



湖南安全技术职业学院
Hunan Vocational Institute of Safety Technology

人才培养方案

专业名称： 虚拟现实应用技术
专业代码： 610216
专业带头人： 刘青玲
二级学院： 机电信息学院

二〇二〇年六月制定



目 录

一、专业名称与代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
六、课程设置及要求.....	2
七、教学进程总体安排.....	30
八、实施保障.....	31
九、毕业要求.....	33
十、附录.....	34

虚拟现实应用技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

虚拟现实应用技术（610216）。

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

三年。

四、职业面向

职业面向如表 1 所示。

表 1 虚拟现实应用技术专业职业面向

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)	职业资格证书/技能等级证书举例
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业 (65) 广播、电视、电影和视频录音制作业 (87)	计算机软件开发技术人员 (2-02-10-03) 动画制作员 (4-13-02-02) 剪辑师 (2-09-03-06)	UI 设计 动画设计 三维建模 Unity 开发 影视后期制作	多媒体作品制作员 国家职业资格证书 虚拟现实应用开发

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，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、职业道德、创新意识 and 安全意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握虚拟现实应用技术和安全防范技术专业理论知识，具备虚拟现实项目交互功能设计与开发、三维模型制作、视频拍摄及处理等能力，面向软件和信息技术服务行业的的计算机软件开发技术人员、动画制作员、剪辑师等岗位群，能从事 UI 设计、动画设计、三维建模、Unity 开发、影视后期制作等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

(1) 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

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；

(2) 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；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一、两项运动技能和基本的应急处置技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 掌握计算机专业基础知识；

(3) 掌握虚拟现实技术的专业基础理论知识；

(4) 掌握面向对象程序设计基础知识；

(5) 掌握图形图像处理、UI 设计、摄影摄像技术等基础知识；

(6) 掌握三维模型制作与基础动画制作的知识；

(7) 掌握视频剪辑和视频特效制作技术和方法；

(8) 掌握虚拟现实项目开发的相关技术。

3. 能力

(1) 具备利用所学专业知识和解决问题的能力，具有新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具有良好的图形图像处理和 UI 设计能力；

(4) 具备虚拟现实三维模型设计与制作能力；

(5) 具备全景图片、全景视频的拍摄和后期处理能力；

(6) 具备虚拟现实主流引擎交互功能开发能力；

(7) 具备虚拟现实技术应用的实践能力。

六、课程设置及要求

本专业在专业建设指导委员会的领导下，组建课程开发小组，深入企业行业进行调研，明确专业人才岗位群需求和岗位职业能力需求，了解实际工作中的典型工作任务，明确专业所面对的职业岗位群及相关职位所具备的知识、能力、素质要求，在此基础上需求构建课程体系。构建课程体系的基本思路和具体措施基于以下几点。

(1) 主要设置公共基础课程、专业（技能）课程和选修课，如表 2 所示。

(2) 课程设置遵循学生的认知规律，由易到难，循序渐进。

表 2 课程设置一览表

课程类型		数量	课程	备注
公共基础课程	必修	15	入学教育、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、计算机应用技术、形势与政策、大学体育、大学语文、军事技能、军事理论、大学生心理健康教育、职业发展与就业指导、大学生创新创业教育、安全文化及安全防范技术、公益劳动与职业素养体验课、毕业教育	
	限选	10	马克思主义哲学、中国近现代史纲要、演讲与口才、瑜伽、营销概论、大学英语、高等数学、礼仪风范与人际沟通、音乐欣赏、应用文写作	选修 8 学分
专业(技能)课程	专业基础课程	12	虚拟现实技术基础、数字图形图像处理、数字艺术基础、全景拍摄技术、视频剪辑、虚拟现实交互程序设计基础、UI 设计与制作课程设计、三维动画技术课程设计、虚拟现实开发课程设计、VR 界面设计项目实训、数媒编创项目实训	
	专业核心课程	7	面向对象程序设计、UI 设计与制作、三维动画技术、视频特效、虚拟现实引擎开发、虚拟现实项目开发、全景视频综合实训	
	专业实践	2	毕业设计、顶岗实习	
选修课	任选	4		选修 8 学分
	专业拓展课程	6	数据库基础、Html5 网页设计、游戏引擎应用、Web 前端开发、纪录片创作、虚拟现实软硬件平台的搭建与维护	选修 10 学分

(一) 公共基础课程

1. 必修公共基础课程

(1) 入学教育 第 1 学期 (24 学时)

学习目标:	
通过学习本课程,达到以下要求:①能够熟悉学校的学生管理制度,养成遵规守纪的习惯;②能够熟悉学校的教学管理制度,养成自觉学习的习惯;③了解本专业的培养目标、面向的职业领域,以及本专业开设的核心课程,培养学生热爱本专业;④了解学校的校情校史,自觉热爱学校,爱护学校。	
学习内容:	教学实施要求:
① 学生管理制度; ② 教学管理制度;	①教师基本要求:本课程的主讲教师以教务处、学生工作与保卫处等职能处室领导,二级学院教学、学管领导,以及优秀毕业生为主,能够熟悉掌握自己业务范围内的规章制度或专业领域的常识等;②教学组织形式与设计:观看学校宣传片、专业介

度； ③专业人才培养方案； ④校史校情。	绍视频等；开展系列专题讲座；观看校史馆；③教学内容的组织与安排：以专业为单位组织开展教学、注重理论与实践相结合，按照先校情校史教育、学生管理制度学习、教学管理制度学习，最后开展专业教育；④教学方法与手段：教学方法上采用视频教学法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法；教学手段上要在使用传统教学手段的同时，适度运用多媒体手段进行教学，调动学生学习的积极性，提升教学效果。
课程考核与评价：	
由平时成绩、结业考核成绩二部分构成。其中平时成绩占 30%，结业考核成绩占总成绩 30%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。	

(2) 思想道德修养与法律基础 第 1 学期 (48 学时)

学习目标：	
通过学习本课程，达到以下要求：①树立科学的世界观、人生观、价值观、道德观、法制观；②能尽快适应大学生活，实现从中学生到大学生的角色转变，并且具备根据个人性格和特点独立自主地进行人生规划的能力；③能够通过理论联系实际，加强辩证地看中国与世界大势，科学看待问题，明辨是非的能力；④能够将道德的相关理论内化为自觉意识、自主要求的能力，以及外化为自身行为和习惯的能力；⑤能够理论联系实际，逐步具备分析和解决职业、家庭、社会公共生活等领域现实一般法律问题的能力。	
学习内容：	教学实施要求：
①思想教育； ②道德教育； ③法制教育。	①教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求，努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地，进一步强化主体责任意识； ②教学组织形式与设计：采用多媒体教室中班授课；基本理论内容讲授，同时借助网络平台、微信等网络工具，加强与学生交流与引导； ③教学内容的组织与安排：力求体现科学性与职业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合，实现理论与实践教学的一体化； ④教学方法与手段：教学方法上要避免纯理论的灌输，避免说教式讲课，建议根据教学内容灵活采用问题教学法、多媒体演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法；教学手段上要在使用传统教学手段的同时，适度运用多媒体手段进行教学，调动学生学习的积极性，提升教学效果。
课程考核与评价：	
由平时成绩、实践成绩和期末成绩三部分构成。其中平时成绩占 30%，实践成绩占 40%，期末考试成绩占总成绩 30%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。	

(3) 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 第 2 学期 (64 学时)

学习目标：	
通过学习本课程，达到以下要求：①能用党的实事求是思想路线培养规则意识和创新能力；②能正确解释为何要选择和怎样走中国特色的革命道路、改造道路和现代化道路；③能用党的创新理论分析改革开放进程中出现的矛盾和问题，并提出相应的对策和建议；④能以爱国主义热情思索祖国统一问题和以世界眼光理性面对中国和平崛起的国际环境。	
学习内容：	教学实施要求：
①毛泽东思想； ②邓小平理论；	①教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求，努力将课堂打造为铸魂育人的主

<p>③“三个代表”重要思想；</p> <p>④科学发展观；⑤习近平新时代中国特色社会主义思想。</p>	<p>阵地，进一步强化主体责任意识；</p> <p>②教学组织形式与设计：采用多媒体教室中班授课；基本理论内容讲授，同时借助网络平台、微信等网络工具，加强与学生交流与引导；</p> <p>③教学内容的组织与安排：力求体现科学性与职业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合，实现理论与实践教学的一体化；</p> <p>④教学方法与手段：教学方法上要避免纯理论的灌输，避免说教式讲课，建议根据教学内容灵活采用问题教学法、多媒体演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法；教学手段上要在使用传统教学手段的同时，适度运用多媒体手段进行教学，调动学生学习的积极性，提升教学效果。</p>
<p>课程考核与评价：</p>	
<p>由平时成绩、实践成绩和期末成绩三部分构成。其中平时成绩占30%，实践成绩占40%，期末考试成绩占总成绩30%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。</p>	

(4) 形势与政策 第1、2、3、4、5、6学期（32学时）

<p>学习目标：</p>	
<p>本课程旨在通过适时对学生进行形势政策、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，使大学生在新的条件下有坚定的立场、较强的分析能力和适应能力，提高学生的全面正确认识党和国家面临的形势和任务，拥护党的路线、方针和政策，增强实现改革开放和社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感。</p>	
<p>学习内容：</p>	<p>教学实施要求：</p>
<p>根据教育部、省教育厅下发的每学期“形势与政策教育教学要点”以及结合我院教学实际情况和学生关注的热点、焦点问题来确定。每学期从国内、国际两大板块中确定四个专题作为理论教学内容。</p>	<p>①教学组织：思政课部每学期组织任课教师以教育部社科司每半年下达的《形势与政策教育教学要点》精神为指导，采用集体备课形式撰写四个专题教学讲义；</p> <p>②教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求，努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地，进一步强化主体责任意识；</p> <p>③教学方法与手段：采用讲解重点、难点问题，分析重点理论，讲评热点问题等方式，运用多媒体手段进行课堂专题讲授，并开展课堂讨论，培养学生学习、思考和分析问题的能力；</p> <p>④教材选用：本课程的学习建议选用时事报告杂志社主编的教材《时事报告大学生版》。</p>
<p>课程考核与评价：</p>	
<p>由平时成绩和期末卷面成绩两部分构成。其中平时成绩占60%，期末考试成绩占总成绩40%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。</p>	

