所有学生 校内实训基地
岗前综合实训	第5学期 5周	所有专业基础课 和专业核心课	所有学生 校内实训基地
岗位实习	第6学期 18周	所有专业基础课 和专业核心课	所有学生 实习企业

图 2 实践教学体系

（一）公共基础课程

1.公共必修课程

本专业开设的公共必修课程有思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、职业发展规划、就业指导、创新创业教育、体育、大学生心理健康教育、社会实践、劳动教育、军事理论、军事技能等课程共计 28 学分。

2.公共选修课程

本专业开设的公共选修课程分为公共限定选修课程和公共任选课程。公共限定选修课程开设有中国共产党史、英语、语文、信息技术、职业素养、国家安全教育等，共计 14.5 学分。公共任选课程主要开设有人文社科类、科学技术类、健康生活类、体育艺术类共四类课程，任选 2 门，共计 4 学分。

（二）专业（技能）课程

1.专业基础课程

本专业开设的专业基础课程有美术基础（一）（二）、图形图像处理、计算机应用基础、三维基础建模、虚拟现实技术概论、程序语言基础、视频处理与制作、高等数学等 10 门专业基础课程,共计 26 学分。

2.专业核心课程

本专业开设的专业核心课程有三维角色建模、三维贴图材质表现、次世代建模、界面交互设计、C#程序语言、虚拟现实引擎交互开发、三维动画制作、虚拟现实环境系统搭建与维护等 8 门专业核心课程，共计 31 学分。

3.专业拓展课程

本专业开设的专业拓展课程有虚拟现实项目设计、产品设计、VR 体验设计、AR 制作、摄影赏析与技术、游戏创意与设计等 6 门课程，选修 4 门，共计 9 学分。

4.专业实践课程

本专业开设的专业实践课程有 UI 设计综合实训、三维模型设计综合实训、Unity 设计综合实训、岗前综合实训、岗位实习、专业技能考核、毕业设计，共计 33 学分。

（三）课程与支撑能力

课程与能力矩阵表

表 4 课程与能力矩阵表

模块	课程名称	能力要求														
		7.通用能力			8.专业能力									9.发展能力		
		7.1	7.2	7.3	8.1			8.2		8.3			9.1	9.2	9.3	
					8.1.1	8.1.2	8.1.3	8.2.1	8.2.2	8.3.1	8.3.2	8.3.3				
公共必修	思想道德与法治	L	H	L												
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	M	H	M												
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	M	H	M												
	形势与政策	L	M	H												
	体育与健康	L	H	L												
	大学生心理健康教育	M	H	L												
	职业发展规划	L	H	M												
	就业指导	M	H	L												
	创新创业教育	M	H	L												
公共选修	中国共产党党史	M	H	L												
	大学语文	H	M	H												
	大学英语	H	L	M												
	职业素养	M	H	L												
	国家安全教育	M	H	M												
	科学技术	H	M	L												
	美育艺术	H	M	L		L			L		L		L			
专业基础	计算机应用基础	H				M		M		M						
	虚拟现实技术概论				H	M	L							L		

	美术基础					M			M	H			L			
	图形图像处理									H						
	三维基础建模					H		H		H						
	程序语言基础					H								M		
	视频处理与制作					M			H	M						
	高等数学					M										H
专业核心	三维角色建模					M	H		H							
	三维贴图材质表现					M	H		H							
	次世代建模					H	M	M	M			M		L		
	界面交互设计					M					H		M			
	C#程序语言					H										
	虚拟现实引擎交互开发					H										
	三维动画制作								H							
虚拟现实环境系统搭建与维护					L		H									
专业拓展	虚拟现实项目设计					M	M	M		L		L			H	
	产品设计					M	M		M	M			H			
	VR 体验设计					M					H					
	AR 制作						H									
	摄影赏析与技术								M		M				H	
游戏创意与设计							L			H	M		H			
专业实践	UI 设计综合实训							L		L	H	H	H			
	三维模型设计综合实训								H	H						
	Unity 设计综合实训					H	H	H								
	岗前综合实训					M	H		M	H	M	H		M	M	M
	技能考核					M	M	M	M	M	M	M	M	L	L	L

	岗位实习				M	M	M	M	M	M	M	M	L	L	L
	毕业设计				M	M	M	M	M	M	M	M	L	L	L

说明：课程对培养目标和能力达成的支撑度由高到低分别用 H、M、L 表示。

(四) 课程概述

附件 1——《三年制虚拟现实技术应用专业课程设计及描述》。

七、教学进程总体安排

(一) 课程模块学分设置表

课程类别		课程性质	学分		占总学分 (%)		学时	占总学时比例	理论学时	占总学时比例	实践学时	占总学时比例
公共基础课程	公共必修课程模块	必修	46.5	28	19.2	32.0	552	20.6%	270	10.1%	282	10.5%
	公共选修课程模块	限选		14.5	10.0		244	9.1%	194	7.2%	50	1.9%
		任选		4	2.7		64	2.4%	40	1.5%	24	0.9%
专业(技能)课程	专业基础课程模块	必修	26	17.9		432	16.1%	238	8.9%	194	7.2%	
	专业核心课程模块	必修	31	21.3		504	18.8%	234	8.7%	270	10.1%	
	专业拓展课程模块	必修 选修	9	6.2		154	5.7%	62	2.3%	92	3.4%	
	专业实践课程模块	必修	33	22.7		735	27.4%	0	0%	735	27.4%	
合计			145.5	100		2685	100%	1038	38.7%	1647	61.3%	

说明：本专业总学时为 2685 学时，总学分为 145.5 学分，其中公共基础课程学时 860，学时占比 32.0%；实践性教学总学时 1647，学时占比 61.3%，选修课程总学时 394，学时占比 14.7%。

(二) 教学时间分配表

序号	教育教学活动		各学期时间分配 (周)						合计
			一	二	三	四	五	六	
1	教学活动时间 (105 周)	理论教学、实践教学、技能鉴定、资格认证培训等	16	18	18	18	16	0	85
2		认识实习、岗位实习					2	17	20
3	其它教育活动 时间 (15 周)	考核	1	1	1	1	1	1	6
4		社会实践、劳动教育	1	1	1	1	1	1	6
5		入学教育、军训	2					1	3
合计			20	20	20	20	20	20	120

（三）课程设置与教学进程表

附件 2——《三年制虚拟现实技术应用专业课程设置与教学进程表》。

八、实施保障

（一）师资队伍

我校虚拟现实技术应用专业现有教师 13 人，其中校级专业带头人 1 人，骨干教师 2 人；副高以上职称 3 人，中级职称 6 人，初级职称 4 人；“双师型”教师 7 人。其中具有硕士学位的 6 人。在抓好专业教师队伍建设的同时，本专业还从知名企业聘请具有丰富实践经验的行业专家与管理人员 8 人作为长期兼职教师，后期还将继续选拔和聘请行业专家，为学生的理论学习与实践教学提供了师资保障。

1.专业带头人要求

除具备教师基本任职资格外，专业带头人还应具备如下任职条件：

（1）拥护党的路线、方针、政策，具有良好的思想政治素质和道德修养。热爱教育事业，具有丰富的理论和实训教学经验，为人师表、教书育人，教学效果测评优秀。

（2）具有副教授及以上职称，或具有博士学位及一年以上高校（科研机构）工作经历，或具有硕士学位及五年以上高校（科研机构）工作经历。独立系统地讲授过两门及以上专业课或专业基础课，教学效果良好。

（3）具有扎实的专业基础和宽广的专业视野，能掌握本专业及相关专业的最新技术动态和发展趋势。能对高职教育特点有较深刻的理解，熟悉本专业的各教学环节，具有组织制定本专业教学文件的能

力。具有较强的组织管理能力和团队合作精神，具有带领本专业教学团队做好教研、教改及专业建设工作的能力。

(4) 具有在相关企业工作的经历或到相关企业进行技术服务的经历，具有较强的科技创新、科技服务能力和过硬的实践技能。在实训基地建设和指导实践教学当中成绩显著。

(5) 在本专业理论和实践领域中，教学改革和科研成果突出。

2. 骨干教师的要求

(1) 熟悉高职教育的基本理论和虚拟现实技术专业的前沿知识。

(2) 能胜任本专业相关理论课和实践课的教学工作。

(3) 具备“双师型”教师素质，具有相应的职业资格证书。

(二) 教学设施

1. 教室要求

专业教室一般配备黑（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，并实施网络安全防护措施；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

