



二〇二五年六月 制

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	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	2
六、 课程设置及要求	3
(一) 公共基础课程	3
1. 大思政类课程	3
2. 军体课程	10
3. 通识教育课程	15
(二) 专业技能课程	28
1. 专业基础课程	28
2. 专业核心课程	29
3. 专业拓展课程	40
4. 综合实训课程	41
七、教学计划进程和学历与时间分配	49
(一) 教学计划学历与时间分配表(单位:周)	49
(二) 课程学时比率	49
(三) 课程教学计划进程表	50
八、实施保障	54
(一) 师资队伍	54
(二) 教学设施	54
(三) 教学资源	55
(四) 教学方法	56
(五) 学习评价	56
(六) 质量管理	58
九、毕业要求	58

虚拟现实技术应用专业培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：虚拟现实技术应用

专业代码：510208

二、入学要求

普通高中毕业生、中等职业学校毕业或同等学力

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业 类(代码)	对应行业 (代码)	主要职业类 别(代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业技能或职业资格 等级证书举例
电子信息大 类(51)	计算机类 (5102)	软件与信息 技术服务 业(65)、 文化艺术 业(88)	虚拟现实产 品设计师 S (4-04-05-1 1)、虚拟现 实工程技术 人员 S (2-02-38-0 7)、 数字孪生应 用技术员 S (4-04-05-1 0)、数字媒 体艺术专业 人员 S (2-09-06-0 7)	三维模型设计师 VR 引擎开发人 员 角色动作设计师	VR/AR 引擎开发设 计师/1+X 虚拟现实 应用设计与制作职 业技能(中级)

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、职业道德和创新意识，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；适应影视、程序开发、游戏制作等工作的需要，具有专业审美素质，掌握虚拟现实技术相关专业理论知识，具备虚拟现实技术项目交互功能设计与开发、三维模型与动画制作、全景视频拍摄与制作，能够从事虚拟现实模型制作、虚拟现实项目设计开发、全景视频制作等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质目标

（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引导下，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、心理和健全德人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，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. 知识目标

（1）掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

（2）熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

（3）掌握素描、色彩等专业造型基础知识；

（4）掌握虚拟现实基础理论知识；

（5）掌握一定的计算机应用及编程相关知识；

- (6) 掌握三维模型制作和动画运动规律等知识;
- (7) 掌握虚拟现实项目设计、开发相关专业知识;

3. 能力目标

- (1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力;
- (2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力, 具有团队合作能力;
- (3) 具有熟练查阅各种资料, 并加以整理、分析与处理, 进行图形图像再设计能力;
- (4) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力;
- (5) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力;
- (6) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力;
- (7) 具有 VR 资源制作能力及 VR 项目制作能力;
- (8) 具有虚拟现实交互设计的能力;
- (9) 具有 VR 场景美术与交互程序开发能力;
- (10) 具有全景图片、全景视频的拍摄和后期处理能力。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 大思政类课程

课程名称	思想道德与法治					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试
课程目标: 1. 知识目标: 掌握马克思主义人生观、价值观理论, 树立正确的人生观, 坚定理想信念, 弘扬中国精神, 积极投身人生实践, 自觉践行社会主义核心价值观, 掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定, 深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。 2. 能力目标: 提高自身的思想道德素质和法律修养, 引导学生在日常生活中自觉践行。 3. 素质目标: 培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神, 引导学生把个人利益和集体利益结合起来, 把个人梦与中国梦的实现结合起来。							

主要内容：

本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。课程教学内容按照教材的顺序共分 7 个专题。

绪论：担当复兴大任 成就时代新人 3 学时（含实践1学时）

第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时（含实践2学时）

第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时（含实践2学时）

第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时（含实践2学时）

第四章 明确价值要求 践行价值准则 6 学时（含实践2学时）

第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时（含实践3学时）

第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。（含实践4学时）

教学要求：

《思想道德与法治》课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育，应该遵循如下要求：

一、教学内容与方向

1. 坚持正确的政治方向。
2. 确保教学内容的完整性。

二、教学方法与手段

利用 AI 课件资源，利用 A 大模型、小雅平台等平台促进“数字+”在教学中的推广和应用。采用多样化教学手段：采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。教学中以讲授法为主，适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法、视频展示等，把知识、技能和态度自然融入教学过程的每个环节，通过多种引导问题将学生引入到教学情境中，使学生在教学过程中思考、构建知识体系和发展综合能力。

三、课程教学考核评价

考核内容组成与所占比例：

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。因此，考核的成绩分为平时成绩和期末成绩。平时安排课内实践活动、日常作业和研究性学习任务，根据学生作业的情况进行打分，占成绩的 30%，期末闭卷考的成绩占总评成绩的 70%。

课程名称	思想道德与法治（社会实践）					开课学期	第 2 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	16	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

掌握马克思主义人生观、价值观理论，树立正确的人生观，坚定理想信念，弘扬中国精神，积极投身人生实践，自觉践行社会主义核心价值观，掌握社会主义道德核心与原则与我国社会主义宪法和有关法律的基本精神和主要规定，深刻理解社会主义法律的本质特征和运行机制。

2. 能力目标：

提高自身的思想道德素质和法律修养，引导学生在日常生活中自觉践行。

3. 素质目标：

培养学生的科学人文素养、批判精神和创新精神，引导学生把个人利益和集体利益结合起来，把个人梦与

中国梦的实现结合起来。

主要内容：

本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，引导我校学生更好“走向社会、服务社会”。课程教学内容共分 7 个专题。

- 绪论：担当复兴大任 成就时代新人 3 学时（含实践1学时）
- 第一章 领悟人生真谛 把握人生方向 6 学时（含实践2学时）
- 第二章 追求远大理想 坚定崇高信念 6 学时（含实践2学时）
- 第三章 继承优良传统 弘扬中国精神 6 学时（含实践2学时）
- 第四章 明确价值要求 践行价值准则 6 学时（含实践2学时）
- 第五章 遵守道德规范 锤炼道德品格 9 学时（含实践3学时）
- 第六章 学习法治思想 提升法治素养 12 学时。（含实践4学时）

教学要求：

《思想道德与法治》（社会实践）课程是对大学生进行思想道德素质、行为修养和法律素养教育的必修课。开展本课程的教育，应该遵循如下要求：

一、教学方法与手段

1. 社会实践形式主要采取学生自主实践。自主实践的学生由自己联系实践单位，独立开展实践学习活动。学生选取与思政课相关的主题（亦可按照指导教师给出的实践课题），考核时要体现对学生基础、理论、原理掌握的程度，同时侧重考核学生运用所学知识解决问题的能力，强调实践过程线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性，积极探索AI课件教学。

2. 考查方法：按照“多元评价，综合考核”的思路，在考核内容上减少以再现书本知识为主的考核内容，为客观全面地评价学生对所学知识的理解和应用能力，突出能力素质的考评。

二、课程教学考核评价

每学期学生完成一篇不低于2500字的课程论文或调研报告。根据学生提交社会实践报告质量，含选题新颖性、准确性、格式规范、字体整洁、语言规范、表达逻辑清晰、字数达标等维度进行综合评定成绩，实践成绩评定采用百分制度，统一以 400 字方格纸，黑色或蓝黑色钢笔、水笔书写，不得涂鸦。

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论					开课学期	第 1-2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：**1. 知识目标：**

了解马克思主义中国化的历史进程，认识并掌握毛泽东思想、中国特色社会主义理论体系是马克思主义基本原理和中国具体实际相结合的历史性飞跃的理论成果。

2. 能力目标：

培养运用马克思主义的立场、观点和方法，调查、分析和解决职业、行业和社会性问题的能力，进而增强学生可持续发展的能力。

3. 素质目标：

使学生达到对社会主流意识形态的认同，进而激发出为中国特色社会主义建设做贡献的积极性和创造性。增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，积极投身中国式现代化的伟大实践。

主要内容：

导论部分为马克思主义中国化时代化的背景及历史进程。一至八章，通过讲授帮助学生系统掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本原理和基本观点，科学理解他们的历史地位和指导意义。本课程由导论及八个章节组成，共计 32 学时。

教学要求：**一、教学方法与手段**

1. 利用小雅平台考勤、发起课堂活动等，学生各项表现通过小雅数字化呈现，进行学业预警。采用多媒体教学、案例教学、互动式教学等多种教学手段，以激发学生的学习兴趣 and 主动性。

2. 注重理论与实践相结合，通过社会实践、志愿服务等方式，让学生在实践中深化对知识的理解，利用校内 VR 实训室、网龙数字党建等进行教学改革，创新学生学习方式。

二、教学评价与考核

实施多元化的评价方式，教学评价采用多种方式，如平时表现、作业、考试、实践等，以全面评价学生的学习效果。考核由平时表现和期末考试共同组成。其中平时表现分占 40%，包括考勤 10%，课堂表现 30%。期末闭卷考试占 60%，满分 100 分。

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论					开课学期	第 2 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	8	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

了解习近平新时代中国特色社会主义思想，是马克思主义中国化最新成果，是中国特色社会主义理论体系的重要组成部分，是全党全国人民为实现中华民族伟大复兴而奋斗的行动指南，必须长期坚持并不断发展。掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本精神、基本内容、基本要求，坚持不懈用习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践。

2. 能力目标：

学会运用习近平新时代中国特色社会主义思想，对我国经济、政治、文化社会、生态、等社会现实问题，具有初步的分析、判断和解决的能力。

3. 素质目标：

帮助学生打好扎实的理论功底，帮助大学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。培养大学生的使命感和责任心，使其成长为有理想、有道德、有文化、有纪律的中国特色社会主义事业的建设和接班人。

主要内容：

导论至第一章介绍课程的整体框架、主要内容和学习目标，阐述习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容、历史地位、重大意义和立场观点方法。第二章至十七章，从“四个自信”、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局等角度，全面深入阐释了习近平新时代中国特色社会主义思想的核心内容和精神实质。本课程由导论及十七个章节组成，共计48学时。

