

《虚拟现实技术应用》专业人才培养方案

一、专业的基本信息

专业代码：510208

所属院系：高等职业技术学院/人工智能技术系

二、入学要求

本专业面向普通高级中学毕业生招生，要求全日制普通高中毕业。

凡符合高考报考条件者，均可通过参加高考并填写高考志愿表报考本专业。学校招生严格遵守教育部、各省招生办公室的有关政策和规定，遵循公平竞争、公正选拔、全面考核、综合评价的原则。在各有关省（区、市）招生委员会划定的录取最低控制分数线上，在保证完成招生计划的前提下，制定具体录取标准，进行择优录取。

三、学制

基本学制：3年

修业年限：3-6年

四、服务面向

- (1) 虚拟现实、增强现实相关领域。
- (2) 游戏开发相关行业。
- (3) C#软件项目开发。

五、培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业道德和人文素养，掌握虚拟现实、增强现实技术相关专业理论知识，具备虚拟现实、增强现实项目交互功能设计与开发、三维模型与动画制作、软件平台设备搭建和调试等能力，从事虚拟现实、增强现实项目设计、开发、调试等工作，有可持续发展能力的高素质技术技能人才。

六、毕业要求（培养规格）

（一）素质

1. 思想政治素质

热爱社会主义祖国，能够准确理解和把握社会主义核心价值观的内涵和实践要求，具有正确的世界观、人生观、价值观。

能够正确认识时代责任和历史使命，用中国梦激扬青春梦，自觉把个人的理想追求融入国家和民族事业。

2. 文化素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备。

具有更新知识和自我完善的学习欲望和良好的学习习惯。

具有主动承担责任的态度。

具有遵章守纪、按规办事的习惯。

尊重自己，尊重他人，尊重科学，具有一定的人文、艺术修养与审美能力。

3. 职业素质

具有较强的组织观念、集体意识和良好的分享态度，能够进行有效的人际沟通和协作。