(5) 大学体育 第1、2、3学期（108学时）

<p>学习目标：</p>	
<p>本课程旨在培养学生终身参与体育锻炼的意识和习惯。树立“健康第一”的指导思想。通过学习本课程，达到以下要求：①增强学生体质健康水平；②培养学生坚强的意志品质与体育精神；③集体主义精神。达到身体素质、体育文化素质和体育能力的全面发展。</p>	
<p>学习内容：</p>	<p>教学实施要求：</p>
<p>①武术类运动；</p> <p>②体操类运动；</p>	<p>①教学安排上采用教师讲解、示范，纠错相结合；</p> <p>②教师指导学生练习：采用集体练习和分组练习相结合；</p>

③田径类运动； ④球类运动； ⑤拓展训练类运动。	③教师注重培养学生树立“健康第一”的指导思想； ④本门课程在教学安排上注重学生练习。
课程考核与评价：	
由平时成绩和期末考试、体质测试三部分构成。其中平时成绩占 30%，期末考试成绩占 60%，体质测试占总成绩 10%。	

(6) 大学语文 第 1 或 2 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程旨在提高学生的中华优秀文学作品鉴赏能力和应用写作能力。通过学习本课程，达到以下要求：①准确领会语言文字句内涵、把握文学作品深意的分析鉴赏能力。②准确领会文本实质，形成正确判断和严密思路的思维能力。③具有一定的文言文阅读和鉴赏能力④准确表达思想感情的语言文字运用能力。	
学习内容：	教学实施要求：
①课程概述； ②文学鉴赏模块：诗歌模块、散文模块、传统文学模块； ③诗文朗诵会。	①教学安排上采用情境设置、任务驱动、问题引导、案例分析等形式来营造教学情境，借此来完成语言应用能力的学习； ②教学环节上每一个模块的内容都由四大部分组成，诗歌模块和散文模块是：作者介绍、背景溯源、文本探究、拓展思考； ③本门课程在教学安排上注重实践能力培养，文学鉴赏模块安排课前说话训练。
课程考核与评价：	
由平时成绩和期末卷面成绩两部分构成。其中平时成绩占总成绩 60%，期末考试成绩占总成绩 40%。平时成绩包括：课前资源学习、出勤、课堂问答、小组汇报、课后作业、诗文朗诵等。	

(7) 计算机应用技术 第 1 学期 (48 学时)

学习目标：	
本课程旨在培养学生的计算机基本操作能力与实际应用能力，通过学习本课程，达到以下要求： ①掌握计算机的基本知识和信息技术； ②熟练运用 Windows 操作和 Office 等应用软件； ③能使计算机操作的能力和基本的信息技术应用于学生今后的工作和生活中，并作为其他专业课程学习的有力工具。	
学习内容：	教学实施要求：
①计算机基础知识； ②Windows 操作系统的基本使用方法；③Word 文档处理、Excel 数据处理、PowerPoint 幻灯片制作； ④计算机网络基础知识； ⑤应用 IE 浏览和收集网络信息。	①教学安排上采用案例教学法、讨论教学法、发现式教学法等多种教学方法； ②设置教学情境，适时选用提问、讨论等生动多样的形式，构建师生互动的良好学习氛围； ③将时事新闻的文字、图片及数据形成素材，进行文档编辑和处理，加强学生的思想政治教育； ④课程重视学生实践动手能力的培养，建议在理论实践一体化实训室完成，以实现“教、学、做”三位合一。
课程考核与评价：	
由实践成绩、平时成绩和期末考试成绩三部分构成。其中实训成绩占 40%，平时成绩占 30%，期末考试成绩占总成绩 30%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现等。实践成绩要综合考虑实训独立完成的进度、完成的质量和最终完成项目的效果。	

免修对接的证书:
教育部考试中心的全国计算机等级考试二级 (MS office 高级应用)。

(8) 军事技能 第 1、3、5 学期 (112 学时)

学习目标:	
通过学习本课程,达到以下要求:①通过军事训练,增强学生国防观念;②培养学生文明、守纪、勇敢、坚毅的意志品质和良好的心理素质;③理解捍卫国家主权和领土完整对国家安全的重要意义;④掌握队列操练的基本技能,锻炼部分军事素质;⑤了解军队的知识、军人的纪律,知道维护国家安全是军人应尽的义务。	
学习内容:	教学实施要求:
①队列操练: 队列、立正、稍息、转向、停止间转、三大步伐; ②军事素质: 体验性战术训练、战地救护、定向越野、射击、宿舍内务等; ③团队协作: 学生自我管理、个性活动等。	①教官基本要求: 本课程的教官必须按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求,努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地,进一步强化主体责任意识; ②训练组织形式与设计: 采用训练场地集中授课;基本理论内容讲授,同时借助网络平台、微信等网络工具,加强与学生交流与引导; ③训练内容的组织与安排: 力求体现科学性与专业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合,实现理论与实践教学的一体化; ④训练方法与手段要避免纯理论的灌输,避免说教式讲课,根据训练内容灵活采用问题教学法、示范演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法,调动学生学习的积极性,提升训练效果。
课程考核与评价:	
由平时成绩和军训会操 2 部分构成。其中平时成绩占 30%,军训会操成绩占总成绩 70%,平时成绩包括: 考勤、军事训练表现等。	

(9) 军事理论 第 1 或 2 学期 (36 学时)

学习目标:	
通过学习本课程,达到以下要求:①树立科学的世界观、人生观、价值观、军事观、国防观;②掌握基本军事理论与军事技能,达到增强国防观念和国家安全意识;③强化爱国主义、集体主义观念,加强组织纪律性,提高综合素质;④为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。	
学习内容:	教学实施要求:
①军事科学的定义; ②军事科学的任务和性质; ③军事科学体系; ④军事科学的地位和功能; ⑤大学生学习军事科学的意义和方法。	①教师基本要求: 本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历,要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求,努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地,进一步强化主体责任意识。 ②教学组织形式与设计: 采用多媒体教室中班授课;基本理论内容讲授,同时借助网络平台、微信等网络工具,加强与学生交流与引导。 ③教学内容的组织与安排: 力求体现科学性与职业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合,实现理论与实践教学的一体化。 ④教学方法与手段: 教学方法上要避免纯理论的灌输,避免说教式讲课,建议根据教学内容灵活采用问题教学法、多媒体演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法,适度运用多媒体手段进行教学,调动学生学习的积极性,提升教学效果。
课程考核与评价:	
由平时成绩和期末成绩 2 部分构成。其中平时成绩占 30%,期末考试成绩占总成绩 70%,其中平时成绩包括: 考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。	

(10) 大学生心理健康教育 第 1 或 2 学期 (32 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在提高学生的心理素质,充分开发学生的潜能,培养学生乐观向上的心理品质,促进学生人格的健全发展。通过学习本课程,达到以下要求:①引导学生客观认识自我,增强调控自我、承受压力、适应环境的能力;②培养学生健全的人格和良好的个性心理品质;③树立心理健康意识,预防和缓解心理问题,提高心理调试能力和危机应对能力。</p>	
学习内容:	教学实施要求:
①心理健康的含义与标准; ②大学生生涯发展; ③大学生自我意识; ④大学生人格培养; ⑤大学生学习与创造; ⑥大学生情绪管理; ⑦大学生压力与挫折应对; ⑧大学生恋爱与性心理; ⑨大学生常见精神障碍的求助于防治; ⑩大学生生命教育与心理危机应对。	①教学安排上采用案例分析、体验活动、角色扮演、心理情景剧等形式将心理健康知识灵活地运用在学生的实际生活场景中,并且强调课堂教学内容和课后行为训练相结合,达到知行合一,借此来完成心理健康知识的学习; ②教学环节上每一个模块的内容都由五大部分组成,次序如下:问题描述、问题解析、心理工具箱、心理体验、行为训练; ③本课程在教学安排上非常注重实际问题解决和行为训练。
课程考核与评价:	
<p>由学习态度、平时成绩和期末卷面成绩三部分构成。其中学习态度占 20%,平时成绩占 30%,期末考试成绩占总成绩 50%,其中平时成绩包括:作业、课堂讨论成绩及表现、社会实践写作成果等。</p>	

(11) 职业发展与就业指导 第 1、4 学期 (32 学时)

学习目标:	
<p>通过学习本课程,达到以下要求:①态度层面:应当树立起职业生涯发展的自主意识,树立积极正确的人生观、价值观和就业观念,把个人发展和国家需要、社会发展相结合,确立职业的概念和意识,愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力;②知识层面:应当基本了解职业发展的阶段特点;较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境;了解就业形势与政策法规;掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及创业的基本知识;③技能层面:应当掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能等,还应该通过课程提高学生的各种通用技能,比如沟通技能、问题解决技能、自我管理技能和人际交往技能等。</p>	
学习内容:	教学实施要求:
①建立生涯与职业意识(职业发展与规划导论、影响职业规划的因素); ②职业发展规划(生涯觉醒、认识自我、了解职业、了解环境、职业决策); ③提高就业能力、求职过程指导(搜集就业信息、简历撰写与面试技巧、心理调适、就业权益保护); ④职业适应与发展(从学生到职业人的过渡、工作中应注意的因	①教师基本要求:本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历,有过指导学生就业或从事过学生管理的工作经历; ②教学组织形式与设计:采用线上线下相结合的方式,线上主要是基本理论内容的学习,线下主要通过多媒体教室小班授课; ③教学内容的组织与安排:教学内容力求政策性、实践性、科学性和系统性,突出强调理论联系实际,增强针对性,注重实效。在遵循课程体系 and 课堂教学规律的前提下,引入多种教学方法,有效激发学生学习的主动性和参与性,提高教学效果,各二级学院分别第 1、4 学期开设 16 课时,共 32 课时; ④教学方法与手段:要遵循教育教学规律,坚持理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与求职就业实践相结合,把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来,调动学生学习

素)。	的积极性、主动性和创造性，不断提高教学质量和水平。
课程考核与评价：	
由平时成绩、实践成绩和期末成绩三部分构成。	
①平时成绩占总成绩的 40% (其中，线上自主学习情况占总成绩的 32%，线下出勤情况占总成绩的 8%)；	
②实践成绩占总成绩的 40% (由课堂讨论、课堂表现、小组汇报、课后作业等内容组成)；	
③期末考核占总成绩的 20% (其中，第 1 学期为个人职业生涯规划书，第 4 学期为个人求职简历)。	

