



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：2025 级

系 部：信息技术系

专业负责人：罗海军

制 订 时 间：2025 年 7 月

编制说明

专业人才培养方案是落实党和国家关于技术人才总体要求，组织开展教学活动、安排教学任务的规范性文件，是实施专业建设、专业人才培养和开展质量评价的基本依据。

本方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的二十大精神，按照全国教育大会部署，落实立德树人根本任务，坚持面向区域经济发展，服务影视动画制作行业、促进更充分更高质量就业的人才培养理念。

本方案体现专业教学标准规定的各要素和人才培养的主要环节要求，主要由专业名称及代码、入学要求、修业年限、职业面向、培养目标与培养规格、课程设置、学时安排、教学进程总体安排、实施保障、毕业要求、附录等内容组成，适用于全日制三年制高职大专虚拟现实技术应用专业。经规划、调研、分析、起草、修改、审定、发布等制定程序，将在 2025 级虚拟现实技术应用专业实施。

主要编制人

序号	姓名	单位	职务	职称
1	柏晟	衡阳幼儿师范高等专科学校	教研室主任	副教授
2	罗海军	衡阳幼儿师范高等专科学校	专任教师	助理讲师
3	李娇	衡阳幼儿师范高等专科学校	专任教师	讲师
4	廖捷	衡阳幼儿师范高等专科学校	专任教师	讲师
5	王玥	新迈尔科技有限公司		高级工程师
6	齐林峰	新迈尔科技有限公司		技术总监

系（部）审核人

序号	姓名	单位	职务	职称
1	唐忠彪	衡阳幼儿师范高等专科学校	系主任	副教授
2	陈素恬	衡阳幼儿师范高等专科学校	系副主任	讲师

教务处审核人

序号	姓名	单位	职务	职称
1	刘东航	衡阳幼儿师范高等专科学校	教务处处长	副教授
2	王文慧	衡阳幼儿师范高等专科学校	教务处副处长	讲师

2025 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

创办时间：本专业创办于 2024 年

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

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 3Dmax 为 VR 写实视频动画	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 材质的表现与渲染	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 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

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			
3	UI 交互设计	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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

“■”表示选中；“□”表示没有选中。

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、文化艺术等行业，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、界面交互、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

规格分类	一级指标	指标点		岗位1	岗位2	岗位3
		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 掌握必备的思想政治理论、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 Unity3D 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		√	√	√

规格分类	一级指标	二级指标	指标点	岗位1	岗位2	岗位3
			三级指标			
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				√

说明：专业能力的三级指标可以根据专业情况再细化 2-4 条。

六、课程设置及要求

虚拟现实技术应用专业课程设置分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、学有专长。课程体系、实践教学体系如图 1、图 2 所示。