具有创新意识和创新精神以及对技术的探究意识，能够解决实际问题。

具有良好的职业道德与职业操守，能够保守商业机密；具有较强的质量意识和安全意识。

具有大局观，能够理解企业战略和适应企业文化。

具有职业生涯规划设计和实施的意识。

具有一定的工程意识和效益意识，对岗位工作任务具有较强的领悟性、系统性、条理性，能够积累和学习。

4. 身心素质

具有良好的体育锻炼和卫生习惯，达到《国家学生体质健康标准》。

拥有积极的人生态度和良好的心理调适能力。

（二）知识

1. 文化基础知识

掌握一定的思想政治理论、法律知识。

了解一定的中国传统文化，掌握常见应用文写作知识。

2. 专业基础知识

了解计算机组成及基本原理。

了解影视、网络媒体创作、制作、传播、运营的基本流程。

3. 专业核心知识

掌握在游戏设计、三维建模等领域开展数字内容制作所需的相关知识。

掌握虚拟现实、增强现实技术相关专业理论知识。

(三) 能力

1. 专业基本能力

具备搭建和维护虚拟现实、增强现实常用软硬件设备或平台的能力。

阅读并正确理解需求分析与设计文档的能力。

熟练查阅各种资料的能力。

2. 专业核心能力

具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

3. 其他能力

具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作等方面的能力。

七、 毕业学分要求

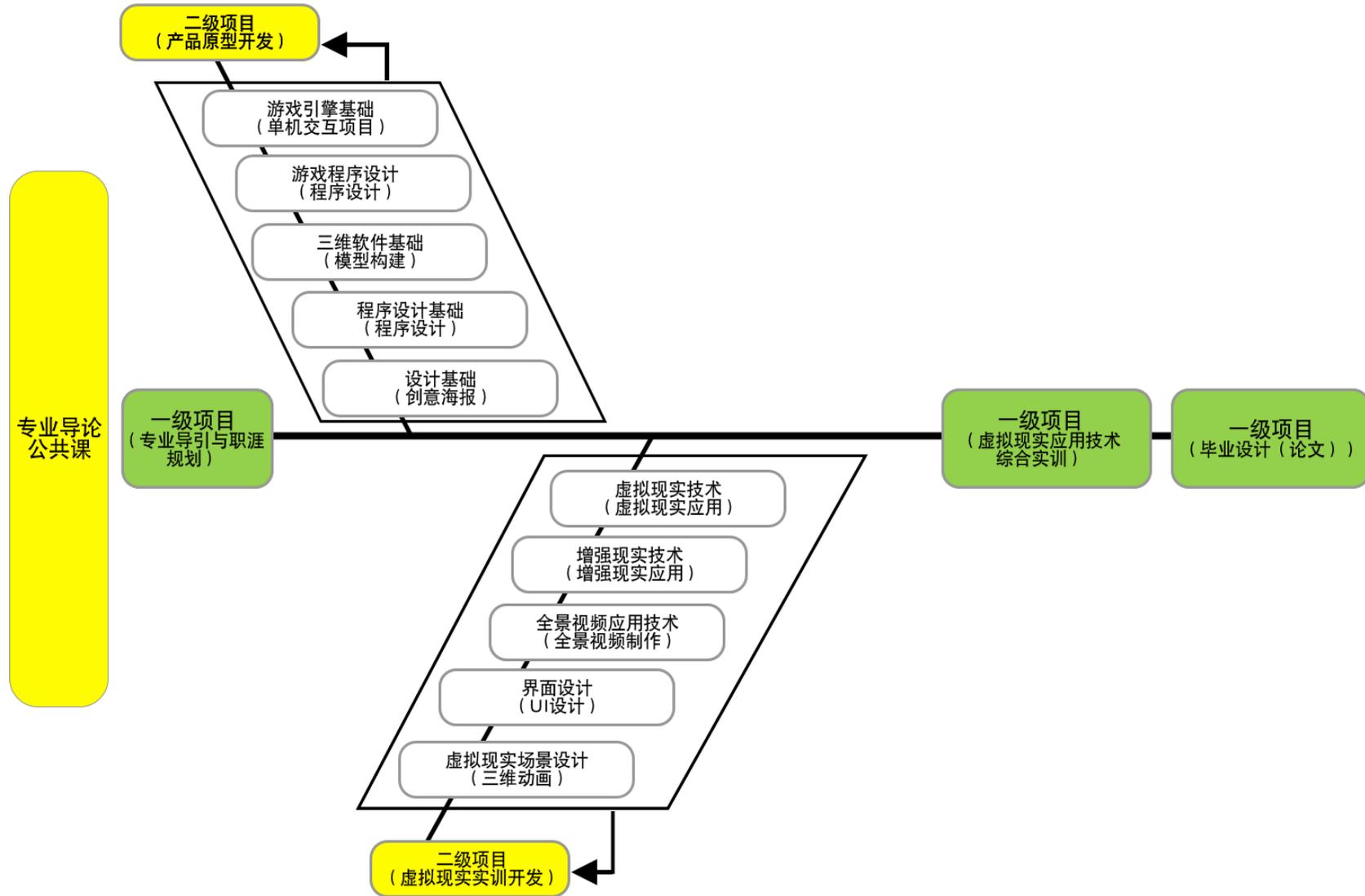
本专业学生毕业时应达到学校对专科生提出的德智体美劳等全面发展的要求，总修读学分不少于 126 学分。各类课程应修最低学分见下表：

课程结构	学分要求			
	必修	专业选修	通识选修	合计
通识课程	41		4	45
学科及专业基础课程	21			21
专业课程	24	8		32
集中实践环节	28			28
合计	114	8	4	126