教学要求：

一、教学方法手段

全程运用多媒体进行教学，教学中以讲授法为主，适时结合采用案例教学法、实验法、头脑风暴法、实践教学法等，把理论与实践紧密结合，提升教学实效。严格平时考勤，严肃课堂纪律；鼓励课堂互动，活跃课堂氛围；结合课程内容布置相应的课程作业。

二、考核评价

考核方式以平时的过程考核与期末终结性考核相结合。过程考核包括课内实践活动、日常作业和研究性学习任务等，根据学生综合表现的情况进行打分，占总评成绩的40%（考勤10%，课堂表现30%）作为平时成绩，期末闭卷考的成绩占总评成绩的60%，满分100分。

三、对学生的要求

1. 做好课前预习。学生通过小雅平台提前学习基础知识，掌握基本理论。2. 通过课堂教师引导、分析，学生积极参与课堂学习与互动，交流思想，拓宽视野，加深对课程内容的理解和把握。3. 做好期末复习与考试。4. 做好校内外社会实践。学生应积极参与志愿服务、社会调研等校内外社会实践活动，增强社会责任感和使命感。

课程名称	形势与政策					开课学期	第 1-6 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：

1. 知识目标：

引导和帮助学生掌握认识形势与政策问题的基本理论知识，掌握党的路线方针政策的基本内容，了解我国改革开放以来形成的一系列政策和建设中国特色社会主义进程中不断完善的政策体系，帮助

学生掌握习近平新时代中国特色社会主义思想、党的二十大精神，学习贯彻党的二十届三中全会精神。

2. 能力目标：

让学生感知国情民意，体会党的路线方针政策的实践，把对形势与政策的认识统一到党和国家的科学判断和正确决策上，树立正确的世界观、人生观和价值观，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现中华民族伟大复兴的中国梦而努力奋斗。

3. 素质目标：

了解和正确认识经济全球化形势下实现中国式现代化的艰巨性和重要性，引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，增强学生振兴中华和实现中华民族伟大复兴的信心信念和历史责任感，塑造“诚勤信行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。

主要内容：

“形势与政策”教育是高等学校学生思想政治教育的重要内容。“形势与政策”课是高校思想政治理论课的重要组成部分，是一门公共基础课，适用于全校各年级，是对学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地，是每个学生的必修课程，每学期每班总学时数为8学时。

教学要求：

1. 教学建议

数字化时代中，教师需根据教学内容，积极运用“数字+”的教学理念，特别是在元宇宙、AI 课件资源及小雅平台等新兴技术的推广与应用上，以进一步深化教学改革，提升教学质量与学生学习体验。

在教学过程中，教师应深入理解并把握教材的思想性、理论性，注重以学生为主体，结合学生关注的思想热点或时政热点问题，采用启发式教学、案例教学等方法，用学生喜闻乐见的语言和形式讲好授课内容；同时结合元宇宙的沉浸式学习环境，将抽象知识具象化、场景化。通过构建虚拟实验室、历史再现场景等，使学生能够在互动体验中深刻理解并掌握知识要点，增强学习的综合性和实践性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的理解和应用，采取多元考核，突出能力素质的考评。将本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩 40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用写作论文、总结或调研报告，占总成绩 60%。每学年的下半学期进行一次期末考核，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于 2500 字的课程论文或调研报告。

课程名称	国家安全教育课程					开课学期	第 1-2 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	学习报告

课程目标：**1. 知识目标：**

通过课程学习，引导学生理解国家安全对国家和社会的重要性，认识到维护国家安全是每个公民的责任；引导学生全面掌握国家安全的基本理论与核心内容，深入理解总体国家安全观，从国内与国外、传统与非传统层面理解国家安全的重要性，以及各安全领域面临的具体挑战和机遇。

2. 能力目标：

通过课程学习，学生能够建立总体国家安全观，做到国家利益至上，维护国家主权、安全和发展利益；培养敏锐的国家安全风险识别与分析能力，能够识别各安全领域（如政治、国土、军事、经济、文化等）面临的威胁与挑战，增强维护国家安全的实践能力与责任感，有效应对复杂多变的国家安全挑战。

3. 素质目标：

通过课程学习，学生能够牢固树立总体国家安全观，增强国家安全意识，强化责任担当，深化爱国主义情感，提升综合素质，维护国家安全。

主要内容：

本课程定位于大学生国家安全通识教育，通过对国家安全通识概念的建立，进而形成对国家安全问题的思维架构。通过系列的学习与思考，使学生具有“国家兴亡，匹夫有责”的责任感和民族认同感，将爱国之情转变为报国之行。

教学要求：**1. 教学建议：**

教师要结合教学内容以及学生关注的时政热点，借助学校各类教学平台的数字化教学资源，采取线上线下相结合的方式授课，用学生喜闻乐见的语言形式，以启发式教学、案例教学等方法，强化国家安全理论与实践教学，提升学生国家安全意识与应对能力，确保课程内容的时效性与互动性。

2. 考核建议

为客观全面评价学生对所学知识的掌握情况，采取多元考核方式进行考评。本课程学生成绩评定分为四个部分：平时成绩占总成绩 40%，包含出勤、作业、课堂表现等；期末考核采用论文写作、总结或调研报告，占总成绩 60%，要求学生在所给出的论文选题指南中选择一项完成一篇不低于 2500 字的课程论文或调研报告。

课程名称	四史教育					开课学期	第 1-2 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

主要是全面落实立德树人根本任务，提升学生的政治认同、思想认同、情感认同，真正做到“学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行”，坚定对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心。

1. 知识目标：

（1）了解中国共产党成立、发展以及领导新民主主义革命和社会主义革命、改革、建设的历史过程。

（2）了解新中国成立以来，社会主义探索、建设的历史过程。

（3）了解社会主义发展五百年的历史过程。

（4）了解中国改革开放以来的历史过程。

2. 能力目标：

(1) 能够全面认识党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史的历史发展过程。

(2) 能够提升自身的历史思维，自觉运用历史思维认识和考虑问题。

(3) 能够运用所学知识解决在日常学习、生活中遇到的问题。

3. 素质目标:

(1) 树立正确的历史观，学会历史思维、培养历史视野、增强历史担当，培育群众史观，相信人人可为。

(2) 养成学生积极思考，善于理性分析，以史为鉴的习惯。

(3) 培养学生良好的历史素养。

(4) 提升学生在生活和学习过程中坚信历史发展过程是曲折性和前进性相结合，不畏一时艰险，勇往直前的素养。

主要内容:

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，厚植爱党、爱国、爱社会主义的情感，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，努力成长为担当中华民族伟大复兴大任的时代新人。

教学要求:

1. 系统讲授。本课程采取党史、中华人民共和国史、改革开放史、社会主义发展史四个模块组合教学，保证每个专题对所在模块的相关内容讲深讲透、指导学生认真学习阅读“四史”的经典书目，深化理论认识，提高理论修养。

2. 理论学习。采用“双师课堂”模式，主要利用教育部社科司、中央党校（国家行政学院）网络课程、人民网“同上一堂思政大课”“四史讲堂”和网络示范课视频等教学资源进行串讲，本校教师适当主讲并作针对性辅导。

2. 军体课程

课程名称	军事训练					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	112	实践学时	112	考核办法	军训汇演

课程目标:

1. 知识目标:

(1) 使学生掌握军事技能基础知识，包括共同条令教育、战术训练、防卫技能等。

2. 能力目标:

(1) 通过军事技能训练，学生能够掌握队列动作、轻武器射击、战术基础动作等基本军事技能，具备初步的防卫技能和战时防护能力。

(2) 提高学生在紧急情况下的应急反应和处置能力，包括战场医疗救护、核生化防护、识图用图等技能。

(3) 在军事训练中培养学生的团队协作精神和初步的指挥能力，使其能够在团队中发挥作用，共同完成任务。

3. 素质目标:

(1) 增强学生的国防观念和国家安全意识，激发爱国热情，培养学生的忧患危机意识。

(2) 通过军事训练，培育和践行社会主义核心价值观，弘扬爱国主义精神，传承红色基因。

主要内容：

1. 共同条令教育与训练：包括《内务条令》《纪律条令》《队列条令》教育，分列动作等。
2. 射击与战术训练：轻武器射击、单兵战术基础动作、分队战术等。
3. 防卫技能与战时防护训练：格斗基础、战场医疗救护、核生化防护等。
4. 现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。
5. 战备基础与应用训练：紧急集合、行军拉练、野外生存、识图用图、电磁频谱监测等。

教学要求：

1. 坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，采用讲授、讨论、案例分析等多种教学方法。
2. 注重军事技能的实践教学，通过模拟训练、实地演练等方式，提高学生的实战能力。
3. 根据学生的实际情况和兴趣爱好，灵活选择“选讲（选训）”内容，提高教学的针对性和实效性。
4. 考核由学校和承训教官共同组织实施，成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级，根据学生参训时间、现实表现、掌握程度综合评定。

课程名称	军事理论					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	36	实践学时	0	考核办法	专题报告

课程目标：**1. 知识目标：**

- （1）使学生理解国防的内涵、国防历史与启示、现代国防观，了解我国国防体制、国防战略、国防政策以及国防成就。
- （2）熟悉国防法规、武装力量、国防动员的主要内容，理解国家安全的内涵、原则及总体国家安全观。
- （3）了解军事思想的内涵、发展历程及地位作用，熟悉我国及外国代表性军事思想。
- （4）掌握战争的内涵、特点、发展历程，了解机械化战争和信息化战争的形成、主要形态及发展趋势。

2. 能力目标：

- （1）培养学生的国防观念和国家安全意识，增强忧患危机意识。
- （2）提升学生的爱国主义精神和民族自豪感。
- （3）使学生具备基本的军事素养和分析判断军事问题的能力。