实训室情况一览表

实验实训室	设备配置	设备功能与要求	职业能力培养
1. 计算机云机房	1. 教师机、投影仪	1 套 用于正常的教学使用。	1. 培养学生的动手能力； 2. 培养学生的图形图像处理、音视频处理、程序设计等能力； 3. 培养学生精益求精的精神和责任意识； 4. 培养学生的团结协作能力； 5. 培养学生以爱国主义为核心的民族精神和改革创新为核心的创新精神。
	2. 计算机，要求安装 PS、PR、程序设计等软件	1 台/人 用于相关课程的实训。图形图像处理、音视频处理与制作、程序设计基础、计算机应用基础。	
2. 三维模型与	1. 工作台	1 套/人	1. 培养学生的三维建模能力；

动画实训室	要求安装三维建模和动画制作等软件	用于三维建模和动画制作。	2. 培养学生的三维动画制作能力 3.培养学生精益求精的精神和责任意识; 4.培养学生的团结协作能力; 5.培养学生以爱国主义为核心的民族精神和改革创新为核心的创新精神。
	2.电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	
3.引擎开发实训室	1.工作台 要求安装程序设计、Unity3D 或者 UE 等软件	1套/人 用于虚拟引擎开发的教学。	1.培养学生的引擎开发的能力; 2.培养学生的程序设计能力; 3.培养学生精益求精的精神和责任意识; 4.培养学生的团结协作能力; 5.培养学生以爱国主义为核心的民族精神和改革创新为核心的创新精神。
	2.电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	
4.摄影工作室	1.照相机、聚光灯、遮光布、反光板、	1套 用于正常的教学使用。	1.培养学生的摄影设计能力; 2.培养学生的实干精神; 3.培养学生精益求精的精神和责任意识; 4.培养学生的团结协作能力; 5.培养学生以爱国主义为核心的民族精神和改革创新为核心的创新精神。
	2.电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	
5.美术基础实训室	1.静物台、静物	4组 用于基础绘画,满足日常教学。	1.培养学生的设计素描绘制能力; 2.培养学生的设计色彩绘制能力; 3.培养学生精益求精的精神和责任意识; 4.培养学生的团结协作能力; 5.培养学生以爱国主义为核心的民族精神和改革创新为核心的创新精神。
	2.画架、椅子	1套/人 用于基础绘画,满足日常教学。	
	3.电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	

3.校外实习基地要求

学校与行业、企业紧密结合,遵照校企共建、互惠互利的原则,建成校企资源互补、资源共享的校外实习基地。

校外实习基地一览表

编号	实习基地名称	实习项目
----	--------	------

1	嘻呱科技公司	岗前综合实训、岗位实习
2	大力文化传媒有限公司	岗前综合实训、岗位实习
3	叠境数字科技有限公司	岗前综合实训、岗位实习
4	上海睿厉文化传播有限公司	岗前综合实训、岗位实习
5	上海随幻智能科技有限公司	岗前综合实训、岗位实习

（三）教学资源

1.教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2.图书文献配备要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：行业政策法规资料，有关虚拟现实技术应用、方法、思维以及项目实践类的图书等。

3.数字资源配备要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

教学有法，教无定法，贵在得法。坚持以任务为导向、教师为主导、学生为主体的原则，实施“讲—演—练—评”四位一体的一体化教学实践教学模式。第一步，教师讲解技能操作要点；第二步，教师进行演示；第三步，学生根据要求进行练习，教师巡回辅导；第四步，教师根据学生练习中出现的问题进行点评。专业技能教学通过实施一

对一的操作、手把手的校正和反反复复的技能训练，保障实践教学效果。

（五）学习评价

教学评价应体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收行业企业参与。校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。具体评价思路如下：

1.考评内容的确定。过程性评价蕴于实践教学过程中，教学本身就作为提高学生能力与考评学生能力的手段。在教学进行一段时间后，教师应对学生掌握能力的多少进行测试，考评内容的选取可遵循少而精的原则。考评内容必须是教学内容的核心知识和技能，也就是考评的知识内容是一个学期、一个教学单元、一节课的主体内容或知识主干，核心的知识技能可以把所有教学活动的构成部分、环节串联起来。除此之外，核心的知识技能也反映了它在未来职业活动中的重要性。与核心知识相对应的是次要的、边缘的、相关的知识，这些知识的学习是为辅助、加深对核心知识技能的理解、掌握。考评除了作为考察学生能力的手段，也是对学生以往知识的梳理、再现、归纳、总结，对知识技能的再生产和提升过程。过程评价占总评价体系的50%。

2.考评内容的组织。因为职业教育的职业性本质，对学生在实践教学中知识掌握程度的考察与普通教学也有本质的区别：高职教育实践教学中的学业评价，并非考察学生储存知识的多少，而是把考察的重点聚焦在学生对知识的应用上，所以对知识考评内容的组织应该与其在职业上的应用相对接，应该能有助于学生对职业技能的掌握，

或启发学生的思维发展和人格的养成。总而言之，把客观化的、外在的知识变成生动的、个人的、活的知识，在实践中贯通知识，使知识具有实践性。对职业技能的考察，考评内容除了依据具体的工作任务本身来进行组织外，还可以依据工作流程来组织，按工作任务之间存在的职业逻辑关联把若干不同的工作任务串联起来。不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注运用知识在实践中解决实际问题的能力，重视规范操作、安全文明生产等职业素质的形成。评价方法采用典型职业活动完成过程评价、作业完成情况评价、操作标准及规范评价、期末综合考核评价等多种方式。可以通过实操、口试、项目作业等方法检验学生的专业技能、操作方法、工作安全意识等。考试项目和考试方法确定后，应按照操作规范，仪器、设备、工具的使用情况，工作安全等制订详细的考核方案和评分标准，增强学生的岗位适应能力和就业竞争力，结果评价占总评价体系的 50%。

（六）质量管理

1.学校应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.学校应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课，示范课等教研活动。

3.学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培

养质量和培养目标达成情况。

4.专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

（一）学分要求

学生在规定的修业年限内，政治思想行为表现合格，修满本专业教育教学计划所规定的学 145.5 分方可毕业。

（二）学业要求

完成综合实训、岗前综合实训、岗位实习等实践教学活动。

（三）素质要求

综合素质测评合格、专业技能考核合格、毕业设计考核合格。

（四）证书要求

鼓励获得普通话等级证书（二级乙等及以上）、大学英语等级证书、全国计算机等级证书、虚拟现实应用开发职业技能等级证书、数字创意建模职业技能等级证书等。

（五）其他要求

- 1.无纪律处分或已解除；
- 2.符合学校学生学籍管理相关要求；
- 3.毕业设计合格。

十、附录

附件 1——《三年制虚拟现实技术应用专业课程设置及描述》

附件 2——《三年制虚拟现实技术应用专业课程设置与教学进程表》

附件 3——《公共基础任选课程设置表》

执笔人：罗海军

参与人：陈素恬 廖捷

审核人：孟清 唐忠彪

附件1 《三年制虚拟现实技术应用专业课程设置及描述》

本专业开设有公共基础必修课、公共限选课程、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、专业实践课程六类课程。

