

视觉传达设计（虚拟现实制作方向）
专业人才培养方案
（三年制高职 2025 年版）

洛阳文化旅游职业学院
数字与智能技术应用学院
2025 年 8 月

编制说明

本专业人才培养方案适用于三年全日制高职视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业，由洛阳文化旅游职业学院数字与智能技术应用学院专业建设指导委员会组织专业教师，与河南文化影视集团、河南电影电视制作集团、河南省文旅与文创产教融合共同体、河南省网络文化协会、河南广播电视台制作部、河南江山画数字科技有限公司等合作企业的专家共同制订。从 2025 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业学生开始实施。

主要编制人员一览表

序号	姓 名	所 在 单 位	职称/职务	签 名
1	张飞刚	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院院长	张飞刚
2	杜伟克	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院院长	杜伟克
3	徐艳艳	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院教学办主任	徐艳艳
4	王广坡	洛阳文化旅游职业学院	专业负责人/高级讲师	王广坡
5	张亚芬	河南文化影视集团	副总经理、正高（高级记者）/项目负责人	张亚芬
6	马全	河南省网络文化协会	副会长	马全
7	杨晖	河南广播电视台制作部	转播项目组&VR 虚拟影视技术组主管/ 正高级工程师	杨晖
8	张晓彬	元生（河南）数字科技集团有限公司	董事长、河南大学/兼职教授、 河南省数产协/副会长兼产教融合专委会会长 河南省人工智能产业创新研究院/常务副院长	张晓彬
9	张沂青	河南江山画数字科技有限公司	总经理	张沂青
10	张祥利	河南文化影视集团	专业负责人/一级教师/人力资源部副主任	张祥利
11	李晶雪	河南电影电视制作集团影视发行有限公司	教育负责人	李晶雪
12	邓秀云		美术基础/讲师	邓秀云
13	范雨颖		美术基础/讲师	范雨颖
14	石常启		影视视听语言/讲师	石常启
15	王飞		影视视听语言/讲师	王飞

复核人：苏俊豪

专业负责人（签字）：王广坡

2025 级三年制视觉传达设计（虚拟现实制作方向） 专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

专业名称（专业代码）：视觉传达设计（虚拟现实制作方向）（550102）

二、入学基本要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

学制：三年

四、职业面向

本专业依据教育部《职业教育专业教学标准》的基本要求，紧密对接国家数字经济与文化产业升级战略，面向虚拟现实（XR）、增强现实（AR）等数字媒体产业，培养能够从事虚拟内容的设计、制作、集成与调试等工作的高素质技术技能人才。

表 1：视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业职业面向一览表

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）
对应行业（代码）	信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和影视录音制作业（87） 动漫、游戏数字内容服务（6572）
主要职业类别（代码）	视觉传达设计人员（2-09-06-01） 专业化设计服务人员（4-08-08）
主要岗位（群）或技术领域	影视与虚拟现实三维模型制作；UI 设计； 视觉传达设计；UE 开发；影视后期制作
职业类证书	“1+X”数字创意建模职业技能等级证书

五、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握虚拟现实/增强现实领域专业知识和技术技能，具备职业

综合素质和行动能力，面向虚拟现实/增强现实技术应用相关企事业单位的项目开发、数字内容制作、交互设计等职业岗位群，能够从事虚拟现实/增强现实项目交互功能设计与开发、三维模型与动画制作、软硬件平台搭建与调试、全景影像拍摄与后期处理、增强现实项目全流程设计与调试等工作的高技能人才。

六、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的中华优秀传统文化、语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握本专业必备的专业基础与核心理论知识，包括计算机应用基础、图形图像处理原理、三维动画设计制作理论、虚拟现实/增强现实核心技术知识，以及 C# 语言基础与程序设计、UE 引擎操作及系统应用等相关知识，熟悉行业最新国家标准与国际标准。

（6）掌握虚拟现实/增强现实项目开发全流程相关知识与技能，包括各种光照模型及实现方法、主流平台软件与插件特性，了解环境保护、安全消防、知识产权保护等相关法规，能依据需求精准选择适配工具并规范运用。

（7）具备扎实的专业核心操作能力，能够依据规范使用虚拟现实专业装备，熟练完成三维模型与动画的设计制作，掌握主流引擎交互功能开发技术，具备虚拟现实/增强现实软硬件平台搭建、调试与维护能力。

（8）具有全面的项目实践与综合能力，包括虚拟现实项目 UI 设计、全流程开

发能力，较强的团队协作、语言文字表达及沟通能力，能高效完成虚拟现实/增强现实技术应用相关实践任务，具备创新创业潜力。

（9）具备可持续发展与行业适应能力，拥有探究学习、终身学习的意识，能快速掌握新知识与新技能，具备分析解决复杂问题的能力 & 行业迁移与创新设计能力，适应行业数字化、智能化发展需求。

（10）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

（11）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（12）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（13）树立正确的劳动观、尊重劳动、热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

七、课程设置

本专业主要包括思想政治理论课、公共基础课程和专业课程。

（一）思想政治理论课

思想政治理论课，共 6 门，分别是毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、国家安全教育、四史，课程简介如下：

1. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

第一学期开设，共 36 学时，其中理论 24 学时，实践 12 学时

教学目标：

本课程是中共中央宣传部和国家教育部规定的高职院校思想政治理论教育课程中的骨干和核心课程，本课程承担着对大学生进行系统的马克思主义理论教育的任务，目的在于使当代大学生了解马克思主义中国化时代化的过程，了解马克思主义与时俱进的理论品质，树立建设中国特色社会主义的坚定信心，提高学生运用马克思主义的立场、观点、方法分析和解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性。

教学内容：

包括马克思主义中国化时代化的历史进程和理论成果及其精髓、毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果、中国特色社会主义理论体系的形成和发展、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观理论等，共 9 个专题内容。

教学要求：

系统掌握《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》教材中马克思主义中国化理论成果的科学内涵、理论体系、思想精髓、精神实质，深刻认识中国化马克思主义既一脉相承又与时俱进的理论品质，系统把握马克思主义中国化理论成果所蕴含的马克思主义立场、观点和方法。

2. 思想道德与法治

第二学期开设，共 54 学时，其中理论 36 学时，实践 18 学时

教学目标：

本课程通过理论学习和实践体验，帮助大学生投身社会主义建设，形成崇高的理想信念，弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，其目的在于培养高等院校学生树立正确的世界观、人生观、价值观，加强思想品德修养，增强学法守法的自觉性，了解我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定，真正做到学法、懂法、用法，依法办事，依法维护国家和公民个人的合法权益，从而全面提高大学生的思想道德素质和法律素质。

教学内容：

本课程是系统地对大学生进行马克思主义理论教育和品德、法律教育的主渠道和基本环节，是我国高等学校课程体系中的必修课程，是一门融思想性、政治性、科学性、理论性和实践性于一体的课程。课程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和法律问题，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，引导学生在学习和思索中探求真理，在体验和行动中感悟人生，从而提高自身的思想道德素质和法律素养。

教学要求：

本课程教学分为理论性教学和实践性教学两个方面。理论性教学是以课堂授课为主，充分发挥学生在课堂上的积极性和主动性，提高学生对课堂教学的参与度。通过结合具体的时政内容、鲜活的案例来提高课堂的抬头率。实践性教学具体分为校内实践和校外实践。引导学生按时参加课程的理论学习与实践活动，认真完成经

典文献阅读、主题研讨报告等作业，积极参与课堂互动和小组合作项目。在实践环节中，需主动投入校内实践和校外实践。

3. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

第三学期开设，共 54 学时，其中理论 45 学时，实践 9 学时

教学目标：

本课程是中共中央宣传部和国家教育部规定的高职院校思想政治理论教育课程中的骨干和核心课程。课程全面反映了马克思主义中国化时代化最新理论成果，为青年学生深刻理解掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的科学内涵、核心要义、实践要求提供了全面指引，目的在于更好用党的创新理论铸魂育人，引导青年学生更加坚定地沿着科学理论指引的正确方向前进，努力成为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：

本课程全面系统反映了习近平新时代中国特色社会主义思想创立发展的基本脉络及其主要内容，包含新时代坚持和发展中国特色社会主义、以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴、坚持党的全面领导、坚持以人民为中心、全面深化改革开放、推动高质量发展、社会主义现代化建设的教育科技人才战略、发展全过程人民民主、全面依法治国、建设社会主义文化强国、以保障和改善民生为重点加强社会建设、建设社会主义生态文明、维护和塑造国家安全、建设巩固国防和强大人民军队、坚持“一国两制”和推进祖国完全统一、中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体、全面从严治党等十七个专题，集中彰显了习近平新时代中国特色社会主义思想回答时代课题、引领实践发展、推动伟大变革的真理力量和实践伟力。

教学要求：

系统讲解习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义和丰富内涵，指引学生阅读原著原文，原汁原味学习，系统掌握“十个明确”“十四个坚持”“十三个方面成就”等主要内容框架及其内在逻辑关系。组织学生积极参与课堂讨论、主题发言以及社会调查、参观考察等实践教学内容，引导学生感悟理论魅力，把学习成果转化为实际行动，增强运用理论解决实际问题的能力，提高社会责任感和使命感。课程考核采用过程性考核和终结性考核相结合的综合评价方式，注重考查学生的理论运用能力和思想实际。