3. 素质目标：

- （1）培养学生的组织纪律观念，增强其集体意识和团队合作精神。
- （2）提升学生的综合素质，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。

主要内容：

- 中国国防：国防概述、国防法规、国防建设、武装力量、国防动员。
- 国家安全：国家安全概述、国家安全形势、国际战略形势。
- 军事思想：军事思想概述、外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想。
- 现代战争：战争概述、新军事革命、机械化战争、信息化战争。
- 信息化装备：信息化装备概述、信息化作战平台、综合电子信息系统、信息化杀伤武器。

教学要求：

军事理论教学采取课堂讲授形式，结合多媒体教学手段，确保教学内容丰富、生动。

鼓励采用启发式、讨论式等教学方法，引导学生积极参与课堂讨论，加深理解。

考核采用福软通AI课程线上学习（30%）和提交军事相关论文的考试形式，考试内容覆盖课程主要知识点，确保学生全面掌握课程内容。

专任教师应具备丰富的军事理论知识和教学经验，能够准确传达课程要点和难点。

课程名称	体育（一）					开课学期	第 1 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	24	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解体育与健康的基本知识和科学锻炼方法，使学生能够自我监测和评价体质健康。

2. 能力目标：

初步培养学生的运动技能，提高身体协调性、灵敏性和耐力等基本身体素质。

3. 素质目标：

培养学生参与体育锻炼的兴趣和习惯，树立健康第一的体育观念。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 田径项目：短跑、长跑、跳远、投掷等。
3. 球类项目基础：篮球、足球、排球、乒乓球等的基本技术和规则。
4. 体质健康测试与理论讲解。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

课堂授课：结合讲解、示范、纠错和集体练习，使学生掌握基本动作和技术。

课外练习：鼓励学生利用课余时间进行自主练习，巩固课堂所学内容。

理论教学：利用多媒体和教材进行健康知识教学，提高学生的理论水平。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（二）					开课学期	第 2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

深入理解体育运动的科学原理，掌握更多运动项目的规则和技术细节。

2. 能力目标：

通过专项训练，显著提高学生的运动技能水平，增强体能和竞技能力。

3. 素质目标：

培养学生的团队合作精神和竞争意识，提高体育道德风尚。

主要内容：

1. 专项技能：如篮球战术、足球战术、排球技战术等。
2. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
3. 急救与自我保护：教授急救知识和自我保护方法。

教学要求：**1. 教学方法与手段：**

分组教学：根据学生的技能水平进行分组，实施有针对性的教学。

情景模拟：通过模拟比赛场景，提高学生的实战能力和团队协作能力。

理论与实践结合：在掌握理论知识的基础上，进行大量的实践练习。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（三）					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	32	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：**1. 知识目标：**

精通一至两项体育运动的专项知识和技能，了解相关运动项目的历史和文化。

2. 能力目标：

掌握多项运动技能，形成一定的运动特长。

3. 素质目标：

通过体育竞赛和团队活动，培养学生的意志品质和抗压能力。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。
2. 分项目教学：篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球等。
3. 拓展项目：校园户外运动、体育舞蹈、健美操、瑜伽等。
4. 健身与保健：传授健身知识和保健方法，提高学生的自我保健能力。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

自主选择：学生根据自己的兴趣和特长，自主选择项目进行学习。

分层教学：针对不同水平的学生，实施分层次的教学和训练。

比赛与展示：组织校内比赛和展示活动，提高学生的竞技水平和展示能力。

信息化教学：利用现代信息技术手段，如在线学习平台、运动APP等，丰富教学手段和资源。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

课程名称	体育（四）					开课学期	第 4 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	32	考核办法	体能测试

课程目标：

1. 知识目标：

全面掌握体育运动的科学理论和方法，具备制定个人锻炼计划的能力。

2. 能力目标：

能够独立进行科学的体育锻炼，达到较高的健康水平和身体素质。

3. 素质目标：

培养学生的终身体育意识，形成良好的体育道德和社会责任感。

主要内容：

1. 体适能训练：耐力、力量、速度、柔韧等素质的专项训练。

2. 运动损伤预防与康复：教授运动损伤的预防方法和基本康复技巧。

3. 体育理论知识与欣赏：提高学生对体育历史、文化和竞赛规则的理解与欣赏能力。

4. 终身体育意识培养与计划制定。

教学要求：

1. 教学方法与手段：

讲解示范法：教师详细讲解动作要领并进行示范，学生模仿练习。

分组教学法：将学生分组进行练习，促进相互学习和竞争。

多媒体辅助教学：利用视频、动画等多媒体资源辅助教学，提高教学效果。

实战演练法：通过模拟比赛或实际比赛，让学生在实战中学习和提高。

2. 考核与评价：

平时成绩：包括出勤率、课堂表现、课外体育锻炼情况、作业完成情况等，通常占总成绩的30%-40%。

技能考核：对学生所学运动项目的技能水平进行考核，包括技术动作的标准性、熟练程度等，通常占总成绩的10%-20%。

体质健康测试：按照《国家学生体质健康标准》进行测试，包括身高、体重、肺活量、坐位体前

屈、立定跳远、长跑等项目，通常占总成绩的40%-50%。

通过考勤、课堂表现、技能测试和体质健康测试等方式，全面评价学生的学习效果。

3. 通识教育课程

课程名称	大学英语（一）					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试
课程目标： 1. 知识目标： 认知2000个左右英语单词及常用词组，对其中1800个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；熟悉常用的语法结构，能融入简单的跨文化交际场景。 2. 能力目标： 旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。 3. 素质目标： 通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。 主要内容： 听力训练；名词与代词的用法；形容词与副词的用法；动词与冠词的用法；英语五种基本句型；There be 句型；制作个人信息表；写通知；便条写作；备忘录写作； E-mail 写作；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉购物以及入住酒店的英文句式及词汇。掌握点餐、用餐的相关英文表达。学习一些网络用语以及网络交流工具的英文表达。了解一些游戏用语的英文表达。能够用英文对未来的职业发展做出简单规划。 教学要求： 通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。							
课程名称	大学英语（二）					开课学期	第 2 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	考试

课程目标：**1. 知识目标：**

认知2200个左右英语单词以及常用词组，对其中2000个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译；了解一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料；能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

听力训练：现在时的使用；过去时；现在进行时；将来时的不同表达方式；现在完成时；撰写及回复邀请函；写感谢信；简单英文申请信；英文个人简历；回复申请信；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉英文邀请函的英文句式及词汇。掌握感谢信的礼貌用语表达。学习英文申请信的常用语气与句型。了解商务礼仪中常用的英文表达。能够用英文对一些新生事物的利与弊进行简单表达。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，采用启发式教学和激励机制开展过程性与终结性评价，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	大学英语（三）					开课学期	第3学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：**1. 知识目标：**

认知2500个左右英语单词以及常用词组，对其中2300个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译。掌握一定的专业英语词汇。

2. 能力目标：

旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料。能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。

3. 素质目标：

通过精心设计的语言场景及符合学习需求的专项训练充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。

主要内容：

本课程分为基础班、提高班和竞赛班课程。基础班课程内容分为十个主题，各包含三个模块，视听模块通过音像资料介绍主题相关风土人情；阅读模块通过主题相关阅读介绍技巧、讲解内容；写作模块通过范例训练应用文；提高班课程内容在大学英语（一）（二）的基础上，以专题学习为主线，辅以对应练习，与本科教育阶段英语课程相衔接；竞赛班课程内容涵盖了科技和教育大类，话题包括赛程介绍，演讲技巧，听力技巧，发音训练，图表描述，原因及现象分析等，并精选部分比赛现场的实况视频供学生学习。

教学要求：

通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能。基础班课程按模块配套拓展练习，提升相应的语言技能；提高班课程呼应高职高专大学英语大纲要求的职业提升，学业提升和素养提升的拓展模块，培养学生的英语思辨能力。竞赛班课程紧跟全国高职高专技能竞赛英语口语大赛热点话题，以听说为主，翻译为辅，侧重提升演讲和辩论能力。采用启发式教学与激励机制，强调学生的自主性及课堂活动的参与性，营造良好的英语学习氛围。

课程名称	高等应用数学（一）					开课学期	第 1 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：**1. 知识目标：**

使学生掌握高等数学的基本概念、定理和计算方法，包括函数、极限与连续、导数与微分等相关知识。这些概念和方法是高等数学学习的基石，对于后续学习和应用至关重要。

2. 能力目标：

培养学生能够熟练计算一般函数的极限与导数，让学生能够熟练应用函数、极限与导数求解相关应用问题，并会根据计算结果进行分析、推断、预测。还能够培养学生严密的逻辑思维和推理能力，这对于提高分析问题和解决问题的能力具有重要作用。

3. 素质目标：

在教学的同时，学生能够树立正确的数学观念，培养数学素养和数学精神，提高独立思考 and 创新能力，这种素养和精神不仅对于数学学习有益，也对于未来的学习和工作具有重要意义。

主要内容：

高数课程的内容通常包括以下几个部分：第一部分是函数与极限，主要包括介绍函数的概念、性质及分类，极限的概念、性质及计算方法，无穷小量与无穷大量的比较等。第二部分是导数与微分，主要包括讲解导数的定义、性质及计算方法，高阶导数、隐函数及参数方程所确定的函数的导数等。通过本课程学习，能够较系统地掌握必需的基础理论、基本知识和常用的运算方法，为学生更好地进行后续专业课的学习打好基础。课程讲解要注重思想方法和应用，注重与专业课的联系，并随着新知识的出现不断将新问题揉合进来，充分体现高职数学教学的基础性和实用性。