(12) 大学生创新创业教育 第 2 或 3 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程培养学生的创新创业意识、创新创业能力、创新创业思维和创新创业精神，培养其如何独立地与他人合作，提供有价值解决方案的能力。通过学习本课程，达到以下要求：①掌握开展创新创业活动所需要的基本知识、具备基本的创新创业能力、学生树立科学的就业创业观。②培养大学生创新创业理念、提升创新创业能力，通过开展创新创业实践，引导大学生利用其自身特长结合高科技进行创业，使最优秀的人才成为企业家，继而实现人力资源的优化配置。③增强大学生创新创业意识与创新创业思维，提高创新创业能力与综合素质，鼓励大学生积极参与创新创业建设，勇于投身社会实践，推进科技成果向实际生产的转化，为建设创新型国家作出贡献。	
学习内容：	教学实施要求：
①创新思维与创新方法；创新精神的培养； ②创业时代与创业基础；创业环境分析与创业选择；市场定位与市场营销； ③创业资源与创业融资；创业团队建设； ④了解创业政策与保护知识产权；新企业的创建；创业风险防范。	①教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，有过创业经历或指导过学生创新创业项目或指导过学生参加过省级以上创新创业大赛并获奖； ②教学组织形式与设计：采用线上线下相结合的方式，线上主要是基本理论内容的学习，线下主要通过多媒体教室小班授课； ③教学内容的组织与安排：教学内容力求政策性、实践性、科学性和系统性，突出强调理论联系实际，切实增强针对性，注重实效。在遵循课程体系和课堂教学规律的前提下，引入多种教学方法，有效激发学生学习的主动性和创造性，提高教学效果；
课程考核与评价：	
由平时成绩、实践成绩和期末成绩三部分构成。	
①平时成绩占总成绩的 40% (其中，线上自主学习情况占总成绩的 32%，线下出勤情况占总成绩的 8%)；	
②实践成绩占总成绩的 40% (由课堂讨论、课堂表现、小组汇报、课后作业等内容组成)；	
③期末考核占总成绩的 20% (其中，第 1 学期为个人职业生涯规划书，第 4 学期为个人求职简历)。	

(13) 公益劳动与职业素养体验课 第 1 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程旨在提高学生的就业能力和职场的适应能力。通过学习本课程，达到以下要求：培养学生正确的劳动价值观和良好的劳动品质，弘扬劳模精神，引导学生崇尚劳动、尊重劳动，增强对劳动人民的感情，报效国家，奉献社会。	
学习内容：	教学实施要求：

①公益劳动体验教育； ②职业劳动体验教育； ③社会服务劳动教育等。	①教师基本要求：以学生工作与保卫处工作人员、总务处、二级学院、物业公司等部门领工作人员负责实施； ②教学安排上分为三个阶段：第一阶段是校内公益劳动、寝室内务整理、教室保洁，第二阶段是职业劳动体验，第三阶段是社会服务劳动； ③教学内容的组织与实施：组织学生参加校内环境保洁、校园防护等；到相关二级学院、职能处室挂职锻炼等；参与顶岗实习或校外志愿者服务。
课程考核与评价：	
考核由校内公益劳动、职业体验和社会服务三部分内容组成，其中校内公益劳动占 40%，职业体验 30%，社会服务 30%。	

(14) 安全文化及安全防范技巧 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程培养学生维护国家安全的意识和能力、认知自身所处安全形势的意识和能力、自我调节的意识和能力、面对突发事件应变的意识和能力，以及自我防范的意识和能力。	
学习内容：	教学组织与实施原则：
人身安全、财产安全、心理安全、网络安全、就业安全、交通安全、消防安全、自然灾害安全等。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师基本要求：以学生工作与保卫处工作人员、二级学院等部门领工作人员负责实施。 2. 教学安排线上和线下教学，线下主要讲解安全防范技巧，线上主要进行安全事故案例教学。 3. 教学内容的组织与实施：组织学生参加安全教育警示基地、组织参与应急演练、开展专题讲座等。
课程考核与评价：	
由平时成绩和期末考试、二部分构成。其中平时成绩 30%，期末考试成绩占总成绩 70%。	

(15) 毕业教育 第 6 学期 (24 学时)

学习目标：	
本课程旨在提高学生的就业能力和职场的适应能力。通过学习本课程，达到以下要求：①准确把握就业市场形势的能力；②具备初步适应职场的能力；③具备一定的自主择业的能力。	
学习内容：	教学实施要求：
①就业形势分析； ②职场适应能力教育； ③自主择业能力教育； ④毕业常识教育。	<ol style="list-style-type: none"> ①教师基本要求：以招生就处、学生工作与保卫处、二级学院等部门领导为主，熟悉就业规律、了解职场。 ②教学安排上采用情境设置、任务驱动、问题引导、案例分析等形式来营造教学情境。 ③教学内容的组织与实施：组织学生参加校内招聘会、参加专题就业报告会、开展最后一次主题班会等形式，着重介绍就业形势和职场注意事项等。
课程考核与评价：	
提交毕业鉴定报告或求职简历等。	

2. 公共基础限定选修课程

(1) 马克思主义哲学 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标：

<p>通过学习本课程，达到以下要求：1. 掌握马克思主义哲学的基本观点、立场和方法，接受和认可马克思主义的世界观和方法论，帮助学生树立正确的人生观和价值观。2. 提高学生的政治理论素养和思维水平，为学生正确理解马克思主义，确立社会主义信念，自觉坚持党的路线、方针和政策打下坚实的基础。3. 培养学生运用马克思主义哲学的观点和方法去分析问题，解决问题的能力。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>唯物辩证法、对立统一规律、质量互变规律、否定之否定规律、马克思主义社会历史观、社会基本矛盾等。</p>	<p>1. 教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求，努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地，进一步强化主体责任意识。</p> <p>2. 教学组织形式与设计：采用多媒体教室中班授课；基本理论内容讲授，同时借助网络平台、微信等网络工具，加强与学生交流与引导。</p> <p>3. 教学内容的组织与安排：力求体现科学性与职业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合，实现理论与实践教学的一体化。</p> <p>4. 教学方法与手段：教学方法上要避免纯理论的灌输，避免说教式讲课，建议根据教学内容灵活采用问题教学法、多媒体演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法；教学手段上要在使用传统教学手段的同时，适度运用多媒体手段进行教学，调动学生学习的积极性，提升教学效果。</p>
课程考核与评价：	
<p>由平时成绩和期末成绩两部分构成。其中平时成绩占 60%，期末考试成绩占总成绩 40%，其中平时成绩包括：考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。</p>	

(2) 中国近现代史纲要 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在帮助学生了解国史、国情，深刻领会历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路，怎样选择了改革开放。提高学生运用历史唯物主义、方法论，分析和评价历史问题、辨别历史是非和社会发展方向的能力，从而使大学生树立走中国特色社会主义道路的坚定信心。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：了解外国资本—帝国主义入侵中国及其与中国封建势力相结合给中华民族和中国人民带来的深重苦难，了解近代以来中国所面临的争取民族独立、人民解放和实现国家富强、人民富裕这两项历史任务；了解近代以来中国的先进分子和人民群众为救亡图存而进行的艰苦探索、顽强奋斗的历程及其经验教训；联系新中国成立以后的国内外环境，了解中国人民走上以共产党为领导力量的社会主义道路的历史必然性；深刻领会历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路，怎样选择了改革开放。</p> <p>2. 能力目标：紧密结合中国近现代的历史实际，通过对有关历史进程、事件和人物的分析，提高运用科学的历史观和方法论分析历史问题、辨别历史是非的能力。</p> <p>3. 素质目标：通过学习历史、借鉴历史，思考和探求中华民族赖以走向现代化的历史文化的内涵，培植既不骄傲自大又不妄自菲薄，既自信又虚心的新民族文化心理特质，使我们减少前进道路上的曲折，顺利走向富强、民主、文明、和谐、美丽的明天。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>1. 反对外国侵略的斗争</p> <p>2. 对国家出路的早期探索</p> <p>3. 辛亥革命与君主专制制度的终结</p> <p>4. 开天辟地的大事变</p>	<p>1. 教师基本要求：本课程的主讲教师必须具备本科及以上学历，要按照习近平总书记提出的“六个要”“八个统一”要求，努力将课堂打造为铸魂育人的主阵地，进一步强化主体责任意识。</p> <p>2. 教学组织形式与设计：采用多媒体教室中班授课；基本理论内容讲授，同时借助网络平台、微信等网络工具，加强与学生交流与</p>

5. 中国革命的新道路 6. 中华民族的抗日战争 7. 为新中国而奋斗 8. 社会主义基本制度在中国的确立 9. 社会主义建设在探索中曲折发展 10. 改革开放和现代化建设新时期 11. 中国特色社会主义进入新时代	引导。 3. 教学内容的组织与安排:力求体现科学性与职业性相结合、理性思辨与感性体悟相结合,实现理论与实践教学的一体化。 4. 教学方法与手段:教学方法上要避免纯理论的灌输,避免说教式讲课,建议根据教学内容灵活采用问题教学法、多媒体演示法、案例分析法、情景模拟法等多种教学方法;教学手段上要在使用传统教学手段的同时,适度运用多媒体手段进行教学,调动学生学习的积极性,提升教学效果。
课程考核与评价:	
由平时成绩和期末卷面成绩两部分构成。其中平时成绩占 60%, 期末考试成绩占总成绩 40%, 其中平时成绩包括: 考勤、课堂讨论成绩及表现、作业等。	

(3) 演讲与口才 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标:	
本课程旨在提高学生的口语表达能力,提升综合素养。通过学习本课程,达到以下要求: 1、学生能够用比较标准和标准的普通话进行一般口语交际、开展工作。 2、掌握一般口语交际技能。做到听话准、理解快、记得清,有一定辨析能力; 3、初步掌握演讲与辩论的基本技能。 4、能够根据不同的情境需要,正确交流与沟通,掌握语气、语调、情感、节奏等口语修辞技巧。 5、口语表达清晰、流畅、得体,有一定应变能力,语态自然大方。	
学习内容:	教学组织与实施原则:
1. 演讲与口才课程概述 2. 日常口语交际技巧 3. 演讲表达技巧及实践训练 4. 辩论表达技巧及实践训练	1. 教学安排上采用情境设置、任务驱动、案例分析、演讲比赛、辩论赛等形式来营造口语表达的真实环境,把教学内容和实践训练融合一起,借此完成对学生口语表达技巧的理论和实践学习。 2. 教学环节上每一个模块的内容都由六大部分组成,次序如下: 课前口语训练、任务导入、任务解析、典型案例、视频赏析、任务训练。 4. 本门课程在教学安排上非常注重实训。
课程考核与评价:	
由实训成绩、平时成绩和期末卷面成绩三部分构成。其中实训成绩占 20%, 平时成绩占 30%, 期末考试成绩占总成绩 50%, 其中平时成绩包括: 课前口语训练、考勤、作业、课堂讨论及表现等。	