4. 形势与政策

第一、二、三、四学期开设，共 18 学时，其中理论 12 学时，实践 6 学时

教学目标：

通过形势与政策教育，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，正确认识世情、国情、党情、省情、校情，正确理解党的路线、方针和政策，使大学生在新时代改革开放的环境下具有坚定的立场，学会用正确的观点和方法观察分析形势，把握时代脉搏，珍惜和维护国家稳定的大局，激发爱国主义热情，增强民族自信心和社会责任感，具有坚定走中国特色社会主义道路的信心。

教学内容：

《形势与政策》是高校思想政治理论课的重要组成部分，是对大学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地，是大学生的必修课。该课程的主要内容包括形势与政策的基本知识；国内政治、经济、社会发展等新的动态，特别是党和国家近期的重大方针政策；国际重大事件和热点问题以及发展趋势等。

教学要求：

本课程的主讲教师必须具有思想政治理论相关专业知识或背景，思想上要与国家方针政策保持高度一致。要求教师在授课时注意处理好理论与实践、课堂教学与学生自主学习等方面的关系；注意教学方法与教学手段的创新；注意引导学生关注与本课程学习有关的社会热点问题；注意学生创新能力的培养。立足国内和国际时政热点，结合大学生思想实际，全面准确理解党的路线、方针和政策，准确阐释习近平新时代中国特色社会主义思想，培养和提高学生的综合素质和能力。课程考核采取过程性评价与终结性评价相结合的综合评价方式。

5. 国家安全教育

第四学期开设，共 18 学时，其中理论 8 学时，实践 10 学时

教学目标：

《国家安全教育》是以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以总体国家安全观为统领的一门思政必修课。通过本课程的教学，旨在全面加强学生国家安全意识，丰富国家安全知识，引导学生主动运用所学知识分析国家安全问题，强化学生的政治认同，坚定道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，提升学生维护国家安全的能力，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当，为培养社会主义合格建设者和可靠接班人打下坚实基础。

教学内容：

根据教育部《大中小学国家安全教育指导纲要》相关要求以及《国家安全教育

大学生读本》等教材内容，本课程主要教学内容包括总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，我国新时代国家安全的形势与特点，国家安全重点领域（主要包括政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全）的基本内容、重要性、面临的机遇与挑战、维护的途径与方法，总体国家安全观实践教育等。

教学要求：

本课程教学须以总体国家安全观为统领，将习近平新时代中国特色社会主义思想贯穿始终，以达成知识、能力与素养目标为核心。课程实施应坚持理论讲授与实践教学相结合，采用案例研讨、情景模拟等教学方法，着力提升学生维护国家安全的责任意识与实践能力。课程考核采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，重点考查学生对国家安全相关知识的运用能力及日常学习表现，引导学生注重知行合一，成为国家安全的积极守护者。

6. 四史

第四学期开设，共 18 学时，其中理论 12 学时，实践 6 学时

教学目标：

本课程以马克思主义为指导，以中国共产党历史为主线，融合新中国史、改革开放史、社会主义发展史教育。旨在引导学生深刻理解“中国共产党为什么能、马克思主义为什么行、中国特色社会主义为什么好”，“红色政权来之不易、新中国来之不易、中国特色社会主义来之不易”，把握历史发展规律，增强对中国共产党和中国特色社会主义的政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，坚定“四个自信”、传承红色基因，成长为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：

课程围绕中国共产党百年奋斗历程展开，贯通新中国史、改革开放史、社会主义发展史，涵盖 10 个教学专题：中国共产党的创建和投身大革命的洪流、掀起土地革命的风暴、全民族抗日战争的中流砥柱、夺取新民主主义革命的全国性胜利、中华人民共和国的成立和社会主义制度的建立、社会主义建设的探索和曲折发展、伟大历史转折和中国特色社会主义的开创、把中国特色社会主义全面推向 21 世纪、在新的形势下坚持和发展中国特色社会主义、中国特色社会主义进入新时代。

教学要求：

本课程教学须坚持正确历史观，紧扣 10 个教学专题，结合大学生思想实际展开

教学。教学中应坚持理论性与实践性相统一，结合各种红色资源，综合运用案例分析、问题研讨、实践体验等多种方法，引导学生做到学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行。课程考核采用学生平时学习和期末作业相结合方式：过程性评价根据学生出勤、课堂表现、作业完成质量等综合评分，终结性评价以课程论文或者期末作业形式进行，旨在综合检验学生对“四史”知识的理解程度以及结合专业特色的实践应用能力。

（二）公共基础课程

公共基础课程，共 11 门。主要课程有：中华优秀传统文化、大学英语、大学体育、军事理论（国防教育）、大学生心理健康教育等，课程简介如下：

1. 中华优秀传统文化（文学）

公共必修课，第一、二学期开设，共 72 学时，其中理论 44 学时，实践 28 学时。

教学目标：

本课程旨在让学生深入了解中华优秀传统文化，包括其历史渊源、核心价值观、艺术形式及社会习俗等。通过学习，学生能够领悟中华文化的博大精深，增强文化自信，培养对传统文化的热爱与传承意识，同时提高人文素养和审美能力。

教学内容：

本课程将全面介绍中华优秀传统文化的主要内容和特点，涵盖洛阳文化，古代文学、历史典故、哲学思想、传统艺术等多个领域。学生将通过经典诵读、历史故事分析、艺术作品欣赏等实践活动，深入感受中华文化的独特魅力。课程还将涉及传统节日、民俗风情等内容，让学生在亲身体验中了解并珍视中华民族的文化遗产。

教学要求：

深度挖掘课程中的思政元素，将传统文化中的家国情怀、道德观念、仁爱精神等融入教学。通过讲述历史典故、分析哲学思想，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，培养学生的社会责任感和民族自豪感，激发学生传承和弘扬中华优秀传统文化的使命感。采用多元教学方法，理论教学以讲授法为主，结合多媒体展示，生动呈现传统文化内容；实践活动运用体验法，如经典诵读、艺术作品临摹创作等，让学生亲身体验传统文化魅力；组织小组讨论，分析历史典故和哲学思想，加深学生理解。鼓励学生自主探究，培养其独立思考能力。建立综合性考核评价体系，过程性评价关注学生课堂参与度、实践表现、作业完成情况，占比 40%；终

结性评价以撰写传统文化研究小论文或进行传统文化主题展示为主，考查学生对知识的综合运用和传承创新能力，占比 60%，全面评估学生的学习成效。

2. 大学英语

公共必修课，第一、二、三、四学期开设，共 144 学时，其中理论 108 学时，实践 36 学时。

教学目标：

大学英语课程旨在系统提升学生的英语语言能力，培养他们在国际交流中的跨文化沟通能力。作为高等教育的重要组成部分，本课程着重于听、说、读、写、译各项技能的均衡发展，强调语言的实际应用和交际功能的培养。通过学习，学生不仅能够掌握扎实的英语基础知识，还能够了解英语国家的文化、历史和社会习俗，为未来的学术研究、国际交流以及职业生涯发展奠定坚实的语言基础。

教学内容：

本课程通过丰富的语言材料和多样的教学活动，帮助学生巩固和拓展英语词汇、语法等基础知识，同时提高他们的阅读理解、听力理解和口头表达能力。课程内容涵盖生活、文化、科技、教育等多个领域，旨在拓宽学生的国际视野，增强他们的跨文化意识。此外，课程还注重培养学生的自主学习能力和批判性思维，使他们能够在不断变化的语言环境中持续学习和进步。通过学习本课程，学生将能够更自信、准确地使用英语进行交流，更好地适应全球化时代的挑战和需求。

教学要求：

将思政元素融入英语教学，在介绍英语国家文化时，引导学生对比中外文化差异，增强文化自信与民族认同感；通过选取具有积极价值观的英语文本，如励志故事、环保主题文章等，培养学生正确的世界观、人生观和价值观，激发他们的社会责任感与使命感。采用多样化教学方法，词汇语法教学结合讲授与练习巩固；阅读理解运用精读与泛读结合法，提升阅读技巧；听力口语教学借助多媒体资源，开展情景对话、角色扮演等活动；写作教学通过范文分析、小组互评等方式，提高写作水平。鼓励学生自主学习，利用网络资源拓展学习。构建多元化考核体系，过程性评价占 40%，包括课堂表现、作业完成情况、小组活动参与度等；终结性评价占 60%，涵盖期末笔试（考查词汇、语法、阅读、写作）和口试（考查听力理解和口语表达），全面、客观地评价学生的英语综合应用能力。

3. 大学生心理健康教育

公共必修课，第二学期开设。共 36 学时，其中理论 24 学时，实践 12 学时。

教学目标：

大学生心理健康教育课程旨在增强学生的心理健康意识，提高自我认知与自我调适能力，培养学生积极向上的心态和健全的人格。本课程将通过系统的心理健康教育，帮助学生了解心理健康的基本知识，掌握心理调适的技能和方法，提升应对压力和解决问题的能力，为未来的学习、工作和生活奠定良好的心理素质基础。

教学内容：

本课程将全面介绍心理健康的基本概念、标准和意义，深入探讨大学生常见的心理问题及应对策略。课程内容涵盖情绪管理、压力应对、人际交往、自我认知等多个方面，旨在帮助学生建立积极、健康的心态，提升心理素质和抗压能力。通过丰富的案例分析和实践活动，学生将学会如何识别和处理自身的心理问题，增强心理适应能力，培养乐观向上的生活态度，为未来的全面发展奠定坚实基础。