教学要求：

高等数学的教学方法和手段多种多样，以适应不同学生的学习需求和特点，包括但不限于讲授法、探究式学习法、案例教学法、多媒体教学法以及翻转课堂法。学生应深入理解函数、极限与连续、导数与微分等基本概念和性质，熟练掌握极限的计算方法、导数的求法，理解函数思想、数形结合思想、极限思想等常用数学思想。在授课的同时，要注重培养学生的数学素养和自主学习能力，让学生能够将所学知识应用于实际问题，为学生的可持续发展奠定良好的基础。

课程名称	高等应用数学（二）					开课学期	第 2 学期
学分	1.5	总学时	24	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

使学生掌握高等数学的基本概念、定理和计算方法，包括导数的应用、不定积分与定积分等相关知识。这些概念和方法是高等数学学习的基石，对于后续学习和应用至关重要。

2. 能力目标：

培养学生能够熟练计算一般函数的不定积分以及定积分，让学生能够熟练应用导数的应用、不定积分与定积分求解相关应用问题，并会根据计算结果进行分析、推断、预测。还能够培养学生严密的逻辑思维和推理能力，这对于提高分析问题和解决问题的能力具有重要作用。

3. 素质目标：

在教学的同时，学生能够树立正确的数学观念，培养数学素养和数学精神，提高独立思考 and 创新能力，这种素养和精神不仅对于数学学习有益，也对于未来的学习和工作具有重要意义。

主要内容：

高数课程的内容通常包括以下几个部分：第一部分是导数的应用，主要包括三个微分中值定理，洛必达法则，函数的极值和最值及曲线的凹凸性等。第二部分是积分学，主要包括不定积分、定积分的概念、性质及计算方法，定积分的应用如面积、体积、物理量等的计算，以及反常积分等。通过本课程学习，能够较系统地掌握必需的基础理论、基本知识和常用的运算方法，为学生更好地进行后续专业课的学习打好基础。课程讲解要注重思想方法和应用，注重与专业课的联系，并随着新知识的出现不断将新问题揉合进来，充分体现高职数学教学的基础性和实用性。

教学要求：

高等数学的教学方法和手段多种多样，以适应不同学生的学习需求和特点，包括但不限于讲授法、探究式学习法、案例教学法、多媒体教学法以及翻转课堂法。学生应深入理解导数的应用、不定积分与定积分等基本概念和性质，熟练掌握不定积分的求法、定积分的计算方法，理解函数思想、数形结合思想、积分思想等常用数学思想。在授课的同时，要注重培养学生的数学素养和自主学习能力，让学生能够将所学知识应用于实际问题，为学生的可持续发展奠定良好的基础。

课程名称	创意写作					开课学期	第 1 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

学习基础写作基本理论知识，掌握创意写作的基本理论与方法，包括文体特点、情节构建、角色塑造等；培养学生的创新思维与批判性思考能力，学会在传统与创新之间寻找平衡，创作出具有独特视角与深度的作品。

2. 能力目标：

通过本课程学习，使学生具有能更深入理解、进一步分析文学作品的能力，掌握文学欣赏的技巧和方法，提高信息处理能力、策划表达能力。

3. 素质目标：

学习任何写作都要求学生有丰富的语言积累，创意写作也是如此。通过学习可以提高学生的文化修养，展开学生写作思路、提高其成文能力将大有裨益。使其具有主动探求的精神，踏实细致、严谨科学的良好职业道德。

主要内容：

课程旨在通过系统教学，激发学生的创新思维，提升写作技巧，并深入探索各类文体的创作实践。课程融合创意启发、技巧传授与实战演练，让学生在掌握基础写作规范的同时，勇于突破传统框架，塑造独特风格，成为具有市场竞争力的创意写作人才打下坚实基础。

教学要求：

课程采取启发式与实践性相结合的教学策略，运用案例分析、小组讨论等教学方法，辅以多媒体演示与在线写作平台等教学手段，通过创意项目、作品展示等多元化考核评价，要求学生积极参与课堂互动，勇于表达个人创意，持续磨练写作技巧，培养独立思考与创新能力，最终达到提升创意写作水平与文学素养的目标。

课程名称	创新创业教育					开课学期	第 2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	创业计划书

课程目标：

1. 知识目标：

理解创新思维方法及技巧，掌握创业者心理特征与关键能力。学会辨识创新创业机会。提升团队组建与管理能力，掌握新创企业生存与管理基础知识，并精通商业计划书的主要条款撰写。

2. 能力目标：

能够理解创新思维并应用创新方法，具备辨识创新创业机会及盘点资源的能力。初步掌握团队组建与管理技巧，能分析成功创业案例盈利模式，了解大学生创业模式。掌握新创企业生存与管理知识，并能编制商业计划书。

3. 素质目标：

树立科学的创新创业观念，增强学生的社会责任感与创业精神，提高学生的社会责任感和创业精神。

主要内容：

创新创业教育课程概述创新与创业的重要性，深入讲解创新思维的培养、创新方法的运用，以及技术创新如何驱动创业。探讨产品设计的创新路径、创业者必备的素质，并指导如何选择项目、整合资源、组建高效团队。详细阐述创业模式、盈利模式、融资策略，以及新创企业的生存管理之道。最后，通过商业计划书的编制与模拟路演展示，考察学生的创业能力。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授创新创业的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的大学生创新创业案例进行分析，帮助学生理解创业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己对于创业项目的看法及思考，促进相互学习和交流。邀请企业董事、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的创业信息和建议。创新创业课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和创新能力提升情况。

课程名称	创新设计方法论					开课学期	第 2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考证

课程目标：

1. 知识目标：

掌握设计方法论基础，理解设计构思阶段各环节目标与任务，包括原始需求、目标用户、干系人分析、竞品分析、整理与编写功能列表。

2. 能力目标：

能深入理解设计构思各环节。熟练掌握需求收集，精准定位目标用户，并有效分析干系人及竞品，精通情景要素分析与功能列表编写。

3. 素质目标：

能够遵循设计方法进行作品创作，规范编写各阶段文档；熟练运用分析技能筛选、优化作品功能与原型，确保设计全面无遗漏。培养系统设计与开发思维，强化团队协作与岗位适应能力。

主要内容：

创新设计方法论系统介绍了创新产品设计的基本框架与实用技巧。从原始需求出发，深入剖析设计初衷，确保产品有的放矢。通过目标用户分析，精准定位受众需求，提升设计针对性。干系人分析则帮助识别并平衡各方利益，确保设计方案的全面性和可行性。竞品分析则提供市场参考，启发创新思维，避免同质化竞争。情景分析模拟使用场景，优化用户体验。功能列表明确设计要点，为实施提供清晰指南。最后，通过实践检验学习成果。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授设计方法论的基本理论和知识。组织学生进行案例分析、产品设计准备、产品设计等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的产品设计案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己对于现有产品的看法及思考，促进相互学习和交流。邀请企业资深产品经理、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的产品设计信息和建议。创新设计方法论课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和设计能力提升情况。

课程名称	职业生涯规划					开课学期	第 1 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	策划书

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解职业生涯规划的基本理论、方法和步骤，掌握职业探索、自我认知、职业决策等关键技能。

2. 能力目标：

增强学生的规划意识，提升自我认知、信息搜集与分析、职业决策与规划等能力。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度。

主要内容：

职业生涯规划课程主要介绍职业生涯规划的基本概念、发展历程、重要意义等；通过性格测试、兴趣测评、能力评估等工具，帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、价值观和能力等，为职业探索提供依据；引导学生了解职业世界，包括职业分类、行业发展趋势、职业要求等；教授学生如何进行职业决策，制定个人职业生涯规划，包括短期、中期和长期目标设定，以及实现目标的策略与行动计划。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT展示等方式，传授职业生涯规划的基本理论和知识。组织学生进行职业兴趣测评、职业访谈、模拟面试等实践活动，增强学生的实践能力和职业体验。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的职业规划和求职经验，促进相互学习和交流。根据学生的不同需求和特点，提供个性化的职业规划和就业指导服务。职业生涯规划课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、小组讨论参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和职业规划能力提升情况。

课程名称	就业指导					开课学期	第 5 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	就业诊断报告

课程目标：

1. 知识目标：

使学生了解国家就业形势和政策，掌握求职择业的基本常识和技巧，了解就业市场的特点和功能。

2. 能力目标：

培养学生的自我探索能力、信息搜索和分析能力、生涯管理能力、求职与就业能力等，同时提升学生的创新创业能力和各种通用技能，如沟通与协调能力、自我管理能力和人际交往能力等。

3. 素质目标：

引导学生树立正确的职业观、就业观和人生观，培养积极、乐观、向上的职业态度，把个人发展和国家需要、社会发展相结合。

主要内容：

就业指导课程介绍当前的就业形势、行业发展趋势、就业政策等，帮助学生了解就业市场的整体情况。帮助学生深入了解自己的兴趣、性格、能力和价值观，引导学生明确职业目标和发展方向。教授学生求职简历的制作、面试技巧、求职途径选择等实用技能，帮助学生提高求职成功率。介绍就业过程中的权益保护、合同签订、劳动争议处理等法律知识，增强学生的法律意识和自我保护能力。鼓励学生树立创新创业意识，创业计划制定等内容，为学生未来就业创业提供支持和指导。。

教学要求：

本课程通过课堂讲解、PPT 展示等方式，传授就业指导的基本理论和知识。组织学生进行模拟面试、求职材料准备、创业计划制定等实践活动，增强学生的实践能力和经验积累。选取典型的就业案例进行分析，帮助学生理解就业过程中的问题和挑战，并学习应对策略。鼓励学生参与小组讨论，分享自己的求职经历和职业规划，促进相互学习和交流。邀请企业资深人力、行业专家等人士进行讲座和指导，为学生提供更专业的就业信息和建议。就业指导课程的考核与评价通常采用多种方式进行，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现、实践活动参与度以及期末考核等。通过综合评价，全面了解学生的学习效果和就业能力提升情况。

课程名称	数字应用基础					开课学期	第 2 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	32	考核办法	考证

