岳阳职业技术学院
YUE YANG VOCATIONAL&TECHNICAL COLLEGE

数字媒体技术专业（VR 方向）

人才培养方案

（2021 级）

专 业 代 码：510204

专业负责人：吴平

制订人：

岳阳职业技术学院：吴平、谭建伟、鲁芳

新迈尔（北京）科技有限公司：许龙、康海龙、姜小虎

制定时间：2021 年 5 月

目录

一、专业名称及代码.....1
二、入学要求.....1
三、修业年限.....1
四、职业面向和职业证书.....1
五、培养目标与培养规格.....2
六、课程设置及要求.....4
七、教学进程总体安排.....25
八、实施保障.....32
九、毕业要求.....40
十、附录.....40
附录 1：.....41
附录 2：.....49
附录 3：.....50
附录 4：.....51
附件 5：.....52

一、专业名称及代码

（一）专业名称

数字媒体技术专业（VR 方向）

（二）专业代码

510204

（三）专业群

健康信息服务专业群。

二、入学要求

高中阶段教育毕业生、中等职业学校毕业生或同等学力者。

三、修业年限

（一）学制

标准学制 3 年；弹性学制为 3～6 年。

（二）学历

大学专科。

四、职业面向和职业证书

（一）职业面向

1.数字媒体技术专业（VR 方向）毕业生职业发展路径（表 1）

表 1　数字媒体技术专业（VR 方向）毕业生职业发展路径

岗位类型	岗位名称
目标岗位	三维建模师、三维渲染师、UE4 美术师、UE4 地编设计师
发展岗位	UE4 产品开发工程师、UE4 高级地编、技术经理、技术总监
迁移岗位	游戏美术师、动画设计师、产品渲染师

2.数字媒体技术专业（VR 方向）职业面向（表 2）

表 2　数字媒体技术专业（VR 方向）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/技术领域	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书举例
电子信息大类（51）	计算机类（5102）	动漫、游戏及其他数字内容服务（030408）	软件和信息技术服务 业（65） 广播 、 电视 、 电 影和 影视录音制作业 （87）	三维建模师 三维渲染师 UE4 美术 UE4 地编设计师	AR/VR 技术运用及开发； 数字创意建模职业技能等级证书（中级及以上）

（二）职业证书

1.通用证书（表 3）

表 3　数字媒体技术专业（VR 方向）通用证书一览表

证书名称	颁证单位	建议等级	融通课程
高等学校英语应用能力考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	A 级及以上	大学英语
普通话水平测试等级证书	湖南省语言文字工作委员会	三级甲等及以上	大学语文 普通话
计算机全国计算机等级证	教育部考试中心	一级及以上	信息技术

2.职业资格证书/职业技能等级证书/执业资格证书（表 4）

表 4　数字媒体技术专业（VR 方向）职业资格证书/职业技能等级证书/执业资格证书证书一览表

证书名称	颁证单位	建议等级	融通课程
AR/VR 技术运用及开发	工业和信息化部教育与考试中心	中级	室内外写实场景渲染、VR 引擎场景美术、UE4 蓝图应用、UE4 交互可视化设计
数字创意建模职业技能等级证书	中科视讯	中级	三维软件基础、3dmax 软件应用、Photoshop 软件应用、场景设计与建模、室内外写实场景渲染

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业立足湖南数字媒体行业，服务地方经济，培养理想信念坚定、德技并修，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、

职业素养和创新意识，具有吃苦耐劳、执着、担当、精益求精、开放的现代骆驼精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，通过学习能够从事三维建模、贴图绘制、引擎灯光、引擎地形模块编辑、引擎后期处理等相关工作岗位，毕业 3-5 年后可从事 UE4 产品开发工程师、UE4 高级地编等岗位的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1.素质目标

Q1.坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感;

Q2. 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识;

Q3.具备良好的政治思想素质、职业道德素质、法制意识、诚信意识和团体意识；

Q4.具有较高的人文素质、基本的文学艺术修养和现代企业素质，并有一定的美学知识和健康的审美观，对自然、社会和艺术的美具有初步的鉴赏力；

Q5.具有良好的身体素质和健康的心理素质，具有积极的人际交往意识和与人合作的能力，能吃苦耐劳。

Q6.具有运用所学知识分析和解决问题的能力，具有一定的自学能力、获取信息的能力和创新能力；

Q7.了解数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力；

Q8.具有良好的数字媒体技术及相关基础知识；

Q9.具有较强的数字媒体设计制作、传输处理的能力；

Q10.具备数字媒体制作设备与软件的使用能力;

2.知识目标

K1. 掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论的基本原理和方法；

K2. 掌握英语的基本语法，能进行英语阅读与表达，英语词汇达到 4000 左右；

K3.掌握较扎实的自然科学知识、人文社会科学知识；

K4.掌握数字绘画基础知识;

K5.掌握 3ds Max/amya 软件的使用方法和技巧；

K6.掌握 VR 场景设计流程及规范；

K7.掌握 VR 产品设计基本知识；

K8.掌握 VR 渲染设计基本知识；

K9.掌握 VR 三维建模和动画制作基本方法；

K10.掌握 VR 引擎场景美术基本知识；

K11.掌握 VR 场景材质设计基本知识；

K12.掌握 VR 虚拟现实中蓝图（可视化编程）等核心交互技术；

K13.掌握使用 Unity3D、UnrealEngine4 进行 VR 交互项目设计与制作;

3.能力目标

A1.具备职业生涯规划能力；

A2 具有熟练操作和使用计算机的能力；

A3.具有探究学习 、终身学习 、分析问题和解决问题的能力;

A4.具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力;

A5.具有初步的外语应用能力，能阅读本专业的外文材料，具有一定的国际视野和跨文化交流、竞争与合作能力;

A6.具备掌握资讯、计划、决策、实施、检查和评价六步骤的专业学习方法;

A7.具备自我拓展，学习本专业新技术、设计新方法的能力;

A8.具有应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏 、增强现实 、或虚拟现实等应用的能力;

A9.具有综合运用 3dmax、ue4 等相关软件进行项目制作的能力;

A10.具有较强的 VR 三维建模和动画制作能力；

A11.具备 VR 虚拟现实中蓝图（可视化编程）等核心交互技术能力；

A12.具备使用 Unity3D、UnrealEngine4 进行交互项目设计与制作的能力。

六、课程设置及要求

（一）课程体系

1.典型工作任务分析与课程设置

通过专业调研，整理数字媒体技术专业（VR 方向）典型工作任务，并梳理典型工作任务与之对应课程和培养规格关系见表 5。

表 5　数字媒体技术专业（VR 方向）岗位典型工作任务与专业课程设置一览表

职业岗位	典型工作任务	课程	对应培养规格
三维建模师	任务 1：道具建模 任务 2：简单场景建模 任务 3：复杂场景建模 任务 4：角色建模 任务 5：角色雕刻	三维软件基础 3dmax 软件应用 场景设计与建模 室内外写实场景渲染 Illustrator 软件应用 Photoshop 软件应用	Q1-Q10、K1-K6、K9、A1-A7、A9、A10
UE4 美术师	任务 1：场景搭建 任务 2：贴图绘制 任务 3：环境氛围渲染 任务 4：引擎后期处理	Photoshop 软件应用 场景设计与建模 室内外写实场景渲染 VR 引擎场景美术 UE4 蓝图应用	Q1-Q10、K1-K11、A1-A10
三维渲染师	任务 1：灯光测试 任务 2：材质调节 任务 3：UV 贴图绘制 任务 4：渲染测试输出 任务 5：后期软件后期处理	室内外写实场景渲染 VR 引擎场景美术 Photoshop 软件应用	Q1-Q10、K1-K11、A1-A10
UE4 地编设计师	任务 1：三维模型导出 任务 2：引擎的地形模块编辑 任务 3：引擎灯光设置 任务 4：后期效果光影烘焙	场景设计与建模 室内外写实场景渲染 VR 引擎场景美术 UE4 蓝图应用 UE4 交互可视化设计	Q1-Q10、K1-K13、A1-A112

2.课程体系

数字媒体技术专业（VR 方向)课程主要包括公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程和综合类实践教学环节。其中，公共基础课程包括公共基础必修课程、公共基础限修课程和其他素质类特色课程；专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程等，并涵盖有关实践性教学环节；综合类实践教学包括综合实训、跟岗实训、毕业实习和 1+X 证书考证等（表 6），共计 54 门课，2906 学时，149 学分。

表 6　　课程体系一览表

序号	课程模块	课程门数	学分小计	主要课程或教学环节
1		12	23.5	军事理论、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、形势与政策、“四史”教育（选

	公共基础必修课程			择性必修）、体育、劳动教育、心理健康教育、职业生涯规划、就业指导、创业基础、中国传统文化
2	公共基础限选课程	5	18	三选一（马克思主义理论类、职业素养类、健康类）语文化类课程四选一（大学语文、应用写作、演讲与口才、普通话）、大学英语、大学美育、信息技术
3	其他素质类特色课程	3	3	任选课：新时代新思想前沿热点、红船精神与时代价值、延安精神概论、解码国家安全、生活中的社会学、急救与自救技能、艾滋病性与健康、人类与生态文明、生态文明；选修 3 门
4	专业基础课程	6	19	设计素描、设计色彩、三大构成、三维软件基础、Photoshop 软件应用、Illustrator 软件应用
5	专业核心课程	6	25.5	3dmax 软件应用、场景设计与建模、室内外写实场景渲染、VR 引擎场景美术、UE4 蓝图应用、UE4 交互可视化设计
6	专业拓展课程	7	12	限选课：ZBrush 软件综合应用、虚拟环境创建全流程、虚拟现实交互设计 任选课：CORELDRAW 、FLASH 动画设计与制作 、多媒体技术 、图形图像设计基础 、动效制作 、商用移动 UI 设计与制作、虚拟现实应用设计 、增强现实应用设计
7	综合实践教学环节	17	49	入学教育、军事技能、劳动实践、思政课实践、志愿服务及其他社会公益活动、创新创业实践、认知实习、跟岗实训、次世代角色全流程实训、虚拟现实交互综合实训、1+X 证书：数字创意建模、技能抽查综合实训、毕业考试、顶岗实习、毕业设计与答辩
合计		59	149	