教学要求：

将思政教育贯穿心理健康教育始终，在讲解心理调适方法时，融入坚韧不拔、乐观进取等优秀品质的培养，引导学生树立正确的人生观和价值观。借助案例分析，让学生感悟积极心态对个人成长和社会发展的重要性，增强社会责任感与使命感，激励学生在面对困难时保持积极向上的态度。采用多样化教学方法，理论教学运用讲授法，系统传授心理健康知识；案例分析通过小组讨论，激发学生思维，加深对心理问题的理解；实践活动采用角色扮演、心理拓展训练等形式，让学生在体验中掌握心理调适技能。充分利用多媒体资源，展示相关视频、图片，增强教学的直观性和趣味性。构建多元化考核评价体系，过程性评价占 40%，包括课堂表现、参与讨论的积极性、实践活动的完成情况等；终结性评价占 60%，采用撰写心理感悟报告或进行心理案例分析报告展示的形式，全面考查学生对心理健康知识的掌握和运用能力，以及自我认知和心理调适水平。

4. 信息技术

公共必修课，第一、二学期开设，共 72 学时，其中理论 18 学时，实践 54 学时。

教学目标：

信息技术课程致力于培养学生的信息素养和技术应用能力。本课程将介绍计算机基础操作、办公软件的使用技巧以及网络基础知识，旨在让学生掌握现代信息技术的基本理论和实操技能。通过学习，学生将能够熟练运用信息技术工具，提高在信息社会中的竞争力和适应能力，为将来的工作和生活奠定坚实的技术基础。

教学内容：

本课程将系统讲授计算机基础操作，包括操作系统的使用、文件管理、文字处理等；同时，还将深入学习办公软件如 Word、Excel、PowerPoint 等的使用方法和高级技巧。此外，课程还将涉及网络基础知识，包括互联网的基本原理、常见网络应用以及网络安全等方面的内容。通过学习本课程，学生将能够全面提升自身的信息技术素养，更好地适应信息化社会的发展需求。

教学要求：

在信息技术教学中融入思政元素，在讲解网络知识时，引导学生正确认识网络舆论环境，培养其网络道德与法律意识，做到文明上网、依法用网；通过介绍我国信息技术发展成就，如国产操作系统、5G 技术等，激发学生的民族自豪感和爱国情怀，鼓励学生为推动我国信息技术发展贡献力量。理论教学采用讲授与演示结合，清晰讲解计算机基础、网络原理等知识，并现场演示操作步骤；实践教学运用项目驱动法，布置如制作精美文档、数据统计分析等项目，让学生在完成任务中掌握办公软件高级技巧与网络应用。同时，利用在线学习平台提供拓展资源，鼓励学生自主学习。建立多元化考核体系，过程性评价占 40%，涵盖课堂表现、项目完成情况、作业质量等；终结性评价占 60%，包括理论笔试（考查计算机基础、网络知识）和实操考核（检验办公软件操作与网络应用能力），全面、客观地评价学生的信息技术素养与应用能力。

5. 军事理论（国防教育）

公共必修课，第一学期军训期间完成，共 36 学时，其中理论 18 学时，实践 18 学时。

教学目标：

军事理论课程是旨在系统地向大学生传授军事基础知识和国防观念的重要课程。本课程结合我国高等学校的实际情况，通过介绍军事基础知识、国防政策以及军事战略等内容，帮助学生建立起全面的国防意识，了解并掌握基本的军事技能。课程着重培养学生的爱国主义精神，提高他们的国防素养，使他们能够在未来的工作和生活中更好地履行国防义务，为国家的安全与繁荣贡献力量。

教学内容：

本课程将全面介绍军事理论的基础知识，包括军事思想、军事制度、军事技术等方面的内容。同时，课程还将深入解读我国的国防政策，让学生明确国家在军事方面的立场和策略。此外，通过对军事战略的学习，学生将能够了解战争的本质和

规律，提高战略思维能力。通过学习本课程，学生不仅能够增强自身的国防意识，还能够掌握一定的军事技能，为国家的安全与发展贡献自己的力量。

教学要求：

将军事理论与思政教育深度融合，在讲解军事思想、国防政策时，深入挖掘其中蕴含的爱国主义、集体主义精神，通过讲述英雄事迹、国防建设成就，激发学生的爱国热情与民族自豪感，增强他们的国家安全意识与责任感，引导学生树立为国家安全与繁荣奉献的信念。理论教学采用讲授与案例分析结合，清晰阐述军事基础知识、国防政策，运用经典战例加深理解；实践教学通过模拟演练、军事技能训练等活动，让学生亲身体验军事行动，掌握基本军事技能。同时，利用多媒体资源展示军事装备、战争场景，增强教学的直观性与吸引力。构建多元化考核体系，过程性评价占 40%，关注课堂表现、讨论参与度、实践训练态度等；终结性评价占 60%，包括理论笔试（考查军事基础知识、国防政策理解）和实践考核（检验军事技能掌握情况），全面、客观地评价学生的军事理论素养与国防能力。

6. 大学体育

公共必修课，开设三个学期，共 108 学时，其中理论 36 学时，实践 72 学时。

教学目标：

本课程旨在通过系统的体育教学，提升学生的身体素质和运动技能，培养健康的生活方式和形成积极的体育态度。课程注重理论与实践相结合，通过多样化的体育活动和训练，帮助学生增强体质，提高团队协作能力，培养竞技精神和运动中的道德规范。

教学内容：

大学体育课程涵盖了田径、球类、游泳、武术等多个运动项目，旨在通过专业的教学和训练，让学生掌握基本的运动技能和规则。同时，课程还强调运动中的安全与健康知识，教导学生如何在运动中预防伤害，维护身体健康。通过本课程的学习，学生不仅能够提升个人体能，还能在团队运动中锻炼领导力和合作精神，为未来的生活和工作打下坚实的身体与心理基础。

教学要求：

将思政教育融入体育教学各环节。在团队运动项目中，强调集体荣誉感与团结协作精神，培养学生为集体拼搏的责任感；通过讲述体育界拼搏奋进、为国争光的故事，激发学生的爱国情怀与坚韧不拔的意志，引导学生树立正确的价值观和拼搏

精神，以积极态度面对挑战。采用多样化教学方法。实践教学中，对于运动技能学习，运用示范法与练习法结合，教师先规范示范，学生再反复练习；理论教学采用讲授与案例分析结合，讲解运动安全与健康知识时，结合实际运动伤害案例。同时，利用多媒体展示精彩赛事，激发学生学习兴趣。建立多元化考核体系。过程性评价占 40%，关注课堂出勤、运动参与度、团队协作表现等；终结性评价占 60%，实践考核包括运动技能测试、体能测试，理论考核涵盖运动安全与健康知识笔试，全面、客观评价学生的体育素养与综合能力。

7. 公共美育

公共必修课，第一、二学期开设，共 18 学时，其中理论 10 学时，实践 8 学时。

教学目标：

本课程旨在培养学生的审美情趣和艺术鉴赏能力，通过系统的艺术教育，使学生能够理解和欣赏各类艺术形式，提升其人文素养和审美水平。课程将介绍绘画、音乐、舞蹈等多种艺术形式，通过理论与实践的结合，让学生在欣赏美的同时，也能够创造美，从而促进其全面发展。

教学内容：

本课程将涵盖艺术的基础知识，包括艺术史、艺术评论以及艺术创作等方面的内容。通过学习，学生将能够识别不同艺术流派的特点，分析艺术作品中的美学元素，同时提升个人的艺术修养和审美能力。此外，课程还将鼓励学生参与艺术创作，通过实践操作来加深对艺术的理解和感悟，最终达到提高公共美育水平的目的。

教学要求：

在艺术史讲解中，融入中华优秀传统文化艺术成果，如传统绘画、古典音乐里的家国情怀元素，增强学生文化自信与民族自豪感；在艺术评论环节，引导学生树立正确价值观，以积极态度评价艺术作品，培养高尚审美情趣，自觉抵制不良艺术思潮。理论教学采用讲授与多媒体展示结合，清晰阐述艺术基础知识，借助图片、视频等直观呈现艺术流派与作品；实践教学运用项目式学习，让学生分组进行艺术创作，如绘画创作、音乐编排等，教师巡回指导。同时，组织学生参观艺术展览、观看演出，拓宽艺术视野。构建多元化考核体系。过程性评价占 40%，关注课堂参与度、艺术创作过程中的表现、小组协作情况；终结性评价占 60%，包括艺术知识笔试和艺术创作成果展示，全面、客观地评价学生的审美鉴赏与艺术创造能力。

8. 劳动教育

公共必修课，第一、二、三、四学期开设，共 36 学时，其中理论 6 学时，实践 30 学时

教学目标：

本课程致力于通过劳动教育，培养学生的勤劳、创新、合作的品质，以及实践能力和社会责任感。课程将结合理论与实践，让学生在参与劳动的过程中，体验劳动的价值和意义，从而树立正确的劳动观念，培养勤劳精神和团队合作意识。

教学内容：

本课程将通过组织学生参与各种形式的劳动活动，如园艺、手工艺制作、社区服务等，让学生亲身体验劳动的乐趣和挑战。在劳动过程中，学生将学习如何与他人协作，如何解决问题，以及如何创新思考。同时，课程还将强调劳动的道德和伦理意义，使学生明白劳动不仅是生存的手段，更是实现个人价值和社会贡献的重要途径。通过学习本课程，学生将全面提升自身的劳动素养和社会责任感。