(4) 瑜伽 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标:	
本课程旨在提本课程培养学生终身参与体育锻炼的意识和习惯。树立“健康第一”的指导思想和逐步形成“终身体育”的服务意识。通过学习本课程,达到以下要求: 1. 增强学生体质健康水平 2. 培养学生坚强的意志品质 3. 集体主义精神。达到身体素质、体育文化素质和体育能力的全面发展	
学习内容:	教学组织与实施原则:
1. 瑜伽冥想 2. 呼吸	1. 教学安排上采用教师讲解、示范,纠错相结合。 2. 教师指导学生练习:采用集体练习和分组练习相结合。

3. 体位	3. 教师注重培养学生树立“健康第一”的指导思想。
4. 放松	4. 本门课程在教学安排上注重学生练习。
课程考核与评价:	
由平时成绩和期末考试、二部分构成。其中平时成绩 30%，期末考试成绩占总成绩 70%。	

(5) 营销概论 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标:	
<p>本课程培养学生认识市场营销,发现市场机会、确定营销战略等技能,初步树立正确的营销观念,培养产品质量之上、顾客至上的职业态度,及实事求是、爱岗敬业的素养。通过学习本课程,达到以下基本要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能有效认识和分析市场; 2. 能认识到有效收集信息对企业的重要性; 3. 能准确进行市场定位和市场细分; 4. 能进行初步的 4P 策划。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
<ol style="list-style-type: none"> 1. 认识市场营销 2. 市场营销环境 3. 市场细分与定位 4. 4P 策略的运用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本课程教学应注重启发式教学,情景式教学,体验式教学,应引入“案例教学法”,强化课堂讨论、实战模拟等内容,同时要求学生在学市场营销理论的同时,要掌握营销实践的方法与程序,要能够运用所学原理进行案例分析。 2. 教学方法以启发式教学法和案例教学法为主,配合以情景模拟法。
课程考核与评价:	
由学习态度、平时成绩和期末卷面成绩三部分构成。其中学习态度占 20%,平时成绩占 40%,期末考试成绩占总成绩 40%,其中平时成绩包括:作业、课堂讨论成绩及表现、社会实践写作成果等。	

(6) 大学英语 第 1、2 学期 (64 学时)

学习目标:
<p>本课程培养学生的英文日常口语交际能力,去国外出差、旅行的日常英语表达和具备一定的书面阅读能力和写作能力。培养学生良好的职业道德和跨文化交际能力,提升学生的职业综合素质。通过课程教学,达到以下基本要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能进行英文自我介绍和简单的问候,学会制作英文名片。 2. 能了解美国护照申请的和签证面试的流程,能看懂签证和护照的内容。 3. 能掌握机场托运和海关申报的英语口语交际,认识机场英文标识语。 4. 能掌握问路、打的的日常英语表达,认识英文路标。 5. 能掌握酒店入住、酒店结账的日常英语表达,能看懂英文酒店广告。 6. 能掌握餐馆预定和餐馆点菜的日常英语表达,能看懂英文看单。 7. 能掌握景点的推荐、行程、介绍,能看懂旅游景点的介绍。 8. 能掌握租房的日常英语表达,能看懂租房广告。 9. 能掌握超市购物、商场购物的日常英语表达,能看懂商场的英文标识语。 10. 能掌握面试的自我介绍和面试的英语口语表达,学会制作英文简历。 11. 能掌握工作会议、商务谈判的英语表达,学会工作日程表的制作。 12. 能掌握邀请参加晚宴、聊度假的日常英语表达,学会书写邀请信的。 13. 能掌握预约、看病的日常英语表达,能看懂英文药品说明书。 14. 能了解感恩节、圣诞节的文化和传统,能制作英文贺卡。

学习内容:	教学组织与实施原则:
问候与介绍、申请护照、飞机安检、交通与问路、酒店入住、餐馆点餐、游览景点、租房、购物、求职、工作、交友、看病、庆祝节日	(1) 教学上实行在线网络教学和线下课堂教学相结合的混合式教学模式。 (2) 教学方法以任务驱动法、情景教学法为主要教学方法,配合以角色扮演法。课程以作业、小组活动完成的任务为主。
课程考核与评价:	
本课程属于校内“形成性考核”标准与题库开发试点课程。课程采用“形成性”考核方式,其中,口语考核占 30%,学习过程考核占 50%,期末考核占 20%。	

(7) 高等数学 第 3、4 学期 (64 学时)

学习目标:	
1. 本课程为学生职业和人生发展提供所必需的数学思维方法,核心科学素养; 2. 促进初等及高等的数学理论知识体系的形成,提高学生的函数的知识和思想;极限和积分等的思想和方法; 3. 培养学生准确、快速的计算应用能力和运算技能; 4. 培养学生能用数学的角度看待问题,数学思维分析问题,应用数学方法解决问题的能力 5. 培养学生具有社会主义核心价值观,及自信自强,乐观向上的心理品质;有团队精神,有互帮互助与人和谐共处的好个性。对工作学习踏实严谨,一丝不苟的工匠精神。	
学习内容:	教学组织与实施原则:
1. 微积分:一元微积分; 2. 概率统计:古典概率,离散型和连续型随机变量及分布; 3. 线性代数:矩阵和行列式及 N 元线性方程组的解。	1. 本课程分 2 个学期完成,分为基础模块+拓展模块 2. 教学方法上采用启发式、从具体到抽象、数形结合,多种方法有机结合; 3. 教学组织采用小组合作形式,充分采用信息化教学手段; 4. 教学环节上每一个模块的内容都由 5 大部分组成,次序如下: 5. 课前任务导入预习、课堂精讲知识内容,课堂模拟练习,反馈矫正,小结课堂内容和作业布置。
课程考核与评价:	
由平时成绩和期末卷面成绩以及数学应用模型三部分构成。其中平时占 30%,应用建模占 20%,期末考试占总成绩 50%,其中平时成绩包括:作业、课堂讨论成绩及表现、社会实践写作成果等。	

(8) 礼仪风范与人际沟通 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标:	
本课程旨在培养学生现代社交能力和提升学生的礼仪修养、情商与综合素质,达到以下要求: 1. 准确获取和解读社交语言信息的能力 2. 准确塑造人际交往过程中的个人形象 3. 提高心理素质增强逻辑思维能力 4. 拓展礼仪认知,增强礼仪自律能力	
学习内容:	教学组织与实施原则:

1. 礼仪概述 2. 个人举止礼仪 3. 公共礼仪 4. 交际礼仪 5. 职业礼仪	1. 教学安排上采用情境设置、任务驱动、案例剖析等形式来营造人际交往环境，把教学内容放到相应的工作环境中去，借此来完成语言应用能力的学习。 2. 教学环节上每一个模块的内容都由六大部分组成，次序如下： 3. 任务导入、任务解析、典型文案、工具箱、哈哈镜、任务训练 4. 本门课程在教学安排上非常注重实训。
课程考核与评价：	
由平时成绩和期末卷面成绩两部分构成。其中平时成绩占 50%，期末考试成绩占总成绩 50%，其中平时成绩包括：作业、课堂讨论成绩及表现、社会实践成果等。	

(9) 音乐欣赏 第 1 或 2 或 3 或 4 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程旨在拓展音乐视野，培养高尚的审美情趣。通过学习本课程，达到以下要求： 1. 扩大学生的音乐视野，使学生掌握多方面的音乐表现形式、音乐体裁等知识 2. 逐步具备准确、敏锐地从整体上感受、体验音乐表现内容的能力 3. 逐步具备评价音乐内容和形式中所反映的真、善、美与假、丑、恶的能力 4. 提高人文素养，形成正确的人生观、世界观	
学习内容：	教学组织与实施原则：
1. 音乐欣赏概述 2. 声乐艺术 2. 中西乐器鉴赏 3. 器乐作品体裁与名曲鉴赏 4. 中国传统音乐鉴赏 5 流行音乐鉴赏	1. 学生通过课程学习，掌握必备艺术知识和表现技能，积极参与艺术实践活动 2、突出学科特点，寓思想品德教育于音乐之中。陶冶学生情操，提高修养，促进学全身心全面发展。 3、结合艺术情境，依据艺术原理和其他知识，对有代表性的音乐作品进行艺术与现实中的审美对象进行描述、分析、解释和判断，丰富审美经验增强审美理解，提高审美判断力。 4、运用观赏、体验、联系、比较等方法，引导学生感受艺术作品的形象与情感。
课程考核与评价：	
由平时成绩和期末卷面成绩三部分构成。其中平时成绩占 50%，期末考试成绩占总成绩 50%，其中平时成绩包括：作业、课堂讨论成绩及表现等。	

(10) 应用文写作 第 4 学期 (32 学时)

学习目标：	
本课程旨在提高学生的应用写作能力。通过学习本课程，达到以下要求： 1. 培养学生运用文种知识对具体的交往任务和环境进行分析、判断，明确交往对象，确定写作文种的能力； 2. 培养学生对应用文体的辨别、认知、阅读能力； 3. 培养学生能够对给定材料进行分析、提炼、运用，能够写作主题正确集中、材料充实有针对性、结构符合文种体式、语言表达简洁明确、严谨得体的应用文体； 4. 具有综合思考和分析、决策的能力。	
学习内容：	教学组织与实施原则：