（二）课程教学要求

1.公共基础必修课程设置及要求

主要开设军事理论、思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、“四史”教育（选择性必修）、体育、劳动教育、心理健康教育、职业生涯规划、就业指导、创业基础、中国传统文化 14 门课，共计 23.5 学分。

（1）军事理论课

①课程目标：通过本课程的教学，了解和掌握中国国防、军事思想、战略环境、军事高技术和信息化战争的基础理论、基本知识，具备初步的军事理论素养，能运用所学军事理论知识分析解决现实军事领域军事高技术和信息化战争的基础理论、基本知识的基本问题，从而增强国防观念和国家安全意识，坚定为建设

强大国防贡献力量的理想信念。

②主要内容：课程主要内容了解中国国防、军事思想、战略环境、军事高技术、信息化战争等。

③教学要求：本课程针对大学生对我国国防历史和国防建设的现状及其发展趋势，熟悉国防法规和国防政策的基本内容；明确我军的性质、任务和军队建设指导思想，掌握国防建设和国防动员的主要内容，增强依法建设国防的观念。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，主要是线上考勤、讨论互动、作业等；终结性考核占 40%，主要采用期末线上考查。

（2）思想道德与法治

①课程目标：本门课程以中国特色社会主义新时代背景下青年大学生肩负的历史使命和时代责任为切入点，以培养担当民族复兴大任的时代新人为主线，以思想引导、道德涵化、法治教育为主体内容，最后落脚到行为的养成，促进大学生思想道德素质和法治素养的提升。

②主要内容：课程主要内容进行社会主义思想道德教育和法治教育，帮助学生提升思想道德素质和法治素养，解决成长成才过程中遇到的实际问题。

③教学要求：本课程针对大学生入学后在成长成才过程中所遇到的思想困惑、道德遐思、法律疑问而展开，以问题为导向，将理论与实践相结合，引导同学们去观察、思考、选择。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，主要是线上考勤、讨论互动、作业等；终结性考核占 40%，主要是期末试卷考试。

（3）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

①课程目标：本课程以马克思主义中国化为主线，集中讲授马克思主义中国化理论成果，坚定学生对马克思主义的信仰、社会主义的信念、中国共产党的信任，树立正确的历史观点、世界视野、国情意识和问题意识，增强分析问题、解决问题的能力。

②主要内容：以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果

的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。重点是全面把握习近平新时代中国特色社会主义思想。

③教学要求：

理论教学：使学生对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加深刻的认识；对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更加透彻的理解。

实践教学：采取教师辅导和学生社会实践相结合的形式，以学生为主，可以结合学生毕业实习、团委的社会调查项目等进行社会实践调查。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，采用课前任务、课堂考勤、课中活动、课后作业、单元测试等方式，利用智慧课堂平台进行评价和数据统计；终结性考核占 40%，主要采用期末试卷考试。

（4）形势与政策

①课程目标：通过本课程的学习，让学生适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，使大学生在改革开放的环境下有坚定的立场、有较强的分析能力和适应能力。

②主要内容：本课程主要包括党的理论创新最新成果专题、全面从严治党形势与政策的专题、我国经济社会发展形势与政策的专题、港澳台工作形势与政策的专题、国际形势与政策专题等四大板块主要内容。

③教学要求：教学坚持以马克思主义立场、观点和方法，结合中华民族发展史、中国共产党史、中华人民共和国史、改革开放史和世界社会主义发展史，结合大学生思想实际，科学分析当前形势与政策，准确阐释习近平新时代中国特色社会主义思想。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%,主要通过教学过程中的手机考勤、线上线下课堂互动、在线作业各占 20%；终结性考核占 40%，为线上考试。

（5）体育

①课程目标：本课程以预防职业病为基础，培养大学生养成终身锻炼意识；

以专业、职业为教学导向，增强大学生的运动兴趣，提高运动技能；以思想品德教育为主线，贯穿于体育教学及运动中，培养大学生的爱国主义和集体主义意识，养成正确的审美观，树立正确的体育道德观，形成团结合作，勇于拼搏的思想品质。

②主要内容：本课程根据大学生职业特性，从医护礼仪广播体操、太极扇、太极拳、篮球、羽毛球、健美操等多个体育项目中，选择与大学生专业相联系的运动项目进行教学，切实激发学生的体育运动兴趣，增强学生的运动积极性，提高学生的终身体育意识，预防职业病。

③教学要求：课程教学主要采取讲练式教学、模拟式教学、分组练习教学、多媒体教学法等多种教学手段，以网络资源与现场练习相结合的方式，简化教学重难点，易于学生学习掌握运动技能，从而激发学生的运动热情。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，包括教学过程中的考勤、课堂练习、实践作业等；终结性考核占 40%，考核方式为现场项目考试。

（6）心理健康教育

①课程目标：本课程旨在使学生明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。

②主要内容：本课程集知识传授、心理体验与行为训练为一体，教学内容包括大学生心理健康、大学生自我意识与人格发展、学习心理、人际交往、恋爱与性心理、情绪管理、压力与挫折应对、生命教育与心理危机应对 8 个模块。

③教学要求：应本着“理智启迪与情感培养相结合，知识传授与案例分析相结合，课堂练习与情景体验相结合，教师引导与学生参与相结合”的教学思路，打破单一的知识讲授的教学方式，采取灵活多样的教学方法，使大学生心理健康课程成为一门具有自己鲜明特色的素质教育课程。

④考核评价：本课程的评价主要采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，包括出勤 10%，平时作业 20%，课堂参与 30%；终结性考核占 40%，即期末开卷考试。

（7）劳动教育

①课程目标：本课程的课程重在培育学生的劳动观念、劳动技能和劳动品质，以动手实践为主要方式，帮助学生深入了解勤劳、节俭、艰苦奋斗等中华民族传统美德，加强对学生辛勤劳动、诚实劳动、合法劳动等方面的教育，帮助学生树立正确的劳动观念，强化劳动精神、劳模精神、工匠精神教育，培养必备的劳动能力，养成良好的劳动习惯和品质，践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务。

②主要内容：本课程由四个模块组成，具体介绍了中华优秀传统劳动文化、习近平新时代中国特色社会主义劳动思想、劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动与就业、社会实践与志愿服务、劳动安全与劳动保护等。

③教学要求：本课程旨在引导学生接受劳动观念和创新精神的熏陶，养成良好的劳动行为习惯，形成乐于交流、善于合作的团队意识和不断进取的创新精神，切切实实地感受、体会到最光荣、最崇高、最伟大、最美丽的劳动价值，进而尊重劳动、热爱劳动、崇尚劳动，让学生增强职业荣誉感，感受和体会平凡劳动中的伟大。

④考核评价：本课程的评价采用形成性评价与终结性评价相结合的形式，形成性评价主要包括课程学习情况、课堂表现、任务完成情况、出勤率等，占 50%；终结性评价包括期末考试与综合实践，占 50%，主要是期末试卷考试。

（8）信息技术

①课程目标：通过理论知识学习、技能训练和综合应用实践，使学生的信息素养和信息技术应用能力得到全面提升。本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。

②主要内容：本课程由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块是必修或限定选修内容，是高等职业教育专科学生提升其信息素养的基础，包含文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任六部分内容。拓展模块是选修内容，是高等职业教育专科学生深化其对信

息技术的理解，拓展其职业能力的基础，包含信息安全、项目管理、机器人流程自动化、程序设计基础、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链等内容，各院（系）可根据国标有关规定，结合专业需要和学生实际情况，自主确定拓展模块教学内容。

③教学要求：

教学模式：采用线上线下混合式教学，线上：在“智慧职教”平台 MOOC 学院开设“健康信息技术”在线开放课程，学生可以通过电脑网页端学习，也可以通过 “云课堂-智慧职教” 手机 app 进行学习。线下：课前，教师在“智慧课堂”发布学习任务，“信息技术”、“健康信息技术”线上课程同步推送学习资源，学生使用“智慧课堂”手机微信端查看学习任务，并根据任务要求用“智慧职教”手机 APP 自主学习线上课程并完成相关测试；课中，采用案例教学法、项目引导、任务驱动教学法、情境教学法等多种教学方法相结合的教学手段，理论教学和实训操作相结合；授课采用智慧课堂点名签到，教学软件（屏幕广播）+课件、网络+交流讨论，以及边讲、讲看、边做、边讨论等多种教学手段，实施以学生为主体、教学为主导的翻转课堂，在做中学、学中做，做到“教、学、做”合一，同时注重培养学生的自主学习能力；课后，教师在“智慧课堂”发布课后任务，学生在指定时间内完成并提交。

教学条件：理实一体多功能教室。

教师配备：现有专业教师 14 人，具有硕士学位以上的教师 2 人，计算机应用副教授 6 人、讲师 8 人，高级职称授课率 100%。专业兼职教师 10 人，具有硕士学位以上的教师 2 人，计算机应用副教授 4 人、讲师 6 人。

④考核评价：采用形成性评价与终结性评价相结合的形式，形成性评价占 60%，主要是线上微信智慧课堂考勤、讨论互动和 MOOC 学院在线开放课程的相关测试及线下平时理实一体化机房上交的项目；终结性评价占 40%，主要采用期末线下理实一体化机房考查。