教学要求：

将思政教育融入劳动教育全程。在劳动活动开展前，讲述劳动模范事迹，激发学生崇尚劳动、热爱劳动的情怀；劳动过程中，引导学生体会劳动创造价值，培养艰苦奋斗、吃苦耐劳精神；结束后，组织学生分享感悟，强化社会责任感与奉献意识，树立正确劳动价值观。理论教学采用讲授与案例分析结合，简明讲解劳动道德伦理知识，通过实际案例加深理解；实践教学运用项目驱动法，分组安排园艺、手工艺制作等项目，让学生在实践中掌握劳动技能、学会协作与创新。同时，鼓励学生分享劳动心得，促进相互学习。构建多元化考核体系。过程性评价占 40%，关注劳动态度、团队协作表现、问题解决能力；终结性评价占 60%，结合劳动成果质量、个人总结报告进行评定，全面、客观地评价学生的劳动素养与实践能力。

9. 大学生职业生涯规划 and 就业指导

公共必修课，第一、二学期开设，共 18 学时，其中理论 6 学时，实践 12 学时

教学目标：

本课程旨在帮助学生进行全面的职业生涯规划，并提供实用的就业指导，以增强学生的就业竞争力，为未来职业发展奠定坚实基础。课程将引导学生探索自身兴趣与职业方向的契合点，掌握职业规划的方法与技巧，同时培养学生在求职过程中的自我营销能力和职场适应能力，助力学生顺利步入职场，实现个人职业价值。

教学内容：本课程将涵盖职业兴趣探索、职业规划方法、求职技巧以及职场适

应等多个方面。首先，通过专业的职业兴趣测试和案例分析，帮助学生认清自己的优势与兴趣所在，为职业规划提供科学依据。其次，课程将系统介绍职业规划的步骤和策略，包括目标设定、路径选择、能力提升等关键环节，使学生能够制定出切实可行的职业规划。此外，课程还将涉及简历撰写、面试技巧、薪资谈判等求职实战技能，以及职场礼仪、团队协作、沟通技巧等职场必备素养，从而全面提升学生的就业能力和职业素养。

教学要求：

将思政教育贯穿课程始终。在职业兴趣探索环节，引导学生把个人职业理想与国家发展需求相结合，树立服务社会的远大志向；在讲解职场素养时，融入职业道德、敬业精神等内容，培养学生诚实守信、爱岗敬业的品质，增强学生的社会责任感与使命感。理论教学采用讲授与案例分析结合，清晰阐述职业规划方法、求职技巧等知识，借助成功与失败的求职案例加深理解；实践教学运用模拟面试、小组讨论等活动，让学生在实践中掌握简历撰写、面试应对等技能。同时，邀请企业人士分享职场经验，拓宽学生视野。构建多元化考核体系。过程性评价占 40%，关注课堂参与度、小组讨论表现、实践任务完成情况；终结性评价占 60%，要求学生提交详细的职业规划书，并进行现场展示与答辩，全面、客观地评价学生的职业规划能力和就业素养。

10. 大学生创新创业基础

公共必修课，第三、四学期开设，共 18 学时，其中理论 12 学时，实践 6 学时

教学目标：

本课程旨在培养学生的创新创业意识和能力，通过系统的理论教学与实践活动，激发学生对创新创业的兴趣和热情。课程将介绍创新创业的基本概念、方法和策略，帮助学生了解市场动态，掌握创业流程，为未来的职业发展和创业道路奠定坚实的基础。

教学内容：大学生创新创业基础课程将涵盖创新思维训练、商业模式设计、市场分析与调研、融资与风险管理等多个方面。通过案例分析、团队讨论、实践操作等多种教学方法，帮助学生建立系统的创新创业知识体系，提升解决实际问题的能力。本课程旨在培养具有创新精神、创业意识和创造能力的高素质人才，为学生未来的创新创业之路提供有力的支持和指导。

教学要求：

在讲解创新创业案例时，融入爱国情怀与责任担当教育，引导学生将个人创新创业与国家发展需求相结合，鼓励学生在关键领域突破创新，服务社会；强调诚信经营、合法创业，培养学生良好的职业道德与社会责任感，树立正确创新创业价值观。理论教学采用讲授与案例研讨结合，清晰阐述创新创业概念、方法，借助成功与失败案例引导学生思考；实践教学运用项目式学习，分组开展商业模式设计、市场调研等项目，教师提供针对性指导。同时，邀请创业成功人士分享经验，拓宽学生视野。构建多元化考核体系。过程性评价占 40%，关注课堂参与度、小组讨论表现、项目推进情况；终结性评价占 60%，要求学生提交创新创业计划书并进行现场答辩，全面、客观地评价学生的创新创业知识掌握与实际应用能力。

11. 数学文化与智慧游戏

公共限选课，第一学期开设，共 18 学时，其中理论 10 学时，实践 8 学时。

教学目标：本课程旨在通过介绍数学文化和智慧游戏，激发学生对数学的兴趣和好奇心，培养其逻辑思维能力、创新意识和团队协作精神。学生将通过参与各种数学游戏和挑战，发现数学的趣味性和实用性，从而更加热爱数学并乐于探索其奥秘。

教学内容：本课程将融合数学史、数学趣题以及经典的智慧游戏等元素，让学生在轻松愉快的氛围中学习数学。课程将介绍数学的发展历程、数学家的传奇故事以及数学在科技、经济等领域的应用。同时，通过解谜、拼图、逻辑推理等游戏形式，锻炼学生的数学思维和解决问题的能力。此外，课程还将鼓励学生进行团队合作，共同解决复杂的数学问题，培养团队协作精神。

教学要求：

将思政教育融入数学文化与智慧游戏课程。通过介绍数学发展历程中数学家克服困难、追求真理的事迹，培养学生坚韧不拔、勇于探索的精神；借助数学在科技、经济等领域的应用案例，引导学生树立科技报国、服务社会的意识。采用多样化教学方法。理论教学中，运用案例分析法，通过数学趣题和数学家故事，增强教学趣味性；实践环节，以项目驱动法为主，组织解谜、拼图等游戏项目，让学生分组完成，激发其主动探索和团队协作能力。同时，借助多媒体资源，展示数学文化相关视频资料，丰富教学形式。构建多元化考核评价体系。理论部分，通过课堂提问、小测验考查学生对数学史和基本概念的理解；实践环节，依据小组项目完成情况、个人在团队中的表现等评分。综合平时成绩（占 40%，包括出勤、课堂表现）、实

践成绩（占 30%）和期末考核（占 30%，形式为撰写数学文化相关小论文）给出最终成绩。

（三）专业课程

专业课程共 12 门，主要有专业核心课 6 门、专业基础课 3 门、专业选修课 3 门。

专业核心课程包括：美术基础、影视剪辑、UE5/Unity3d 应用开发、PBR 材质制作、UE 高清渲染详解、三维制作技术。

专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	美术基础	①完成素描、色彩等美术基础创作。 ②完成色彩构成作品创作。 ③运用构图法则组织画面元素。	教学内容： 形体透视、光影规律、色彩原理、构图法则。 教学要求： 独立完成素描与色彩创作，实现画面结构准确、色彩和谐、布局平衡。
2	影视剪辑	①进行影视剪辑原理与逻辑分析。 ②完成虚拟现实相关视频素材的剪辑与后期处理。 ③完成虚拟现实项目中的影视化内容剪辑创作。	教学内容： VR 剪辑原理、素材处理与软件操作。 教学要求： 掌握剪辑与动态设计融合，能独立完成 3~5 分钟 VR 影片。
3	UE5/Unity3d 应用开发	①进行 UE5、Unity3d 引擎应用开发原理分析。 ②完成虚拟现实场景、交互功能的开发制作。 ③完成基于 UE5/Unity3d 的虚拟现实项目开发。	教学内容： 引擎基础、场景搭建、交互开发与项目实践。 教学要求： 独立开发一个交互完整的 VR 场景，衔接设计需求与技术实现。
4	PBR 材质制作	①进行 PBR 材质原理与制作流程分析。 ②完成虚拟现实模型的 PBR 材质制作与纹理绘制。 ③完成虚拟现实项目中材质的	教学内容： PBR 材质理论、纹理绘制、软件操作与 VR 优化。 教学要求： 熟练操作 SubstancePainter，独立制作并导入三

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
		优化与应用。	种 PBR 材质至 VR 引擎。
5	UE 高清渲染详解	①进行 UE 高清渲染原理与技术分析。 ②完成虚拟现实场景的高清渲染设置与效果调整。 ③完成虚拟现实项目的高清渲染输出与优化。	教学内容： 渲染原理、设置调整、效果优化与 VR 项目实践。 教学要求： 熟练操作渲染工具，独立优化一个 UE5VR 场景，达成设计可视化目标。
6	三维制作技术	①进行三维建模、动画等技术原理分析。 ②完成虚拟现实项目中的三维模型创建、动画制作。 ③完成三维资产在虚拟现实项目中的整合应用。	教学内容： 三维建模、动画原理、软件操作及 VR 资产应用。 教学要求：独立完成一套 VR 场景组件或一个简化角色，确保模型质量并适配 VR 引擎。

专业基础课包括：影视视听语言、图像处理艺术、虚拟现实概述。

专业选修课：虚拟现实应用技术开发、视效合成、艺术考察。

1. 专业核心课程

(1) 美术基础

第一学期开设，共 108 学时，其中理论 64 学时，实践 44 学时。

教学目标：

本课程通过素描基础核心原理、色彩应用机制、画面构成逻辑，建立艺术与视觉搭建的关联要点。培养能够辨识优质视觉设计核心要素的审美判断能力；提升对场景构图的逻辑思维与创新意识，形成从现实物体到虚拟场景的视觉转化思路；同时具备色彩搭配与色调把控能力。掌握从光影处理、构图设计、色彩调控等相关技能，为后期在虚拟现实方向的视觉呈现奠定实操基础。