课程目标：

1. 知识目标：

(1) 计算机基础知识：使学生掌握计算机的基本概念、发展历程、系统组成（包括硬件和软件）以及计算机在各领域的应用。

(2) 操作系统知识：了解Windows等主流操作系统的基本功能和使用方法，包括文件管理、系统设置等。

(3) 办公软件应用：熟悉WPS办公软件（Word、Excel、PowerPoint）的基本操作和功能，能够进行文档编辑、表格制作、幻灯片设计等。

(4) 网络基础知识：了解计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及Internet的应用，包括网页浏览、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：掌握基本的计算机安全知识，了解计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法。

2. 能力目标：

(1) 计算机操作能力：具备基本的计算机操作能力，能够熟练地使用鼠标、键盘等输入设备，进行文件操作、系统设置等。

(2) 软件应用能力：能够独立完成文档编辑、表格制作、幻灯片设计等工作，并能够运用所学软件进行简单的数据处理和图表分析。

(3) 问题解决能力：在面对计算机相关问题时，能够运用所学知识进行分析、判断和解决。

(4) 自主学习能力：激发学生对计算机技术的兴趣，培养其自主学习和持续学习的能力。

3. 素质目标：

(1) 信息素养：提升学生的信息素养，使其能够有效地获取、评价、利用和创造信息。

(2) 职业道德：培养学生的职业道德观念，尊重知识产权，遵守法律法规，保护个人隐私。

(3) 团队协作精神：通过小组合作学习等方式，培养学生的团队协作精神和沟通能力。

(4) 创新意识：鼓励学生运用所学知识进行创新实践，培养其创新意识和创新精神。

主要内容：

(1) 计算机基础知识：包括计算机的发展历程、系统组成、数据表示与存储等。

(2) 操作系统使用：Windows操作系统的基本操作、文件管理、系统设置等。

(3) 办公软件应用：Word文档编辑、Excel表格制作与数据分析、PowerPoint演示文稿设计等。

(4) 网络基础与Internet应用：计算机网络的基本概念、体系结构、协议以及浏览器使用、电子邮件收发等。

(5) 计算机安全：计算机病毒、木马等恶意软件的防范方法，以及安全操作的重要性。

教学要求：

1. 教学策略

(1) 岗课对接：根据计算机行业岗位需求调整课程内容，确保学生所学知识与实际工作需求紧密对接。

(2) 课程嵌入：在课程中融入职业资格证书考试内容——全国计算机等级考试一级，使学生在在学习过程中即可备考。

(3) 赛事促进：鼓励学生参加计算机相关技能竞赛，通过竞赛检验学习成果并提升实践能力。

2. 教学方法

(1) 讲授法：通过教师系统讲解计算机基础知识。

(2) 演示法：利用多媒体教学资源演示软件操作过程。

(3) 实操法：强调实践操作，让学生在计算机上亲手操作以加深理解和记忆。

3. 教学手段

(1) 多媒体教学：利用PPT、视频等多媒体教学资源丰富课堂内容。

(2) 网络教学平台：利用网络教学平台小雅系统发布课程资料、作业和测试，方便学生自主学习和复习。

(3) 实操机房：提供充足的计算机实操机房以确保每位学生都能进行实践操作。

4. 考核评价

- (1) 平时成绩：包括出勤率、课堂表现、作业完成情况等。
- (2) 实操考核：通过上机操作考试检验学生的实际操作能力。
- (3) 期末考试：采用考证形式——全国计算机等级考试一级，考察学生对基础知识的掌握程度。

5. 对学生的学习要求

- (1) 学习态度：保持积极的学习态度，认真听讲并参与课堂讨论和实践活动。
- (2) 基础知识掌握：扎实掌握计算机基础知识及办公软件操作技能。
- (3) 自主学习能力：培养自主学习能力，利用课余时间自主学习新知识、新技能。
- (4) 团队协作能力：在小组活动中积极贡献自己的力量并与团队成员保持良好沟通。

课程名称	人工智能					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：

- (1) 理解基本概念：学生应掌握人工智能的定义、发展历程、基本原理及核心技术体系。
- (2) 认识应用领域：了解人工智能在各领域（如智慧教育、智能家居、智能交通、智能金融等）的广泛应用及前景。
- (3) 掌握关键技术：深入理解机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等关键技术的基本原理和算法。
- (4) 了解伦理与法律：认识人工智能发展过程中的伦理问题、隐私保护及相关法律法规。

2. 能力目标：

- (1) 分析能力：能够分析人工智能应用案例，理解其背后的技术原理和实现方式。
- (2) 应用能力：具备一定的AI基础，能够运用人工智能工具或框架进行简单的项目实践。
- (3) 创新能力：培养创新思维，能够结合具体领域提出创新性的应用方案。
- (4) 持续学习能力：建立对人工智能领域的持续关注和学习能力，紧跟技术前沿。

3. 素质目标：

- (1) 科学素养：提升对科学技术的认识和尊重，培养严谨的科学态度和探索精神。
- (2) 伦理道德：树立正确的科技伦理观，关注人工智能发展对社会的影响，遵守职业道德规范。
- (3) 团队协作：增强团队合作意识，学会在跨学科团队中有效沟通和协作。
- (4) 国际视野：关注全球人工智能发展趋势，培养国际化视野和跨文化交流能力。

主要内容：

- (1) 人工智能概述：定义、发展历程、应用领域及未来趋势。
- (2) 核心技术原理：机器学习、深度学习、自然语言处理、计算机视觉等。
- (3) 算法与模型：介绍常用的人工智能算法和模型，分析其优缺点和应用场景。
- (4) 应用案例分析：选取典型的人工智能应用案例，分析其技术实现和实际效果。
- (5) 伦理与法律问题：探讨人工智能发展中的伦理挑战、隐私保护及法律法规。

教学要求：

1. 教学策略

- (1) 岗课对接：结合人工智能行业岗位需求，调整课程内容，确保学以致用。
- (2) 课程嵌入：融入相关职业资格证书考试内容，助力学生备考。

(3) 赛事激励：鼓励学生参与人工智能相关的竞赛和项目，提升实践能力。

2. 教学方法

(1) 采用讲授法、讨论法、案例分析法等多种教学方法，注重理论与实践的结合。

(2) 引入翻转课堂模式，鼓励学生自主预习和探究，课堂上重点解决疑难问题。

3. 教学手段

(1) 利用多媒体教学资源丰富课堂内容，提高学生学习兴趣。

(2) 建设在线学习平台，提供课程资料、模拟实验、在线测试等学习资源。

4. 考核评价

(1) 采用平时成绩（包括出勤、作业、课堂参与）+项目实践+期末考试的多元化评价体系。

(2) 强调过程性评价，关注学生的学习态度、实践能力及创新思维。

5. 对学生的要求

(1) 保持积极的学习态度，认真听讲并做好笔记。

(2) 按时完成作业和项目实践，积极参与课堂讨论和案例分析。

(3) 主动学习新知识，关注人工智能领域的发展动态。

(4) 培养团队合作精神，积极参与小组学习和项目合作。

课程名称	数字经济基础					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考查

课程目标：

1. 知识目标：

(1) 能够清晰阐述数字经济的定义、发展历程及在全球范围内的地位与作用，认识数字经济时代的主要特征与趋势，如数据成为新生产要素、数字化技术的广泛应用等。

(2) 深入学习大数据、云计算、人工智能、区块链、物联网等支撑数字经济发展的关键技术原理及其在各行业的应用案例，理解这些技术如何推动传统产业升级和新兴业态的形成。

(3) 分析数字平台经济、共享经济、电商经济等新型商业模式的特点、运营机制及对经济社会的影响，探讨数字经济时代下企业的转型升级路径和市场机遇。

(4) 熟悉国内外关于数据保护、网络安全、电子商务等方面的法律法规，理解数字经济活动中的道德伦理问题，增强法律意识和社会责任感。

2. 能力目标：

(1) 培养学生运用数据分析工具和技术进行数据处理、挖掘和分析的能力，能够识别并解决数字经济领域的实际问题，为企业决策提供数据支持。

(2) 通过实验操作、项目实训等方式，提升学生的云计算平台操作、软件开发与测试、区块链技术应用等实践技能，为未来职业生涯奠定坚实的技术基础。

(3) 鼓励学生跨越学科界限，培养创新思维，能够将数字经济理论与具体行业相结合，提出创新性的解决方案，促进数字经济与实体经济的深度融合。

3. 素质目标：

(1) 树立终身学习的理念，培养学生持续关注数字经济最新动态、自主学习新技术新知识的习惯，以适应数字经济快速发展带来的职业变化。

(2) 激发学生的创业热情，鼓励学生利用数字经济机遇，探索创新创业项目，培养敢于挑战、勇于实践的精神风貌。

(3) 增强学生的社会责任感, 引导学生在数字经济发展中关注社会公共利益, 遵守职业道德规范, 促进技术与人文的和谐共生。

(4) 拓宽学生的国际视野, 了解国际数字经济的发展动态和竞争态势, 提升其跨文化交流能力, 为参与国际数字经济合作做好准备。

主要内容:

本课程主要内容涵盖计算机、互联网、人工智能、云计算等数字技术的基础知识, 以及数字数据在生产、消费、管理中的应用和实践。课程着重讲解数字经济的基本原理、发展现状及未来趋势, 并探讨数字经济的商业模式、技术创新、政策规制及人才培养模式等方面, 为数字经济时代提供全面的数字经济知识体系。

教学要求:

本课程采用慕课(MOOC)形式进行组织教学。利用智慧职教平台进行《数字经济基础》的慕课教学。学生可以通过移动设备(智能手机、平板电脑等)联网登录慕课环境, 观看相关视频, 参与在线讨论, 提交作业等。课程内容紧密对接数字经济领域的岗位需求, 注重培养学生的实际应用能力。例如, 可以引入实际案例, 让学生了解数字经济在不同领域的应用。鼓励学生参与数字经济相关的竞赛, 将课程内容与竞赛要求相结合, 提升学生的实践能力和创新能力。