（9）大学美育

①课程目标：本课程以马克思主义美学思想为指导，培养学生的审美意识、审美观点，提高学生的审美能力和创造美的能力，从而塑造审美的人生境界，培养和谐完美的人格。

②主要内容：本课程包括对美学理论的阐释，又有美的现象和形态的生动呈现具体分析，包括美学导论、美术之美、诗歌之美、戏剧之美、人生之美等主要内容。

③教学要求：通过课程教学，全面提高学生的思想道德素质和科学文化素质，完善审美心理结构，促进身心健康，从而造就新时代个性丰富、人格完美的社会主义建设者和接班人。

④考核评价：本课程的评价本课程的评价采用形成性评价与终结性评价相结合的形式，形成性评价占 60%，主要是线上考勤、讨论互动、线上作业等；终结性考核即期末考试，期末考试成绩占学期总成绩的 40%。

（10）职业生涯规划

①课程目标：通过本课程的学习，学生可以较为清晰地认识自己的个人特性、职业的特性及相关的职业分类知识；把握职业选择的原则和方向；基本了解职业发展的阶段特点；树立良好的社会责任感及融入社会工作的自信心，具备正确的价值观、就业观和职业观。

②主要内容：本课程主要教学内容分了解职业、了解职业能力、剖析职业性格、探索职业兴趣、澄清职业价值观、职业生涯决策与规划六部分，介绍职业特点、发展趋势，帮助学生完成对自我职业能力、性格、兴趣、价值观的探索，并教授学生生涯决策和生涯规划的基本方法。

③教学要求：依据教学内容安排，自我职业认知及职业生涯规划是本课程教学重点，生涯决策技术是教学难点，为了促进学生更好地掌握教学重点，理解教学难点，教师可采用在线平台进行课前理论知识预习、案例分析讨论、课堂头脑风暴、现场测评、社会调研等方法实施教学。

④考核评价：课程评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性评价分别考查学生在课前、课中、课后三环节的学习情况，课前考核主要检查线上理论知识预习及参与讨论情况，课中考核检查课堂活动参与情况，课后考核检查学生作业完成情况。过程性考核占总成绩分值 60%；终结性考核主要检查学生职业生涯规划书完成情况，占总成绩分值 40%。

（11）就业指导

①课程目标：过本课程的学习，学生可以掌握基本的劳动力市场信息；详细了解国家的就业形势及政策；掌握信息搜索与甄别的基本技能；掌握求职面试的

基本技能；了解企业文化基本要求；树立良好的社会责任感及融入社会工作的自信心，具备正确的价值观、就业观和职业观。

②主要内容：本课程主要教学内容分求职准备、就业指导、择业指导、职业适应与发展、权益保护五个部分，介绍就业相关形势与政策，教授就业过程中所需要的信息检索、求职材料制作投递、应聘面试等知识技巧，并以职业规范、职业道德、企业文化为突破口，促进学生向职场人的角色转换。

③教学要求：依据教学内容安排，求职准备、就业指导、职场适应是本课程的教学重点，面试策划是教学难点，为了促进学生更好地掌握教学重点，理解教学难点，教师可采用在线平台进行课前理论知识预习、案例分析讨论、课堂头脑风暴、团队合作、情境模拟等方法实施教学。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性评价主要考核学生在线学习情况，课前考核主要检查线上理论知识预习及参与讨论情况，课中考核检查课堂活动参与情况，课后考核检查学生作业完成情况。过程性考核占总成绩分值 60%；终结性考核主要检查学生求职材料制作完成情况，占总成绩分值 40%。

（12）创业基础

①课程目标：通过本课程的学习，学生详细了解大学生创业的优惠政策，掌握创业所需的基本知识与技巧，树立良好的社会责任感及融入社会工作的自信心，具备一定的创业意识与素质。

②主要内容：本课程包括创业准备、把握创业机会、组建创业团队、创业资源整合、商业模式设计与创新、制定商业计划书、创业风险识别与管控、新企业创办与管理等八个方面的内容。

③教学要求：按照教学内容安排，本课程的教学重点为把握创业机会、组建创业团队、创业资源整合、商业模式设计与创新、制定商业计划书、创业风险识别与管控，教学难点为商业计划书的撰写。教师可通过理论讲授、案例分析、分组讨论、任务驱动、演示、实操、体验、启发引导、头脑风暴、创业竞赛活动等教学方法促进教学重难点的理解与掌握。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性评价分别考查学生在课前、课中、课后三环节的学习情况，课前考核主要检

查线上理论知识预习及参与讨论情况，课中考核检查课堂活动参与情况，课后考核检查学生作业完成情况。过程性考核占总成绩分值 60%；终结性考核主要检查学生创业计划书完成情况，占总成绩分值 40%。

（13）中国传统文化

①课程目标：本课程旨在激发学生学习中国传统文化的兴趣，增加学生在传统文化方面的积累和精神积淀。让学生掌握并传承中国传统文化的基本精神，了解中国传统哲学、文学、宗教文化精髓，培养学生对中国传统文化的热爱敬畏之情，使其具有较好的审美情趣和审美能力。

②主要内容：根据教材本课程由 10 个项目组成。这十项内容较全面地囊括了中国传统文化的精髓。通过由“文化热线”“核心点击”“相关链接”“互动平台”等主要模块构成，教学实践设计了“活动设计”“思维空间”“各抒己见”等环节，既系统介绍中国传统文化的基本精神和基本知识，又着力引导学生从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象，培养学生对民族文化的感情和担当大任的历史责任感。

③教学要求：在课堂教学上，注重启发式教学，开展案例教学、仿真教学、情景教学、讨论教学等。同时加强实践教学，如利用寒暑假社会实践要求学生发掘家乡的传统文化，并写出相应的论文。

④考核评价：本课程的评价主要采用采用形成性考核和终结性考核相结合的方式。形成性考核包括平时作业、课堂表现、学生自评，形成性考核的成绩占学期总成绩的 60%；终结性考核即期末考试，期末考试成绩占学期总成绩的 40%。

（14）“四史”教育

①课程目标：课程以党史教育为重点的四史教育，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面落实立德树人根本任务，教育引导学生弄清楚当今中国所处的历史方位和自己所应担负的历史责任，深刻理解中华民族从站起来、富起来到强起来的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑，增强听党话、跟党走的思想和行动自觉，牢固树立中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信、文化自信。

②主要内容：课程重点内容是党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，要求学生认识世情、国情、党情，深刻领会习近平新时代中国特色社会主义

思想。

③教学要求：大学阶段重在增强使命担当，引导学生矢志不渝听党话跟党走。高中阶段重在提升政治素养，引导学生衷心拥护党的领导和我国社会主义制度。初中阶段重在打牢思想基础，引导学生把党、祖国、人民装在心中，强化做社会主义建设者和接班人的思想意识。小学阶段重在启蒙道德情感，引导学生形成爱党、爱国、爱社会主义、爱人民、爱集体的情感，具有做社会主义建设者和接班人的美好愿望。

④考核评价：本课程的评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式，过程性考核占 60%，主要是线上考勤、讨论互动、作业等；终结性考核占 40%，主要是线上考试。

2.专业基础课程设置及要求

主要开设有设计素描、设计色彩、三大构成、三维软件基础、Photoshop 软件应用、Illustrator 软件应用 6 门必修课程，共计 6 门课程 19 学分。

（1）设计素描

①课程目标：通过本门课程的学习，培养学生了解素描的工具、材料和使用方法；掌握素描造型的一般规律和法则，能正确表现素描造型中的形态关系，具有基本的素描造型能力，培养学生的艺术感知能力和鉴赏能力。

②主要内容：本课程内容包括素描的明暗规律和物体结构关系认知，简单石膏几何体的画法，复杂几何体组合画法及静物写生。

③教学要求：本课程主要训练学生的造型技能，以课堂临摹与写生为主，讲练结合，包括老师示范和学生作品展示，答疑、指导、循序渐进、由简单到复杂，培养学生的空间造型能力。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（2）设计色彩

①课程目标：通过本门课程的学习，了解色彩产生的原理；掌握色彩观察的方法、表现方法及搭配原则，掌握色彩的情感表达；提高色彩的感觉与表达能力，能进行色彩归纳，能运用色彩表现画面；培养学生的审美能力，提高艺术修养。

②主要内容：本课程内容包括理论教学与实践教学两大部分。主要包括色彩基本原理，色彩表现的工具应用，色彩表现及类别，设计色彩的概念与应用，色彩的情感与表现等。

③教学要求：本课程以课堂临摹与写生为主，讲练结合，包括老师示范和学生作品展示，答疑、指导、循序渐进、由简单到复杂，培养学生的色彩的感知能力与表现能力。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（3）三大构成

①课程目标：本课程为专业基础课程。主要包括平面构成，色彩构成，立体构成三个模块的知识点。培养学生今后在设计工作中必须具有的抽象思维能力、空间立体思维能力、色彩的构成思维、工艺手工制作能力、对形式美法则的灵活应用能力、色彩综合运用能力、对点线面的综合运用能力等等,为后续的专业学习打好基础。

②主要内容：本课程内容包括平面、色彩及立体构成。平面构成是在平面设计中创造形象，处理形象与形象之间的联系，按美的法则构成，设计出所需的图形。色彩构成主要了解色彩构成的基本原理，色彩的作用与三要素，色彩的配置及色彩与心理，情感。

③教学要求：本课程训练学生的设计表能力，初步掌握三大构成的设计方法和规律。采用课堂讲练结合的方法，包括经典作品展示，教师讲解，学生吸取作品中的精华，并运用到平时的作业中，通过老师的答疑解惑、循序渐进、由简单到复杂，培养学生的设计表现能力。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（4）Photoshop 软件应用

①课程目标：通过本门课程的学习，让学生了解 Photoshop 软件界面、基本工具及快捷键的使用方法；掌握图象的创意合成技术，图像的调色、绘制、精修技巧，各类应用环境下图像的规范设置，具备数字绘画的能力；

②主要内容：本课程内容包括 Photoshop 安装、界面及应用领域，规范设置和多种图像选择方法，常用的修图工具、矢量工具的应用技巧、图层的应用环境、图层蒙版和图像通道,常用的图像绘制技法、滤镜使用方法、图层效果应用以及图像调色技巧等。