教学内容：

本课程主要讲授形体结构、透视原理、光影规律的核心概念，准确识别和分析画面中的明暗关系；同时深入理解色彩的形成原理、色彩三要素的相互关系，熟悉色彩的冷暖、对比、调和等基本规律；理解构图的基本法则，组织画面元素，形成平衡、有节奏感的视觉效果，提升画面的整体协调性。通过项目实训掌握对于光影和构图的认识和理解，提升对于画面整体色调的把握。

教学要求：

能够独立完成素描静物作品，准确把握物体的形体结构、比例关系，熟练表现体积感和空间感。能够准确识别和调配色彩，掌握色彩的冷暖对比、明度对比、纯度对比等表现手法，能够独立完成色彩构成作品。能够运用构图法则组织画面元素，形成平衡、具有节奏感的视觉效果，提升画面的整体协调性，满足视觉设计的审美与逻辑需求。

（2）影视剪辑

第二学期开设，108 学时，其中理论 64 学时，实践 44 学时。

教学目标：

本课程旨在培养学生掌握影视叙事的核心技能与剪辑思维。通过系统学习，学生将精通主流剪辑软件操作，深刻理解视听语言在时间与空间上的组织逻辑，具备从素材管理、粗剪、精剪到音频处理、基础调色的全流程影片制作能力，能够独立完成具有良好节奏感和叙事张力的影视作品。

教学内容：

课程内容包括影视剪辑概述、PR、剪映软件基础操作。音频剪辑处理；基础调色。

教学要求：

学生需熟练运用剪辑软件完成复杂视频项目。要求具备扎实的视听语言功底，能精准把握影片节奏，合理运用转场与特效；掌握音频处理与色彩校正技能，能够从导演视角出发，独立策划并完成一部结构完整、叙事清晰的短片。

（3）UE5/Unity3d 应用开发

第三、四学期开设，共 216 学时，其中理论 66 学时，实践 150 学时。

教学目标：

本课程主要承担培养学生虚拟现实引擎应用与交互开发能力的任务，目的在于使学生系统掌握 UE5/Unity3D 引擎的基础操作、API 使用及组件式开发流程，通过项目案例演练，具备独立进行仿真软件与交互功能开发的能力。

教学内容：

包括引擎基础操作、UE 场景构建、交互功能开发及项目实战。

教学要求：

学生需熟练掌握至少一款主流引擎的全部基础操作。要求能够独立完成从零开始的环境搭建、材质灯光配置、交互逻辑实现到最终打包发布的全过程；掌握 XR 应

用开发的核心技能，能够开发具备基础移动、抓取、交互等功能的虚拟现实体验。

（4）PBR 材质制作

第三、四学期开设，180 学时，其中理论 40 学时，实践 140 学时。

教学目标：

本课程旨在培养学生创建高真实感数字材质的能力。学生将深入理解基于物理的渲染（PBR）理论模型，熟练掌握 SubstancePainter 等专业材质制作工具，学会为各种三维模型绘制具有精确质感（如金属、木材、织物等）的贴图，并能将最终材质资产完美集成到游戏或虚拟现实引擎中。

教学内容：

包括 PBR 基础理论、材质制作流程、VR 场景材质适配及引擎集成应用。

教学要求：

学生需精通 SubstancePainter 的完整贴图绘制流程，能够根据参考图准确还原现实世界材质或自主设计风格化材质。要求掌握与 Maya、3dsMax 等建模软件以及 UE5/Unity3D 引擎的协同工作流程，能独立完成从模型准备、贴图绘制到引擎内材质效果调试的全套任务。

（5）UE 高清渲染详解

第三、四学期开设，72 学时，其中理论 36 学时，实践 36 学时。

教学目标：

本课程主要承担教授学生 AAA 级画面渲染技术的任务，目的在于使学生全方位掌握 UE 高清渲染管线，理解基于物理的光照与材质系统，并能运用体积光、后处理等特效技术，产出电影级的高质量画面内容。

教学内容：

包括 UE 渲染基础、灯光渲染技术、高清渲染核心技术及场景渲染优化。

教学要求：

掌握 UE5 中制作高质量可视图像的全套流程，精通虚拟场景的布光技术与画面渲染技术，能够将所学技术直接应用于项目，初步达到 AAA 级画面渲染水准。

（6）三维制作技术

第三、四学期开设，共 144 学时，其中理论 36 学时，实践 108 学时。

教学目标：

本课程旨在系统培养学生三维数字内容的完整制作能力。学生将掌握三维软件

Maya 的核心模块，包括多边形建模、UV 编辑、材质绑定、基础动画、灯光与渲染。课程将为学生在虚拟现实、动画、视觉特效等领域的三维资产创作奠定坚实基础。

教学内容：

包括 Maya 操作基础、模型创建、基础灯光与渲染，以及动捕数据在 Maya 与 UE 引擎间的导入导出。

教学要求：

学生需熟练掌握 Maya 的核心功能与工作流。要求能够独立完成中等复杂度的三维模型制作，并完成 UV 拆分、基础材质指定与灯光渲染，输出符合行业规范的静帧或动画序列。同时，必须掌握动捕数据的处理与在引擎中重定向应用的技能。

2. 专业基础课程

专业基础课程为学生构建必要的知识框架与初级技能，是学习专业核心课程的前提和基础。

（1）影视视听语言

第一学期开设，共 108 学时，其中理论 36 学时，实践 72 学时。

教学目标：

通过理论讲授、作品观摩、拍摄实践使学生了解并掌握视听语言的分类和特点、镜头的核心职能与基础概念、景别的划分原则及应用场景、镜头摄法的种类及适用情境、运动轴线的规范原理、场面调度的基本逻辑、剪辑与场景转换的核心技巧、声画关系的多元类型等理论知识；培养学生运用视听元素进行内容表达的基本能力，掌握视听语言的基本表达规律，能够独立完成基础镜头拍摄、规范剪辑及简单声音设计；培养学生的影视艺术审美能力与专业创作思维，建立严谨的视听创作规范意识，增强对虚拟现实视听创新的探索兴趣。

教学内容：

课程主要包括影视视听基础理论概述、画面造型语言、声音设计与声画关系、撰写分镜头脚本、蒙太奇与剪辑原理、影片视听语言的分析以及 VR 视听语言创新应用等七个模块的内容。

教学要求：

本课程教师在教学过程中要注重引导学生将视听语言理论与 VR 视听语言创新应用相结合，鼓励学生在实践中探索个性化创作风格，培养其创新思维与运用视听元素构建沉浸式叙事空间的能力，为专业后续学习奠定扎实基础；学生理论学习需达到“能精准辨析视听元素类型、能系统阐述核心原理、能专业分析作品视听逻辑”

的目标；实践操作需熟练掌握基础拍摄设备的使用、视频剪辑软件（如 Premiere）及音频、特效制作工具的操作技巧。

（2）图像处理艺术

第二学期开设，共 54 学时，其中理论 36 学时，实践 18 学时。

教学目标：

本课程是视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业基础课程。本课程旨在培养学生高水平的数字图像处理与平面设计能力。学生将精通 Photoshop 等软件的核心功能，掌握从图像修复、合成、调色到创意表达的完整技术链条，能够胜任平面广告、UI 界面、概念设计图等各类视觉设计任务。

教学内容：

包括图像处理基础、图像修饰与优化、创意合成技巧。

教学要求：

学生需精通 Photoshop 软件，能够高效、精准地完成各类图像编辑任务。要求不仅掌握技术操作，更须具备良好的审美判断力，能够独立完成从创意构思到最终输出的完整设计流程，作品需达到商业级质量标准。

（3）虚拟现实概述

第四学期开设，共 18 学时，其中理论课 18 学时。

教学目标：

本课程旨在引导学生构建对虚拟现实、增强现实及混合现实领域的宏观、系统性认知。通过课程学习，学生将了解 XR 技术的历史沿革、发展现状与未来趋势，理解其核心技术原理、硬件设备与软件生态，并洞见其在各行业的创新应用模式与作为新媒介的社会文化影响。

教学内容：

包括 XR 基础理论、关键技术体系、主流应用场景。

教学要求：

学生需全面了解 XR 生态系统的构成与运作机制。要求能够清晰地阐述 XR 的媒介特性与技术底层逻辑，具备分析评估 XR 应用场景和价值的能力，从而为后续的专业技术学习与职业方向选择奠定坚实的认知基础。

3. 专业选修课

旨在拓展学生的专业广度与专项深度，学生可根据个人兴趣与职业规划进行选

择。

（1）虚拟现实应用技术开发

第四学期开设，共 72 学时，其中理论 54 学时，实践 18 学时。

教学目标：

本课程旨在深化学生的技术集成与项目实施能力。全面讲解 VR/AR 项目交互功能设计、开发与软硬件平台搭建，培养从事虚拟现实应用开发与项目设计的高素质技术技能人才。

教学内容：

包括虚拟现实交互功能设计与开发、软硬件平台设备搭建和调试。

教学要求：

了解虚拟现实现场环境中软硬件平台的搭建与调试流程，具备初步的 VR 应用技术开发能力。

（2）视效合成

第四学期开设，90 学时，其中理论 72 学时，实践 18 学时。

教学目标：

本课程旨在培养学生的影视后期合成能力。使学生掌握影视后期合成的相关技术与视听思维，能够运用专业软件对视频素材进行剪辑、合成与特效制作，满足高质量视觉内容产出需求。