(一) 主要公共基础课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>本课程是大学生学习与掌握毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系知识的主阵地和主渠道,是落实立德树人,坚持社会主义办学方向,巩固马克思主义在高校意识形态领域指导地位的核心课程。</p> <p>本课程以马克思主义中国化时代化的历史进程为主线,以中国化时代化的马克思主义为主题,揭示了中国共产党将马克思主义基本原理与中国具体实际、中华优秀传统文化相结合的历史进程,准确阐述了毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。</p> <p>本课程旨在帮助大学生深刻把握马克思主义理论与中国革命、建设、改革实践的与时俱进的统一,树立历史观点、世界视野、国情意识和问题意识,提高努力掌握基本理论、联系中国实际和自己思想实际分析问题解决问题的能力,坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念,为全面建设社会主义现代化国家和实现中华民族伟大复兴做出自己应有的贡献。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式。一是过程性评价与终结性评价相结合。过程性考核占比 50%,终结性考核占比 50%;二是教师评价与学生互评相结合;三是考试方式的多样化和考核内容的实践化。</p>
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>本课程是巩固马克思主义在高校意识形态领域指导地位、坚持社会主义办学方向的重要阵地,是全面贯彻党的教育方针、落实立德树人根本任务的主干渠道和核心课程。</p> <p>本课程通过系统讲授习近平新时代中国特色社会主义思想的科学体系、核心要义、基本方略、实践要求,结合习近平新时代中国特色社会主义思想在中华大地的生动实践,全面解读党在新时代的基本理论、基本路线、基本方略,帮助学生全面认识习近平新时代中国特色社会主义思想的时代意义、理论意义、实践意义、世界意义,深刻把握其中贯穿的马克思主义立场观点方法,进一步增强“四个意识”,坚定“四个自信”,做到“两个维护”,努力成长为担当民族复兴大任的时代新人。</p> <p>本课程注重理论学习与实践的结合,除专题式理论讲授外,还开展了丰富的课内外实践活动,如时事分享、辩论赛、本土红色文化探究、研究性学习成果展示、大学生讲思政课等,致力于培养学生的思维能力,提高学生的政治素养。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式。一是过程性评价与终结性评价相结合。过程性考核占比 50%,终结性考核占比 50%;二是教师评价与学生互评相结合;三是考试方式的多样化和考核内容的实践化。</p>
3	思想道德与法治	<p>《思想道德与法治》是中宣部、教育部规定在全国高校各专业都开设的公共必修课,是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。</p> <p>本课程运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论,以社会主义</p>

		<p>核心价值观为主线，针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。本课程注重理论学习与实践的结合，通过开展丰富的校园实践和社会调研活动，比如思享会、微视频拍摄、研究性学习等，培养学生的思维能力，提高学生的政治素养。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 50%，终结性考核占比 50%。</p>
4	形势与政策	<p>《形势与政策》是理论武装时效性、释疑解惑针对性、教育引导综合性都很强的一门高校思想政治理论课，是各类专业大学生的公共必修基础课。</p> <p>本课程是帮助大学生正确认识新时代中国国内外形势，深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得历史性成就、发生历史性变革、面临历史性挑战和机遇的核心课程。课程具有政治性、综合性和时效性特征，紧密结合形势最新发展变化，紧扣时事热点，帮助大学生深刻理解党和国家方针政策，在推进党的理论创新进教材进课堂进学生头脑方面发挥重要作用。</p> <p>按照教育部相关文件要求，本课程教学内容依据教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》进行安排。根据形势发展要求和学生特点有针对性地设置教学内容，及时回应学生关注的热点问题。本课程实行多元化复合型的考评形式，平时考核占比 50%，期末考核占比 50%。</p>
5	体育与健康	<p>本课程是大学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程；是学校课程体系的重要组成部分；是高等学校体育工作的中心环节。</p> <p>本课程以培养学生健康体魄为根本目标，同时根据高职高专体育课程发展的时代特征，注重知学生知识、素质、体能、竞赛、历史文化等方面的培养。本课程内容选择上根据学校不同专业开设具有专业特征的内容，如小学教育系的队列队形、体育游戏等。</p> <p>本课程为考查科目，同时注重过程性与终结性考核，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。</p>
6	劳动教育	<p>劳动课程旨在提升学生的综合劳动素养及就业创业能力，通过实际操作和技能训练，培养学生的劳动精神和实践能力。</p> <p>劳动课程的设计理念强调以提升学生包括身体运动、生产劳动、生命行动、社会活动的动商能力为目标，结合职业教育特点，构建职业院校劳动教育体系。课程以培养担当民族复兴大任的新时代技能人才为导向，引导学生理解和形成马克思主义劳动观，培养劳动精神和形成良好劳动习惯。通过日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动等为抓手，在技能学习和劳动实践中磨炼学生艰苦奋斗、精益求精的意志品质，引导其成长为辛勤劳动、诚实劳动、创造性劳动的高技能人才。</p> <p>课程的设计思路注重围绕创新创业，结合学科和专业积极开展实习实训、专业服务、社会实践、社区服务、勤工助学等活动，重视新知识、新技术、新工艺、新方法的应用，创造性地解决实际问题，使学生增强诚实劳动意识，积累职业经验，重视在技能训练中培养学生的实践能力和创新精神。</p> <p>课程内容选取以提升学生的综合劳动素养及就业创业能力为导向，通过学习劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育，开展校内校外的实践教学，</p>

		<p>贯穿家庭、学校、社会各方面，与德育、智育、体育、美育相融合，紧密结合经济社会发展变化和学生生活、职业实际，提升学生的动手实践等动商能力。</p> <p>此外，劳动课程还强调实践性原则，学生亲身参加劳动操作实践是劳动课程的主要形式和基本方法。通过实践，学生不仅能够掌握基本的劳动技能，还能在解决问题的过程中发展创新素质，培养创新精神和实践能力。</p>
7	大学生心理健康教育	<p>树立心理健康发展的自主意识，了解自身的心理特点和性格特征，能对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价。正确认识自己、接纳自己，在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助。掌握自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能，如学习技能、环境适应技能、压力管理技能、头痛技能、问题解决技能、自我管理技能、人际交往技能和生涯规划技能等。</p>
8	社会实践	<p>能够用马克思主义的立场、观点分析和认识社会问题，积累服务社会、服务人民的才干。加深对思想政治理论课教学内容的理解，能够用马列主义、毛泽东思想和邓小平理论的原理、观点、方法分析问题和解决问题的能力。学生在实践中不断推进马克思主义中国化，进一步增强贯彻执行党的基本路线和基本纲领等的自觉性和坚定性，积极投身于建设中国特色社会主义事业的伟大进程中，为全面建成小康社会和实现社会主义现代化强国和中华民族伟大复兴的中国梦作出自己应有的贡献。</p>
9	军事理论	<p>军事理论课是根据《中华人民共和国兵役法》、《中华人民共和国国防教育法》和中共中央、国务院、中央军委的有关规定与精神，对大学生开设的一门公共必修课程。是落实国家人才培养战略和加强国防后备力量建设的重要举措，是高校开展国防教育的主要形式，为培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者服务。</p> <p>本课程不仅要让学生掌握基本的军事理论知识和国防知识，更重要的是激发学生爱国热情、增强国防观念，进而培养学生时刻心系国防、关注国防，强化为国防建设服务的思想。</p>
10	军事技能	<p>军事技能课程是对大学生开设的一门必修课程，内容包括共同条令教育与训练、队列基础动作、战术基础动作、军体拳、防卫技能等部分。旨在提高学生的军事素质，包括军事知识、军事技能、军事纪律和军事精神等方面。通过这门课程的学习，学生可以了解中国军事的基本知识和原则，增强国防观念，提高自身的国家意识。</p>
11	职业发展规划	<p>职业发展规划课程是一门旨在引导学生科学合理地规划大学生生活和职业选择的公共必修课。旨在解决学生对高职教育困惑问题，帮助他们了解专业与个人发展、市场与学习要求，养成规划意识，并学会科学合理规划。该课程采用实践与理论相结合的方式，通过实际案例渗透，全面加强大学生的超前就业意识，培养规划能力，提高在校学习的目标性、主动性。课程内容包括自我探索、职业了解、社会环境分析、职业生涯规划设计方法等，通过多样化的教学活动和实践环节，帮助学生树立起职业生涯发展的自主意识，确立职业的概念和意识。</p>
12	创新创业教育	<p>创新创业教育课程旨在培养学生的创新意识、创新精神和创业能力，通过提供创业的基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策，激发学生的创业意识，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力。</p>

13	就业指导	就业指导课程旨在帮助学生树立正确的就业观，提高就业竞争力，适应社会需求。通过本课程的教学，学生应能够了解当前的就业形势，认识自己的特性，掌握求职简历的制作、面试技巧，了解就业政策法规，提高求职择业的能力和技巧。同时，还应树立起职业生涯发展的自主意识，确立正确的职业规划与求职创业的概念和意识，培养人文社会科学素养、社会责任感，以及各种通用技能如沟通、问题解决、自我管理、人际交往等。
----	------	---