③教学要求：本课程以案例教学为主，运用企业或商家的经典案例进行分析，引导学生熟悉本软件的各类工具的使用方法和技巧。通过项目教学、任务驱动的教学方法，完成多个项目任务的制作，熟悉软件的制作流程，达到商用目的。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（5）三维软件基础

①课程目标：通过本课程的学习，让学生初步了解三维基础场景搭建的方法与技巧，三维基础灯光构建的基本原理，渲染基础设置的规范，为后续专业核心课程的学习做一个较为全面的认知与学习准备。

②主要内容：本课程内容包括软件的基础界面操作，道具模型制作，UV 展开，室内外场景模型制作，灯光构建，效果图渲染输出等课程内容。

③教学要求：本课程教学方法以案例教学与项目任务驱动为主，设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、

情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）。

（6）Illustrator 软件应用

①课程目标：通过本门课程的学习，让学生了解 Illustrator 安装、界面及应用领域，熟悉掌握 Illustrator 的文件设置规范、矢量图的基本知识与绘制方法；熟练掌握路径的绘制方法、适量路径的编辑技巧；熟悉掌握文字的排版技巧、LOGO 和 ICON 的绘制；熟悉掌握形象的绘制方法以及矢量图的输入格式，具备印前设计与 Web 端的图形制作的能力。

②主要内容：本课程有 8 个课程内容，涵盖了 Illustrator 安装、界面及应用领域、Illustrator 的文件设置规范、路径的绘制、文字的排版、LOGO 和 ICON 的绘制、卡通形象的绘制以及矢量图的输入格式。

③教学要求：本课程教学方法以案例教学与项目任务驱动为主，设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

3.专业核心课程设置及要求

主要开设三维软件基础、场景设计与建模、室内外写实场景渲染、VR 引擎场景美术、UE4 蓝图应用、UE4 交互可视化设计共计 6 门课程，共计 25.5 学分。

（1）3ds Max 软件应用

①课程目标：通过本课程的学习，具备运用 3DS MAX 软件进行作三维模型制作方法与技巧，能够独立制作建筑、室内、地形等各类场景模型的能力；

②主要内容： 本课程内容包括 3ds Max 基础操作、基础命令、基础建模方

法、材质灯光基础、相机构图基础、全场景渲染基础。

③教学要求：本课程以案例教学与项目任务驱动为主,设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（2）场景设计与建模

①课程目标：了解不同模型场景（如建筑、室内、地形等）VR 建模制作需求；熟练掌握 3ds Max 各个基本功能模块的使用方法，不同类型场景模型技术规范及制作技法，具备照片建模能力与场景设计能力，能够独立完成时室内外复杂及简单场景的制作的能力，具备自主探究学习，团队协助的能力。

②主要内容：本课程内容包括模型场景（如建筑、室内、地形等）VR 建模制作需求、场景建模流程规范、3ds Max 各个基本功能模块的使用、建筑设计场景建模、室内设计场景建模、景观设计场景建模。

③教学要求：本课程以案例教学与项目任务驱动为主,设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（3）VR全景室内外场景渲染

①课程目标：了解建筑类室内外渲染基本流程规范；掌握各类色彩，质感，光学设计的基础知识。掌握建筑场景渲染、景观场景渲染、游戏场景渲染、电商产品渲染等专业知识；具备运用 3DMAX 软件制作各种室内外场景、道具的材质贴

图及灯光渲染能力，具有自主探究学习，合作学习，与人合作的素质。

②主要内容：本课程内容包括建筑类室内外渲染基本流程规范，各种色彩、质感、光学设计的基础，3DMAX 软件制作各种室内外场景、道具的材质贴图及灯光渲染。

③教学要求:本课程以案例教学与项目任务驱动为主,设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（4）VR 引擎场景美术

①课程目标：了解各种色彩，质感，光学设计的基础知识，掌握各类 VR 引擎灯光设计；能熟练运用 Unity3d 或 UE4（主要为 UE4 引擎）引擎制作各种室内外场景设计及灯光材质调节能力，具有自主探究学习，合作学习，与人合作的素质。

②主要内容：本课程内容包括各种色彩，质感，光学设计的基础知识、各种室内外场景引擎材质调节与引擎灯光构建。

③教学要求：本课程以案例教学与项目任务驱动为主,设置课前、课中、课后三个环节完成“做中学，学中教”，引导学生完成任务，在任务中体验学习。主要采用的教学方法包括：演示法、讲授法、项目教学法、陷阱教学法、情景教学法等。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：采用过程性考核与终结性考核相结合的形式。过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%,线下技能考核占总成绩 40%）

（5）UE4 蓝图应用

①课程目标：了解 UE4 引擎交互开发应用、虚幻引擎蓝图基础知识；掌握虚

幻引擎蓝图交互技巧；能用虚幻引擎制作蓝图交互以及规划、开发、发布等工作，具有引擎开发、团结协作素养。

②主要内容：本课程涵盖了 3 个模块内容，包括交互程序开发应用基础，虚幻引擎蓝图基础，虚幻引擎蓝图交互、及规划、开发、发布。

③教学要求：采用线上、线下的混合式的教学模式，其中线上教学由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成。线下教学设置课前、课中、课后三个环节，课前检查学生的复习和预习结果。课中使用演示法、讲授法、陷阱教学法、情景教学法，通过 VNC 或者极域软件，实现理论层面上的一对一教学，面对面教学。课后布置课后作业，并且认真检查学习成果。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：本课程含线上考核和线下考核两个部分。线上考核由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成，占总成绩的 10%；线下考核由过程性考核和终结性考核组成，过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%，其中平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%；终结性考核以技能考核为主，通过机试进行，占总成绩的 50%。

（6）UE4 蓝图交互设计

①课程目标：了解 PC 端交互程序开发，HTCVIVE 端交互程序开发，掌握项目管理基本技巧；能够进行 PC 端和 HTCVIVE 端交互程序开发；能确认客户需求、制定项目计划书、项目分配、项目过程监管、客户反馈及修改、项目交付与总结等基本技能。具有诚实守信、谦虚谨慎、爱岗敬业，精益求精的工匠精神。

②主要内容：本课程涵盖了 4 个模块内容，包括交互程序开发，虚幻引擎图形基础编程，虚幻引擎可视化蓝图开发，虚幻引擎 VR 开发、规划、开发、发布。

③教学要求：采用线上、线下的混合式的教学模式，其中线上教学由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成。线下教学设置课前、课中、课后三个环节，课前检查学生的复习和预习结果。课中使用演示法、讲授法、陷阱教学法、情景教学法，通过 VNC 或者极域软件，实现理论层面上的一对一教学，面对面教学。课后布置课后作业，并且认真检查学习成果。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：本课程含线上考核和线下考核两个部分。线上考核由视频资料

学习打卡与在线课程小节测试组成，占总成绩的 10%；线下考核由过程性考核和终结性考核组成，过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%，其中平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%；终结性考核以技能考核为主，通过机试进行，占总成绩的 50%。

4.专业拓展课程设置及要求

主要有 ZBrush 软件综合应用、虚拟环境创建全流程、虚拟现实交互设计、商业摄影 、动态图形设计 、三维动画基础 、影视特效制作、虚拟现实应用设计等 3 门限选课程和 4 门任选课程，共 12 学分。

（1）ZBrush 软件综合应用

①课程目标：熟练掌握 ZBrush 软件综合应用，具有硬表面建模，生物建模，高精度细节刻画的制作能力，能够具备与 max/maya 等三维软件的文件转换、流程应用能力，具备掌握次世代 UE4 美术流程制作能力。

②主要内容：本课程共 5 个模块，涵盖了 ZBrush 常规工具的应用、硬表面建模、生物建模、功能性贴图烘焙与应用、自动拓扑与文件转换。

③教学要求：采用线上、线下的混合式的教学模式，其中线上教学由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成。线下教学设置课前、课中、课后三个环节，课前检查学生的复习和预习结果。课中使用演示法、讲授法、陷阱教学法、情景教学法，通过 VNC 或者极域软件，实现理论层面上的一对一教学，面对面教学。课后布置课后作业，并且认真检查学习成果。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：本课程含线上考核和线下考核两个部分。线上考核由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成，占总成绩的 10%；线下考核由过程性考核和终结性考核组成，过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%，其中平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%；终结性考核以技能考核为主，通过机试进行，占总成绩的 50%。

（2）虚拟现实交互设计

①课程目标：熟悉掌握 Maya、max、sp、speedtree 等环境资产软件的应用与创建流程，具备自然场景，生物场景的构建与材质表达，能够独立运用不同软件相互之间进行文件转换、整合、输出、打包、发布。

②主要内容：本课程包括 6 个模块，涵盖了 ue4 地形绘制编辑，资产文件导

入整理，灯光构建，材质调整，动画数据应用，打包、发布。

③教学要求：采用线上、线下的混合式的教学模式，其中线上教学由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成。线下教学设置课前、课中、课后三个环节，课前检查学生的复习和预习结果。课中使用演示法、讲授法、陷阱教学法、情景教学法，通过 VNC 或者极域软件，实现理论层面上的一对一教学，面对面教学。课后布置课后作业，并且认真检查学习成果。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：本课程含线上考核和线下考核两个部分。线上考核由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成，占总成绩的 10%；线下考核由过程性考核和终结性考核组成，过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%，其中平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%；终结性考核以技能考核为主，通过机试进行，占总成绩的 50%。

（3）虚拟环境创建全流程

①课程目标：熟练掌握 UE4 蓝图可视化的应用，具有将 max/maya 三维文件导入 UE4 引擎内部进行场景构建的能力，具备资产文件整合、灯光构建、动画数据、UE4 序列模块应用与影片输出设置、后期处理的全流程制作表现能力。

②主要内容：本课程包括 UE4 序列模块讲解，外部及内部资产文件的整合，灯光构建，动画数据的应用，内部及外部相机的设置与运动，影片输出设置与后期处理等六个模块。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