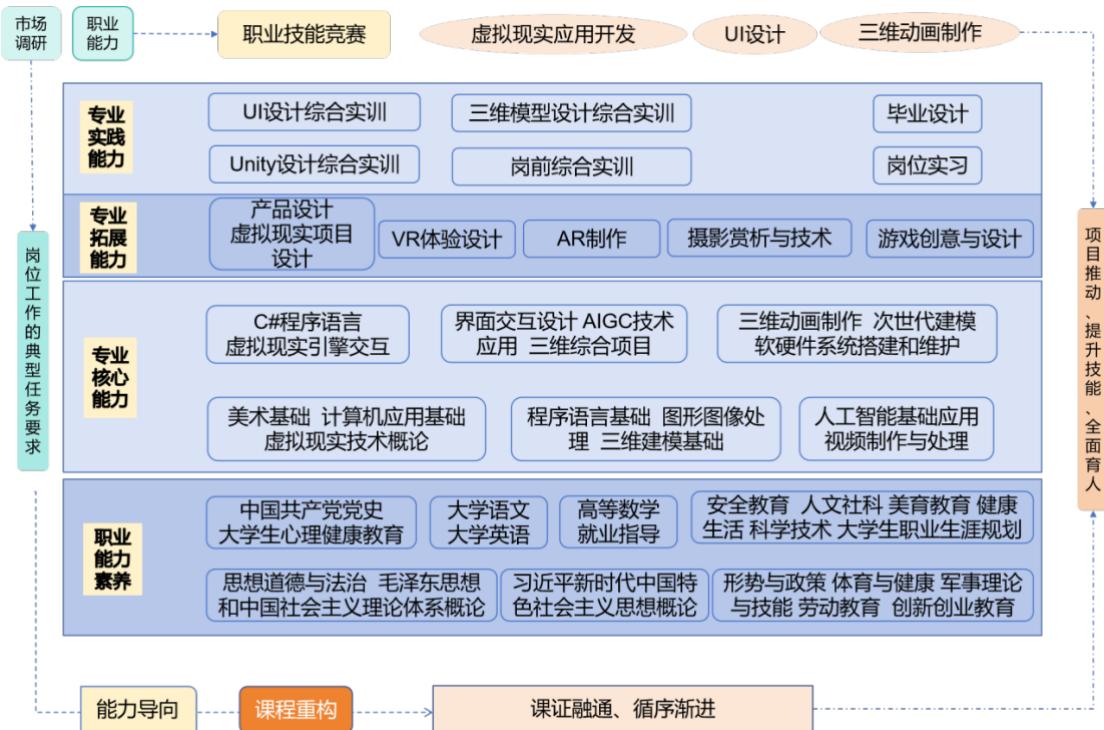


图 1 课程体系

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、三维综合项目等	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、大学生职业生涯规划、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、军事理论与技能等课程共计 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、大学语文、大学英语、职业素养、安全教育、大学美育、中华优秀传统文化、高等数学等，共计 20.5 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程有美术基础、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、人工智能应用基础等 8 门专业基础课程，共计 24 学分。

2.专业核心课程

本专业开设的专业核心课程有 AIGC 应用技术、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、三维项目综合实训、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 8 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 31 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		
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								
	安全教育	M	H	M								
	大学美育	M	M	M								
	中华优秀传统文化	M	M	M								
	高等数学	M	M	M								

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		8.1.1	8.1.2	8.1.3	8.2	8.2.1	8.2.2	8.3	8.3.1	8.3.2	8.3.3	9.1	9.2
	科学技术	H	M	L														
	美育艺术	H	M	L		L				L		L		L		L		
专业基础	计算机应用基础	H				M			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			
	人工智能应用基础				M	M			M		M							
	视频处理与制作					M				H	M							
专业核心	三维综合项目				M	H		H										
	AIGC 技术应用				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											

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	8.1.1	8.1.2	8.1.3	8.2.1	8.2.2	8.3.1	8.3.2	8.3.3	9.1	9.2	9.3
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			
	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置及描述》。

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	52.5	28	19.1	33.3	552	20.6%	276	10.1%	276	10.1%
	公共选修课程模块	限选		20.5	14.0		344	9.8%	262	9.8%	82	3.1%
		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	24	16.4		400	14.9%	206	7.7%	194	7.2%	
	专业核心课程模块	必修	31	21.2		504	18.8%	234	8.7%	270	10.1%	
	专业拓展课程模块	必修 选修	8	5.5		136	5.1%	56	2.1%	80	3.0%	
	专业实践课程模块	必修	31	21.2		685	25.5%	0	0.0%	685	25.5%	
合计			146.5	100		2685	100%	1074	40.0%	1611	60.0%	

说明：本专业总学时为 2685 学时，总学分为 146.5 学分，其中公共基础课程学时 960，学时占比 35.8%；实践性教学总学时 1611，学时占比 60.0%，选修课程总学时 480，学时占比 17.9%。

(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，占比 23.1%，中级职称 6 人，占比 46.2%，初级职称 4 人，占比 30.7%；“双师型”教师 7 人，占比 53.8%，具有硕士学位的 6 人，占比 46.1%。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 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、骨干老师的要求

(1) 熟悉高职教育的基本理论和虚拟现实相关专业的前沿知识。

(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；
	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。	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. 三维模型与动画实训室	1. 工作台 要求安装三维建模和动画制作等软件	1 套/人 用于三维建模和动画制作。	1. 培养学生的三维建模能力； 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；

实验实训室	设备配置	设备功能与要求	职业能力培养
	2. 电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	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。
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;
	2. 电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	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。
4. 摄影工作室	1. 照相机、聚光灯、遮光布、反光板	多套 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;
	2. 电脑、投影仪	1套 用于正常的教学使用。	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。
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;
	2. 画架、椅子	1套/人 用于基础绘画, 满足日常教学。	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。
	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