(二) 限定选修课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	中国共产党党史	<p>本课程的开设依据：中共中央宣传部、教育部关于印发《新时代学校思想政治理论课改革创新实施方案》的通知教材〔2020〕6号规定：开设本科及高等职业学校专科选择性必修课程，确保学生至少从“四史”中选修1门课程。</p> <p>本课程介绍了中国共产党团结带领中国人民进行革命、建设、改革的历史进程等内容，通过线上线下混合式教学，引导学生深刻领会到历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路，怎样选择了改革开放。认清只有在中国共产党的领导下，坚持社会主义道路，才能救中国和发展中国。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比50%，终结性考核占比50%。</p>
2	大学语文	<p>本课程是各类专业大学生的公共基础必修课程。</p> <p>课程从文学欣赏、文化熏陶及实践应用三个方面来安排教学内容。精选自先秦到近现代我国各时期代表性的文学经典名篇进行阅读和鉴赏，精选家训文化、对联文化、敬谦辞礼仪、姓氏文化等中国传统文化内容进行理论学习，并指导学生开展一系列跟职业语文能力、职业工作情境相关的语文实践活动。课程结合教材和网络慕课，开展线上线下一体混合式教学，引导学生在增强文学素养、获得审美感受和人格熏陶的同时，坚定对中华优秀传统文化的自信心和自豪感。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，采用形成性考核（50%）+终结性考核（40%）+增值性考核（10%）相结合的形式进行课程考核。</p>
3	大学英语	<p>本课程是是各类专业大学生的公共基础必修课程，涵盖的主要内容为：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 听力理解：学生将学习如何听懂不同口音和语速的英语，理解日常对话和新闻广播中的主要信息。 2. 口语表达：学生将学习如何流利、准确地用英语表达自己的想法和观点，包括日常对话、演讲和辩论。 3. 阅读理解：学生将阅读不同类型的英文文章，包括新闻报道、短篇小说诗和歌，以提高阅读速度和理解能力。 4. 写作技能：学生将学习如何撰写英语论文、报告、电子邮件和信件等，掌握基本的写作技巧和规范。 5. 文化翻译：学能将中国传统文化词汇、句型等翻译成英文，推向世界。学生通过本课程的学习，达成如下目标：

		<p>1. 职场涉外沟通目标:掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识,具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能,能够识别、运用恰当的体态语言和多媒体手段,根据语境运用合适的策略,理解和表达口头和书面话语的意义,有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务。在沟通中善于倾听与协商,尊重他人,具有同理心与同情心;践行爱国、敬业、诚信、友善等价值观。</p> <p>2. 多元文化交流目标:能够通过英语学习获得多元文化知识,理解文化内涵,汲取文化精华,树立中华民族共同体意识和人类命运共同体意识,形成正确的世界观、人生观、价值观;通过文化比较加深对中华文化的理解,继承中华优秀传统文化,增强文化自信;坚持中国立场,具有国际视野,能用英语讲述中国故事、传播中华文化;掌握必要的跨文化知识,具备跨文化技能,秉持平等、包容、开放的态度,能够有效完成跨文化沟通任务。</p> <p>3. 语言思维提升目标:通过分析英语口语和书面话语,能够辨析语言和文化中的具体现象,了解抽象与概括、分析与综合、比较与分类等思维方法,辨别中英两种语言思维方式的异同,具有一定的逻辑、思辨和创新思维水平。锤炼尊重事实、谨慎判断、公正评价、善于探究的思维品格。</p> <p>4. 自主学习完善目标:认识英语学习的意义,树立正确的英语学习观,具有明确的英语学习目标,能够有效规划学习时间和学习任务,运用恰当的英语学习策略,制订学习计划、选择学习资源、监控学习过程、评价学习效果。能根据升学、就业等需要,采取恰当的方式方法,运用英语进行终身学习。</p> <p>本课程结合教材、iSmart 平台和大学英语在线精品课程,实行多元化的教学方法,包括学术讲座、小组讨论、角色扮演、案例分析等,同时融合多媒体和网络资源进行线上线下混合式教学,提高学生的学习兴趣和参与度。采用形成性考核(50%)+终结性考核(40%)+增值考核(10%)相结合的课程考核方式。鼓励将教师评价、学生互评与自我评价相结合,校内评价与校外评价相结合,适当吸纳相关行业、企业和社会组织参与第三方考核评价,创新运用智能评价软件完善学生学习过程监测、评价与反馈机制,引导学生自我管理、主动学习,提高学习效率。</p>
4	职业素养	<p>职业素养是高职生职业化的入门课程,属于公共基础课。内容主要有素养概述、团队合作等。每个教学单元中根据不同专业需求,选择不同典型案例帮助学生了解真实职场环境,满足学习者多元化的学习需求。通过课程学习,帮助学生提升职业意识,规范职业行为,养成优秀职业品质。引导学生了解职场、了解职业,以一个准职业人的身份要求自己。使学生成为崇尚劳动、敬业守信、创新务实的社会好公民。</p>
5	国家安全教育	<p>国家安全教育课程旨在提高大学生的国家安全和素养,课程内容涵盖了政治安全、军事安全、国土安全、经济安全、文化安全、网络安全、社会安全、科技安全、海外利益安全、太空安全、深海安全、极地安全等多个领域。通过教育提高大学生的国家安全意识,使学生能够理解并认识到每个</p>

		领域的安全对于国家整体安全的重要性，从而在日常生活中自觉维护国家安全
--	--	------------------------------------

(三) 专业基础课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	美术基础 (一)、(二)	<p>本课程是一个介绍艺术素描基本技巧和概念的课程。通过学习素描，学生可以了解和掌握绘画的基本原理和技术，提升绘画技巧和表达能力。课程会结合理论和实践，学生将通过实际练习和作业来巩固所学知识。教师也会提供个别指导和反馈，帮助学生发展他们的绘画技巧和艺术感觉。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 50%，终结性考核占比 50%。</p>
2	计算机应用基础	<p>本课程包括计算机硬件与软件的基本知识、操作系统的基本原理与使用、办公软件的基本应用等内容。采用理论教学与实践操作相结合的授课方式，注重实践能力的培养，学生通过本课程的学习，将掌握计算机的基本概念与原理，能够熟练操作计算机及常用办公软件，提高科学上网及信息获取能力。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 50%，终结性考核占比 50%。</p>
3	虚拟现实技术概论	<p>本课程是一门理论与实践相结合的专业基础课程。本课程旨在全面系统地讲述虚拟现实、增强现实和混合现实技术相关的专业理论基础知识和实践技能。通过本课程的学习，学生将能够全面了解和掌握虚拟现实技术的相关知识和技能，为从事虚拟现实技术相关的工作打下坚实的基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 50%，终结性考核占比 50%。</p>
4	程序语言基础	<p>本课程旨在培养学生的程序设计思维和基本编程技能，使其能够理解和掌握一门程序设计语言的基础知识，为后续的编程学习和软件开发打下坚实的基础。理论部分：按照课程大纲，系统讲解程序设计的基本概念、原理和方法，以及程序设计语言的基础知识。实验部分：通过编程实验，使学生能够熟练掌握程序设计语言的基本语法、编程技巧以及程序调试方法。习题课或讨论课：对重要知识点进行复习和巩固，解答学生在学习和编程过程中遇到的问题，并进行小组讨论和交流。使学生掌握程序设计的基本概念、原理和方法，了解程序设计的基本流程。</p> <p>使学生熟练掌握至少一门程序设计语言的基本语法、语义和编程技巧。培养学生的算法设计能力和程序调试能力，能够运用所学知识解决简单的实际问题。引导学生理解计算机思维的重要性，培养学生的创新精神和团队协作能力。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
5	三维基础建模	<p>本课程旨在通过系统的理论学习和实践操作，使学生掌握三维建模的基本原理、技术和方法，培养学生的空间想象力和创意思维能力，为后续的三维设计和制作打下坚实的基础。使学生能够理解和掌握三维建模的基本概念、原理和技术，熟悉三维建模软件的基本操作。培养学生利用三维建模软件创建基本几何体、复杂模型以及场景的能力。提升学生的空间想象力和创意思维能力，能够独立进行简单的三维设计。培养学生的团队合作和沟通能力。</p>