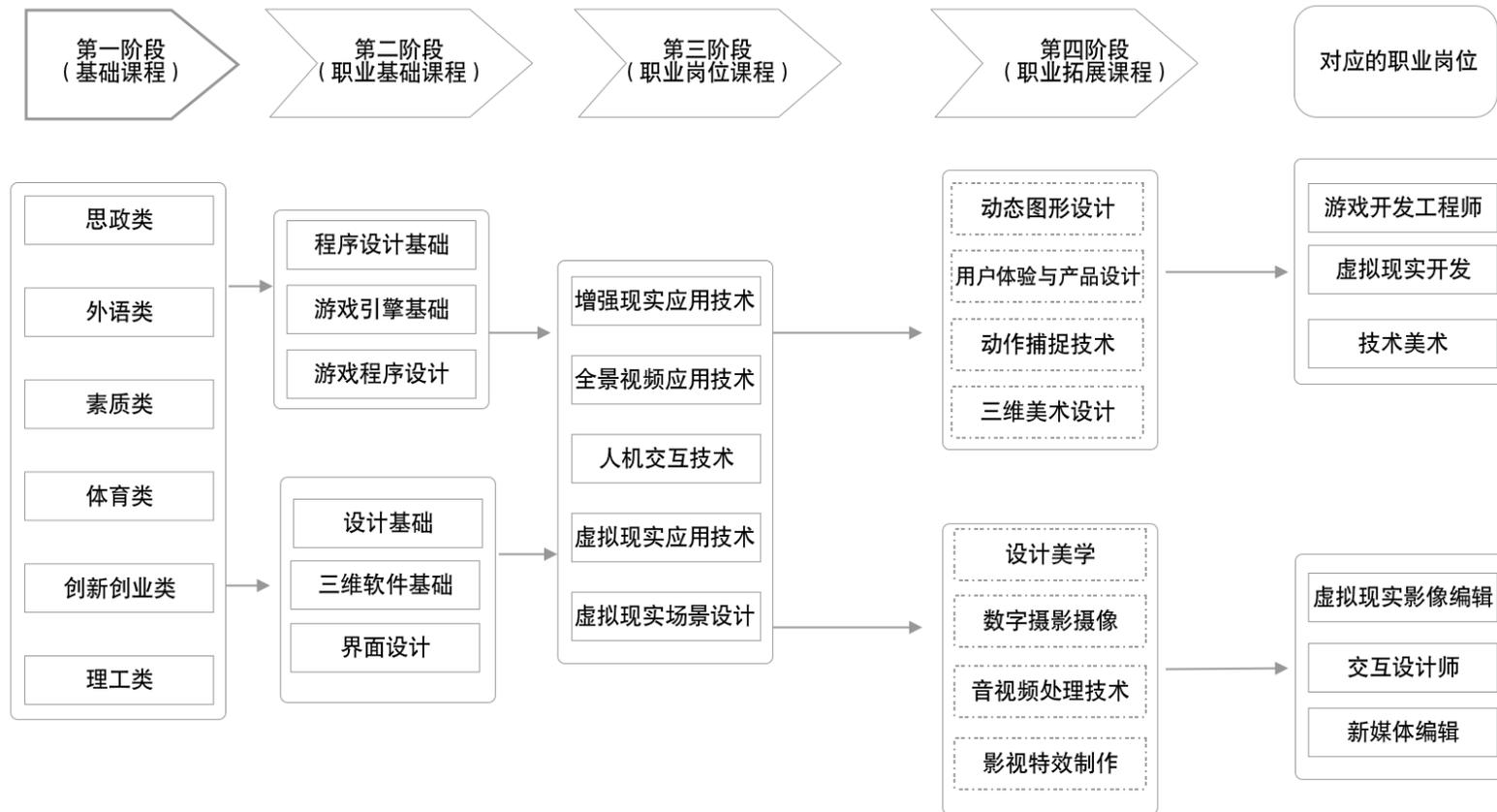
备注：创新创业及素质教育类课程包含在通识课程中。其中创新创业必修课程 4 学分，创新创业及素质教育实践要求 2 学分，共计 6 学分。