③教学要求：采用线上、线下的混合式的教学模式，其中线上教学由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成。线下教学设置课前、课中、课后三个环节，课前检查学生的复习和预习结果。课中使用演示法、讲授法、陷阱教学法、情景教学法，通过 VNC 或者极域软件，实现理论层面上的一对一教学，面对面教学。课后布置课后作业，并且认真检查学习成果。根据课程内容，在教学过程中适时、适度穿插思政教育。

④考核评价：本课程含线上考核和线下考核两个部分。线上考核由视频资料学习打卡与在线课程小节测试组成，占总成绩的 10%；线下考核由过程性考核和终结性考核组成，过程性考核分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%，其中平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%；终结性考核以技能考核为主，

通过机试进行，占总成绩的 50%。

5. 综合实践教学环节

综合实践教学环节包括入学教育、跟岗实训、综合实训/强化训练、顶岗实习、毕业设计、职业证书等 17 门课程，共计 50 学分。

（1）入学教育

在第 1 学年，入学的第 1 周开始进行。主要以介绍专业特色、行业动态、学习方法、团队合作精神和职业初步规划五个部分。以专家介绍和学生活动的形式完成。

（2）跟岗实训

跟岗实训安排安排在第二学年的夏学期，共计 4 周，企业参观与讲座，体验企业工作环境，了解工作的流程，就业方向等，培养职业认同感和团队协同意识。增强学生的职业感、团队精神，提升专业技能，与岗位直接对接。

（3）综合实训/强化训练

综合实训共 4 个环节包含：次世代角色全流程实训、虚拟现实交互综合实训、1+X 证书：数字创意建模证书和技能抽查综合实训，分别开设在 2-5 学期，为每个学期的专业课程提供一个完善的项目实训，帮助学生梳理本学期所学课程知识和技能体系，培养学生团队合作精神，提升团队沟通能力，提高学生解决问题的能力。

（4）顶岗实习

顶岗实习是教学过程中的一个重要组成部分，根据《高等职业学校数字媒体技术专业（VR 方向）顶岗实习标准》的要求，学生通过数字媒体技术专业（VR 方向）顶岗实习，了解企业的运作、组织架构、规章制度和企业文化；掌握岗位的典型工作流程、工作内容及核心技能；养成爱岗敬业、精益求精、诚实守信的职业精神，增强学生的就业能力。

（5）毕业设计

毕业设计的内容包括毕业设计任务书和学生毕业设计成果，包括选题、完成任务书、系统开发、撰写毕业设计文档（毕业设计成果）、答辩等工作。在学生进入毕业实习 前选题，完成毕业设计任务书。毕业设计成果主要表现为毕业设计文档和毕业设计作品，在结束毕业实习前一个月，在教师指导下根据毕业设计标准，完成毕业设计文档和毕业设计作品工作，毕业设计文档应包括设计说明、

设计过程、最终效果等内容。在毕业前，需要通过答辩方可获得成绩。

（6）职业证书

鼓励学生在毕业前获得数字创意建模职业技能等级证书、AR/VR 技术运用及开发等级证书中其中任意 1 个，计 1 学分。

七、教学进程总体安排

1.教学周数

每学期 20 周，每学年为 40 周，三年共计 120 周。（24 周顶岗实习）

学年	学期	课堂教学周数	实践教学周数									考试周数	机动周数	学期教学总周数
			入学教育	军事训练	认知实习	劳动实践	综合实训	跟岗实训	顶岗实习	毕业设计	毕业考试			
第一	一	16	1（不占教学周课时）	2								1	1	20
	二	16			1		1					1	1	20
第二	三	15					2					1	2	20
	四	15					3					1	1	20
第三	五	4				1		4	7	1		1	2	20
	六	0							17	1	1		1	20
总计		66	0	2	1	1	6	4	24	2	1	5	8	120

本专业共设置课程54门，课时2906学时，149学分（表7）。

表7　数字媒体技术专业（VR方向）教学进程

课程模块		课程性质	课程名称	课程编码	学分	学时			修读学期及学分分配表						考核方式
									第一学年		第二学年		第三学年		
						总学时	理论学时	实践学时	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	
公共基础课程	国防教育类	必修	军事理论（网络）	0099999	2	36	36	0	36						考试
	思想政治类		思想道德与法治	0919001	3	48	32	16	4*12w						考试
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0919002	4	64	48	16		4*16w					考试
			形势与政策	0919009	1	32	32	0	16	16					考查
			“四史”教育（网络）	0921001	1	16	16	0							考查
	身心发展类		体育一	0918051	1	36	4	32	2*16w						考试
			体育二	0918052	1	36	4	32		2*16w					考试
			体育三	0918053	1	36	4	32			2*16w				考试
			劳动教育	0670128	1	16	16	0		2*8w					考查
			心理健康教育	0918005	2	32	32	0	(2+2)*8w						考查
	创新创业类		职业生涯规划	0918040	0.5	10	10	0	10						考查
			就业指导	0918041	2	32	10	22			2*16w				考查
			创业基础	0918042	2	32	10	22				2*16w			考查
	中华优秀传统文化		中国传统文化	0919012	2	32	32	0		2*16w					考试

	公共必修课小计				23.5	458	286	172								
	马克思主义理论	限选	三选一	见表 10	1	16	16	0			网络					
	职业素养类				1	16	16	0								
	健康类				1	16	16	0								
	语文化类		语言文化类课程四选一		2	32	32	0		2*16w						考查
			大学英语一		4	64	64	0	4*16w							考试
			大学英语二		4	64	64	0		4*16w						考试
	信息技术		信息技术		3	64	32	32	4*16w							
	身心发展类		大学美育	0092548	2	32	32		2*16w							考试
	思想政治类	任选	公共选修课三选一	见表 11	1	16	16	0	网络							考查
	人文素养类		公共选修课三选一		1	16	16	0		网络						考查
	科学素养类		公共选修课三选一		1	16	16	0			网络					考查
	公共选修课小计				21	352	320	32								
	公共课小计				44.5	810	606	204								
专业课	专业基础课程	必修	设计素描	0721301	3.5	60	20	40	12*5w							考查
			设计色彩	0721302	3.5	60	20	40	12*5w							考试

			三大构成	0721303	3	48	18	30	12*4w						考试
			三维软件基础	0721304	5	84	30	54		14*6w					考试
			Photoshop 软件应用	0721305	2	36	12	24		12*3w					考试
			Illustrator 软件应用	0721306	2	36	12	24		12*3w					考试
	小计				19	324	112	212							
	专业核心课程	必修	3dmax 软件应用	0721308	3	48	18	30		12*4w					考试
			场景设计与建模	0721312	4.5	80	20	60			20*4w				考查
			室内外写实场景渲染	0721310	4.5	80	30	50			16*5w				考试
			VR 引擎场景美术	0721311	4.5	80	30	50			20*4w				考试
			UE4 蓝图应用	0721313	4.5	80	30	50				16*5w			考试
			UE4 可视化交互设计	0721314	4.5	80	30	50				16*5w			考试
	小计				25.5	448	158	290							
	专业拓展课程	限选	Zbrush 软件综合应用	0721309	2	40	10	30			20*2w				考试
			虚拟环境创建全流程	0721316	2	32	10	22				16*2w			考试
			虚拟现实交互设计	0721315	2	48	20	28				16*3w			考试
		任选	专业任选课二选一	见表 13	1	16	16	0		网络					考查
			专业任选课二选一		1	16	16				网络				考查
			专业任选课二选一		1	16	16					网络			考查
			专业任选课二选一		1	16	16						网络		考查
	小计				10	184	104	80							
综合实践教学环节	入学教育	必修	入学教育		1	20	20	0	20						考查
	军事技能	必修	军事技能	0099998	2	112	0	112	112						考查
	社会实	必修	劳动实践	0670128	1	26	0	26					26*1w		考查

	践教育		思政课实践	0921002	1(包在理论学分内)									考查
			志愿服务及其他社会公益活动	0670129	2									考查
		限选	人文素质合格证	0670131	1									考查
			创新创业实践	0670130	1									考查
	专业实践	必修	认知实习	0721317	1	18	18	0		18*1w				考查
			跟岗实训	0721318	4.5	80	0	80					20*4W	考查
			次世代角色全流程实训	0721317	2	40	10	30			20*2w			考查
			虚拟现实交互综合实训	0721315	2	48	10	38				16*3w		考查
			1+X 证书：数字创意建模实训	0721122	1	20	10	10		20*1w				考查
			技能抽查综合实训	0721123	4.5	80	20	60					20*4W	考查
			毕业考试	0799995	1	20	20	0					20*1w	考查
			顶岗实习一	0799992	7	182	0	182					26*7w	考查
			顶岗实习二	0799991	17	442	0	442					26*17w	考查
			毕业设计与答辩	0799998	2	52	12	40					26*1w	考查
	小计				50	1140	120	1020						
合计					149	2906	1100	1806						

2.学时学分比例（表 8）

表 8　学时学分比例

课程类别	课程门数（门）	学时				学分	
		小计	理论学时	实践学时	占总学时比例（%）	小计	占总学分的比例(%)
公共基础课程	18	810	606	204	27.9%	44.5	30%
专业基础课程	6	324	112	212	11.1%	19	13%
专业核心课程	6	448	158	290	15.4%	25.5	17%
专业拓展课程	7	184	104	80	6.3%	10	7%
集中实践教学	17	1140	120	1020	39.2%	50	34%
合计	54	2906	1100	1806	100%	149	100%
总学时数为 2906 其中： （1）理论教学为 1100 学时，占总学时的 37.9%； （2）实践性教学为 1806 学时，占总学时的 62.1%； （3）公共基础课程为 810 学时，占总学时的 27.9%； （4）选修课程为 536 学时，占总学时的 18.4%。							