		<p>力，为后续的三维制作和项目开发奠定基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
6	高等数学 (一)、(二)	<p>本课程在普通高中或中等职业教育基础上，使学生进一步学好高等数学的相关知识，并掌握专业发展所需要的数学基础知识。引导学生逐步养成良好的学习习惯、严谨细致的职业意识和实事求是的科学态度，提高学生就业能力与创业能力。培养学生的数学素质，以及计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 50%，终结性考核占比 50%。</p>
7	图形图像处理	<p>本课程旨在通过系统的教学和丰富的实践，使学生掌握图形图像处理的基本原理、技术和方法，提高其实践操作能力和创新设计能力。使学生了解图形图像处理的基本概念、原理和发展历程，熟悉图像处理的流程和应用领域。掌握图形图像处理软件（如 Photoshop、GIMP 等）的基本操作和技能，包括图像编辑、色彩管理、图层处理、滤镜应用等。培养学生的空间想象力和创意思维能力，使其能够独立完成简单的图像处理和设计任务。提高学生的实践操作能力和解决实际问题的能力，为其未来从事相关工作打下坚实的基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
8	音视频处理与制作	<p>本课程旨在培养学生掌握视频制作与处理的基础知识和技能，了解视频制作的流程和技术，能够独立进行视频的拍摄、编辑、特效制作和输出。通过系统的理论学习和实践操作，本课程将提高学生的视频制作水平和创新能力，为其未来从事影视制作、动画制作等相关领域的工作奠定坚实的基础。使学生掌握视频制作与处理的基础知识和技能，包括视频拍摄、剪辑、调色、特效制作等。培养学生具备独立进行视频拍摄、编辑和后期处理的能力。提高学生的创意思维和审美能力，能够创作出有吸引力和艺术感的视频作品。引导学生了解视频制作行业的最新技术和趋势，为未来的职业发展做好准备。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>

(四) 专业核心课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	C#程序语言	<p>本课程课程是一门介绍 C#编程语言基础知识和编程技巧的课程。通过本课程的学习，学生将掌握 C#的基本语法、面向对象编程的概念和实践、常用数据结构和算法的实现，以及 C#在开发虚拟现实技术应用程序和游戏等方面的应用。本课程旨在培养学生编写高质量 C#代码的能力，为未来的软件开发工作打下坚实的基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式。一是过程性评价与终结性评价相结合。过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%；二是教师评价与学生互评相结合；三是考试方式的多样化和考核内容的实践化。</p>
2	三维角色	<p>本课程旨在培养学生掌握三维角色建模的基本方法和技术，提高学生的</p>

	建模	<p>造型能力，加对人体结构的认识，并培养学生的创新思维和实践能力。</p> <p>该课程的教学内容主要包括角色建模的前期准备、人物头部、身体、腿部、手部建模，以及衣服的添加。此外，还包括角色骨骼的创建及绑定、角色的蒙皮等关键技术。通过这些学习，学生将能够灵活使用 3Dmax 中的各个模块工具，完成三维角色模型的制作。</p> <p>通过分组教学和随堂评价机制，课程思政模式的应用，以及传统文化教育与工科的结合，旨在培养学生的团队协作精神、道德品质和人文素养。这种教学模式不仅改善了工科学习的枯燥现状，还帮助学生拓宽知识视野，提升人文素养，培养创新能力和社会责任感。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
3	三维贴图材质表现	<p>本课程专注于教授学生如何创建逼真且具有吸引力的三维角色模型的课程。。该课程涵盖了三维角色建模的各个方面，包括模型设计、材质贴图、骨骼绑定、动画设计等，旨在培养学生掌握三维角色建模的核心技能，为进入游戏、动漫、影视等行业打下坚实基础。</p> <p>使学生掌握三维角色建模的基本理论、技术方法和操作技巧，熟悉各种建模软件（如 Maya、3ds Max、Blender 等）的使用。通过大量的案例分析和实践操作，提高学生的建模能力和创新思维，使其能够独立完成高质量的三维角色模型制作。培养学生具备团队协作精神、项目管理能力和自主学习能力，以适应不断变化的行业需求。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
4	次世代建模	<p>本课程是一门专注于培养学生在三维建模领域中高级技能的课程。它涵盖了从基础技能到高级技术的全面教学，旨在帮助学生掌握次世代建模的核心技术和流程，以满足游戏、影视、动画等行业对高质量模型的需求。</p> <p>基础技能掌握：使学生熟悉并掌握至少一款主流的三维建模软件（如 3D Max、Maya、Blender 等）的基本操作，包括界面认识、视图操作、物体创建、移动、旋转和缩放等。专业技能提升：通过学习人体解剖学、场景与道具设计、角色设计与制作等专业课程，使学生能够制作出具有丰富细节和高度还原真实场景的高模。高级技能进阶：培养学生的高模制作、细节处理、纹理贴图、渲染技术等高级技能，使其能够独立完成高质量的次世代模型制作。项目实战经验：通过参与实际项目，让学生将所学知识应用于实践中，提高其实际操作能力和项目经验。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
5	界面交互设计	<p>本课程是一门综合性的设计课程，旨在培养学生掌握界面交互设计的基本知识和技能，了解用户需求和体验，能够独立完成数字产业交互设计项目。课程内容包括理论学习、实践项目、设计师交流学习以及行业动态关注等方面。</p> <p>使学生掌握界面交互设计的基本知识和基本理论，包括用户界面设计原则、人机交互设计规范、用户体验设计等方面的知识。熟悉界面交互设计和相关学科的主要内容，了解市场需求并能够适应商业市场对产品界面交互设计的需求。培养具有人文情怀、国际视野、职业素养的界面交互设计师，具备独立完成数字产业交互设计项目的的能力。</p>

		<p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
6	虚拟现实引擎交互开发	<p>本课程是一门深入探索虚拟现实技术应用的课程，旨在培养学生掌握虚拟现实引擎的基本使用和开发技能，能够利用虚拟现实引擎创建高质量的交互式虚拟现实体验。本课程结合了理论学习与项目实践，旨在让学生全面了解虚拟现实引擎交互开发的全过程。</p> <p>使学生掌握虚拟现实引擎（如 Unity、Unreal Engine 等）的基本操作和开发流程。培养学生利用虚拟现实引擎进行场景搭建、模型导入、交互设计、用户体验优化等能力。引导学生通过项目实践，深入理解虚拟现实技术的核心价值和商业应用潜力。提升学生的团队协作能力、问题解决能力和创新能力，为未来的职业发展奠定坚实基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
7	三维动画制作	<p>本课程旨在培养学生的三维动画制作能力，使其掌握从建模、材质贴图、灯光设置到动画制作、渲染和后期合成的全流程。通过理论讲解、案例分析、软件操作及项目实践等方式，使学生能够在掌握三维动画制作技术的基础上，创作出高质量的三维动画作品。</p> <p>使学生了解三维动画制作的基本原理、流程和应用领域，明确其在现代媒体和娱乐产业中的重要性。掌握三维动画制作软件（如 3ds Max、Maya、Blender 等）的基本操作，熟悉建模、材质贴图、灯光设置、动画制作等关键技术。培养学生的创意思维和审美能力，学会运用三维动画制作技术表达创意和想法。通过项目实践，提高学生的团队协作能力和问题解决能力，使其能够独立完成三维动画制作任务。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
8	虚拟现实环境系统搭建和维护	<p>本课程是一门综合性强、实践性高的课程，旨在培养学生掌握虚拟现实技术产品系统的基础知识、搭建方法和维护技能。通过本课程的学习，学生将能够独立完成虚拟现实技术产品系统的安装、配置、调试以及日常维护，提高计算机应用能力和解决问题的能力。</p> <p>掌握虚拟现实产品软硬件系统的搭建方法，能够独立完成系统的安装、配置和调试。学会使用常见的系统维护工具，能够进行系统的日常维护，提高系统的稳定性和可靠性。培养分析问题和解决问题的能力，具备计算机应用和系统管理的初步能力。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>