<p>1. 应用文概述</p> <p>2. 出入职场模块</p> <p>项目一 求职信 项目二 竞聘辞</p> <p>3. 日常事务模块</p> <p>项目一 计划 项目二 总结</p> <p>项目三 申请书 项目四 条据</p> <p>项目五 启事</p> <p>4. 行政公务模块</p> <p>项目一 公文概述 项目二 通知</p> <p>项目三 请示 项目四 报告</p> <p>5. 专业事务模块</p> <p>项目一 问卷设计 项目二 调查报告</p> <p>项目三 经济合同</p> <p>6. 结课考试</p>	<p>1. 教学安排上采用情境设置、任务驱动、案例剖析等形式来营造职场的工作环境，把教学内容放到相应的工作环境去，借此来完成应用写作能力的学习。</p> <p>2. 教学环节上每一个模块的内容都由六大部分组成，次序如下：导入-画骨-绘形-美颜-注魂-小结</p> <p>3. 本门课程在教学安排上非常注重实训。</p>													
<p>课程考核与评价：</p>														
<p>采用线上+线下、过程性+终结性相结合的方式进行考核。</p> <p>线上考核由课程平台自动记录评分，线下考核通过自主研发的 IES（智德融合跟踪分层）评价系统进行评价。IES（智德融合跟踪分层）评价系统是项目组通过多方调研和研讨，结合职业岗位核心能力需求，参考企业考核方案，从智、德两方面，教师、学生、第三方（专业课老师、企业兼职教师）进行全面客观评价，并根据学生个体差异进行学习任务、目标分层，考核标准分层，关注每个学生的进步与发展。多元立体的评价系统，真正达到以评促学的目的。具体考核方式如下图：</p>														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>权重</th> <th>考核组成</th> <th>考评点及权重</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">过程性考核 (70%)</td> <td>线上 50% (系统自动评分)</td> <td>课程音视频 40%，章节测试 15%， 作业 10%，课堂互动 5%，签到 5%， 讨论 5%，章节学习次数 5%。</td> </tr> <tr> <td>线下 50% (定性+定量)</td> <td>智 课堂表现 20%，小组任务 20%， 课前三分钟演讲 10%。 德 教师评价 20%，学生评价 10%， 第三方评价 20%。</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">终结性考核 (30%)</td> <td>线上 (50%)</td> <td>综合知识测试：选择题+判断题</td> </tr> <tr> <td>线下 (50%)</td> <td>随堂考试：文种写作</td> </tr> </tbody> </table>		权重	考核组成	考评点及权重	过程性考核 (70%)	线上 50% (系统自动评分)	课程音视频 40%，章节测试 15%， 作业 10%，课堂互动 5%，签到 5%， 讨论 5%，章节学习次数 5%。	线下 50% (定性+定量)	智 课堂表现 20%，小组任务 20%， 课前三分钟演讲 10%。 德 教师评价 20%，学生评价 10%， 第三方评价 20%。	终结性考核 (30%)	线上 (50%)	综合知识测试：选择题+判断题	线下 (50%)	随堂考试：文种写作
权重	考核组成	考评点及权重												
过程性考核 (70%)	线上 50% (系统自动评分)	课程音视频 40%，章节测试 15%， 作业 10%，课堂互动 5%，签到 5%， 讨论 5%，章节学习次数 5%。												
	线下 50% (定性+定量)	智 课堂表现 20%，小组任务 20%， 课前三分钟演讲 10%。 德 教师评价 20%，学生评价 10%， 第三方评价 20%。												
终结性考核 (30%)	线上 (50%)	综合知识测试：选择题+判断题												
	线下 (50%)	随堂考试：文种写作												

（二）专业（技能）课程

专业课程体系的设置以市场需求为导向，以职业岗位能力为依据，考虑了学生毕业后企业的应用情况，主要培养学生虚拟现实项目交互功能设计与开发、三维模型制作、视频拍摄及处理等能力。

1. 专业基础课程

（1）虚拟现实技术基础 第 1 学期（56 学时）

学习目标:	
<p>本课程旨在掌握虚拟现实技术相关基础知识。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域，熟悉虚拟现实相关设备。 2. 能力目标：了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域，能够使用虚拟现实相关设备完成虚拟现实资源的相关操作。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度，具备对新技术的学习能力，能正确规划自己未来的职业和工作。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
虚拟现实技术概述、虚拟现实系统的人机交互设备、虚拟现实的相关技术以及虚拟现实应用等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。
课程考核与评价:	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占60%，期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括：学习态度占15%，平时成绩占10%，作业占15%，课程阶段性测试20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(2) 数字图形图像处理 第1学期 (56学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生处理数字图形图像的能力，为后续的角色、场景、道具、UI设计打下基础，通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握计算机图形图像处理的基本知识，掌握软件基础工具的使用，掌握图层、蒙版、通道、文字、路径、滤镜、图片的输出、打印等知识。 2. 能力目标：掌握并使用图形图像处理软件对图片进行简单的处理以及平面的相关创意设计，为后续其他专业课程的学习准备必要的专业基础。 3. 素质目标：培养学生开拓发展的创新精神，提升学生的审美能力，激发学生对美的追求，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
图像的各种色彩模式、以及基本的配色原则；图形图像处理软件基本工具以及图层、通道、蒙板、路径的使用；图像的色彩调节和滤镜效果；图像的输出和打印等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。
课程考核与评价:	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占60%，期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括：学习态度占15%，平时成绩占10%，作业占15%，课程阶段性测试20%，其中平时成绩</p>	

主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。

(3) 数字艺术基础 第1学期 (56 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生数字艺术欣赏和素描的能力,为后续的 UI 设计、三维动画技术等课程打下基础,通过学习本课程,达到以下要求:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 知识目标:通过优秀绘画案例的赏析,学习数字媒体作品造型的构成要素,造型的形式要素,在实践中掌握数字作品综合造型的能力。2. 能力目标:要求学生了解关于对立体形态进行科学解剖,以便重新组合,创造出新形态的相关知识。掌握为设计活动提供广泛的构思方案的能力。3. 素质目标:通过理论与实践相结合的学习使学生掌握审美基础、创意思维,加强高品味艺术修养和高尚艺术情操的教育,提升学生的审美能力,激发学生对美的追求,培养学生精益求精的工匠精神。	
学习内容:	教学组织与实施原则:
涂画与描绘、画出一个新世界、延伸现实、把观念视觉化、故事讲述、探讨图案、从其他文化中汲取灵感完成的一些数字媒体产品等内容	<ol style="list-style-type: none">1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法,通过线上、线下授课方式相结合,以学生为中心,“教、学、做”一体化。2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段,其中课中实施阶段主要包括:复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。
课程考核与评价:	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合,过程性考核占60%,期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括:学习态度占15%,平时成绩占10%,作业占15%,课程阶段性测试20%,其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(4) 全景拍摄技术 第2学期 (64 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生拍摄全景图片及视频的能力。通过学习本课程,达到以下要求:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 知识目标:掌握摄像机的选择与使用、镜头的选择与使用、三角架、全景图的拍摄方法与技巧、全景图片拼接方式和技巧、全景图片润色、全景图片打印等技术内容。2. 能力目标:能够拍摄全景照片和视频、图片拼接、全景图片润色、全景图片打印等。3. 素质目标:培养学生严格认真的科学态度,提升学生欣赏美的能力,热爱生活,发现美,追求美,培养积极乐观的人生态度。	
学习内容:	教学组织与实施原则:
摄像机的选择与使用、镜头的选择与使用、三角架、全景图的拍摄方法与技巧、全景图片拼接方式和技巧、全景图	<ol style="list-style-type: none">1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法,通过线上、线下授课方式相结合,以学生为中心,“教、学、做”一体化。2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个

片润色、全景图片打印等内容	阶段，其中课中实施阶段包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。
课程考核与评价：	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(5) 视频剪辑 第 3 学期 (64 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生数字视频剪辑的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：了解数字视频剪辑软件的使用、掌握数字视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程；掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配、以及片头片尾设计等技术内容。 2. 能力目标：能够使用数字视频剪辑软件完成虚拟现实数字视频剪辑。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度，具备一定的审美素养，树立热爱生活的人生态度，提高学生分析问题、解决问题的能力，培养精益求精的工匠精神。 	
学习内容：	教学组织与实施原则：
数字视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程；数字视频剪辑等非线性编辑软件的基本操作；镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配、以及片头片尾设计等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。
课程考核与评价：	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(6) 虚拟现实交互程序设计基础 第 3 学期 (96 学时)

学习目标：
<p>本课程旨在培养学生在虚拟现实设备硬件上与虚拟空间中实现人机交互的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握使用 Unity3D 引擎和 C#程序开发设计虚拟现实程序的能力，为虚拟现实项目的开发打下基础。 2. 能力目标：提升人机交互的思维与设计能力，理解人机交互的重要性和一般规则，并利用相关知识实现虚拟现实中的人机交互操作。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度以及逻辑思维，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。

学习内容:	教学组织与实施原则:
Unity3D 引擎基础、刚体、碰撞体、物理系统、粒子系统、动画系统、UI 系统、寻路系统、光照贴图系统等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。
课程考核与评价:	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(7) 虚拟现实开发课程设计 第 5 学期 (24 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生综合利用所学知识完成虚拟现实项目开发的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握 Unity 编程知识、虚拟现实相关软硬件设备的搭建方法、虚拟现实项目的开发等知识。 2. 能力目标：能够综合利用上学期所学的虚拟现实交互程序设计基础课程以及本学期所学的虚拟现实引擎开发课程的相关知识，完成相应效果的制作。 3. 素质目标：提升学生团队协作意识，提高发现问题、分析问题并解决问题的能力以及知识运用能力，树立自信乐观的人生态度，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
Unity 编程知识、虚拟现实相关软硬件设备的搭建方法、虚拟现实项目的开发等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 采用分组合作的方式完成相对完整的项目开发； 2. 体现以学生为主体、教师为引导； 3. 包括以下环节：分组——确定选题——项目实施——组间互评——项目优化——项目展示。
课程考核与评价:	
课程考核采用采用过程考核和项目考核相结合。其中过程性考核占 25%，项目考核占 75%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等；项目考核包括：需求分析报告占 10%，中期检查占 15%，作品占 30%，成果汇报 15%。	

(8) VR 界面设计项目实训

学习目标:
<p>本课程旨在培养学生综合利用所学图像处理以及图形造型知识完成项目开发的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握项目开发流程、数字图形图像处理、UI 设计与制作等知识。 2. 能力目标：能够综合使用所学数字图形图像处理、UI 设计与制作等专业课程知识，完成 VR 界面的设计与开发。

3. 素质目标：掌握项目开发流程，积累项目开发经验，提升学生的团队协作意识，增加学生的表达能力及自信心，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。	
学习内容：	教学组织与实施原则：
项目开发流程、数字图形图像处理、UI 设计与制作等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法、综合实操训练等方法，以学生为中心，分组实施课程任务。 2. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要求，学练结合，以练促学。
课程考核与评价：	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，项目汇报 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(9) 数媒编创项目实训