慕课教学应涵盖课前自主学习、课堂互动讨论学习和课后协作式学习三个环节。课前学生自主学习视频资料, 通过慕课平台提供的在线互动功能, 如在线问答、论坛讨论等, 促进师生、生生之间的交流与合作。利用视频、图表等多种形式的多媒体教学资源, 提高学生的学习兴趣和理解能力。通过慕课平台提供的在线互动功能。考核采用过程性评价与结果性评价相结合的方式, 综合考虑学生的学习态度、参与度、作业完成情况、考试成绩等多个方面。要求学生具备较强的自主学习能力, 能够独立完成线上视频观看、资料查阅等任务。

课程名称	心理健康教育					开课学期	第 1-2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标:

1. 知识目标

- (1) 了解心理学的有关理论和基本概念
- (2) 了解大学阶段的心理发展特征和异常表现

2. 能力目标

- (1) 掌握自我探索技能
- (2) 掌握心理调适技能
- (3) 掌握心理发展技能

3. 素质目标

- (1) 树立心理健康发展的自主意识
- (2) 遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助, 积极探索适合自己并适应社会的生活状态。

主要内容:

1. 大学生心理健康教育课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的公共课程。

2. 课程教学内容主要使学生明确心理健康的标准及意义, 了解心理咨询, 增强自我心理保健意识和心理危机预防意识, 健全大学生人格, 提高学习能力, 提高职业生源规划能力, 正确科学对待恋爱与性的问题, 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, 提高挫折应对管理能力, 切实提高心理素质, 促进学生全面发展。

3. 将思政元素融入课程教学，落实“三全育人”理念，提高学生的心理健康素质。

教学要求：

本课程采用讲授法，角色扮演法，案例分析法，测试法，小组讨论法，团体训练法，视频教学法等，以教师为主导、学生为主体，快乐学习；重视学生的学习感受与体验采用教、学、练一体化的设计，使课堂教学内容形象化、生动化、具体化。同时采用小雅平台、福软通进行线上、线下教学的互动，提高学生参与课堂的积极性和主动性。此外，积极探索AI课件教学，在课堂教学中逐步地将AI课件融入教学，提升课堂效率，增加学生参与课堂的积极性。

采用“理论考核和实践考核相结合，过程性评价（50%）和结果性评价（50%）相结合”的方式进行教学评价。

课程名称	劳动教育					开课学期	第 1-4 学期
学分	1	总学时	16	实践学时	0	考核办法	实践报告

课程目标：

1. 知识目标：

认识劳动，理解劳动教育的目标。

2. 能力目标：

领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观。

3. 素质目标：

培养大学生健康的体魄、良好的身体素质，奠定未来人才竞争的物质资本。培养大学生崇尚劳动、热爱劳动的观念，尊重劳动和劳动者。培养大学生的艰苦奋斗精神和务实作风。

主要内容：

初步认识劳动，领悟劳动的独特价值，形成个人的劳动观；领会马克思主义劳动价值观、中国特色社会主义劳动价值观、习近平劳动思想等；理解劳动教育的目标；了解劳动者与劳动力；了解社会劳动分工；了解劳动基本制度。了解劳动法的立法状况；掌握劳动合同的基本内容，分析劳动合同订立、变更、终止过程中的法律问题；了解劳动争议处理方式；理解劳动在法律上界定；培养劳动案例分析技能、劳动纠纷解决技能；学会运用法律知识解决生活中劳动纠纷问题；树立劳动风险意识，提升自我保护能力规范和安全事项。培育热爱劳动、敢于创造的事业心，激发大学生创新意识。了解新时代的劳模精神；掌握劳动精神、劳模精神和工匠精神的时代内涵和培育路径；能结合对劳动精神的理解，分析社会生活中的劳动现象；能树立正确的劳动价值观和劳动态度，形成积极向上的劳动情感。掌握校园清洁的内容方法；掌握义务劳动与勤工助学的内容与方法；结合自身专业，通过实践感受劳动创造价值；理解辛勤劳动和创造性劳动的重要性；找到个人努力的目标。了解社会实践；了解志愿服务和社区服务；了解农工商生产活动。学会换位思考并能尊重每一位劳动者；形成社会责任感；掌握国家和时代需要的社会劳动实践技能。理解职业意识；了解职业责任；培养职业精神。了解职业的发展趋势及新职业、职场的关键要素、优秀职业人的素质；了解未来劳动趋势，培养终身学习的习惯及对职业生涯的价值需要。

教学要求：

本课程采用讲授教学法、案例分析教学法、讨论式教学法、习题讲解等。注重教学思路，理论联系实际，吸收和应用课程相关概念、成果，注意启发学生思考，提高解决问题的能力。

课程名称	美育					开课学期	第 1-2 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：

使学生能够掌握审美的基本理论、基本方法、基本内容和主要应用领域；了解教材中审美的理论知识及人性之美；理解并掌握中外美术鉴赏基本理论知识；了解具象艺术、意象艺术和抽象艺术的理论知识。

2. 能力目标：

提高学生对形式美的敏锐觉察能力、感受能力、认知能力、创造能力；学会用美术语言：点、线、面、色体去观察创造形象；掌握剪纸折剪技能、技法。

3. 素质目标：

具有良好的职业道德；具有科学严谨的工作作风环境保护意识；具备勤奋学习吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的精神；具有较强的身体素质和良好的心理素质。

主要内容：

本课程以艺术欣赏和剪纸、书法、国画技能操作为主要内容。本课程的任务是以全面推进素质教育为宗旨,以技能操作、审美和人文素养为核心,注重传统文化与美育相结合的基础学习和实践活动环节。实现传统文化艺术与美育教育相互融合,使学习内容生动有趣、丰富多彩,有鲜明的时代感和民族性,引导学生主动参与艺术审美实践,实操操作练习,以提高学生的审美能力,形成良好的人文素养,为学生养成喜爱艺术、学习艺术、享受艺术奠定良好的基础。本课程以剪纸艺术为例,以丰富多彩的教学内容和生动活泼的教学形式,激发和培养学生的学习兴趣 and 动手能力。教学内容应重视与学生的生活经验相结合,加强与社会生活的联系。

教学要求：

《美育》课程在设计思想上充分体现一体化,即:理论与实践内容一体化、知识传授与动手训练场地一体化、理论与实践教师为一人的“一体化”,构建美德与技艺相融合的教学新形式。

1. 教学思路：本课程通过先理论后实践结合的方式,培养学生基本的审美能力后,根据学生不同兴趣,教授音乐、书法、水墨画及剪纸的入门技能。培养学生对中国传统文化和非遗技艺的热爱,加强文化自信。

2. 教学效果评价：采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。教学评价的标准应体现项目驱动、实践导向课程的特征,体现理论与实践、操作的统一,以能否完成项目实践活动任务以及完成情况给予评定。

3. 改革考核手段和方法：加强实践性教学环节的考核,过程考核和结果考核相结合。结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训以及考试情况,综合评定学生成绩。综合成绩=期末作业(作品)×60%+平时考核(小雅成绩、考勤、作业、课堂表现等)×40%。

4. 以美育(剪纸)工作室为抓手,强化美育实践教学,提高学生传统技能,注重发现和培养技能学生。以美育工作室为引领,建设好匠心筑梦剪纸社、国画社、书法社、音乐社等学生技能社团,在乡村建立各类美育实践实训基地,创新美育教学。继续在乡村设立美育(非遗技能实践基地),完成好每年一度的职业教育活动周工作任务,办出水平、办出特色。

（二）专业技能课程

1. 专业基础课程

课程名称	设计造型					开课学期	第 2 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
课程目标： 1. 知识目标：（1）了解基础的素描色彩理论知识，对透视、形体结构、构图、色彩常识、色彩三大要素及画面的表现方法。（2）能够独立完成完整的素描、色彩作品。（3）有系统的理论知识和独立的鉴赏能力。 2. 能力目标：（1）能够把握熟练的造型能力。（2）对于基础的形象能够快速准确的捕捉，锻炼学生动手、动脑能力。（3）将色彩理论知识融会贯通，熟练预判色彩搭配的规律。 3. 素质目标：（1）具备分析问题、解决问题的能力（2）具有良好的团队协作能力（3）具有较好的设计洞察力（4）培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力（5）基本具备创新意识和创新能力 主要内容： 设计造型基础课程是一门全面而深入的学科，它系统地介绍了设计造型的基本原理、核心构成要素、形式美法则以及实践技法。课程首先通过理论讲授，使学生理解设计造型的基本概念、历史发展及其在设计领域中的核心地位。随后，深入剖析点、线、面作为设计造型的基本元素，探讨它们的视觉特性、情感表达及在设计中的运用方式。同时，色彩作为设计不可或缺的一部分，课程也会详细讲解色彩理论、色彩心理效应及色彩搭配技巧，帮助学生掌握色彩在设计中的重要作用。 此外，材质与肌理作为设计造型的物质基础，课程将介绍不同材质的特性、表现方式以及它们如何影响设计的整体感受。在形式法则部分，课程将重点讲解对称与均衡、对比与和谐、节奏与韵律、重复与渐变等设计原则，引导学生理解并应用这些法则来创造具有美感和功能性的设计作品。实践环节是设计造型基础课程的重要组成部分，学生将通过手绘基础训练、以及综合设计项目实践，将理论知识转化为实际操作能力。手绘基础训练旨在培养学生的观察力和表现力，而综合设计项目则要求学生将所学知识综合运用，完成具有创意和实用性的设计作品。 最后，课程还注重培养学生的创新思维和设计调研能力，通过创意思维方法的介绍、设计趋势的分析以及设计案例的研讨，激发学生的创造力和想象力，使他们能够在未来的设计实践中不断推陈出新，创作出具有独特魅力和市场价值的设计作品。 教学要求： 在设计造型基础课程的教学中，为了提升学生的学习效果和综合素质，课程内容紧密对接设计行业岗位需求，确保学生所学知识具有实用性和前瞻性。将设计造型基础课程嵌入到专业课程体系中，作为后续专业课程的前置条件。鼓励学生参与各类设计竞赛，通过竞赛项目提升实践能力和创新思维。通过分析经典设计案例，引导学生理解设计造型的基本原理和表现形式。以实际设计项目为载体，让学生在完成项目的过程中学习和掌握设计造型的知识和技能。运用PPT、视频、动画等多媒体教学资源，使教学内容更加直观、生动。组织学生到设计工作室、博物馆、艺术展览等地进行实地考察和采风，拓宽视野，增强感性认识。考核评价采用平时成绩、							