（五）专业拓展课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	虚拟现实项目设计	<p>本课程专注于虚拟现实（VR）项目设计的基础理论、方法和实践技能的培养。通过本课程的学习，学生将深入了解虚拟现实技术及其在各领域的应用，掌握虚拟现实项目设计的基本流程和技术要求，能够独立或合作完成虚拟现实项目的规划和设计工作。让学生掌握虚拟现实项目设计的基本原理、流程和方法，熟悉虚拟现实技术的应用现状和发展趋势。通过案例分析和实践操作，提高学生的虚拟现实项目设计能力和创新思维能力。培养学生的团</p>

		<p>队合作能力和沟通能力，使其在虚拟现实项目设计中能够协同工作，解决问题。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
2	产品设计	<p>本课程课程是一门涵盖了多学科知识的综合性课程，旨在培养学生具备创新设计思维和实践能力，掌握产品设计的基本原理和方法，以及能够将科技成果与美学、工学、心理学、经济学等知识进行融合的能力。课程内容包括产品设计的基础知识、设计方法论、设计表现等多个方面。</p> <p>掌握虚拟现实产品设计的基础知识和技能，理解产品设计的基本原则和流程。培养学生的创新思维和审美能力，使其能够提出独特的设计理念和方案。提高学生的实践能力和团队协作能力，能够在团队中完成设计项目。使学生了解产品设计的前沿技术和市场动态，培养其适应市场需求和行业发展的能力。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
3	VR 体验设计	<p>本课程主要关注于利用虚拟现实（VR）技术为学生提供沉浸式的虚拟体验，以及丰富的游戏内容和娱乐方式。课程的核心目标是为用户创造一个高度真实的虚拟现实环境，构建一个多元化的虚拟世界，使学生能够通过 VR 设备进入虚拟环境中，仿佛置身其中，感受到真实的触感、视觉和听觉效果。在虚拟环境中，学生可以进行各种活动，如游戏、探险、学习等，全面提升娱乐体验。</p> <p>课程分为基础篇和操作篇两部分，通过经典游戏开发实例作为学习载体，以任务的开发过程为主线，将知识的讲解贯穿于任务的开发过程中，随着任务的进展来推动知识的扩展。通过这种方式，学生可以掌握 VR/AR 应用开发的基础概念和基本操作，包括 3D 场景、VR 对象组件和 Prefabs、Shuriken 粒子系统、Mecanim 动画系统、物理系统、导航网格寻路系统等，以及 Unity 脚本开发中的输入与控制、GUI 开发、持久化数据等。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
4	AR 制作	<p>本课程是一门专注于增强现实（AR）技术在全景内容创建与应用领域的专业课程。本课程旨在引导学生深入理解 AR 技术的核心原理，掌握 AR 全景制作的关键技术，通过实践操作，学生能够独立创作出高质量的 AR 全景作品，并为未来的 AR 应用开发奠定坚实的基础。使学生掌握 AR 全景制作的基本原理和流程。熟练掌握 AR 全景制作中涉及的建模、材质贴图、灯光设置、交互设计等关键技术。了解 AR 技术的最新发展趋势和市场应用。</p> <p>通过项目实践，提高学生的 AR 全景制作能力。培养学生的创新思维和团队协作能力，适应项目需求的变化。增强学生的自我学习和适应能力，为未来的职业发展做好准备。培养学生的审美情趣和创意思维，以满足市场对高质量 AR 内容的需求。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
5	摄影赏析与技术	<p>本课程是一门旨在培养学生摄影艺术审美能力和摄影技术操作能力的课程。该课程将摄影赏析与摄影技术相结合，通过系统的理论教学、实践操作和案例分析，使学生能够掌握摄影艺术的基本理论、方法和技巧，同时提</p>

		<p>升对摄影作品的鉴赏能力和创作水平。掌握摄影艺术的基本理论和方法，了解摄影艺术的发展历程和流派。学会使用摄影器材，掌握摄影技术的基本操作和技能，如曝光控制、构图、用光等。培养对摄影作品的鉴赏能力，能够分析和评价摄影作品的艺术特点和技巧运用。激发学生的摄影创作兴趣，培养学生的摄影创作能力，能够独立完成摄影作品的拍摄和后期处理。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
6	游戏创意与设计	<p>本课程课程是一门旨在培养学生游戏设计创新思维和实践能力的专业课程。通过本课程的学习，学生将掌握游戏设计的基本原理、方法和技巧，了解游戏产业的发展趋势和市场需求，并具备设计、开发和测试游戏的基本能力。掌握游戏设计的基础理论和方法，理解游戏设计的核心理念和原则。熟悉游戏产业的发展趋势和市场需求，了解游戏设计的前沿技术和应用。培养学生的创新思维和审美能力，使其能够提出新颖、有趣的创意和设计。提升学生的团队协作和项目管理能力，适应游戏开发团队的工作要求。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>

(六) 专业实践课程描述

序号	课程名称	主要内容、课程目标、教学要求及考核要求，落实国家有关规定和要求
1	岗前综合实训	<p>本课程旨在通过实践操作和项目演练，使学生全面掌握虚拟现实技术应用的专业知识和技能，提升其在虚拟现实领域的实践能力、创新能力和团队协作能力，为其未来从事虚拟现实相关工作奠定坚实基础。</p> <p>项目成果：学生需提交完成的虚拟现实项目成果，包括项目报告、代码、演示视频等，作为课程考核的主要依据。实践能力：根据学生的实际操作能力、项目开发能力和团队协作能力进行综合评价。职业素养：通过团队协作、项目汇报等活动，评估学生的职业素养和团队协作能力。</p>
2	岗位实习	<p>本岗位实习课程旨在让学生通过实践应用，加深对虚拟现实技术的理解和掌握，提升其在实际工作环境中的操作能力和问题解决能力，为其未来从事虚拟现实相关工作打下坚实的基础。</p> <p>虚拟现实技术实践：学习和掌握虚拟现实技术的核心原理和应用方法。通过实践项目，应用 Unity、C#等专业软件和编程语言，进行虚拟现实应用的开发和设计。实际操作 VR 硬件设备，了解硬件与软件的协同工作原理。</p> <p>虚拟现实应用场景体验：参与虚拟游戏、教育、医疗、建筑等不同领域的虚拟现实应用体验，了解其应用场景和优势。通过实际项目，分析虚拟现实技术在各领域中的应用潜力和限制。</p> <p>项目实战与案例分析： 在导师或企业导师的指导下，完成虚拟现实应用项目的设计、开发和测试。学习和掌握项目管理的基本方法，提升团队协作能力。分析项目案例，总结经验教训，提升问题解决能力。</p> <p>专业技能与职业素养培养：学习使用专业建模软件及插件，进行虚拟现实场景建模和渲染。学习虚拟现实引擎渲染技术、引擎交互技术等核心技能。培养良好的职业素养，如沟通能力、团队协作能力、问题解决能力等。</p>
3	UI 设计综	<p>虚拟现实 UI 设计综合实训课程是一门以实践为主，结合理论共同教学</p>