教学内容：

包括 Nuke 软件操作基础、影视合成基础理论及应用场景。

教学要求：

掌握数字合成的基本理论，能够使用 NUKE 等专业软件独立合成完整的影视镜头作品。

（3）艺术考察

第三学期开设，72 学时，其中理论 36 学时，实践 36 学时。

教学目标：

本课程旨在通过田野调查与艺术采风，引导学生走出课堂，深入社会与自然，收集第一手创作素材，感知地域文化与民风民俗。课程着重培养学生的观察能力、素材提炼能力与跨文化理解能力，使其设计作品能扎根现实，富有文化底蕴与生活气息。

教学内容：

包括现场考察、行程教学、技能实践与记录（速写、摄影、AI 视频）、考察后总结。

教学要求：

完成艺术考察成果汇报，并基于考察素材完成速写、摄影或 AI 视频等形式的创作作品。

八、教学进程及学时安排

本专业方向共包含 6 个学期，共包含 2754 个课时，其中公共课占比 28.1%，实践课时占比 63.5%，实习时间累计 10 个月，选修课时占比 10.5%，教学进程安排详见附件。

附表一：2025 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业教学进程及课程设置表

附表二：2025 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业学期教学周数分配表

九、基本教学条件

（一）师资队伍

视觉传达设计专业（虚拟现实制作方向）已建成一支结构合理、专兼结合、能力突出的高水平师资队伍，充分满足高素质技术技能型人才培养需求。

本专业现有专任教师共 25 人，生师比为 18:1，师资配置充足。教师队伍职称结构科学合理，其中教授 2 人、副教授 9 人、助教 13 人，形成良好的梯队层次。学历结构持续优化，拥有博士 1 人、硕士 10 人。特别注重“双师型”教师队伍建设、该类教师占比达 76%，具备扎实的理论功底与丰富实践经验。

专业带头人队伍建设成效显著，配备 4 名行业领军型专业带头人。他们均具备副高及以上职称或行业高端资质，在数字媒体、文旅文创、虚拟现实技术等领域深耕 15 年以上，兼具教学统筹、项目操盘与资源整合能力，为专业建设与发展提供核心引领。

1. 专业带头人

张亚芬，正高级职称，研究生学历。现任河南文化影视集团副总经理、河南省文旅与文创产教融合共同体理事长，新知女社特邀导师。拥有 26 年媒体全领域从业经验，历任《民生大参考》《小莉帮忙》总制片人、大象融媒相关负责人，全案执行 2025 河南文旅品牌推广大会、第三届全球豫商大会等多场高规格活动，主创作品《神话新传——我们的党的二十大》获中国新闻奖，另有多项作品斩获河南省新闻

奖。聚焦虚拟现实内容策划与文旅场景融合教学。指导学生开展虚拟文旅 IP 叙事设计、虚拟现实内容视觉表达，结合品牌营销实战经验优化内容传播逻辑；分享大型活动中虚拟现实展区的策划与落地经验，助力学生掌握文旅类虚拟现实项目从策划到推广的全流程实操能力。

董笑含，副高级职称，河南省省管专家，本科学历。曾任河南电视台民生频道总监、8 号演播厅（河南首个数字剧场）项目负责人、演艺部主任，深耕媒体与文化产业数十年。作为《民生大参考》《小莉帮忙》《香香美食》等品牌栏目核心创始人，个人及监制作品获国家级、省级奖项数十次；主导创建河南首个数字剧场及驻场演出《大河秀典》，策划“老家河南”宣传语及旅游宣传片全国推广，创办“新知女社”等特色平台，创新成果获广泛社会反响。侧重沉浸式视觉内容创作与虚拟现实项目运营教学。结合数字剧场建设与大型活动视觉呈现经验，指导学生进行虚拟演出场景搭建、沉浸式交互视觉设计；传授虚拟现实项目从概念策划、技术选型、团队协作到市场推广的全流程管理方法，提升学生项目实操与运营统筹能力。

杨晖，正高级工程师，河南省广电工程高评委委员、河南省财政厅招标评审专家库成员、河南省广播电视局广播视听专家库专家委员。现任河南广播电视台制作部转播项目组&虚拟现实创意设计项目组主管，深耕虚拟现实创意设计、广电 XR 内容制作与转播领域 20 多年，主导完成河南广播电视台 600 平米 XR 沉浸式演播厅项目、河南广播电视台超高清融合系统建设等重大项目，具备扎实的行业实战经验与前沿技术把控能力。作为企业导师，深度参与专业人才培养：参与制定课程标准与实训方案，将河南广播电视台《中国节日》系列节目 XR 虚拟制片工艺流程融入课堂教学；指导学生开展虚拟现实内容创作、XR 作品调试等实训项目，传授行业主流技术工具应用与项目流程规范；推动校企协同育人，为学生提供岗位认知、实习实践指导，助力学生精准对接虚拟现实制作、数字影视设计等行业岗位需求，强化职业素养与实战能力。

张沂青，高级动画师，现任河南江山画数字科技有限公司总经理、河南工业大学 AIGC 研究院项目带头人。拥有 15 年动漫行业深耕经验，作为核心主创参与《墓王之王》《绝命相应》《紫川》等十余部国产动漫作品打造，具备扎实的角色设计、场景建模与动画制作功底；聚焦 AIGC 技术与动漫产业融合创新，深耕数字文创领域前沿发展。聚焦虚拟现实技术实操与 AI 赋能创作教学。指导学生掌握虚拟角色建模、三维场景渲染、动态视觉效果设计等核心技术；传授 AIGC 技术在虚拟现实内容生产中的应用技巧，包括 AI 辅助建模、智能渲染、动态效果生成等，助力学生提

升创作效率与技术创新性，对接行业前沿技术需求。

2. 专任教师

本专业企业导师团队实力雄厚，均具备视觉传达设计、虚拟现实制作相关行业从业资质与丰富实战经验，拥有动画设计、数字媒体、影视特效、三维建模等相关领域扎实专业功底。马全、孟夕尧、邓秀云等企业导师均具备 5 年以上行业实践经历，其中多位导师从业年限超 10 年，深耕动画创作、UE5 引擎场景美术、影视特效制作、大型活动视觉设计、虚拟现实内容创作等细分领域，技术技能水平精湛，具备本专业虚拟现实制作方向实践教学与技术指导能力。

企业导师团队累计参与国家级、省级重大项目数十项，涵盖电影特效制作、知名游戏 CG 创作、省级赛会节视觉设计、投资贸易洽谈会虚拟场景搭建等各类高规格项目，能将行业前沿技术、虚拟现实制作标准与实际项目经验深度融入教学，助力学生对接岗位实际需求。

团队专业实力广受行业认可，累计斩获省级以上奖项 10 余项，包括河南省新闻奖一等奖 2 项、河南省电视剧“大河奖”三等奖 1 项、厦门国际投资贸易洽谈会设计银奖 1 项等，充分彰显企业导师在虚拟现实制作、视觉设计领域的专业造诣与实践实力，为人才培养提供优质行业资源与技术支撑。

3. 兼职教师

根据本专业教学与实践需要，本专业现聘有 4 名行业资深专业技术人员担任兼职教师，均满足专科及以上学历、5 年以上虚拟现实相关实践工作经验的要求。其中，2 名教师来自省内头部 VR 内容制作企业，长期深耕 VR 影视视觉设计与虚拟场景搭建领域，具有多个省级重大文旅 VR 项目实操经验；1 名教师来自数字媒体科技公司，专注于虚拟数字人开发与交互设计，拥有丰富的商业项目落地经验；1 名教师来自广电系统 XR 制作部门，曾参与《中国节日》等知名节目的 XR 虚拟制片工作。这些兼职教师将行业前沿技术、真实项目经验与岗位标准深度融入课堂教学与实训环节，有效弥合了校内教学与行业实践之间的衔接缺口，与专任教师、专业带头人形成优势互补，共同提升了本专业高素质技术技能型人才的培养质量。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1. 专业教室基本条件

专业教室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或无线网络环境，并具有网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训基地

校内实训基地聚焦“AI+XR”融合技术应用，构建“基础实训+沉浸式展演”一体化教学空间，为视觉传达设计（虚拟现实制作方向）提供贴合行业需求的实操平台，夯实学生核心技能基础。

（1）虚拟现实与 AIGC 融合应用综合实训室

本实训室为“AI+XR”融合型核心实训空间，核心配置与实训项目深度匹配，支撑专业核心技能培养：

配备高性能图形工作站（CPU：R7 系列，GPU：4060 专业显卡，内存 32GB+，硬盘 1TBSSD），搭载 AI 设计工具、AIGC 生成平台及 Unity/UnrealEngine 等 XR 内容开发软件，可开展 AI 辅助视觉素材创作、虚拟形象生成、交互界面智能设计、数字海报自动化制作、VR/AR 场景建模、虚拟交互界面设计、XR 静态视觉内容制作等实训项目，助力学生熟练掌握 AI 与 XR 技术在视觉传达领域的融合应用能力；

设专用设备存储机柜与高清大屏+投影展示区，实现设备规范管理与实训成果可视化呈现，适配课程教学、小组项目研发等多元教学需求。

（2）XR 实训影厅（300 m²）

影厅依托 300 m²沉浸式空间，以“实训落地+成果展演”为核心定位，配置专业 XR 头显、高清投影系统、沉浸式音响设备及设备存储柜，构建沉浸式实训与展示场景：

可开展 XR 内容沉浸式体验、VR 视觉作品调试、AR 交互效果测试、虚拟场景视觉优化等实训项目，帮助学生直观感知视觉设计在 XR 环境中的呈现效果，提升作品交互性与视觉感染力；