编号	实习基地名称	实习项目
5	上海随幻智能科技有限公司	岗前综合实训、岗位实习
6	新迈尔（长沙）实训基地	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以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，服装加工后应达到的技术要求，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 146.5 学分方可毕业。

（二）学业要求

完成岗前综合实训、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、全国计算机等级证书、大学英语等级证书等。

（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——《2025 级虚拟现实技术应用专业人才培养方案课程变更一览表》

附件 4——《2025 级专业人才培养方案制订审核表》

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	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。课程注重理论学习与实践的结合，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，提高学生的思想道德与法治素养。</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>
2	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，树立正确历史观，增强历史自觉，坚定“四个自信”，坚持中国共产党的领导，结合专业与自身实际，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贡献力量。</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>

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
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>本课程是党中央、国务院及《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》明确规定开好讲好的思政核心课，是坚持不懈用习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人，推进党的创新理论武装头脑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，深刻把握贯穿其中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>本课程注重理论与实践的结合，除专题式理论授课外，还需开展丰富的课内外实践活动，通过丰富多元的教学方式方法，在沉浸式体验中培养学生的思维能力，提高学生的理论与政治素养，增强学生的使命与担当。</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%，注重学生在学思用、知信行方面的具体表现，终结性考核占比50%，注重学生的理论水平；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>
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，在推进党的创新理论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>本课程是高职高专学生以身体练习为主要手段，达到增强体质、掌握体育知识、技术与技能、促进体育素养与健全人格养成，提高职业准备水平为目标的公共必修课程，是高职高专学校体育工作的中心环节。</p> <p>本课程坚持理论与实践相结合，实践为主的教学形式，在运动实践教学中注意渗透相关体育理论知识，并运用多种形式和现代教学技术手段进行教学活动。课程旨在培养学生体育兴趣，掌握科学的体育锻炼方法，每名学生至少熟练掌握二项体育运动的基本技战术，养成自觉参与锻炼的行为习惯，提高终身体育锻炼能力；课程通过游戏、竞赛等环节设置，促进学生形成健康的心理品质、良好的人格特征、积极的竞争意识以及团队合作态度；课程结合今后从事职业的职业资格标准，利用体育的手段，掌握发展职业体能的方法，了解常见职业性疾病的成因与预防与体育康复的方法，促进职业岗位的胜任力水平。</p> <p>本课程采用过程性（50%）与终结性评价（50%）相结合的考评方式，过程性评价包括上课考勤、课堂表现、课后练习与实践；终结性评价采用技能测试方式，考察学生体能发展及技能掌握水平。</p>

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
6	大学生心理健康教育	<p>本课程是依据国家相关要求开设的高等学校公共基础必修课程，旨在普及心理健康知识，提升大学生心理素养，促进其身心和谐发展。</p> <p>课程系统介绍大学生心理健康的基本概念、发展特点及常见问题，重点涵盖自我认知、情绪管理、人际交往、压力应对、学习心理、恋爱与性心理、生命教育、危机预防与干预等核心主题。教学立足新版教材优势，融合课程思政理念，采用线上线下混合式教学模式，结合理论讲授、案例研讨、心理测评、团体辅导、情景模拟、体验活动等多种形式。注重引导学生树立科学的心理健康观念，掌握维护心理健康的技能与方法，培育自尊自信、理性平和、积极向上的健康心态，增强社会适应能力，提升生命价值认知，塑造健全人格。</p>
7	劳动教育	<p>本课程是教育部规定的高等学校学生综合素质培养的核心课程，是各专业大学生的公共基础必修课程。</p> <p>课程系统阐释了劳动的本质内涵、价值意义、历史演变以及新时代劳动教育的目标要求等。教学采用线上线下混合式模式，理实结合，构建“学校、家庭、社会”三位一体的实践教学体系，通过劳动技能培训、校园劳动实践、社会劳动体验等多种形式，引导学生主动树立正确的劳动观念，提升基本劳动技能和实践创新能力，厚植崇尚劳动、尊重劳动的情感，培育劳动精神和工匠精神。</p> <p>本课程实行多元化复合型的考评形式。一是线上评价与线下实践相结合，线上考核占比30%，线下实践考核占比70%；二是日常劳动实践、社会公益服务、校园文化生活相结合的实践考核；三是考核方式的多样化和考核内容的实践化，全面检验学生劳动素养与实践应用能力，切实提升劳动育人实效。</p>
8	军事理论与军事技能	<p>本课程是高职高专公共基础必修课程，是各类专业大学生必修的军事理论课。</p> <p>教学内容依据教育部、中央军委国防动员部联合印发《普通高等学校军事课教学大纲》开设。教学采用线上线下、军事理论学习和技能训练混合式模式，理实结合，构建“课堂、实践为一体”的教学体系，以国防教育为主线，通过军事理论、军事训练等多种形式，引导学生主动关注国家发展战略，提升学生国防意识和军事素养，厚植学生爱党爱国情怀，筑牢理想信念根基，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。</p> <p>本课程实行军事理论考试和军事技能考核的考评形式，两者占比各50%，从而全面检验学生军事素养与军事技能能力。</p>
9	大学生职业生涯规划	<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、职业生涯设计方法等，通过多样化的教学活动和实践环节，帮助学生建立起职业生涯发展的自主意识，确立职业的概念和意识。</p>