3.学分构成（表 9）

表 9　学分构成一览表

学分构成		学分	学分构成比（%）	学分小计	学分构成比小计（%）
必修课	公共必修课	23.5	15.8%	116	78%
	专业必修课	44.5	29.9%		
	必修综合实践环节	48	32.2%		
选修课	公共选修课	21	14.1%	33	22%
	专业选修课	10	6.7%		
	选修综合实践环节	2	1.3%		
合计	149				
总学分为 149 学分，其中： （1）必修课为 116 学分，占总学分的 78%； （2）选修课为 33 学分，占总学分的 22%； （3）公共基础课程为 44.5 学分，占总学分的 29.8%。					

4. 选修课程开设情况

各学期公共限选课、公共任选课、专业限选课、专业任选课开设情况见表10～表13。

表10　各学期公共限选课程一览表

序号	开设学期	课程名称	课程代码	课时	学分	承担院部	备注
1	1	大学英语一	1118005	64	4	国际教育学院	1选1
2	1	信息技术	0721000	64	3	信息工程学院	1选1
3	1	大学美育	0090548	32	2	人文素质教育部	1选1
4	2	大学语文	0918015	32	2	人文素质教育部	4选1
5	2	应用写作	0918017	32	2	人文素质教育部	
6	2	演讲与口才	0918014	32	2	人文素质教育部	
7	2	普通话	0918015	32	2	人文素质教育部	
8	2	大学英语二	1118007	64	4	国际教育学院	1选1
9	3	道德与修养	0099901	16	1	教务处	1选1
10	3	健康信息技术	0099908	16	1	教务处	1选1
11	3	传染病控制与管理	0099922	16	1	教务处	1选1

表11　各学期公共任选课程一览表

序号	开设学期	课程名称	课程编码	学分	承担院部	备注
1	1	新时代新思想前沿热点	0090322	1	教务处	线上课程
2	1	红船精神与时代价值	0090185	1	教务处	线上课程
3	1	延安精神概论	0090184	1	教务处	线上课程
4	2	解码国家安全	0090008	1	教务处	线上课程
5	2	生活中的社会学	0090323	1	教务处	线上课程
6	2	急救与自救技能	0090015	1	教务处	线上课程
7	3	艾滋病性与健康	0090007	1	教务处	线上课程

序号	开设学期	课程名称	课程编码	学分	承担院部	备注
8	3	人类与生态文明	0090429	1	教务处	线上课程
9	3	生态文明	0090421	1	教务处	线上课程

表 12　各学期专业限选课程一览表

序号	开课学期	课程名称	课程代码	学分	课时	承担系部
1	3	ZBrush 软件综合应用	0721413	4	80	信息工程学院
2	4	虚拟环境创建全流程	0721414	4	80	信息工程学院
3	4	虚拟现实交互设计	0721415	4	80	信息工程学院

表 13 各学期专业任选课程一览表(线上资源)

序号	开设学期	课程名称	开课形式	学分	备注
1	2	CORELDRAW	网络	1	专业任选课二选一
		FLASH 动画设计与制作	网络	1	
2	3	多媒体技术	网络	1	专业任选课二选一
		图形图像设计基础	网络	1	
3	4	动效制作	网络	1	专业任选课二选一
		商用移动 UI 设计与制作	网络	1	
4	5	虚拟现实应用设计	网络	1	专业任选课二选一
		增强现实应用设计	网络	1	

八、实施保障

（一）师资队伍

1.队伍结构

专业教学团队由专任教师和兼职教师组成，专任教师和兼职教师比例达到1:1，生师比不低16:1，不能高于18:1，专职教师双师素质教师达60%以上，教师人数不低于10人，教师的学历、职称、年龄梯队合理，所占比例如下表14。

表14 数字媒体技术专业（VR方向）教师队伍结构一览表

	分类	比例（%）
职称结构	副教授及以上	10%及以上
	讲师	70%以上
	助教	20%及以下
年龄结构	＜30岁	30%
	30-39岁	40%
	40-49	20%
	≥50	10%
学历结构	博士研究生	10%
	硕士研究生	40%
	大学本科	50%
双师素质教师	不低于60%	

2.专任教师学历、职业资格证、知识、年龄要求

专任教师能够独立承担1门专业基础课程和1门专业核心课程的教学工作和课程建设工作；具有3年或以上企业锻炼经验，有三维建模、三维渲染、UE4美术师、UE4地编设计等相关岗位工作经验；具有严谨的工作态度和扎实功底，并具有良好的师德师风，良好的教育教学理念，能够每5年下企业从事UE4美术工作，时长不低于6个月。

3.专业带头人

具备讲师以上职称，本科以上学位，有着5年本行业工作经验；能够承担两门以上的专业核心课程的教学，具有良好的师德师风，具备良好的教育教学理念，能够承担专业的改革和建设任务，能分析行业前沿动态，进行专业知识体系的调整和课程开发，并完成专业课程资源设计与建设；具备良好的职业素养和职业道德，对于虚拟现实类产品研发和实现有着深入的理解和认识，能带领专业教师完成横向项目。

4.兼职教师

本科以上学历，中级以上专业技术职称；要求在数字媒体相关企业从事三维建模、三维渲染、UE4美术师、UE4地编设计岗位的一线骨干技术人员，能够胜任本专业的顶岗实习，专业实训，项目管理体系等课程。，能够胜任本专业开发、实践类型（顶岗实习，专业实训等，卓越项目管理体系）的课程的教学工作，能用卓越项目管理理念带领学生进行顶岗实习、专业实训。

（二）教学设施

1.校内实训室基本要求

（1）多媒体智慧教室

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WiFi环境，并具有网络安全防护措施，安防设备。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。

依托校企合作，采取校企共建的方式，建立校内、校外生产性实习实训基地和理实一体化教室，满足教学、综合实训和真实项目开发的需要。

（2）理实一体教室（机房）

配置投影设备、双师课堂相关软件和系统 、相关教学软件（如：Photoshop、3D MAX、Marmoset Toolbag、Substance Painter、UE4或U3D等）、黑（白）板、电脑人手一台，教师机一台，备用机5台、音响设备，互联网接入或WiFi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。

依托校企合作，采取校企共建的方式，建立校内、校外生产性实习实训基地和理实一体化教室，满足教学、综合实训和真实项目开发的需要。

（3）项目实训室

配备项目进度板、工位、白板和投影仪，提供给学生进行项目实训的仿真环境，学生所有的理论学习和实操都可以通过项目工作室提供的横向项目进行项目实训，能够同时容纳50-80个学生进行项目实训。实训项目应包含人物修片、三维道具模型、三维场景制作、场景渲染等多个真实项目。

（4）专业画室

面积要求150平米及以上，内有投影仪，画板，画架，静物台，衬布，石膏几何体、静物等。每人画架画板一套，10人一组、五组静物或石膏组合摆放。

互联网接入或 WiFi 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。

校内实训室配置与要求如表 15 所示。

表 15　校内实训室配置与要求

序号	实训室名称	主要实训项目	面积、主要设施设备要求	工位数
1	多媒体智慧教室	理论教学	面积：50㎡ 空调：2 台（3P） 投影仪、白板、电视	50
2	理实一体教室	实践教学+校内实训	面积：90㎡ 电脑：50 套 空调：2 台（3P） 投影仪、白板、工位	50
3	项目开发工作室	真实项目开发	面积：300㎡ 空调：2 台（3P） 投影仪、白板、工作站：2 台	80
4	专业画室	绘画	面积：150㎡，内有投影仪，画板，画架，静物台，衬布，石膏几何体、静物	50

2.校外实习实训基地基本要求

拥有完善的项目管理制度、人员和岗位管理制度，能够承担本专业所有课程的实训任务，拥有较强的项目进度监控和质量监督能力，能胜任学生所有实训课程的指导工作的教师。

具有稳定的校外实习基地，学生所在单位同步纳入实习基地管理。能提供管培生、三维模型师、等相关实习岗位，能涵盖当前 VR 行业发展的主流技术，可同时接纳不少于 1000 人的学生实习，参与实际项目；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

3. 支持信息化教学方面的基本要求

具有一定网络软硬件条件及终端，能够提供数字化教学资源库线上学习、文献资料查阅、常见问题解答等信息化条件。专业教师开发所有专业课程的信息化教学资源并有效利用，基于智慧职教、爱课程、超星、钉钉、腾讯云等各类教学平台，创新线上线下混合的教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）教学资源

1.教材选用基本要求

学校建立由专业教师、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。优先使用国家规划教材、全国百强出

版社教材、省级优秀教材，并根据教学实际需求，开发新型活页式教材，课证融通的课程，教材一律选用考证指定教材。

2.图书文献配备基本要求

为了给学生提供一个提升知识与技能的环境，本专业提供如表 16 所示的图书资源。

表 16　数字媒体技术专业（VR方向）图书文献配备一览表

序号	分类	图书名称	用途	备注
1	工具书	《3dsMax +VRay 室内效果图表现实训》、《虚幻引擎（UE4）技术基础》、《UE4 蓝图应用》、《maya影视动画建模》、《UE4 蓝图可视化编程》、《3ds max2016 中文版案例教程（第二版）》、《虚拟现实技术及应用》、《虚拟现实技术 VR 全景实拍基础教程》、《虚拟现实(VR)影像拍摄与制作》	巩固所学知识	
2	专业期刊	《虚拟现实与智能硬件》、《Virtual Reality》、《数字技术与应用》、《计算机科学》、《艺术大观》、《计算机应用》	了解前沿技术	
3	行业领域法律法规、行业标准	《新产业新业态新商业模式统计分类（2018）》、《战略性新兴产业分类（2018）》、《统计上划分信息相关产业暂行规定》、《民法通则》、《信息网络传播权保护条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网电子公告服务管理规定》、《数字创意建模职业技能等级标准》	了解行业标准及法律法规	
4	技能大赛	《Unreal Engine 4 可视化设计》、《人物头部结构与 Maya 三维建模》《Unreal Engine 4 可视化设计 ZBrush+3ds Max+TopoGun+Substance Painter 次世代游戏建模教程》	学习技能大赛知识所需	
5	拓展阅读	《VR 虚拟现实》、《虚拟现实：最后的传播》、《虚拟现实：万象的新开端》、《虚拟现实——理论、技术、开发与应用》	扩展所学知识	