支持虚拟时装秀、数字艺术展、XR 广告展演等实训活动，实现从视觉创意设计、XR 内容制作到成果展示的全流程实训闭环，强化学生“设计+落地”的综合能力，适配虚拟现实制作方向人才培养需求。

3. 校外实训基地

深化“校企协同育人”机制，联合数字文创、虚拟现实、影视制作领域优质企业，构建“专属实训+核心教学+实习就业”三级校外实训基地体系，实现“校内夯实基础+校外强化实战+定向就业”的人才培养衔接。

（1）专属实训基地：数字影视产业实习实训基地

作为专业专属校外实践平台，深度对接数字影视、VR/AR/MR、AIGC 内容创作等核心领域，与校内实训基地形成“协同培养”体系，精准匹配人才培养目标：

依托合作企业行业资源与技术优势，配备 XR 内容制作设备、动作捕捉系统、AIGC 数字内容生成工作站、影视级虚拟场景搭建平台等前沿设施，提供从视觉创意设计、XR 内容开发、虚拟形象制作到数字影视特效合成、沉浸式作品落地的全流程真实项目实践场景：

学生在企业资深导师指导下，参与 AI 辅助影视视觉素材创作、VR 影视场景建模、AR 交互广告设计、XR 沉浸式内容制作与展演等核心任务，熟练掌握行业主流技术工具与项目流程，提升岗位实战能力与职业素养。

（2）核心实训基地

与大象元数字科技股份有限公司、河南千山万水影视文化有限公司等企业共建核心实训基地，深化“教学—实践”融合：

企业提供 VR 影视场景制作、广电 VR 衍生内容开发等真实项目案例，接纳学生开展认知实习：

派遣行业技术骨干参与校内课程教学，将行业前沿技术与项目经验融入课堂，提升教学内容的行业适配性。

（3）实习就业基地

与河南江山画数字科技有限公司、洛阳取灯儿数字科技有限公司建立长期稳定的实习就业合作关系：

定向输送学生开展毕业实习，企业为学生配备岗位导师，提供一对一实践指导：

建立“实习—考核—留任”绿色通道，部分优秀学生可通过实习考核直接留任，有效打通人才培养与就业出口的衔接渠道。

（三）教学资源

围绕视觉传达设计专业（虚拟现实制作方向）人才培养需求，构建适配的教材、图书文献及数字教学资源体系，具体如下：

1. 教材选用基本要求

教材选用严格遵循国家相关规范与标准，优先选用国家级规划教材、获奖教材及教育部推荐教材，确保内容的思想性、科学性与时代性。针对视觉传达设计专业

（虚拟现实制作方向）的培养定位，教材应突出以下特色：

（1）突出专业方向前沿性：所选教材需紧密契合虚拟现实技术在视觉传达领域的创新应用，重点覆盖 VR 影视视觉设计、虚拟数字人开发、沉浸式交互叙事、元宇宙视觉建构等新兴业态内容，反映行业最新发展趋势。

（2）强化技术融合与实践性：教材内容应深度融合 UE5/Unity 等实时引擎技术、VR/AR 交互界面与用户体验设计、三维视觉设计、动态图形设计以及交互设计流程等关键技术模块，注重理论与实践结合，配备真实项目案例、实验指导及设计任务。

（3）对标行业规范与职业能力：教材需参照 VR 内容视觉设计、影视广电制作、交互媒体设计等相关行业标准与技术规范，引入行业典型工作流程、项目评价体系与职业道德要求，支撑学生对接岗位能力需求。

（4）体现交叉学科融合：鼓励选用整合视觉设计、数字媒体技术、人机交互、影视制作等多学科知识的教材，培养学生跨领域协同设计与创新能力。

（5）支持数字化教学资源建设：优先选用配有丰富数字化教学资源（如案例库、素材包、软件教程、在线课程等）的教材，助力混合式教学与自主探究学习。

通过系统化、前沿化、规范化的教材体系，确保教学内容与虚拟现实行业技术发展同步，为学生成为高素质、复合型视觉传达设计人才奠定坚实基础。

2. 核心专业课程教材选用举例说明

（1）核心理论与方法类——《动画素描基础》

内容简介：构建数字内容创作导向的素描教学体系，聚焦动态结构、空间透视等核心理论，结合动画与影视概念设计范例，讲解传统造型能力向专业设计稿的转化方法。

选用价值：奠定学生动态造型与空间想象基础，培养从观察到创造性表现的思维能力，为后续三维建模、角色与场景设计提供必备素养支撑。

（2）专业技能与实践类——《VR 虚拟现实模型设计与制作·进阶篇》

内容简介：聚焦 VR 三维资产创作全流程，以性能优化为核心，讲解 LOD 技术、低模拓扑、PBR 材质制作等关键技能，指导模型从导出到 Unity/UnrealEngine 集成的完整实践。

选用价值：紧密对接行业生产标准，使学生掌握从三维软件到 VR 引擎的专业化、规范化资产制作技能。教材强调解决 VR 开发中的实际性能与视觉体验问题，通过项目化案例教学，培养学生完成“VR-Ready”三维模型设计、优化与调试的完整

实践能力，是衔接基础建模与虚拟现实项目开发的核心技能桥梁。

3. 图书、文献配备基本要求

配备满足教学科研需求、便于借阅的图书文献，重点包括：虚拟现实行业政策法规与制作标准；视觉传达设计、VR 制作专业理论书籍；VR 影视包装、虚拟 IP 设计等实务案例集。

4. 数字教学资源配置基本要求

建设动态更新、便捷使用的专业数字资源库，包含：VR 建模、实时渲染等音视频教程；整合设计理论与 VR 技术的课件、企业脱敏项目案例库；VR 场景制作、交互原型设计等虚拟仿真软件；嵌入动态案例的多终端数字教材。

（四）教学方法

教学方法按照学院探索出的“课堂教学——艺术创作——艺术实践——市场检验”的人才培养模式，形成本专业理论教学、专业技能及艺术实践紧密结合相互渗透的教学体系。视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业的课程形式为理论课和实训课相结合的教学形式，采用“理实一体化”为主的教学模式，“以项目为主线，教师为主导，学生为主体”开展教学活动。教学方法如下：

1. 因材施教，共性与个性相兼顾；
2. 采用讲练结合，以练为主，及时考核，互动提高；
3. 采取“启发—范例—创新—评价”相结合；
4. 信息化教学与项目教学相结合；
5. 以课堂讲授结合项目校内、外实训相结合。

（五）教学评价

学习评价教学评价由学生综合素质评价制度和学生学业评价制度两部分组成，结合不同课程类型实现过程与结果评价、多元评价、知识能力素质全面的评价制度。

1. 学生综合素质评价制度

思想品德鉴定合格；学业成绩、顶岗实习、实习报告合格。

2. 学生学业评价制度

（1）公共基础课

公共基础课的考核包括平时考核和期末考试。总成绩 100 分。

平时考核占期末总成绩的 50%，考核内容主要包括课堂出勤情况、作业完成情

况、课堂表现、课堂测试等。

期末考试成绩占期末总成绩的 50%，采用“闭卷笔试”“开卷笔试”“实践考核”等方式进行。重点考核学生对基本知识的理解，对基本技能的掌握，为后续专业知识学习奠定基础。

（2）专业基础课

专业基础课的考核主要包括平时考核和期末考试（考查）。总成绩 100 分。

平时考核由学生出勤、平时作业、课堂表现三部分组成。学生出勤满分 20 分，根据学生出勤记录评分；平时作业满分 15 分，根据学生平时作业完成情况评分；课堂表现满分 15 分，根据学生上课表现情况，学习接受能力情况等评分。平时成绩占总成绩的 50%。期末考试根据课程的性质和特点采用考试、考查、考试与考查相结合的方式进行，主要考试形式有笔试（开、闭卷）、实践考核、集中展示等，重点考核学生对知识的理解、应用能力，以及知识掌握的全面性、系统性和外延性，为学习专业技能奠定基础。期末考试（考查）成绩占总成绩的 50%。每门专业基础课程应该以此为指导，在课程标准中制定符合课程性质和特点的多元合理的评价方案。

（3）专业核心课

专业核心课的考核主要包括平时考核和期末考试（考查）。总成绩 100 分。

平时考核由学生出勤、平时作业、课堂表现三部分组成。学生出勤满分 20 分，根据学生出勤记录评分；平时作业满分 15 分，根据学生平时作业完成情况评分；课堂表现满分 15 分，根据学生上课表现情况，学习接受能力情况等评分。平时考核占总成绩的 50%。

期末考试根据课程的性质和特点采用考试、考查、考试与考查相结合的方式进行，期末考试主要考试形式有笔试（开、闭卷）、实践考核、作品创作、集中展示等，主要考查学生的综合技能和综合素质掌握情况。考核成员由本专业教师、行业企业一线专家及学生家长等人员组成，客观地对学生学习水平和业务能力进行评价，使多方评价制度真正起到监督作用。期末考试占总成绩的 50%。每门专业核心课程应该以此为指导，在课程标准中制定符合课程性质和特点的多元合理的评价方案。

（4）综合实训

综合实训考核突出对虚拟现实项目全流程实践能力的评价，采用“实操主导、过程与结果并重、个人与团队兼顾、校企协同”的多元评价方式：

成果考核（占比 40%）：重点评价 VR/AR 作品（如沉浸式交互应用、虚拟数字人

系统、引擎可视化项目等）的完整性、技术稳定性、视觉设计质量与创新性。

过程考核（占比 30%）：考查学生在项目策划、迭代开发、团队协作中的主动性、沟通协调能力及技术问题解决能力。

职业素养考核（占比 30%）：结合实训日志、阶段性汇报及团队互评，综合评估其设计规范意识、跨领域协作精神与专业责任感。成绩由校企联合评审，按优秀、良好、中等、及格、不及格五级评定，侧重反映学生对接行业需求的综合实践能力。