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生综合利用所学知识完成数媒编创项目开发的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握项目开发流程、三维软件、视频后期软件等知识。 2. 能力目标：能够综合使用所学专业课程知识，完成视频和广告项目的设计与开发。 3. 素质目标：掌握项目开发流程，积累项目开发经验，提升学生的团队协作意识，增加学生的表达能力及自信心，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容：	教学组织与实施原则：
项目开发流程、三维软件、视频后期软件等内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法、综合实操训练等方法，以学生为中心，分组实施课程任务。 2. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要求，学练结合，以练促学。
课程考核与评价：	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，项目汇报 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

2. 专业核心课程

(1) 面向对象程序设计 第 2 学期 (96 学时)

学习目标：
<p>本课程旨在培养学生掌握面向对象程序设计的基本概念、理论、基本语法、结构和设计方法，为后续课程打下编程基础。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握 C# 程序概述、基本语法、数据类型、常量和变量、运算符和表达式、程序结构、

<p>函数、枚举、类等内容。</p> <p>2. 能力目标：学生能够利用 C#语言编写程序解决实际问题，为后期 Unity 课程打下基础。</p> <p>3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度以及逻辑思维，为建立编程思想打下初步基础，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，同时也培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>C#程序概述、基本语法、数据类型、常量和变量、运算符和表达式、程序结构、函数、枚举、类等内容</p>	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(2) UI 设计与制作 第 2 学期 (64+24 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生进行 UI 设计与制作的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：了解矢量图形设计软件的使用，图像处理、图形设计、编排设计、字体设计、构成设计等课程的统合和整体应用等相关 UI 设计与制作等知识。</p> <p>2. 能力目标：了解掌握 VR 界面设计方法，掌握二维与三维设计的进阶技巧，能够完成相应界面的设计与制作，能够通过课程设计使用课堂所学的 UI 设计与制作的相关理论和技术，完成 VR 项目界面及图标等的设计与实现。</p> <p>3. 素质目标：掌握项目开发流程，积累项目开发经验，提升学生的团队协作意识，增加学生的表达能力及自信心，具备一定的审美素养，提升学生欣赏美的能力，树立热爱生活的人生态度，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>矢量图形设计软件基础工具的使用、图形的绘制和编辑、路径的绘制与编辑、图像对象的组织、颜色填充与描边、文本的编辑、图表的编辑、图层和蒙版的使用、使用混合与封套效果、效果的使用，及 VR 项目界面和图标的设计与实现等内容</p>	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个课程教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。</p> <p>3. 课程设计采用分组合作的方式完成相对完整的项目开发；体现以学生为主体、教师为引导。</p> <p>4. 课程设计主要包括以下环节：分组——确定选题——项目实施——组间互评——项目优化——项目展示。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用采用过程考核和项目考核相结合。其中过程性考核占 25%，项目考核占 75%。其中过</p>	

程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等；项目考核包括：需求分析报告占 10%，中期检查占 15%，作品占 30%，成果汇报 15%。

(3) 三维动画技术 第 3 学期 (96+24 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生三维软件使用能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握三维软件使用能力与三维制作概念的形成，使学生认识并掌握三维建模、材质灯光、动画、渲染等三维动画技术方法。 2. 能力目标：使学生能清晰地认识到三维制作技术的各个流程，并且完整的制作出三维数字媒体作品，该课程在该专业的系统教学中具有承上启下的作用，为将来进行数字媒体视频制作打下坚实的基础。 3. 素质目标：提升学生团队协作意识，提高发现问题、分析问题并解决问题的能力以及知识运用能力，树立自信乐观的人生态度，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>三维软件基本操作、建模、UV、贴图、材质、灯光、摄像机、渲染、关键帧动画，控制器基础动画制作等内容</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个课程教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。 3. 课程设计采用分组合作的方式完成相对完整的项目开发；体现以学生为主体、教师为引导。 4. 课程设计主要包括以下环节：分组——确定选题——项目实施——组间互评——项目优化——项目展示。
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用采用过程考核和项目考核相结合。其中过程性考核占 25%，项目考核占 75%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等；项目考核包括：需求分析报告占 10%，中期检查占 15%，作品占 30%，成果汇报 15%。</p>	

(4) 视频特效制作 第 4 学期 (64 学时)

学习目标：
<p>本课程旨在培养视频特效制作的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：能够熟练运用抠像技巧、滤镜等系列功能、调色技巧、AE 三维特效、AE 的合成与输出等知识 2. 能力目标：了解视频特效制作的原理，能够运用 AE 进行视频特效编辑；能够将 AE 与其他计算机绘图及动画制作软件结合应用，让学生能够掌握并独立进行视频特效作品制作的能力。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度，具备一定的审美素养，树立热爱生活的人生态度，提高学生分析问题、解决问题的能力，培养精益求精的工匠精神。

学习内容:	教学组织与实施原则:
视频特效软件的使用、图层与遮罩、蒙版动画的制作、蒙版动画的制作、文字动画、调色以及制作滤镜动画、跟踪与表达式之“单点跟踪+多点跟踪效果”、渲染输出、综合类视频片头制作等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法,通过线上、线下授课方式相结合,以学生为中心,“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段,其中课中实施阶段主要包括:复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。</p>
课程考核与评价:	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合,过程性考核占60%,期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括:学习态度占15%,平时成绩占10%,作业占15%,课程阶段性测试20%,其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(5) 虚拟现实引擎开发 第4学期 (96学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生虚拟现实项目开发的能力。通过学习本课程,达到以下要求:</p> <p>1. 知识目标:掌握VR场景、动画实践开发,VR项目、UI实践开发、VR项目逻辑实践开发,VR项目发布等知识。</p> <p>2. 能力目标:掌握Unity3D引擎的进阶功能与开发技巧,熟练使用该引擎,结合自身创意思维能力,进行适用于虚拟现实环境与硬件设备的中小型项目开发。</p> <p>3. 素质目标:培养学生严格认真的科学态度以及逻辑思维,提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力,掌握项目开发经验,提升学生团队协作意识,培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容:	教学组织与实施原则:
VR场景、动画实践开发,VR项目、UI实践开发、VR项目逻辑实践开发,VR项目发布等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法,通过线上、线下授课方式相结合,以学生为中心,“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段,其中课中实施阶段主要包括:复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。</p>
课程考核与评价:	
课程考核采用过程考核和结果性考核相结合,过程性考核占60%,期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括:学习态度占15%,平时成绩占10%,作业占15%,课程阶段性测试20%,其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。	

(6) 虚拟现实项目开发 第5学期 (48学时)

学习目标:
<p>本课程旨在培养学生综合利用所学知识完成虚拟现实项目开发的能力。通过学习本课程,达到以下要求:</p> <p>1. 知识目标:掌握VR项目开发流程、UI设计与制作、VR项目逻辑实践开发,VR项目发布等知识。</p>

<p>2. 能力目标：能够综合使用所学专业课程知识，完成 VR 实践项目的设计与开发。</p> <p>3. 素质目标：掌握项目开发流程，积累项目开发经验，提升学生的团队协作意识，增加学生的表达能力及自信心，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
VR 项目开发流程、UI 设计与制作、VR 项目逻辑实践开发，VR 项目发布等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法、综合实操训练等方法，以学生为中心，分组实施课程任务。</p> <p>2. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要求，学练结合，以练促学。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，项目汇报 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(7) 全景视频综合实训 第 5 学期 (24 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生综合利用所学知识完成全景视频拍摄及处理的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：掌握全景视频拍摄、视频剪辑、视频特效等操作技巧。</p> <p>2. 能力目标：能够综合使用所学专业课程知识，完成全景视频拍摄并进行全景视频编辑及特效的制作。</p> <p>3. 素质目标：掌握项目开发流程，积累项目开发经验，提高多媒体技术应用能力及学生创新能力，提升学生的团队协作意识，增加学生的表达能力及自信心，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
全景视频拍摄、全景视频制作、视频后期编辑，全景视频剪辑合成以及全景视频后期特效等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法、综合实操训练等方法，以学生为中心，分组实施课程任务。</p> <p>2. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要求，学练结合，以练促学。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，项目汇报 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

3. 专业拓展课程

(1) 数据库基础 (48 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生应用程序数据库设计的需求分析与设计的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握数据库管理系统基础知识、数据库和表的创建与管理、数据完整性、数据的增删改查等操作、数据导入导出、数据库的备份与还原等知识。 2. 能力目标：具备对数据库进行初步的需求分析、利用数据库管理系统创建数据库、创建数据库中的表、实现数据完整性、利用 SQL 命令对数据进行查询、利用 SQL 命令进行数据库编程、进行数据的导入与导出、进行数据库的备份与还原的能力。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度以及逻辑思维，提高学生学会分析问题并运用专业知识解决现实生活问题的能力，掌握项目开发经验，提升学生团队协作意识，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
<p>数据库及其对象的创建与管理、数据完整性的作用与操作、SQL 语言基本语法与编程、数据的导入导出、数据库的备份与还原等知识</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。 2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。 3. 教学中注重培养学生的逻辑思维能力，养成良好的代码书写习惯，培养实践工作能力和创新精神。
课程考核与评价:	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(2) HTML5 网页设计 (48 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生使用 HTML5、CSS3 进行网页布局与整体页面的设计制作的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握 HTML 基础知识、CSS 基础知识、网页布局、CSS3 高级和 JavaScript 的基本语法及典型应用等知识。 2. 能力目标：能够熟练地使用 HTML 标签及 CSS 样式实现基本网页的布局与美化；能够使用 CSS3 实现网页动画效果；掌握 JavaScript 的基本语法及典型应用；能够按照网站开发流程进行站点的规划和设计，遵循 Web 标准进行网页开发。 3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。 	
学习内容:	教学组织与实施原则:
<p>图、文、段落、列表、</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习通过观看微课、PPT、课前测等进行课前预习；