3.数字教学资源配置基本要求

与企业合作共同开发教材及配套的课件、习题、教案、教学素材、视频等线上教学资源，共建 MOOC 教育平台,教学资源根据行业需要实时动态更新。

表 17　数字媒体技术专业（VR方向）数字教学资源一览表

序号	课程	教学平台	网址	备注
1	三维软件基础	新迈尔产教融合平台	http://xue.xmr100.com/	
2	3DMAX	TPMP 校内教学平台	http://e.yvtc.edu.cn:803/lesson.html?id=623	
3	场景设计与建模	TPMP 校内教学平台	http://e.yvtc.edu.cn:803/lesson.html?id=1110	
4	室内外写实场景渲染	新迈尔产教融合平台	http://xue.xmr100.com/	
5	VR 引擎场景美术	新迈尔产教融合平台	http://xue.xmr100.com/	
6	UE4 蓝图应用	新迈尔产教融合平台	http://xue.xmr100.com/	
7	UE4 交互可视化设计	新迈尔产教融合平台	http://xue.xmr100.com/	
8	PhotoShop 程序界面设计	TPMP 校内教学平台	http://e.yvtc.edu.cn:803/lesson.html?id=964	
9	全景居住空间	智慧职教	https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=fagwaiopczlnwltar9akcg	
10	虚幻引擎应用实训	智慧职教	https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=aksmahioekfkcutc6nvgig	
11	虚幻引擎交互开发	智慧职教	https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=fw3avsr3jljz8lwda2hbw	
12	VR 视频剪辑	智慧职教	https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=ofe7amcrdlvcci6iqki8jw	

（四）教学方法

依托新迈尔双元制智慧教室，构建课前学习知识、课中内化知识、课后拓展知识的“线上线下一体、课内课外互动”的混合式教学改革，帮助学生实现随时、随地学习。

整个人才培养过程以项目为载体组织教学。积极推行项目教学、案例教学、情景教学、工作过程导向教学、理实一体教学、线上线下混合式教学、模块化教学等教学模式，推动现代信息技术在教育教学中的运用。

教学形式由理论课、实践课、在线学习课、指导学习课、项目助理辅导课、线上交流指导课六类。运用现场提问和设问、对比教学、课堂陷阱、任务分解、任务贯穿、分散集中、总分总、视频演示、断点追踪、小组竞赛、课前预习、课后复习、阶段测评等教学技巧进行教学。

（五）学习评价

学生成绩的评定由过程性考核、终结性考核组成。体现线上线下之分，包括过程、作品考核。

1. 公共素质课程

分为线上教学和线下教学两类。

线上教学以课程学习完成度和在线考试两方面组成，其中学习完成度占20%，在线考试占80%。

线下教学包括过程性考核和终结性考核。过程性考核由出勤、课堂参与、平时考核（含技能）等组成，占总成绩的60%（要求出勤占总成绩的20%）。终结性考核由理论考试、技能考核组成，占总成绩的40%，无技能考核的课程则计算理论考试成绩。

2. 专业技能课程

过程性考核以学习视频打卡与课程小节测试组成，占总成绩的10%；平时作业成绩和出勤，占总成绩40%，其中平时作业成绩占总成绩的30%，出勤占总成绩10%；终结性考核由终结性考核以技能考核为主，通过机试进行，占总成绩的50%。

3.综合项目实训

项目成绩由平时成绩、技能操作、实训作品（成果）以及综合实训报告等组成。按平时成绩不超过20%、技能操作不低于30%、实训作品（成果）不低于30%、综合实训报告不超过20%计算综合项目实训总成绩。

过程性考核由出勤、阶段模块作品、课堂参与、平时考核（含技能）等组成，不低于总成绩的60%。

终结性考核由技能考核、项目演示答辩组成，不高于总成绩的 40%。

4.顶岗实习

过程性考核由出勤、实习报告、企业实习总结、指导教师评价、企业评价等组成，占总成绩的 80%（要求出勤占总成绩的 35%）。

终结性考核由毕业设计作品、毕业答辩组成，占总成绩的 20%。

5.职业素质拓展课程

任选课（含讲座）参照公共素质课进行成绩考核，其中出勤比例不低于总成绩的 40%，成绩评定按“优秀、良、中、合格、不合格”计算。

限选课成绩由过程性考核由出勤、作业（实验报告）、课堂参与、平时考核（含技能）等组成，不高于总成绩的 50%（要求出勤不低于总成绩的 20%）。如果是线上课程，需要完成线上学习和在线考核。

6.毕业设计

学生毕业设计成果评价标准，按湖南省《关于开展 2018 年度高等职业院校学生毕业设计抽查的通知》（湘教通〔2018〕132 号）文件要求，以省厅《高等职业院校学生毕业设计抽查评价指标》为依据制订各专业毕业设计评价标准，细化评分指标。

毕业设计的成绩评定包括教师评阅成绩、毕业设计成果和答辩成绩组成，总成绩必须在 60 分以上方为合格；毕业设计成绩不合格者不允许毕业。

计算公式为：

毕业设计成绩=过程性成绩×10%+成果评阅综合成绩×80%+答辩成绩×10%。

7.社会实践活动

参加社会公益活动、劳动实践活动获得对应部门认定，参加各级各类政府部门主办的竞赛活动获奖，获得职业资格证书、技能等级证书等均可认定一定的学分，可根据学分制管理办法进行部分学分的置换（详见附录 1）。

（六）质量管理

1.依托学术委员会和教学督导与质量评价处，建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，评价人才培养质量和培养目标达成情况，并定期发布人才培养质量年度报告。

2.依托以院长为组长的专业建设委员会，制定专业建设规划，完善教学管理

规章制度，通过日巡视、周跟踪、月讲评、期考核，动态的考核教学效果，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，并发布专业建设质量年度报告。

3.充分发挥专业带头人和教研室主任的作用，定期召开教研活动，学生座谈，专业考核，定期对教学质量进行评价反思整改，并分析反馈结果数据进行专业教学整改，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。

4.充分发挥课程团队作用，积极开展评教评学，积极开展教研教改活动，积极开展教学反思，并针对相关评价分析结果有效改进课程教学，持续提升课程学习效果。

九、毕业要求

1.修完规定的所有课程（含实践教学环节），成绩合格，达 149 学分。

2.取得人文素质测试证书或湖南省高等学校英语应用能力考试 A 级证书或全国计算机一级等级证书或普通话水平测试三级甲等等级证书中任一个。

3.技能抽查验收合格，毕业设计合格。

4.符合《岳阳职业技术学院学生学籍管理规定》的毕业要求。

十、附录

1.教学进程安排表

2.学分认定与转换表

3.专业人才培养方案论证意见

4.专业人才培养方案审核意见

5.变更审批表

附录 1：

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向）2021年下学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
入学教育	20	20		10	10			机动	军训														考试
军事技能	112	112																					
职业生涯规划	10	10	2									2	2	2	2	2							
心理健康教育	32	32	2	2	2	2	2				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
体育一	36	36	2	2	2	2	2				4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
思想道德与法治	48	48	4	2	2	2	2				2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	
大学英语一	64	64	4	4	4	4	4				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
信息技术	64	64	4	4	4	4	4				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
三大构成	48	48	12	12	12	12	12																
设计色彩	60	60	12								12	12	12	12	12								
设计素描	60	60	12													12	12	12	12	12			
大学美育	32	32	2	2	2	2	2				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
形势与政策（讲座）	32	8																					
军事理论（网络）	36	36																					
公共选修课3选1（网络）	16	16																					

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向)2022年上学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
大学英语二	64	64	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4		机动	考试
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	64	64	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4			
体育二	36	36	2	2	2	2	4	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2		
中国传统文化	32	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2			
语言文化类课程四选一	32	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2			
劳动教育	16	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2												
认知实习	18	18	18									18											
Photoshop 软件应用	36	36	12	12	12	12																	
Illustrator 软件应用	36	36	12				12	12	12														
三维软件基础	84	84	14							14	14		14	14	14	14							
3dmax 软件应用	48	48	12														12	12	12	12			
1+X 证书：数字创意建模实训	20	20	20																		20		
形势与政策（讲座）	32	8																					
公共选修课 3 选 1	16	16																					
专业任选课 2 选 1	16	16																					

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向)2022年下学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
就业指导	32	32	2	2	2	2	2	机动	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			2	机动	考试
体育三	36	36	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
场景设计与建模	80	80	20	20	20	20	20																
VR引擎场景美术	80	80	20						20	20	20	20											
室内外写实场景渲染	80	80	16										16	16	16	16	16						
Zbrush软件综合应用	40	40	20															20	20				
次世代角色全流程实训	40	40	20																	20	20		
形势与政策（讲座）	32	8																					
公共选修课3选1	16	16																					
专业任选课2选1	16	16																					
公共限选课	16	16																					

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向)2023年上学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
创业基础	32	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			2	2	2	2	机动	考试
UE4蓝图应用	80	80	16	16	16	16	16	16															
UE4可视化交互设计	80	80	16						16	16	16	16	16										
虚拟环境创建全流程	32	32	16											16	16								
虚拟现实交互设计	48	48	16													16	16	16					
虚拟现实交互综合实训	48	48	16																16	16	16		
形势与政策（讲座）	32	8																					
专业任选课2选1	16	16																					

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向)2023年下学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
技能抽查综合实训	80	80	20	20	20	20	20	机动														机动	考试
毕业设计与答辩	52	26	26						26														
劳动实践	26	26	26							26													
跟岗实训	80	80	20								20	20	20	20									
顶岗实习一	182	182	26												26	26	26	26	26	26	26		
专业任选课2选1	16	16																					