期中考核、期末考核相结合的多元化评价方式，全面评价学生的学习效果。鼓励学生以设计作品的形式展示学习成果，通过作品展示和评价提升学生的自信心和表达能力。设计领域日新月异，要求学生保持对新知识、新技术的关注和学习热情，不断提升自己的专业素养和综合能力。

课程名称	虚拟现实概论					开课学期	第 1 学期
学分	2	总学时	32	实践学时	0	考核办法	考试

课程目标：

1. 知识目标：深入理解虚拟现实（VR）的基本概念、技术原理、发展历程及未来趋势；掌握VR系统的核心组成部分，包括显示技术、交互技术、感知技术等；熟悉VR技术的理论基础，如三维图形学、人机交互、感知心理学等；了解VR技术在不同领域的应用场景、挑战与机遇；认知VR技术对社会、文化、经济等方面的影响

2. 能力目标：能够运用VR理论知识分析VR技术的核心优势与局限；具备根据特定需求评估VR技术适用性的能力；培养跨学科思维，将VR理论与相关领域知识结合，提出创新见解；具备良好的信息搜集、整理与批判性思维能力

3. 素质目标：培养对新兴技术的敏锐洞察力和持续学习的兴趣；强化逻辑思维与分析问题的能力，能够理性看待VR技术的发展；树立全球视野，关注VR技术的国际动态与趋势；通过理论学习，激发对未来科技发展的想象力与创造力

主要内容：

虚拟现实概论课程作为一门理论的基础课程，旨在为学生全面构建VR技术的知识框架。课程内容涵盖VR的基本概念、技术原理、系统架构、应用领域、社会影响等多个方面。通过深入浅出的讲解，使学生不仅能够理解VR技术的本质，还能掌握分析VR技术及其应用的方法论。课程将结合大量案例与文献资料，引导学生深入探讨VR技术的发展历程、现状、挑战与未来趋势。

教学要求：

强调理论教学的系统性与逻辑性，注重知识点的内在联系与递进关系；采用讲授、讨论、案例分析等多种教学方式，激发学生的学习兴趣与主动性；引导学生积极参与课堂讨论，培养批判性思维与口头表达能力。利用多媒体教学资源与网络平台，提供丰富的拓展阅读材料与在线学习资源；利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。考核方式以闭卷考试为主，重点考察学生对VR理论知识的掌握程度与分析能力，过程性考核占总成绩40%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；期末考试成绩占总成绩60%。鼓励学生关注VR领域的最新动态，参与学术交流活动，拓宽视野与知识面。

课程名称	数字造型设计（3ds Max）					开课学期	第 2 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：熟悉3ds Max软件的界面和基本操作；掌握三维建模方法与技巧；掌握3ds Max中材质、贴图的编辑与应用；熟知灯光和渲染设置的参数及效果；熟悉动画制作的基本原理和关键帧的运用。

2. 能力目标：熟练3ds Max软件基础操作技能并进行各类三维模型的创建；具备根据设计需求为模型赋予合适材质和贴图的能力；掌握灯光、环境与渲染的使用，获得理想的视觉效果图；能够独立制作简单的三维动画和粒子特效。

3. 素质目标：培养严谨细致的工作态度，确保模型和动画的准确性和高质量；培养具有较好的逻辑思维、创新能力，创作出具有独特创意的三维作品；通过项目与案例教学，培养学生的分析问题、解决问题的能力。

主要内容：

数字造型设计课程介绍3ds Max软件的界面布局和基本工具应用，帮助学生掌握3ds Max软件的建模、贴图、渲染、动画等各模块的基本操作，并了解3ds Max多边形建模命令及制作技巧；能够使用3ds Max软件进行项目制作，并通过相关技能考试。通过本课程学习，培养学生三维空间想象能力和三维造型能力，为相关专业课程的学习打下基础。

教学要求：

根据与3D模型师相关的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。数字造型设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。

课程名称	虚幻引擎入门					开课学期	第1学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：包括虚幻引擎的背景、特点、应用领域及其在行业中的重要地位；了解并熟悉虚幻引擎编辑器的界面布局，掌握软件的基本操作与工作流程；包括但不限于3D模型资源导入、虚拟场景搭建、光源与环境效果设置、角色系统（第一人称和第三人称）、GUI系统、输入系统、粒子系统、遮挡剔除、寻路导航等；理解蓝图基本类库结构，熟悉常用的蓝图节点函数，为后续的交互设计和游戏逻辑编写打下基础。

2. 能力目标：能够熟练安装、配置和维护不同版本的虚幻引擎，确保开发环境的稳定；能够独立或团队协作完成基本的虚幻引擎项目，包括场景设计、角色制作、交互设计、动画制作等；面对开发过程中遇到的问题，能够独立思考并寻找解决方案，同时具备一定的创新能力，能够创作出具有创意的作品；能够编写清晰、规范的项目文档，有效表达自己的设计思路 and 开发成果。

3. 素质目标：培养学生具备良好的专业素养，包括创新思维、自主学习能力、团队合作精神和对技术发展的敏锐洞察力，使学生能够在快速变化的游戏开发领域中保持竞争力，持续成长并贡献价值。

主要内容：

《虚幻引擎入门》课程主要内容涵盖虚幻引擎的基础知识、界面操作与编辑器功能介绍。学生将学习如何导入3D模型，构建虚拟游戏场景，设置光源与环境效果，以及运用蓝图系统进行基础的交互设计和游戏逻辑编程。此外，课程还涉及角色系统的使用，包括第一人称和第三人称角色的设置与动画集成。通过实践项目，学生将掌握从场景搭建到游戏逻辑实现的完整流程，为后续深入学习虚幻引擎的高级功能和游戏开发打下坚实基础。

教学要求：

强调理论与实践深度融合，根据行业对虚幻引擎开发者的需求，动态调整教学内容，聚焦核心技能与前沿技术。教学中，采用案例分析、小组讨论等互动模式，结合职教云、小雅平台等在线资源，促进自主学习与实时交流。考核体系注重过程性评价，作业、课堂表现、项目合作等占总成绩50%，以检验学生的实践操作能力与创新思维；期末作品与汇报占50%，全面评估学习成效。鼓励学生课前预习、积极参与课堂、课后强化练习，持续提升虚幻引擎应用能力与创新能力。

课程名称	数字图像处理（Photoshop）					开课学期	第2学期
学分	2	总学时	32	实践学时	16	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：掌握photoshop的工作界面和基本操作；掌握编辑图像的各种方式方法；掌握对室内效果图后期处理的能力。

2. 能力目标：能够熟练掌握绘制和修饰图形图像的方法和技巧；能够熟练通过理论知识和实践技巧进行图像处理，完成实践任务；能够独立进行设计制作不同类型的图像作品。

3. 素质目标：培养学生认真严谨、勤于思考和敢于尝试的学习态度；培养学生善于沟通、团结协作和敬业乐业的团队精神；培养学生分析问题、解决问题、勇于创新 and 理论联系实际的工作作风。

主要内容：

Photoshop的教学要求旨在培养学生全面掌握这一工具的应用能力。要求学生熟练操作Photoshop的基本功能，如图层管理、材质应用和色彩调整，并能够独立制作高质量的图形作品。学生需掌握处理和美化图形的技巧，准确表达设计的材质和纹理，营造特定的氛围。此外，要求学生具备设计展板的能力，能够合成视觉效果强烈的展示作品。课程还强调时间管理和项目完成的能力，确保学生能够在规定时间内按要求完成设计任务，为实际工作中的设计表达和沟通打下坚实基础。

教学要求：

《photoshop》作为专业群的重要基础课程，旨在培养学生对图像处理的全面掌握和创造性应用能力，为后续专业课程学习奠定坚实基础。在教学策略上，首先，要求学生需熟练掌握Photoshop的基础功能，如图层管理、选区操作、色彩调整、蒙版和滤镜应用等，这些基础技能是图像编辑的核心工具。其次，教学要求学生能够在Photoshop中应用和处理各种材质和纹理效果，学会通过图层和图像处理技术，真实地表现不同材料的质感和光影效果，以提高作品的视觉表现力。紧密结合行业实际需求，分析设计师岗位能力，确保理论与实践的密切结合。竞赛激励：鼓励学生参与设计竞赛，将课堂知识转化为竞赛作品，以赛促学，增强学生的实践能力。

在教学手段方面，利用多媒体工具、小雅教学平台等软件，提升课程的互动性和灵活性。智能教室和数字画板的应用有助于学生更直观地进行设计实践，增强他们的动手能力。考核评价方面，采取过程性评价与终结性评价相结合的方式。过程性评价注重学生在课堂上的表现、项目的完成情况，占据总成绩40%，而终结性评价则是期末作品考核成绩，占据总成绩60%，确保学生具备扎实的专业技能和创新能力。