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
10	就业指导	<p>本课程是教育部规定的公共基础必修课，严格依据教育部《大学生职业发展与就业指导课程教学要求》及国家关于促进高校毕业生就业创业工作的系列文件精神开设。</p> <p>主要内容：国家就业形势与政策解读（含基层就业、创新创业等导向）；职业信息搜集与有效利用；求职材料制作（简历、求职信撰写技巧）；求职技能实训（面试技巧、职场礼仪）；就业权益保障；求职心理调适；职业适应与发展。</p> <p>课程目标：旨在帮助学生了解当前就业市场形势及国家就业政策；掌握有效的求职策略与技能（信息搜集、简历制作、面试应对）；树立正确的职业价值观、就业观，增强就业自信心、社会责任感，提升就业竞争力与职场适应力。</p> <p>教学要求：采用理论与实践相结合、线上线下混合式的教学模式。强调案例教学、情景模拟、小组讨论、企业人士讲座、工作坊等互动形式，注重学生参与和实践操作。教师需熟悉国家最新就业政策与法规，具备丰富的就业指导经验。</p> <p>考核要求：过程性与结果性相结合。过程性考核占 70%，包括课堂参与度与表现、求职材料（简历、求职信）制作质量、模拟面试表现等。结果性考核占 30%，包括升级版简历、学习心得等。</p>
11	创新创业教育	<p>本课程是教育部规定的创新创业核心课程，面向全校各专业学生开设的公共基础必修课。</p> <p>主要内容：以培养学生的创新意识、创新精神和创业能力为目标，通过系统讲授创业基础知识与理论，帮助学生掌握创业基本流程与方法，了解相关法律法规和政策。课程采用理论与实践相结合的教学模式，注重激发学生的创业意识，培养社会责任感，提升创新创业能力，为学生未来的职业发展或自主创业奠定坚实基础。</p> <p>课程目标：掌握创新创业的基本概念、理论和方法，熟悉创业流程及相关政策法规；培养创新思维、市场分析、团队协作及创业实践能力，能够独立或团队完成创业项目设计；增强社会责任感，树立正确的创业价值观，形成积极进取、勇于创新的精神品质。</p> <p>教学要求：课程采用多元化的教学方法，包括理论讲授、实践训练、项目实践等。系统讲解创新创业基本理论和方法，通过案例分析、分组讨论、头脑风暴、创业沙龙等形式激发创新思维，同时组织创业模拟、商业计划书撰写、路演答辩等活动。</p> <p>考核要求：过程性与结果性相结合。过程性考核占 70%：包括课堂表现、实践作业、项目路演等；终结性考核占 30%：包括创业计划书、市场调研报告、创业方案评审等。</p>