	合实训	<p>的课程，旨在培养学生广告海报设计、宣传册设计等技能。该课程以美术为基础，结合软件基础类课程为前导，与已开设的专业课有紧密联系。通过对图形、色彩、版式设计和加强 Photoshop、Illustrator 软件的系统学习，能够加强学生专业学习，让学生熟练掌握图像处理与制作的基本技巧。此外，该课程还旨在让学生能够运用所学知识与制作技巧完成其他专业课程的后期创意制作任务</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
4	三维模型设计综合实训	<p>本课程是一门旨在培养学生在三维模型设计领域专业能力和技能的实践课程。通过项目驱动的学习，学生将掌握三维建模、材质贴图、灯光渲染等技术，并能够独立完成项目设计和制作过程。本课程结合了理论与实践，注重培养学生的实际操作能力和创新思维。掌握三维模型设计的基本原理和流程，包括建模、材质贴图、灯光渲染等关键技术。熟练使用主流的三维建模软件（如 Maya、3ds Max、Blender 等），并了解其特点和应用场景。培养学生的创新能力和实践能力，使学生能够独立完成实际项目的三维模型设计与制作。增强学生的团队协作和沟通能力，为未来的职业发展打下坚实的基础。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
5	Unity 设计综合实训	<p>本课程课程是一门针对 Unity 引擎应用开发的综合性实践课程。通过本课程的学习，学生将能够深入理解 Unity 引擎的工作原理，掌握 Unity 引擎的基本操作和开发流程，并通过实际项目实践，提升 Unity 游戏开发、虚拟现实（VR）和增强现实（AR）应用的开发能力。掌握 Unity 引擎的基本知识和操作技能，熟悉 Unity 的 UI 设计、场景搭建、动画控制、物理模拟等核心功能。通过实践项目，锻炼学生的团队合作能力和项目管理能力，培养学生的创新思维和问题解决能力。使学生能够独立完成 Unity 游戏开发、VR/AR 应用的设计与开发，具备初步的软件开发职业素养。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式，过程性考核占比 60%，终结性考核占比 40%。</p>
6	毕业设计	<p>毕业设计是该专业的重要实践环节，旨在培养学生综合运用所学知识和技能，独立进行虚拟现实技术应用领域的项目设计、实现和评估的能力。通过本课程的学习，学生将能够针对实际需求，提出有效的虚拟现实技术解决方案，并进行项目实施和管理。使学生掌握虚拟现实技术的基本原理、应用方法和开发工具，了解虚拟现实技术的发展趋势和市场前景。培养学生独立进行项目设计、实现和评估的能力，提高学生的实践能力和创新能力。培养学生的团队协作和沟通能力，使学生具备在虚拟现实技术应用领域进行项目开发和管理的能力。</p>

附件2——《三年制虚拟现实技术应用专业课程设置与教学进程表》

三年制虚拟现实技术应用专业课程设置与教学进程表

课程模块及 课程代码		课程名称	学分	学时分配			学期/周数/课内教学周/周学时						课程 必修	考核 考试	开课部门
							一	二	三	四	五	六			
				学时 合计	理论 学时	实践 学时	20	20	20	20	20	20			
公共 基础 课程	GB000047	思想道德与法治	3	48	42	6		3					必修	考试	思想道德与法治教研室
	GB000046	毛泽东思想和中国 特色社会主义理论 体系概论	2	32	28	4			2				必修	考试	概论教研室
	GB000045	习近平新时代中国 特色社会主义思想 概论	3	48	42	6				3			必修	考试	思想道德与法治教研室
	GB000005	形势与政策	1	40	34	6	2*4	2*4	2*4	2*4	2*4		必修	考查	形势与政策教研室
	GB000013	体育与健康（一）	2	28	2	26	2*14						必修	考查	体育教研室
	GB000014	体育与健康（二）	2	32	2	30		2*16					必修	考查	体育教研室
	GB000015	体育与健康（三）	2	32	2	30			2*16				必修	考查	体育教研室
	GB000016	体育与健康（四）	1	16	2	14				2*8			必修	考查	体育教研室
	GB000017	大学生心理健康教 育	2	32	24	8	2*8	2*8					必修	考查	小学教育心理教研室 学前教育教研室
	GB000019	社会实践	1	16	0	16	2*1	4*1	4*1	3*1	3*1		必修	考查	学工处、各系
	GB000020	劳动教育	1	16	8	8	4*1	4*1	4*1	2*1	2*1		必修	考查	职业素养与劳动技能教 研室
	GB000051	军事理论	2	36	36	0							必修	考查	国防与军事教研室

		GB000022	军事技能	2	112	0	112	2周					必修	考查	国防与军事教研室
		GB000052	职业发展规划	1	16	12	4	4*4					必修	考查	就业与创业教研室
		GB000053	就业指导	1	16	12	4				4*4		必修	考查	就业与创业教研室
		GB000054	创新创业教育	2	32	24	8			4*8			必修	考查	就业与创业教研室
		小计		28	552	270	282	8	11	6	4	0	0		
		GX000012	中国共产党党史	1	16	14	2	2*8					必修	考查	思想道德与法治教研室
		GX000017	大学语文（一）	2	32	26	6	2					必修	考试	大学语文教研室
		GX000018	大学语文（二）	2	36	28	8		2				必修	考试	大学语文教研室
		GX000019	大学英语（一）	4	64	52	12	4					必修	考试	大学英语教研室
		GX000020	大学英语（二）	4	72	56	16		4				必修	考试	大学英语教研室
		GX000015	职业素养	0.5	8	6	2		2*4				必修	考查	职业素养与劳动技能教研室
		GX000030	国家安全教育	1	16	12	4	2*4	2*4				必修	考查	卫生与安全教研室
		小计		14.5	244	194	50	6	6	0	0	0	0		
任 选 课 程			人文社科	2	32	20	12						选修	考查	各教学部
			科学技术	2	32	20	12						选修	考查	各教学部
			健康生活	2	32	20	12						选修	考查	各教学部
			美育艺术	2	32	20	12						选修	考查	各教学部
			小计（任选2门）		4	64	40	24							
		公共基础课程合计		46.5	860	504	356	16	17	6	4	0	0		
专 业 技 能 课	专 业 基 础 课	ZJ312001	美术基础（一）	2	32	16	16	2					必修	考试	公共美术书法教研室
		ZJ312002	计算机应用基础	4	64	32	32	4					必修	考试	虚拟现实技术教研室
		ZJ312003	虚拟现实技术概论	2	32	24	8	2					必修	考试	虚拟现实技术教研室
		ZJ312004	程序语言基础	2	36	18	18	2					必修	考试	虚拟现实技术教研室
		ZJ312005	三维基础建模	4	64	32	32	4					必修	考查	虚拟现实技术教研室

程	程	ZJ312006	高等数学(一)	2	32	24	8	2						必修	考试	小学数学教育教研室	
		ZJ312007	美术基础(二)	2	36	18	18		2						必修	考试	公共美术书法教研室
		ZJ312008	高等数学(二)	2	36	24	12		2						必修	考试	小学数学教育教研室
		ZJ312009	图形图像处理	4	64	32	32			2					必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZJ312010	音视频处理与制作	2	36	18	18			4					必修	考查	虚拟现实技术教研室
		专业基础课程小计		26	432	238	194	16	4	6	0	0	0				
	专业核心课程	ZH312001	C#程序语言	2	36	18	18		2						必修	考试	虚拟现实技术教研室
		ZH312002	三维角色建模	4	64	32	32		4						必修	考试	虚拟现实技术教研室
		ZH312003	三维贴图材质表现	4	64	32	32			4					必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZH312004	次世代建模	5	80	32	48			5					必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZH312005	界面交互设计	4	64	32	32				4				必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZH312006	虚拟现实引擎交互开发	5	80	32	48				5				必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZH312007	三维动画制作	4	64	32	32				4				必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZH312008	虚拟现实环境系统搭建和维护	3	52	24	28					3			必修	考查	虚拟现实技术教研室
		专业核心课程小计		31	504	234	270	0	6	9	13	2					
	专业拓展课程	ZT312001	虚拟现实项目设计	2	32	12	20					4*8			必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZT312002	产品设计	2	36	16	20			2					必修	考查	虚拟现实技术教研室
		ZT312003	VR 体验设计	3	54	22	32				3				选修	二选一考查	虚拟现实技术教研室
		ZT312004	AR 制作	3	54	22	32				3				选修		虚拟现实技术教研室
		ZT312005	摄影赏析与技术	2	32	12	20					4*8			选修	二选一考查	虚拟现实技术教研室
		ZT312006	游戏创意与设计	2	32	12	20					4*8			选修		虚拟现实技术教研室
		专业拓展课程小计		9	154	62	92	0	0	2	3	4	0				

专业 实践 课程	ZS312001	岗前综合实训	5	130	0	130				5周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312002	岗位实习	18	450	0	450					18周	必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312003	专业技能考核	2	0	0	0				2周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312004	毕业设计	5	80	0	80				5周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312005	UI设计综合实训	1	25	0	25				1周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312006	三维模型设计综合实训	1	25	0	25				1周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZS312007	Unity设计综合实训	1	25	0	25				1周		必修	考查	虚拟现实技术教研室
	小计			33	735	0	735	0	0	0	3	10	18	
专业（技能）课程合计			99	1825	534	1291	16	10	17	19	26	18		
总计			145.5	2685	1038	1647	32	27	23	23	26	18		