表格、表单等基本标签及HTML5 语义标签；图文、背景、表单、导航等基本样式设置；盒模型、浮动、定位等布局内容；变形、过渡、动画、响应式布局等 CSS3 的内容；JavaScript 的基本语法及典型应用等内容	<p>2. 选用在线真实网页为项目载体，实施任务驱动式教学，通过对项目进行分析——解构——重组——页面“高保真”还原——比较并优化等环节的实施，不断夯实学生网页设计与开发技能；</p> <p>3. 强调学习能力的培养，提高学生使用浏览器分析和调试代码的能力，让学生可以自主学习在线网页，不断延伸课程内容和网页设计技能；</p> <p>4. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(3) 游戏引擎应用 (48 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生游戏引擎的设计和应用的的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：掌握游戏引擎的发展、游戏引擎中的图形绘制技术、动画技术、人工智能技术以及游戏引擎的架构，游戏引擎实例及应用等知识。</p> <p>2. 能力目标：掌握游戏引擎的相关知识，熟练使用该引擎，结合自身创意思维能力，进行适用于虚拟现实环境与硬件设备的中小型游戏开发。</p> <p>3. 素质目标：培养学会分析问题并运用专业知识解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>游戏引擎的发展、游戏引擎中的图形绘制技术、动画技术、人工智能技术以及游戏引擎的架构，游戏引擎实例及应用等内容</p>	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等 6 个环节。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占 60%，期末终结性考核占 40%。其中过程性考核包括：学习态度占 15%，平时成绩占 10%，作业占 15%，课程阶段性测试 20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(4) 虚拟现实软硬件平台搭建与维护 (64 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生搭建和维护虚拟现实软硬件平台的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：了解虚拟现实的相关软、硬件，掌握软、硬件平台的搭建，并能够实现软、硬件平台的日常维护等内容。</p>	

<p>2. 能力目标：能够搭建和维护虚拟现实的软、硬件平台。</p> <p>3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度，提升学生认真负责的工作意识，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，同时也培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>虚拟现实常用的软硬件、软硬件平台的搭建，软硬件平台的日常维护等内容</p>	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占60%，期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括：学习态度占15%，平时成绩占10%，作业占15%，课程阶段性测试20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(5) Web 前端开发 (48 学时)

学习目标：	
<p>本课程以多个项目实战不断强化学生 Web 前端开发技能，旨在培养学生使用框架技术快速实现网页前端设计的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：掌握网页布局与配色技巧、网页制作与美化技巧、网页调试与优化、网页交互、浏览器兼容性处理、Bootstrap 框架、jQuery 库、AJAX 技术等知识。</p> <p>2. 能力目标：掌握一定的布局与配色技巧，熟悉当前 Web 开发的主流设计，能够依据用户需求进行网页设计；能够借助各种类库、框架技术进行标准化的网页开发，并兼容各主流浏览器；能够制作具有良好用户体验的交互效果。</p> <p>3. 素质目标：培养学生严格认真的科学态度以及逻辑思维，提高学生发现问题、分析问题并解决问题的能力，掌握项目开发经验，提升学生团队协作意识，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>网页布局与配色技巧、网页制作与美化技巧、网页调试与优化、网页交互、浏览器兼容性处理、Bootstrap 框架、jQuery 库、AJAX 技术</p>	<p>1. 学习通过观看微课、PPT、课前测等进行课前预习；</p> <p>2. 选用在线真实网页为项目载体，实施任务驱动式教学，通过对项目进行分析——解构——重组——页面“高保真”还原——比较并优化等环节的实施，不断夯实学生网页设计与开发技能；</p> <p>3. 强调学习能力的培养，提高学生使用浏览器分析和调试代码的能力，让学生可以自主学习在线网页，不断延伸课程内容和网页设计技能；</p>
课程考核与评价：	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占60%，期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括：学习态度占15%，平时成绩占10%，作业占15%，课程阶段性测试20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

(6) 纪录片创作 (48 学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生纪录片创作的能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <p>1. 知识目标：掌握纪录片的创作观念、确定主题、叙事手段、剪辑的技法技巧、撰写解说词、以及纪录片节奏、结构等知识。</p> <p>2. 能力目标：能够熟知纪录片的主题、叙事手段和结构，能够在掌握纪录片创作观念的基础上，充分运用摄像机进行长镜头的叙事、策划、剪辑、包装、合成纪录片，能够独立完成对纪录片的艺术创作。</p> <p>3. 素质目标：提升学生欣赏美的能力，热爱生活，发现美，追求美，培养积极乐观的人生态度，提升学生团队协作意识，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容:	教学组织与实施原则:
纪录片的创作观念、确定主题、叙事手段、剪辑的技法技巧、撰写解说词、以及纪录片节奏、结构等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法等方法，通过线上、线下授课方式相结合，以学生为中心，“教、学、做”一体化。</p> <p>2. 整个教学实施过程分为课前准备、课中实施和课后巩固三个阶段，其中课中实施阶段主要包括：复习回顾、问题引入、确定任务、新知探索、任务实施、评价总结等6个环节。</p>
课程考核与评价:	
<p>课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核占60%，期末终结性考核占40%。其中过程性考核包括：学习态度占15%，平时成绩占10%，作业占15%，课程阶段性测试20%，其中平时成绩主要包括课堂考勤、课堂表现、课程讨论等等。</p>	

4. 专业实践课程

(1) 毕业设计 第5学期(120学时)

学习目标:	
<p>本课程旨在培养学生综合运用所学的专业知识和技能，分析和解决与本专业有关的实际问题，从而提高学生从事实际工作所必需的专业综合能力，全面提升学生的核心就业竞争能力。通过学习本课程，达到以下目标：</p> <p>1. 知识目标：掌握项目需求分析方法，掌握资料检索方法，掌握毕业设计作品的制作以及相关文档的撰写方法。</p> <p>2. 能力目标：能够独立地完成毕业设计作品的制作，有效解决生产、生活实际问题；能够正确运用本专业的相关标准，体现本专业的新知识、新技术；能够完成毕业设计任务书、毕业设计成果报告书等相关文档。</p> <p>3. 素质目标：培养爱岗敬业、谦虚好学和勤于思考的精神、团队精神和协调工作能力、管理能力和全局观念，提升学生的团队协作意识，提高学生的表达能力以及分析问题、解决问题的能力，培养学生精益求精的工匠精神。</p>	
学习内容:	教学组织与实施原则:
毕业设计选题、师生双向选择、毕业设计任务书、毕业设计项目分析、毕业设计开题报告、毕业设计撰写、毕业设计成果报告书、毕业设计答辩等内容	<p>1. 教学安排上主要采用任务驱动教学法、案例教学法、综合实操训练等方法，以学生为中心，分组实施课程任务。</p> <p>2. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要</p>

	求，学练结合，以练促学。
课程考核与评价：	
<p>本课程为考查课，由任务书、毕业作品、毕业成果报告书、毕业答辩、毕业设计评阅表等构成。任务书、毕业作品、毕业成果报告书全部符合指导老师要求方可答辩，答辩完成后根据毕业设计评阅表进行评分。</p>	

(2) 顶岗实习 第 5、6 学期 (480 学时)

学习目标：	
<p>本课程旨在培养学生的上岗前和就业能力。通过学习本课程，达到以下要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知识目标：掌握顶岗实习企业概况，掌握顶岗实习企业的主要业务、工作流程，掌握向相应岗位对应的的相关知识。 2. 能力目标：能够独立参与专业对口的现场直接参与工作过程，综合运用本专业所学知识和技能，完成一定的工作任务。 3. 素质目标：在真实工作环境培养严谨的工作作风、良好的职业道德和素质，掌握操作技能，学习企业管理，养成正确劳动态度，提升学生知识综合运用能力；培养学生精益求精的工匠精神和认真、严谨的工作态度。 	
学习内容：	教学组织与实施原则：
<p>顶岗实习企业概况、组织机构、规章制度；顶岗实习企业的主要业务、工作流程；相应软件、硬件工具的应用及数据处理。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学安排上把教学内容放到相应的工作环境中去，借此来完成上岗前和就业学习； 2. 以“学徒式”教学模式进行岗前培训和项目教学；通过启发式、问题式、综合训练等方法，提高学生技能； 3. 整个教学实施过程中积极贯彻“做中学”的教学要求，学练结合，以练促学。
课程考核与评价：	
<p>本课程为考查课，由过程考核（实习日志、平时成绩、实习报告）和综合考核两部分构成。其中实习日志占 20%，平时成绩占 30%，实习报告占 20%，综合考核占 30%，其中平时成绩主要包括工作态度和工作创新等。</p>	

七、教学进程总体安排

(一) 教学活动时间分配

如表 3 所示。

表 3 教学活动时间分配表（单位：周）

环节 学期	理实教学	集中实践教学环节						考试考核	入学（毕业）教育	军事理论与训练	教学总周数
		技能训练	认知实习	跟岗实习	顶岗实习	毕业设计	劳动				
一	14						2	1	1	2	20
二	16	1	1				1	1			20
三	16	2						1		1	20

四	16	2					1	1			20
五	12				2	4		1		1	20
六					18	1			1		20
合计	74	5	1	0	20	5	4	5	2	4	120

备注：1. 顶岗实习第五学期 2 周+第五学期寒假 4 周+第六学期 18 周，共计 24 周；
2. 受疫情影响，第一学期 2 周的劳动课安排学生在家自主完成。

（二）学时学分比例统计

如表 4 所示。

表 4 学时比例统计表

课程		项目	学时				该类课程占总学时比
			本类型课程总学时	理论学时	实践学时	实践学时占比	
公共基础课程	公共基础必修课		688	372	316	45.9%	29.7%
	公共基础限选课		128	120	8	6.3%	
专业(技能)课程	专业基础课		560	244	316	56.4%	20.3%
	专业核心课		488	226	262	53.7%	17.7%
	专业实践(毕业设计、顶岗实习)		600	0	600	100.0%	21.8%
选修课	任意选修课		128	96	32	25.0%	10.5%
	专业拓展课(专业选修课)		160	80	80	50.0%	
合计			2752	1138	1614	58.6%	

（三）教学进程安排

见附录 1：教学进程安排表

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

- （1）学生数与本专业教师数比例不高于 18: 1；
- （2）双师素质教师占专业教师比一般不低于 60%；
- （3）专任教师队伍能够满足教学需要，总数不少于 8 人，原则上每门专业核心课程配备 1-2 名专任教师。

（4）具有讲师及以上专业技术职称或具有硕士及以上学位教师占教师总数的比例不低于 90%，具有副教授及以上职称的教师占教师总数的比例不低于 30%，50 岁以下教师占教师总数不低于 50%。

2. 校内专任教师

- （1）具有高校教师资格和本专业领域有关证书；
- （2）有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；

(3) 具有计算机、数字媒体艺术、游戏开发等相关专业本科及以上学历，能独立完成两门及以上课程的授课任务；

(4) 具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；

(5) 具有较强的信息化教学能力，整体课程设计能力和多种教学方法的能力，能够开展课程教学改革和科学研究；

(6) 每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展趋势，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼课教师

主要从虚拟现实产品生产企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，在虚拟现实应用技术专业领域取得相关职称，经过学校培训、聘用，能胜任虚拟现实应用技术专业能力课的理论或实训实习教学，并能够正确处理实践教学中出现的问题。