(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>本课程依据中共中央宣传部、教育部《新时代学校思想政治理论课改革创新实施方案》(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，及教育部办公厅《关于在思政课中加强以党史教育为重点的“四史”教育的通知》(教社科厅函〔2021〕8号)进行开设。</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，引导学生深刻领会历史和人民选择马克思主义，选择中国共产党，选择社会主义道路，选择改革开放的必然性，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>大学语文是面向全校各专业专科生的公共基础限选课程。</p> <p>本课程以提升文学素养与审美能力、培育人文精神为根基，强化中华优秀传统文化认同与文化自信，同步培养职场语文实践能力。教学内容涵盖三大维度：</p> <p>经典鉴赏：精读先秦至现当代表性文学经典；</p> <p>文化传承：系统研习家训、对联、敬谦辞礼仪及姓氏等传统文化精粹；</p> <p>职场应用：开展职业情境化语文实践活动，强化沟通与写作能力。</p> <p>本课程采用教材与慕课相结合的线上线下混合教学模式，实行多元评价体系。其中，形成性考核占比50%（涵盖课堂表现、实践作业），终结性考核占比40%（包含文学常识、阅读理解、应用文写作），课外活动加分占比10%（涉及各类比赛、作品发表）。</p>
3	大学英语	<p>本课程是高职专科教育的一门公共基础限选课程，依据《高等职业教育专科英语课程标准(2021版)》设置，聚焦职业与生活场景的英语沟通能力培养，旨在培养学生的英语应用能力，增强跨文化交际意识，服务专业学习和职业发展需求，同步提升跨文化素养与终身学习能力。</p> <p>课程采用“线上+线下”混合教学模式，分阶段推进学习：</p> <p>基础英语阶段(52学时)：强化听、说、读、写、译等核心语言技能，夯实英语基础，提升日常交流和通用职场沟通能力。</p> <p>进阶英语阶段(72学时)：结合职业情境和行业英语内容，侧重职业场景应用能力培养，同时融入升学英语(如大学英语三/四级)应试策略，满足学生职业发展与升学需求。</p> <p>通过任务驱动、项目教学等模式，强化语言实践，助力学生适应国际化、信息化背景下的综合职业素养要求。</p> <p>本课程采用过程性与终结性评价结合的考评方式，其中过程性评价占比50%，涵盖课堂表现、作业及线上学习进度；终结性评价占比50%，采用笔试与口语测试结合方式，全面考察语言应用能力。课程鼓励学生积极参加大学英语三级或四级考试，通过者可申请学分认定，免修本课程相应阶段内容。</p>

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
4	安全教育	<p>本课程是各类专业大学生的公共基础限选课程，旨在增强大学生的国家安全意识、引导学生树立总体国家安全观、让学生系统掌握国家安全基础知识、引导学生将国家安全意识转化为自觉行动、通过国家安全教育，弘扬爱国主义精神，传承红色基因。</p> <p>课程内容涵盖了总体国家安全观、传统安全领域、非传统安全领域、新型领域安全等重点领域。包括：政治、经济、军事、科技、文化、社会等多方面。</p> <p>本课程面向全校大一学生开设，理论与实践相结合：结合实际案例和实践活动，增强学生对国家安全问题的理解和应对能力；课程内容系统化：按照从导论到各重点领域的逻辑顺序，系统讲解国家安全知识，确保教学内容的完整性和连贯性。课程采取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%。</p>
5	高等数学	<p>本课程是高职专科教育的一门公共基础限选课程，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、分析与解决问题能力和数学思维能力。</p> <p>本课程目标是以培养学生的逻辑思维能力为目的，使学生掌握函数、极限、导数、微分和不定积分等内容，具有比较熟练的运算能力、逻辑推理能力和综合运用所学的数学知识分析问题和解决问题的能力，同时，与课程思政相结合，培养学生探索未知、追求真理、永攀科学高峰的责任感和使命感，还潜在地培养学生树立正确的世界观、人生观和价值观，并具备较高的职业素质、文化修养和道德品质。</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%，包括课堂参与、活动表现、实践作业（如心理成长报告、案例分析、方案设计等），终结性考核占比 50%。主要以闭卷形式考核学生简单运用高等数学知识解决问题的能力。</p>

(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	<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>

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
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	人工智能应用基础	<p>课程以“技术认知+行业应用”为主线，通过浅显易懂的讲解与丰富案例，助力学生掌握 AIGC 技术赋能虚拟现实领域的关键能力。内容分为四大模块：首先解析 AIGC 的发展脉络，从早期算法到生成式 AI 的技术跃迁；其次介绍主流工具平台，如 RunwayML、MidJourney、StableDiffusion 的操作逻辑及适用场景；第三模块结合影视、教育、游戏等行业案例，剖析 AIGC 在文本生成、图像创作、3D 建模中的落地模式；最后聚焦虚拟现实领域，通过虚拟场景智能生成、角色动作 AI 驱动、交互式叙事内容开发等实训项目，演示 AIGC 如何提升虚拟内容生产效率。课程采用“案例拆解+工具实操”模式，学生将学习调用 AI 工具生成 VR 场景素材、优化智能交互体验，理解 AIGC 与虚拟现实技术的融合路径，为未来参与数字化内容创作奠定技术基础。</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>