八、 课程设置及学时学分安排

(一) 项目导向的专业课程能力培养鱼骨图



(二) 课程设置与主要就业岗位对应关系链路图



《虚拟现实技术应用》专业人才培养方案

类别	课程代码	课程名称	课程性质	总学时	其中				学期（周学时数）								开课单位	学分要求
					授课	实践教学		学分	第一学年			第二学年			第三学年			
						随堂	实验室		1	2	3	4	5	6	7	8		
	74005TC1B7	实用英语（三）	必修	64	64			3				4					外国语学院	
	理工类	11007TC101	计算机数学基础	必修	48	48			3			3					基础教学学院	
	体育类	89007CC102	体育（二）	必修	32		32		1		1						基础教学学院	
		89007CC101	体育（一）	必修	32		32		1	1							基础教学学院	
公共选修课程模块								4										公共选修 4 学分
职业基础课程模块		52018CC120	游戏程序设计	必修	64	32	32		4	4							高等职业技术学院	必修 21 学分
		52018CC122	游戏引擎基础	必修	64	32	32		4		4						高等职业技术学院	
		52018CC121	三维软件基础	必修	64	48	16		4		4						高等职业技术学院	
		76018CC101	设计基础	必修	64	48	16		4	4							高等职业技术学院	
		52018CC136	程序设计入门（C语言）	必修	64	32	32		4		4						高等职业技术学院	
		52018P1107	专业导引与生涯规划（虚拟现实技术应用专业）	必修	16		16		1	1							高等职业技术学院	
职业岗位课程模块		52018CC127	增强现实应用技术	必修	64	32	32		4				4			高等职业技术学院	必修 24 学分	
		52018CC132	界面设计	必修	64	48	16		4			4				高等职业技术学院		
		52018CC126	全景视频应用技术	必修	64	48	16		4				4			高等职业技术学院		
		52018CC124	人机交互技术	必修	64	48	16		4				4			高等职业技术学院		
职业资格认证课程模块		52018CC125	虚拟现实应用技术	必修	64	32		32	4			4				高等职业技术学院		

《虚拟现实技术应用》专业人才培养方案

类别	课程代码	课程名称	课程性质	总学时	其中			学期（周学时数）								开课单位	学分要求	
					授课	实践教学		第一学年		第二学年		第三学年						
						随堂	实验室	1	2	3	4	5	6	7	8			
	76018CC103	虚拟现实场景设计	必修	64	48	16		4				4					高等职业技术学院	
职业延展课程模块	52018CC130	动态图形设计	专业选修	64	48	8	8	4				4					高等职业技术学院	专业选修 8 学分 其中： 第 4 学期 4 学分 第 5 学期 4 学分
	52018CC133	动作捕捉技术	专业选修	64	48	16		4				4					高等职业技术学院	
	52018CC123	三维美术设计	专业选修	64	48	16		4				4					高等职业技术学院	
	52018CC135	设计美学	专业选修	64	48	16		4				4					高等职业技术学院	
	52018CC131	数字摄影摄像	专业选修	64	48	8	8	4				4					高等职业技术学院	
	52018CC129	音视频处理技术	专业选修	64	48	8	8	4				4					高等职业技术学院	
	52018CC128	影视特效制作	专业选修	64	48	16		4				4					高等职业技术学院	
	52018CC134	用户体验与产品设计	专业选修	64	48	8	8	4				4					高等职业技术学院	
集中实践环节	军训类	83009PC104	军事训练	必修	112			2	2								学生发展与服务部	必修 28 学分
	专业实践（实训）类	00000PC101	基本能力实训	必修	80		80	4			4						高等职业技术学院	
		00000PC102	专业能力实训	必修	80		80	4					4				高等职业技术学院	
		00000PC105	项目实训	必修	150		150	10							10		高等职业技术学院	
毕业设计类	00000PC106	毕业设计（论文）	必修	240		240	8								15	高等职业技术学院		
学分要求合计																	126 学分	