(二) 教学设施

1. 教室要求：

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备、录播设备等，互联网接入或Wi-Fi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. 校内实训室要求

(1) VR制作实训室

服务器、投影设备、白板、计算机、虚拟现实硬件设备、Wi-Fi环境，提供VR制作开发相关软件及工具等。用于虚拟现实程序设计基础、虚拟现实美术设计基础、三维模型与动画制作、后期合成等课程的教学与实训。

(2) VR开发实训室

服务器、投影设备、白板、计算机、虚拟现实硬件设备、Wi-Fi环境，提供VR开发设计相关软件及工具等。用于虚拟现实交互程序设计基础、虚拟现实引擎开发实践、后期合成、HTML5网页设计、全景虚拟现实项目开发、虚拟现实项目开发等课程的教学与实训。

3. 校外实训基地要求

具有稳定的校外实训基地。能够提供开展虚拟现实产品生产和销售、虚拟现实系统开发、虚拟现实软件开发和测试等实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

(三) 教学资源

1. 教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，优先选用近三年基于工作过程，“教、学、做合一”的教

育部高职高专教育规划教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、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。

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，有关虚拟现实应用技术、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，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

可在学校“讲-演-练-评”实践教学方法基础上形成适合专业教学特点教学方法。

根据职业教育特点和规律，结合学情分析和教学内容特征，以学生为中心，根据学生特点，可选择项目化教学、翻转课堂、案例教学、情景教学、现场教学、工作过程导向、理实一体化、探究式、讨论式、参与式等教学方法。

（五）学习评价

评价方式：期末考试+平时作业+上机实操

原则：课程考核采用过程考核和结果性考核相结合，过程性考核针对各个学习环节进行考核，可包括但不限于课堂考勤、课堂表现、作业、单元测试，结果性考核一般是指期末考试。

根据各课程情况不同，可自行设计考核评价表，如课程总评标、总体评价表（教师用表）、专业能力评价表（学生用表）、实验实训操作评价表等。

（六）质量管理

学校和二级院系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。

学校、二级院系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。

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。

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

学生必须通过规定年限的学习，完成规定的教学活动，达到规定的素质、知识和能力要求，方可获取毕业证书：

(一) 理想信念坚定, 德智体美劳全面发展, 思想品德与综合素质测评合格。

(二) 熟练掌握虚拟现实技术、图形图像处理、后期合成等方面的基础知识; 系统掌握三维动画技术、虚拟现实 UI 设计、虚拟现实交互项目开发等方面的专业知识; 具有运用所学知识和技能解决模型设计、UI 设计、VR 项目开发等问题的初步能力。

(三) 至少获得总学分 150 学分, 其中必修课 134 学分, 限定选修课 8 学分, 任意选修课 8 学分。

(四) 取得一种与专业相关的职业资格证书或技能等级证书, 可以置换 2 个学分。

十、附录

附录 1: 教学进程安排表

附录 2: 人才培养方案变更审批表

附录 3: 人才培养方案编制说明

附录 1:

教学进程安排表

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	考核方式	学分	学时分配			学期排课周及学时						备注	
						学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6		
									20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周		
公共基础必修课程	B	000001	入学教育	C	1	24	24	0	(24)							1 周
	B	000002	思想道德修养与法律基础	E	3	48	36	12	4*12							
	B	000003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	E	4	64	48	16		4*16						
	B	000004	形势与政策	C	1	32	24	8								每学期 4-6 学时
	B	000005	大学体育	C	6	108	16	92	2*14	2*16	2*16					理论课采用线上教学
	A	000006	大学语文	C	2	32	32	0		2*16						
	B	000017	计算机应用技术	C	3	48	12	36	4*12							
	C	000007	军事技能	C	2	112	0	112								
	A	000008	军事理论	C	2	36	36	0	(24)							1 周
	A	000009	大学生心理健康教育	C	2	32	32	0	4*12							
	A	000010	职业发展与就业指导	C	2	32	32	0		4*16						
	A	000011	大学生创新创业教育	C	2	32	32	0								每学期 4-6 学时
	C	000012	公益劳动与职业素养体验课	C	2	32	0	32	2*14	2*16	2*16					理论课采用线上教学
	B	000013	安全文化及安全防范技术	C	2	32	24	8		2*16						
A	000014	毕业教育	C	1	24	24	0	4*12								
小计 (修满 35 学分)					35	688	372	316	16	10	4	2				
公共基础限	A	000015	马克思主义哲学	C	2	32	32	0	2*14							限选 8 学分
	A	000016	中国近现代史纲要	C	2	32	32	0				2*16				
	A	000018	演讲与口才	C	2	32	32	0		2*16						

	C	000019	瑜伽	C	2	32	0	32			2*16				
	A	000020	营销概论	C	2	32	32	0			2*16				
	A	000021	大学英语	C	4	64	64	0	2*14	2*18					
	A	000022	高等数学	C	4	64	64	0	2*14	2*18					
	B	000023	礼仪风范与人际沟通	C	2	32	24	8				2*16			
	A	000024	音乐欣赏	C	2	32	32	0			2*16				
	A	000025	应用文写作	C	2	32	32	0		2*16					
小计 (修满 8 学分)					8	128	120	8	2	4	2				
专业基础课程	B	030601	数字图形图像处理	C	3	56	28	28	4*14						
	B	030602	虚拟现实技术基础	C	3	56	28	28	4*14						
	B	030603	数字艺术基础	C	3	56	28	28	4*14						
	B	030604	全景拍摄技术	C	4	64	32	32		4*16					
	B	030605	视频剪辑	C	4	64	32	32			4*16				
	B	030609	虚拟现实交互程序设计基础	C	6	96	48	48			6*16				
	C	030606	UI 设计与制作课程设计	C	1	24	4	20		24					1 周
	C	030607	三维动画技术课程设计	C	1	24	4	20			24				1 周
	C	030608	虚拟现实开发课程设计	C	1	24	4	20				24			1 周
	B	030609	数媒编创项目实训	C	3	48	18	30					6*8		
B	030610	VR 界面设计项目实训	C	3	48	18	30						6*8		
小计 (修满 32 学分)					32	560	244	316	12	4	10	0	12		
专业核心课程	B	030613	面向对象程序设计	E	6	96	48	48		6*16					
	B	030614	UI 设计与制作	E	4	64	32	32		4*16					
	B	030615	三维动画技术	E	6	96	48	48			6*16				
	B	030616	视频特效制作	E	4	64	32	32				4*16			
	B	030617	虚拟现实引擎开发	E	6	96	48	48				6*16			
	B	030618	虚拟现实项目开发	E	3	48	18	30					6*8		
	C	030619	全景视频综合实训	C	1	24	0	24						24	1 周
小计 (修满 30 学分)					30	488	226	262	0	10	6	10	6		
专业拓展课程	C	030620	数据库基础	C	3	48	24	24							
	C	030621	Html5 网页设计	C	3	48	24	24				4*12			
	C	030622	游戏引擎应用	C	3	48	24	24							
	C	030623	虚拟现实软硬件平台的搭建与维护	C	4	64	32	32				4*12			
	C	030624	Web 前端开发	C	3	48	24	24							
	C	030625	纪录片创作	C	3	48	24	24						4*12	
限选 10 学分															

小计（修满 10 学分）					10	160	80	80	0	0	0	8	4		
专业 实践	C	030625	毕业设计	C	5	120	0	120					24*5		
	C	030626	顶岗实习	C	20	480	0	480					24*2	24*18	寒假4周, 共 24周
小计（修满 25 学分）					25	600	0	600							
任选课程					8	128	96	32							
总学时数					150	2752	1138	1614	30	28	22	20	22	24	

附录 2:

湖南安全技术职业学院人才培养方案变更审批表

二级学院:

专业:

年级:

原人才培养方案教学安排				变更后培养方案教学安排			
课程代码	课程/教学环节 名称	学时 学分	开课 学期	课程代码	课程/教学环节 名称	学时 学分	开课 学期
调整类别	<input type="checkbox"/> 增设课程 <input type="checkbox"/> 取消课程 <input type="checkbox"/> 规范课程名称 <input type="checkbox"/> 增加课时（学分） <input type="checkbox"/> 减少课时（学分） <input type="checkbox"/> 开课时间提前 <input type="checkbox"/> 开课时间延后 <input type="checkbox"/> 其他_____ （请在相应的类别打“√”）						
调整原因 （可附表 说明）							
专业 教研室 意见	教研室主任签字： 年 月 日			课程承担 单位意见 （跨学院 开课填写）	主管教学副院长签字： 年 月 日		
二级 学院 意见	主管教学副院长签字： 年 月 日						
教务处 意见	负责人签字： （公章） 年 月 日						
学校意见	主管校领导签字： 年 月 日						

附录 3:

人才培养方案编制说明

1. 人才培养方案由虚拟现实应用技术专业教学团队制定，经过专业建设指导委员会审议，报学院党委会批准。

2. 考核方式：考试（E）、考查（C）

3. 课程性质分类：纯理论课程（A）、理论实践一体化课程（B）、纯实践课程（C）

4. 因特殊情况教学周不够，没法在教学周内完成规定教学任务，各专业在做教学计划时，原则上将部分实践课安排在课外完成，或部分章节教学实施线上教学。比如思想道德修养与法律基础课总课时 48 学时，第一学期教学周只有 14 周，周学时 3，只能完成 42 学时教学任务，那么另外 6 学时安排在课外进行实践教学。

5. 专业核心课程原则上 6-8 门，应该包含 1 门以周为单元的单独实践课程；专业必修课程按专业设置，在毕业设计、顶岗实习以外应该包含至少 3 门以周为单元的单独实践课程；专业拓展课程属于限定选修课，一般设置 5 门左右课时学分相同的课程，要求学生选择 3 门左右，原则上拓展课限定选修 10 学分左右。

6. 第一学期理实教学周数为 14 周，毕业设计原则上安排在第五学期，顶岗实习安排在第五学期 2 周，第六学期 18 周，寒假 4 周。

7. 形势与政策课第 1-4 学期，每学期开 6 学时；第 4-5 学期，每学期开 4 学时，共计 32 学时。

8. 任意选修课 8 个学分，按照 128 学时计入总学时。任意选修课是指学生根据自身发展需要，可以选修其他专业的专业课程。

9. 以周为单元设置的课程按 24 学时计算，在学期排课周及学时栏目中标注“（24）”；考试周不计入总学时。