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
6	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>
7	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	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 3DMax、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>

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
3	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品交互设计项目。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品交互设计项目的能力。</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>
4	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、UnrealEngine 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>
5	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 3dsMax、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>
6	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>

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
7	AIGC 应用技术	<p>课程以 StableDiffusion (SD)、MidJourney (MJ) 等主流工具为核心，通过“工具精讲+案例实战”模式，系统训练 AI 文生图、图生图等技术的全流程生产能力。内容分为五大模块：首先详解 SD 与 MJ 的界面功能、模型库调用及基础参数设置，通过虚拟场景概念图生成案例掌握工具基础操作；第二模块深入解析文生图技术，包括提示词工程优化、风格模型适配及图像分辨率增强，结合游戏原画、广告创意等案例实现精准内容生成；第三模块聚焦图生图技术，训练线稿上色、图像风格迁移、多图融合等进阶技能，应用于虚拟角色设计、场景迭代优化等场景；第四模块拓展 AI 与 3D 技术的结合，学习通过 ControlNet 插件实现 2D 转 3D 建模、动态序列图生成等虚拟现实行业高阶应用；最后通过综合项目实战，完成从 AI 辅助创意构思到虚拟交互内容落地的全流程开发。课程采用“阶梯式案例实训”，学生将独立完成虚拟展览空间生成、智能 NPC 设计等课题，强化 AIGC 技术在元宇宙、数字孪生等领域的实践能力，为职业化数字内容创作储备关键技术经验。</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 50%，终结性考核占比 50%。</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>

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
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>

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
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、有趣的游戏创意和设计。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：</p> <p>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>

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
3	UI 设计综合实训	<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成为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、3dsMax、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

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						课程性质	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				
公共基础必修课程	GB000001	思想道德与法治（一）	1	16	16	0	2*8							必修	考试	思想道德与法治教研室
	GB000002	思想道德与法治（二）	2	32	26	6		2*16						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*16					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				4*12				必修	考试	概论教研室
	GB000005	形势与政策	1	40	40	0	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）	1	16	2	14	2*8							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）	2	28	2	26				2*14				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	心理健康教研室
	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
	GB000021	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
	GB000056	职业发展规划	1	16	12	4	4*4							必修	考查	就业与创业教研室
	GB000055	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	276	276	4	7	5	6	1	0				

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						课程性质	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				
公共限选课程	具体课程见附件3	GX000027	中国共产党党史	1	16	14	2	2*8							限选	考查	思想道德与法治教研室
		GX000017	大学语文（一）	2	32	26	6	2*16							限选	考试	大学语文教研室
		GX000018	大学语文（二）	2	36	28	8		2*18						限选	考试	大学语文教研室
		GX000020	大学英语（一）	4	64	52	12	4*16							限选	考试	大学英语教研室
		GX000021	大学英语（二）	4	72	56	16		4*18						限选	考试	大学英语教研室
		GX000015	职业素养	0.5	8	6	2		2*4						限选	考查	职业素养与劳动技能教研室
		GX000030	安全教育	1	16	12	4	2*4	2*4						限选	考查	卫生与安全教研室
		GX000004	大学美育	1	16	10	6		2*8						限选	考试	
		GX000003	中华优秀传统文化	1	16	10	6		2*8						限选	考试	
		GX000033	高等数学（一）	2	32	24	8	2*16							限选	考试	数学教研室
		GX000034	高等数学（二）	2	36	24	12		2*18						限选	考试	数学教研室
		小计		20.5	344	262	82	9	11	0	0	0	0				
任选课程	具体课程见附件3	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			2	2						
	公共基础课程合计			52.5	960	578	382	13	18	7	8	0	0				