附件 3

公共基础任选课程设置表（线上课）

序号	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	学时分配		开课学期	课程性质	考核方式	开课部门	面向年级与专业
						理论课时	实践课时					
1	体育健康类	GRXS0001	关爱生命——急救与自救技能	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
2	美育艺术类	GRXS0002	大学美育——美育赏湖南	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
3	人文社科类	GRXS0003	五步玩转新媒体营销	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
4	人文社科类	GRXS0004	你不知道的毒品真相	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
5	自然科学类	GRXS0005	秀出你风采——ppt 创意动画	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
6	美育艺术类	GRXS0006	有礼同行，伴礼一生——大学生礼仪修养	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
7	人文社科类	GRXS0007	理财知识及	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生

			运用									
8	人文社科类	GRXS0008	恋爱、婚姻与法律	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生
9	人文社科类	GRXS0009	大学生就业创业法律实务	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查		全校学生

公共基础任选课程设置表（线下课程）

序号	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	学时分配		开课学期	课程性质	考核方式	开课部门	面向年级与专业
						理论课时	实践课时					
1	美育艺术类	GR000001	全球高级成衣品牌鉴赏	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	服装与服饰设计教研室	除服装专业外全校学生
2	美育艺术类	GR000002	服饰搭配	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	服装与服饰设计教研室	除服装专业外全校学生
3	美育艺术类	GR000003	中国少数民族服饰鉴赏	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	服装与服饰设计教研室	除服装专业外全校学生
4	美育艺术类	GR000004	手工扎染	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	服装与服饰设计教研室	除服装专业外全校学生
5	美育艺术类	GR000005	儿童水墨画	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	儿童美术教研室	全校学生
6	美育艺术类	GR000006	儿童绘本画	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	儿童美术教研室	全校学生
7	美育艺术类	GR000007	形体芭蕾	2	32	10	22	第二、三学期	公共选修	考查	舞蹈表演教研室	非舞蹈专业学生
8	美育艺术类	GR000008	爵士舞	2	32	10	22	第三、四学期	公共选修	考查	舞蹈表演教研室	全校学生
9	美育艺术类	GR000009	舞蹈欣赏	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	舞蹈教育教研室	全校学生
10	美育艺术类	GR000010	趣味音乐鉴赏	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
11	美育艺术类	GR000011	地方民歌学唱	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生

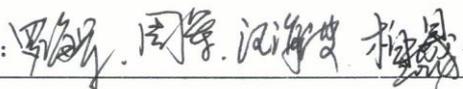
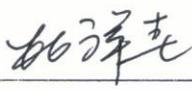
12	美育艺术类	GR000012	说唱与戏曲欣赏	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生
13	美育艺术类	GR000013	中外音乐名作欣赏	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
14	美育艺术类	GR000014	影视音乐赏析	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生
15	美育艺术类	GR000015	音乐剧鉴赏	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生
16	美育艺术类	GR000016	钢琴作品赏析	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
17	美育艺术类	GR000017	中外歌剧欣赏与表演	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生
18	美育艺术类	GR000018	简易音乐软件应用	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
19	美育艺术类	GR000019	即兴弹奏/流行歌曲配弹	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
20	美育艺术类	GR000020	影视鉴赏	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	器乐教研室	全校学生
21	美育艺术类	GR000021	合唱指挥	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	声乐教研室	全校学生
22	美育艺术类	GR000022	中国画基础	2	32	10	22	第二、三、四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
23	美育艺术类	GR000023	汉字的字体	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
24	美育艺术类	GR000024	版画艺术	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
25	美育艺术类	GR000025	构成艺术	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生

26	美育艺术类	GR000026	插画艺术	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
27	美育艺术类	GR000027	壁画艺术	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
28	美育艺术类	GR000028	摄影	2	32	10	22	第二学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
29	美育艺术类	GR000029	手工编织	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校学生
30	美育艺术类	GR000030	油画艺术	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
31	美育艺术类	GR000031	影视动画	2	32	10	22	第二、三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校学生
32	美育艺术类	GR000032	水彩画基础	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
33	美育艺术类	GR000033	教学简笔画创编	2	32	10	22	第四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外教育类学生
34	美育艺术类	GR000034	简笔画应用	2	32	10	22	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	非师范类专业学生
35	人文社科类	GR000035	中华诗词之美	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	语言文学教研室	师范类专业学生
36	人文社科类	GR000036	诵读艺术技巧与训练	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	教师口语教研室	全校二年级学生
37	人文社科类	GR000037	儿童戏剧表演	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	儿童语言教研室	全校二年级学生
38	人文社科类	GR000038	演讲与口才	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	儿童语言教研室	全校二年级学生
39	人文社科类	GR000039	绘本阅读与	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	教师口语教研室	全校二年级学生

			鉴赏									
40	人文社科类	GR000040	幼儿家庭教育	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	学前教育教研室 早期教育教研室	全校学生
41	人文社科类	GR000041	教育电影赏析	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	学前教育教研室 早期教育教研室	全校学生
42	自然科学类	GR000042	少儿趣味编程	2	32	20	12	第四学期	公共选修	考查	现代教育技术教研室	全校学生
43	自然科学类	GR000043	PPT高级研修	2	32	20	12	第五学期	公共选修	考查	现代教育技术教研室	全校学生
44	自然科学类	GR000044	信息素养	2	32	20	12	第五学期	公共选修	考查	现代教育技术教研室	全体学生
45	自然科学类	GR000045	数学文化欣赏	2	32	20	12	第四学期	公共选修	考查	小学数学教育教研室	全体学生
46	自然科学类	GR000046	小学数学课程与教学论	2	32	20	12	第四学期	公共选修	考查	小学数学教育教研室	全校学生
47	人文社科类	GR000047	现代礼仪与修养	2	32	20	12	第二学期	公共选修	考查	礼仪与修养教研室	全校学生
48	美育艺术类	GR000048	儿童彩铅艺术	2	32	20	12	第三学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校学生
49	美育艺术类	GR000049	手绘POP设计	2	32	20	12	第二、三、 四、五学期	公共选修	考查	美术教育教研室	除美教专业外学生
50	美育艺术类	GR000050	禅绕画基础	2	32	20	12	第一、二、 三、四、 五学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校学生

51	美育艺术类	GR000051	动漫赏析	2	32	20	12	第一、二、三、四、五学期	公共选修	考查	美术教研室	全校学生
52	美育艺术类	GR000052	掐丝珐琅艺术	2	32	20	12	第一、二、三、四学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校师生
53	美育艺术类	GR000053	摄影基础	2	32	20	12	第二、三、四学期	公共选修	考查	美术教研室	全校学生
54	美育艺术类	GR000054	线描花卉	2	32	20	12	第二、三、四、五学期	公共选修	考查	美术教育教研室	全校学生
55	美育艺术类	GR000055	现代教师礼仪	2	32	20	12	第三、四学期	公共选修	考查	礼仪与修养教研室	全校学生
56	美育艺术类	GR000056	茶文化概论与茶艺实训	2	32	20	12	第三、四学期	公共选修	考查	礼仪与修养教研室	全校学生

衡阳幼儿师范高等专科学校 2024年专业人才培养方案制定审核表

专业名称	虚拟现实技术应用	专业代码	510208
系部签名	<p style="text-align: center;">该专业人才培养方案经过调研，岗位明确，符合相关文件规范要求，课程体系设置切实可行，拟同意。</p> <p>签名：  2024年8月4日</p>		
人才培养方案论证会意见	<p style="text-align: center;">该方案目标明确，培养规格合理，符合行业要求，课程体系设计合理，教学条件保障有力，审定位合格。</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>签名：  2024年8月4日</p>		
学术委员会意见	<p style="text-align: center;">已经校学术委员会讨论，同意执行。</p> <p>签名：  2024年8月25日</p>		
学校党委会意见	<p style="text-align: center;">同意</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>签名：  2024年8月25日</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>		