岳阳职业技术学院

2021级数字媒体技术专业（VR方向)2024年上学期教学进程安排表

科目	总课时	本期学时	周课时	周次、日期及周学时（班）																		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
顶岗实习二	442	442	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26			机动
毕业设计与答辩	52	26	26																		26		
毕业考试	20	20	20																			26	

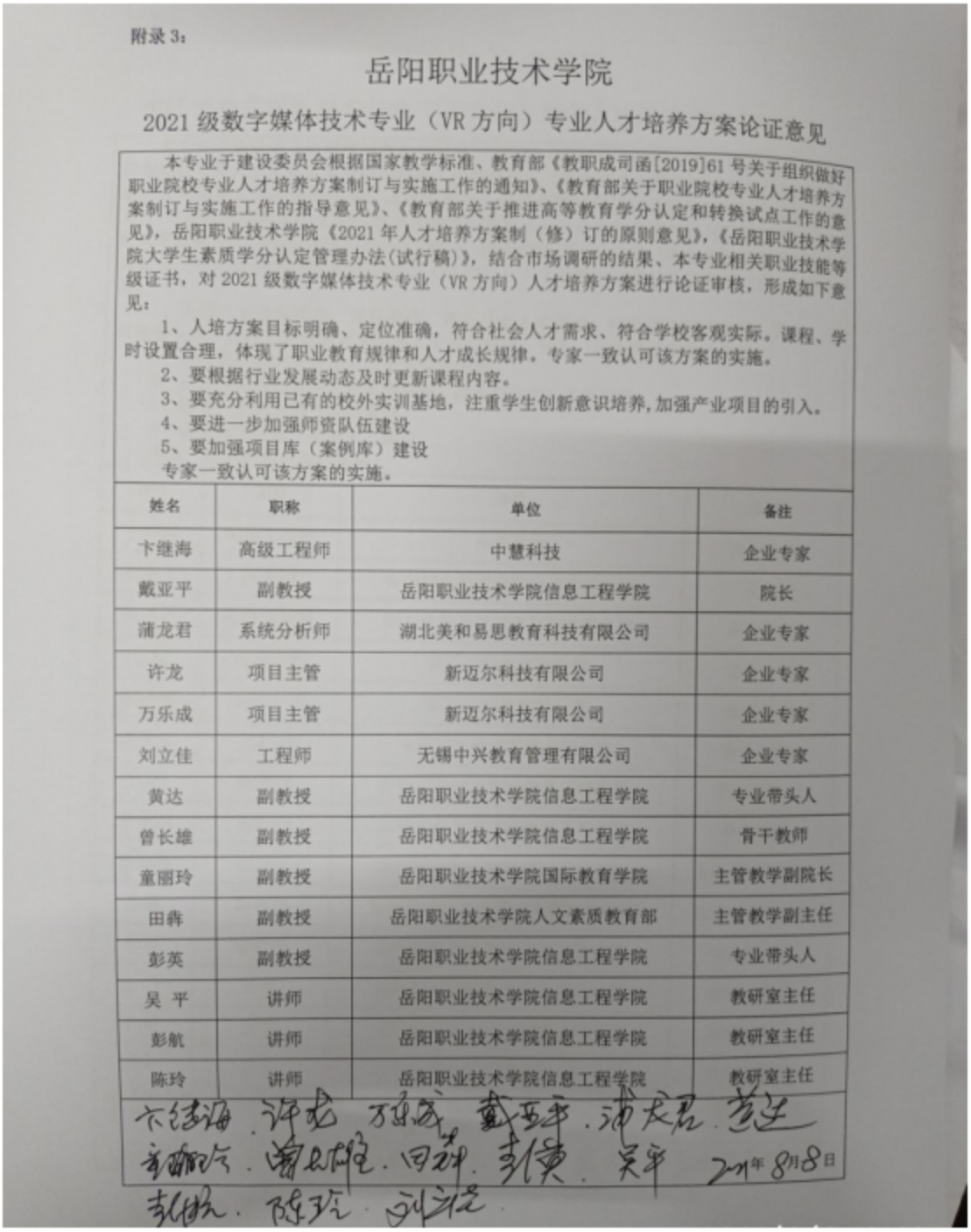
附录 2：

岳阳职业技术学院

数字媒体技术专业（VR 方向）学分认定与转换一览表

类型	成果名称	主办单位	认定学分	转换课程名称	认定与转换要求	备注
职业资格证书	平面设计师	中国职业教育资格认证指导中心	1	Illustrator 软件应用或图形创意或 Photoshop 软件应用或图形和图标设计	获得平面设计师资格证	
	多媒体应用设计	工业和信息化部教育与考试中心	1	三维软件基础/Photoshop 软件应用/Illustrator 软件应用	获得多媒体应用设计资格证	
职业技能等级证书	数字创意建模（中级）	工业和信息化部教育与考试中心	1	场景设计与建模/VR 引擎场景美术/室内外写实场景渲染	获得中级等级证书	
	AR/VR 技术运用及开发	工业和信息化部教育与考试中心	1	UE4 蓝图应用/UE4 交互可视化设计	获得中级等级证书	
相关荣誉证书	动漫制作	湖南省教育厅	0.5-1	场景设计与建模/VR 引擎场景美术	获得二、三等奖加 0.5 学分；一等奖加 1 学分	
	虚拟现实（VR）设计与制作	湖南省教育厅	0.5-1	UE4 蓝图应用/UE4 交互可视化设计	获得二、三等奖加 0.5 学分；一等奖加 1 学分	

附录 3：



附录 3：

岳阳职业技术学院

2021 级数字媒体技术专业（VR 方向）专业人才培养方案论证意见

本专业于建设委员会根据国家教学标准、教育部《教职成司函[2019]61 号关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》、《教育部关于推进高等教育学分认定和转换试点工作的意见》，岳阳职业技术学院《2021 年人才培养方案制（修）订的原则意见》，《岳阳职业技术学院大学生素质学分认定管理办法(试行稿)》，结合市场调研的结果、本专业相关职业技能等级证书，对 2021 级数字媒体技术专业（VR 方向）人才培养方案进行论证审核，形成如下意见：

1、人培方案目标明确、定位准确，符合社会人才需求、符合学校客观实际。课程、学时设置合理，体现了职业教育规律和人才成长规律。专家一致认可该方案的实施。

2、要根据行业发展动态及时更新课程内容。

3、要充分利用已有的校外实训基地，注重学生创新意识培养，加强产业项目的引入。

4、要进一步加强师资队伍建设

5、要加强项目库（案例库）建设

专家一致认可该方案的实施。

姓名	职称	单位	备注
卞继海	高级工程师	中慧科技	企业专家
戴亚平	副教授	岳阳职业技术学院信息工程学院	院长
蒲龙君	系统分析师	湖北美和易思教育科技有限公司	企业专家
许龙	项目主管	新迈尔科技有限公司	企业专家
万乐成	项目主管	新迈尔科技有限公司	企业专家
刘立佳	工程师	无锡中兴教育管理有限公司	企业专家
黄达	副教授	岳阳职业技术学院信息工程学院	专业带头人
曾长雄	副教授	岳阳职业技术学院信息工程学院	骨干教师
童丽玲	副教授	岳阳职业技术学院国际教育学院	主管教学副院长
田犇	副教授	岳阳职业技术学院人文素质教育部	主管教学副主任
彭英	副教授	岳阳职业技术学院信息工程学院	专业带头人
吴 平	讲师	岳阳职业技术学院信息工程学院	教研室主任
彭航	讲师	岳阳职业技术学院信息工程学院	教研室主任
陈玲	讲师	岳阳职业技术学院信息工程学院	教研室主任

卞继海、许龙、万乐成、戴亚平、蒲龙君、刘立佳、黄达、曾长雄、童丽玲、田犇、彭英、吴平、彭航、陈玲、刘立佳

2021 年 8 月 8 日

附录 4：

岳阳职业技术学院

2021 级数字媒体技术专业（VR 方向）人才培养方案审核表

专业名称	数字媒体技术（VR 方向）		专业带头人	吴平	
执笔人	吴平		制订时间	2021 年 5 月	
参与制订人员情况	姓名	职称	工作单位	承担的任务	备注
	吴 平	讲师	岳阳职业技术学院	起草	
	谭建伟	副教授	岳阳职业技术学院	修订	
	许龙	项目经理	新迈尔科技有限公司	修订	
	鲁芳	讲师	岳阳职业技术学院	起草	
	姜小虎	讲师	新迈尔科技有限公司	修订	
	康海龙	讲师	新迈尔科技有限公司	修订	
专业建设指导委员会意见	同意实施 主任委员（签字）：　　2021 年 8 月 8 日				
二级学院审核意见	同意 二级学院院长（签字并盖章）：　　2021 年 8 月 10 日				
教务处审核意见	已审，同意 处长（签字并盖章）：　　2021 年 8 月 21 日				
学院教学工作委员会意见	同意 主任委员（签字）：　　2021 年 8 月 27 日				
学院党委会或行政会议审批意见	同意。 学院领导（签字）：　　2021 年 8 月 30 日				
备注					

附件 5：

岳阳职业技术学院专业教学计划变更审批表

申请单位（盖章）：　　专业：

<table>
<tr><td>班级名称</td><td></td><td>班级类型</td><td></td></tr>
<tr><td>调整课程名称</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>调整内容</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">申请调整原因（可附页）</td></tr>
<tr><td colspan="4">专业带头人签名：
年　月　日</td></tr>
<tr><td colspan="2">申请部门审议意见

申请部门领导签名：
年　月　日</td><td colspan="2">教务处审核意见：

签名：
年　月　日</td></tr>
<tr><td colspan="2">分管院领导审批意见：

签名：
年　月　日</td><td colspan="2">校党组织审批意见：

签名：
年　月　日</td></tr>
</table>

说明：本表一式两份，一份存二级学院，一份存教务处。