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 性质	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				
专业 基础 课程	ZJ0312012	美术基础	4	64	32	32	4								必修	考试	美术教研室
	ZJ0312002	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
	ZJ0312003	虚拟现实技术概论	2	36	24	12	2								必修	考试	虚拟现实技术教研室
	ZJ0312004	程序语言基础	2	36	18	18	2								必修	考试	虚拟现实技术教研室
	ZJ0312011	人工智能应用基础	2	36	18	18		2							必修	考试	美术教研室
	ZJ0312009	图形图像处理	4	64	32	32	4								必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZJ0312010	音视频处理与制作	2	36	18	18			2						必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZJ0312005	三维基础建模	4	64	32	32		4							必修	考查	虚拟现实技术教研室
	专业基础课程小计		24	400	206	194	16	6	2	0	0	0					
专业 技能 课程	ZH0312001	C#程序语言	2	36	18	18		2							必修	考试	虚拟现实技术教研室
	ZH0312009	AIGC 应用技术	4	64	32	32			4						必修	考试	虚拟现实技术教研室
	ZH0312010	三维综合项目	4	64	32	32				4					必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZH0312004	次世代建模	5	80	32	48			5						必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZH0312005	界面交互设计	4	64	32	32			4						必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZH0312006	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
	ZH0312007	三维动画制作	4	64	32	32				4					必修	考查	虚拟现实技术教研室
	ZH0312008	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	2	13	13	3						

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 性质	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						
专业 拓展 课程	ZT0312001	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			
	ZT0312002	产品设计	2	36	16	20			2					必修	考查	虚拟现实技术教研室			
	ZT0312003	VR 体验设计	2	36	22	32				2				选修	二选 一 考查	虚拟现实技术教研室			
	ZT0312004	AR 制作	2	36	22	32				2				选修		虚拟现实技术教研室			
	ZT0312005	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			
	ZT0312006	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		8	136	56	80	0	0	2	2	4	0							
专业 实践 课程	ZS0312001	岗前综合实训	4	80	0	80						4 周		必修	考查	虚拟现实技术教研室			
	ZS0312002	岗位实习	18	450	0	450						18 周		必修	考查	虚拟现实技术教研室			
	ZS0312003	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			
	ZS0312004	毕业设计	4	80	0	80					5 周			必修	考查	虚拟现实技术教研室			
	ZS0312005	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			
	ZS0312006	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			
	ZS0312007	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		31	685	0	685	0	0	0	3	12	18							
专业 (技能) 课程合计				94	1725	496	1229	18	8	17	18	19	18						
总计				146.5	2685	1074	1611	29	26	24	26	20	18						

附件 3：

2025 级虚拟现实技术应用专业人才培养方案课程变更一览表

调整形式	专业基础课	专业核心课	专业拓展课	群互选课	专业实践课	小计（门数）
增加 课程名称	人工智能应用基础	AIGC 技术应用	/	/	/	2
整合 课程名称	美术基础	三维综合项目	/	/	/	2
删减 课程名称	美术基础（一）、（二）	三维角色建模、三维 贴图材质表现	/	/	/	4
更改 课程名称	/	/	/	/	/	/
调整后结构 (门数)	10	8	/	/	/	/

注：与 2024 级专业人才培养方案比较

附件 4:

衡阳幼儿师范高等专科学校
2025 级专业人才培养方案制订审核表

专业名称	虚拟现实技术应用		专业代码	510208
专业带头人	总学时		总学分	
罗海军	2685		146.5	
系部论证会意见	<p>经邀请企业行业专家：齐林峰、姚金义，校内一线教师：柏晟、罗海军、李娇、廖捷论证研讨、我系初审，本年度制订的人才培养方案符合行业发展趋势及企业用人需求，课程开设符合教学标准和专业简介，同意执行。</p> <p>签字（盖章）：罗海军 姚金义 2025年5月22日</p>			
专业建设指导委员会意见	<p>本专业通过对行业企业、同类学校的认真调研分析，严格依照国家政策和学校规定制定，专业培养目标科学合理，知识、能力、素质要求清晰科学；课程体系完善，各类型课程何止符合专业需求，体现了前瞻性、实用性、科学性、完整性。教学进程安排合理，考核评价方式全面，能够有效保障教学目标的实现。</p> <p>姚金义 姚金义 2025年7月3日</p>			
教务处审核意见	<p>经审查，该人才培养方案达到了《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）文件相关要求，同意提交学校审批。</p> <p>签字（盖章）：教务处 2025年8月7日</p>			
学术委员会意见	<p>人才培养目标与规格明晰，课程体系和教学进程科学合理，实施保障较完善，同意实施。</p> <p>签字：罗海军 2025年8月15日</p>			
学校党委会意见	<p>同意实施该人才培养方案。</p> <p>签字：（党委章） 2025年8月30日</p>			



43040710024371