（5）选修课

选修课考核遵循“多元开放、拓展视野、激发创新”原则，采用灵活多样的评价方式：

考核形式：结合课程特点，选择笔试、专题论文、调研报告、创意方案设计、跨媒介作品创作等形式，鼓励探索 VR/AR 与视觉传达交叉领域的前沿课题。

评价内容：包括课堂参与度、阶段性创作成果、期末综合展示等，重点考查学生在数字艺术、交互叙事、技术美学等拓展方向上的知识迁移与创新思维。

方案制定：每门选修课需在课程标准中明确与课程目标匹配的多元评价方案，强化过程性评价与创造性成果的比重，支持学生个性化发展。

（6）顶岗实习

顶岗实习评价以企业岗位标准为核心，实行“企业主导、学校协同”的双重考核机制：

企业评价（占比 70%）：依据学生在 VR 内容制作、虚拟视觉设计、交互开发等岗位的实际任务完成质量、技术应用熟练度、项目协作表现及职业规范遵守情况，按企业岗位标准进行量化评定。

学校评价（占比 30%）：基于学生提交的实习周志、阶段性总结、最终实习报告及出勤记录等材料，综合评价其知识整合能力、反思深度与成长轨迹。

成绩评定标准（按优秀、良好、及格、不及格四级）：

优秀：超额完成岗位任务，在 VR 视觉设计或技术实现中展现突出创新性，获得企业高度认可；实习报告深入系统，能结合行业前沿提出独立见解。

良好：全面完成岗位任务，能熟练应用专业工具解决实际问题，团队协作顺畅；实习报告结构完整，能较好融合理论与行业实践。

及格：基本完成岗位任务，具备基础操作能力但创新性不足；实习报告内容完

整但分析深度一般。

不及格：未达到岗位基本要求，职业态度或协作能力存在严重不足；实习材料缺失或质量不达标；实习时间未满足规定二分之一者。

所有评价环节均对标虚拟现实行业规范，旨在强化学生的职业适应力与产业贡献度。

十、质量管理

（一）专业建设指导委员会为专业建设出谋划策，提供市场、政策及行业信息，提高专业建设的科学性和合理性。

（二）教学执行组织与教学督导组对课程建设、教学方法的改革与推广、课堂教学质量管理等进行督导与评价。

（三）建立实践教学环节质量管理，制订各实践教学环节的课程标准、评价标准，制订和完善实践教学管理文件，加强校内外实训、顶岗实习的管理。

（四）专业调研组负责本专业的社会需求、毕业生跟踪调查和新生素质调查等工作，为本专业的招生和就业提供支持。

十一、毕业要求

（一）学分要求

本专业必须修满 153 学分方可毕业。其中，公共基础课程 43 学分；专业课程 69 学分；综合实践 41 学分。

（二）课程考核

所有课程需达到合格标准（通常为 60 分以上），且须通过毕业设计答辩。

（三）实践环节要求

1. 顶岗实习

第三学年需完成不少于 6 个月的校外企业顶岗实习，实习岗位须与数字文化传播领域相关（如新媒体运营、影视后期制作、平面设计等）。实习期间需提交实习日志、实习报告，并通过企业导师与校内指导教师的双重考核。

2. 项目实训

参与至少 2 个综合性项目实训（如品牌策划与设计、短视频后期制作、平面设计方案等），要求独立完成从策划、执行到成果展示的全流程，并提交项目作品及分析报告。

3. 技能竞赛

鼓励参与省级及以上数字媒体类技能大赛，获奖经历可作为学分置换或评优依

据。

（四）毕业设计与答辩

1. 选题要求

毕业设计需结合行业真实需求，如社交平台视觉设计、文化展览交互系统设计、可视化场景设计等，体现技术应用与文化创意的融合。

2. 成果形式

提交设计作品（如 H5 页面设计、数字海报、3D 渲染技术等）及设计报告（包含需求分析、创意过程、技术实现、效果评估等）。

3. 答辩考核

由校企专家组成的评审组对设计创新性、技术实现度、文化价值表达等进行综合评定，答辩成绩需达到合格标准。

（五）其他要求

鼓励学生获得与本专业紧密相关的资格证书：“1+X”数字创意建模职业技能等级证书，经专业建设委员会评估后替代专业任选课程 2 学分的课程学分。

附表一

2025级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业教学进程及课程设置表

二级学院：数字与智能技术应用学院						学制：三年						填报人：李晶雪						负责人：张飞刚		
课程 模块	课程 类型	课程编码	课程名称	学时分配			学期及周学时数						学分	考核 方式	备注					
				总学时	理论 学时	实践 学时	一	二	三	四	五	六								
											实习	实习								
公共基础 课程模块	思政课程	160001-02	形势与政策	18	12	6	0.25	0.25	0.25	0.25			1	考查						
		160004	思想道德与法治	54	36	18		3					3	考试						
		160005	毛泽东思想和中国特色 社会主义理论体系概论	36	24	12	2						2	考试						
		160007	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	54	45	9			3				3	考试						
			国家安全教育☆	18	8	10				1			1	考查						
	公共必修课程	130055-130056	大学体育☆	108	36	72	2	2	2				6	考试						
		150003	军事理论（国防教育）	36	18	18	2						2	考查						
		120237	大学生心理健康教育	36	24	12		2					2	考查						
		150033-150036	劳动教育	36	6	30	0.5	0.5	0.5	0.5			2	考查						
	公共限定必修课程	150029-150030	中华优秀传统文化（文学）☆	72	44	28	2	2					4	考查						
		150007-150010	大学英语☆	144	108	36	2	2	2	2			8	考查						
		150001-150002	信息技术	72	18	54	2	2					4	考查						
		150051-150052	大学生职业生涯规划 和就业指导	18	6	12	0.5	0.5					1	考查						
		150053-150054	大学生创新创业基础	18	12	6			0.5	0.5			1	考查						
	公共必修小计			720	397	323	13.25	14.25	8.25	4.25	0	0	40							
	公共选修课程	160006	四史	18	12	6				1			1	考查						
		150028	数字文化与智慧游戏	18	10	8	1						1	考查						
		150031-150032	公共美育☆	18	10	8	0.5	0.5					1	考查						
		公共选修小计		54	32	22	1.5	0.5	0	1	0	0	3							
	公共基础课程合计			774	429	345	14.75	14.75	8.25	5.25	0	0	43							
专业 课程模块	专业必修课程	190024	美术基础 *	108	64	44	6						6	考试						
		190025	影视视听语言	108	36	72	6						6	考查						
		190105	图像处理艺术	54	36	18		3					3	考查						
		190106	影视剪辑*	108	64	44		6					6	考试						
		190107	虚拟现实概述	18	18					1			1	考查						
		190108-190109	UE5/Unity3d应用开发 *	216	66	150			6	6			12	考查						
		190110-190111	PBR材质制作 *	180	40	140			2	8			10	考试						
		190115-190117	UE高清渲染详解 *	72	36	36			2	2			4	考试						
		190123-190124	三维制作技术 *	144	36	108			7	1			8	考查						
	专业必修课程小计			1008	396	612	12	9	17	18	0	0	56							
	专业选修课程	190125	虚拟现实应用技术开发	72	54	18				4			4	考查						
		190126-190127	视效合成	90	72	18			2	3			5	考查						
		190128	艺术考察	72	36	36			4				4	考查						
		专业选修课程小计		234	162	72	0	0	6	7	0	0	13							
	专业课程合计			1242	558	684	12	9	23	25	0	0	69							
综合实践 模块	军事技能			36	0	36	36						2	考查	军事技能训练21天。					
	认识实习（实训）			72	0	72	18	18	18	18			4	考查	1-4学期均开设，累计至少8周。					
	安全教育			36	0	36	9	9	9	9			2	考查	每月两次，利用班会时间。					
	社会实践			54	0	54	18	9	18	9			3	考查	寒假一周，暑假两周。					
	毕业设计			72	18	54						72	4	考查						
	岗位实习			468	0	468					324	144	26	考查						
	综合实践合计			738	18	720	81	36	45	36	324	216	41		课程按教学周计算，换算为学期总课时					
学时、学分总计			学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六	学分	总计为：公共基础课程合计，专业课程合计，综合实践合计三项之和，并计算理论和实践学时占总学时百分比。							
			2754	1005	1749	562.5	463.5	607.5	580.5	324	216	153								
			百分比	36.5%	63.5%	20.4%	16.8%	22.1%	21.1%	11.8%	7.8%									
公共基础课占总学时百分比			28.1%																	
选修课占总学时百分比			10.5%																	
实践教学占总学时百分比			63.5%																	
开设课程门数			35																	
考试课程门数			8																	

注：16-18学时计1学分，专业核心课程后标注“*”，书院课程后标注“☆”；严格按照国家文件，学生需达到毕业标准。

附表二

2025 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业学期教学周数分配表

<div>周次</div> <div>学期</div>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一			★	★	■	■	■	■	△	△	△	△	■	△	△	■	△	■	■	●
二	☆	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	△	△	●
三	☆	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	△	△	●
四	■	△	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	■	△	△	●	
五	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
六	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	○	○	○	○								

说明：1.教学单位依据上级文件，学校实际，专业内涵建设，科学安排每学期周教学。

2.符号：★--军训，☆—社会实践，■-理论教学，▲—实习，△-校内实训，○-毕业设计，●-考试