鼓励学生积极参与课堂讨论和实践项目，并按时完成课后作业和设计任务。在学习过程中，学生应注重细节处理，持续提升自己的设计水平，并通过反馈不断完善作品。为了更好地适应未来的职业需求，学生还应积极利用课外资源，拓展知识面，提升综合素养和职业技能。

课程名称	C#程序设计					开课学期	第 1 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：掌握C#编程语言的基本语法、面向对象编程思想、Unity 应用程序开发和数据库应用开发等知识和技能，具备使用 C#进行程序设计和开发的能力，为后续课程的学习和从事软件开发工作打下坚实的基础。

2. 能力目标：掌握C#语言基础、面向对象编程基础，能独立完成异常处理，掌握Unity应用开发和数据库应用基础开发的能力。

3. 素质目标：形成良好的变成习惯团队协作的精神，培养学生自主学习的创新能力。

主要内容：

C#程序设计是虚拟现实技术应用专业基础课程，是Unity项目设计的前置课程，随着面向对象程序设计的兴起，C#已成为虚拟现实应用开发人员必须掌握的职业技能之一，C#程序设计课程使学生通过学习和上机实践从而掌握程序的规划、设计和程序设计中所需的技术，为就业打下良好的基础。

教学要求：

根据与虚拟现实制作师、面向对象程序设计师的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。数字造型设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。

课程名称	Unity3D 引擎入门					开课学期	第 2 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：熟悉Unity3D引擎的界面布局和基本操作流程；掌握Unity3D中的场景管理、物体创建与基本属性设置；理解并掌握Unity3D中的脚本编程基础，包括C#语言在Unity中的应用；熟知Unity3D中的材质系统、光照设置及渲染机制；掌握Unity3D中动画制作与状态机的基本使用。

2. 能力目标：能够熟练使用Unity3D引擎进行基本场景搭建与物体交互设计；具备编写简单脚本实现游戏逻辑与交互效果的能力；能够根据项目需求，合理设置材质、光照，达到预期的视觉效果；能够独立完成基础动画制作与角色控制。

3. 素质目标：培养细致入微的工作态度，确保游戏项目的细节与整体质量；激发创新思维，鼓励创作具有个性与创意的游戏项目；通过实践项目与案例分析，提升学生解决问题的能力团队协作能力。

主要内容：

Unity3D引擎入门课程将介绍Unity3D的基本界面、工具及核心功能，引导学生掌握场景构

建、物体操作、脚本编程、材质编辑、光照布局及基础动画制作等关键技能。课程将涵盖Unity3D的基础操作到进阶应用，通过实际项目案例，帮助学生理解并应用所学知识，为后续的游戏开发与专业课程学习奠定坚实基础。

教学要求：

本课程采用课堂讲解、PPT展示、实操演示等多种教学方式，系统传授Unity3D引擎的基本理论和核心知识。通过组织学生进行实际的项目案例分析、场景搭建、物体交互设计等实践活动，有效增强学生的实践动手能力和经验积累。在课程实施过程中，我们会选取典型的Unity3D项目案例进行深入剖析，帮助学生深刻理解在游戏开发过程中可能遇到的问题和挑战，并学习如何制定有效的应对策略。同时，鼓励学生积极参与小组讨论，分享自己对于现有游戏或应用的想法及思考，通过互动交流促进彼此之间的学习和进步。同时我们将教学能力竞赛相关的内容以及1+X证书相关内容融入课堂，进行项目式教学，使学生能够做到赛证课融合。在考核与评价方面，“Unity3D引擎入门”课程采用多元化的评价方式，包括平时成绩、作业完成情况、课堂表现以及期末项目考核等，同时我们还采用了小雅平台、职教云等平台进行增值评价。通过全面的综合评价，我们可以更准确地了解学生的学习效果和设计能力的提升情况，为后续的课程调整和个性化教学提供有力依据。

2. 专业核心课程

课程名称	三维模型制作					开课学期	第3学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：了解虚拟现实、游戏和动漫行业的发展现状及未来趋势，掌握3D模型在各行业中的作用和重要性。掌握从概念设计到最终模型制作的整个3D建模流程，包括建模、细化、拓扑优化和贴图制作等。熟悉3D模型在虚拟现实、游戏和动漫制作中的技术标准和规范。理解材质和纹理在3D模型中的应用和表面。

2. 能力目标：能够熟练运用3ds Max软件，独立完成3D模型的创建，包括复杂形状和结构的建模；能够根据不同项目的风格和需求，进行UV拆分和摆放，确保纹理的最优应用和视觉效果。掌握多种材质表现技术，能够为3D模型赋予逼真、生动的材质效果，包括金属、皮肤、布料等不同材质特性。熟练运用Photoshop、BodyPaint 3D、Substance Painter等软件，制作符合项目规定风格和需求的手绘贴图和PBR材质。具备优化模型的能力，有效减少模型的多边形数量和资源占用，提升游戏引擎或实时渲染环境中的运行效率。在团队项目中有效沟通和协作，熟悉工作流程，确保3D模型与其他环节如动画、特效和编程的无缝对接。

3. 素质目标：培养学生严谨、细致、负责的工作态度，注重模型的每一个细节，确保模型的质量和准确性。形成创新意识和审美能力，能够在模型制作中融入独特的创意和艺术风格，提升作品的竞争力。具备较强的自学能力和自我提升意识，能够主动学习和掌握新的建模技术和工具，适应行业的发展变化。培养团队合作精神，能够在团队项目中发挥自己的优势，积极配合他人，共同完成项目任务。树立良好的职业道德和职业操守，遵守行业规范和企业要求，保守项目机密。增强对中国传统文化的理解和传承意识，能够在游戏模型制作中融入中国文化元素，弘扬民族文化。

主要内容：

三维模型制作课程介绍3D模型的分类、特点、风格以及在不同VR或游戏项目中的应用。通

过学习了解项目开发流程中3D模型师与策划、美术、程序等岗位的协作要点。通过真实的项目案例学习，掌握如何运用3ds Max建模软件进行人物模型、场景模型、道具模型等的创建。掌握不同项目中3D模型的UV拆分和摆放，并能优化纹理空间，提高资源使用效率。能够运用Bodypaint 3D、Substance Painter等软件，制作符合项目要求的手绘贴图或PBR材质，增强模型的视觉真实感。

教学要求：

定期调研3D模型师岗位要求并更新教学内容，成立竞赛指导教师团队，提供培训指导；鼓励学生参加各类技能大赛。了解1+X虚拟现实应用设计与制作职业技能等考核内容并调整教学，进行专项训练。以企业真实项目案例为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。将学生分组，共同完成三维模型制作，培养学生的团队协作和沟通能力，锻炼良好的沟通表达能力。利用课件PPT、教学视频等展示三维模型制作过程和不同种类三维模型的UV展开方法和材质效果，加深学生的印象。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的60%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的40%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课后完善项目作品，复习操作技巧。通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法。

课程名称	UE 场景设计					开课学期	第 4 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：了解UE5的引擎架构，包括其模块化设计、渲染管线、物理引擎以及内置的工具链，以便高效利用这些工具进行场景设计；掌握高级材质创建和编辑技巧，包括PBR材质、法线贴图、位移贴图、环境光遮蔽贴图等，以创建更逼真、细节丰富的场景表面效果；深入学习光照技术，包括全局光照、动态阴影、光照贴图、体积光等，以及如何运用这些技术来营造特定的场景氛围和情感表达。

2. 能力目标：能够利用UE5进行场景的设计与制作，包括室内景、室外景、街市、乡村等多种类型；能够将创意融入场景设计中，形成独特的艺术风格；熟练掌握UE5的各项功能和技术，能够高效地完成场景设计工作；面对设计过程中出现的问题，能够迅速找到解决方案并付诸实践。

3. 素质目标：培养学生的审美能力和艺术鉴赏力，使其能够在设计中融入美学元素；通过项目实践，培养学生的团队合作精神和沟通协调能力；鼓励学生紧跟技术发展的最新动态，不断学习和掌握新技术、新方法；激发学生的创新思维，鼓励其在设计中勇于尝试新的想法和创意。

主要内容：

主要涵盖虚幻引擎在场景设计方面的应用。课程通过理论讲解与实操演练，使学生掌握UE场景搭建、材质制作、灯光设置、后期处理及渲染输出等关键技术。学生将学习如何利用UE的强大功能，创造出逼真且富有创意的虚拟场景，适用于游戏开发、影视特效、广告制作等多个领域。课程还注重培养学生的创新思维和实际操作能力，通过项目实践，提升学生的综合设计水平。

教学要求：

通过系统学习，使学生全面掌握虚幻引擎在场景设计中的应用。学生需理解UE场景设计的基本原理与流程，包括场景构建、材质编辑、灯光设置及后期渲染等关键环节。课程强调实践操作，要求学生能够运用UE软件独立完成复杂场景的设计与优化，提升场景的真实感与沉浸感。同时，培养学生的创新思维与审美能力，使其能够结合项目需求，创作出符合故事背景与氛围的场景作品。考核体系注重过程性评价，作业、课堂表现、项目合作等占总成绩50%，以检验学生的实践操作能力与创新思维；期末作品与汇报占50%，全面评估学习成效。此外，课程还注重团队协作与项目管理能力的培养，为学生未来从事游戏开发、影视特效等行业打下坚实基础。

课程名称	VR 交互设计					开课学期	第 4 学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：能够利用Unity3D软件设计和实现一个交互场景，使学生理解掌握和用Unity3D掌握空间交互的几个必备技能：空间缩放比例、第一人称控制、UI控件、物理和重力和动画等。

2. 能力目标：熟练使用Unity3D软件基础操作技能；熟练掌握Unity3D的UI布局操作和脚本的交互方式；熟练掌握Unity3D物理引擎，刚体组件，碰撞体组件，角色控制器组件和动画组件等组件原理及与脚本的交互方式。能够根据要求实现各类空间交互设计。

3. 素质目标：具有用于创新勇于创新、敬业乐业的工作作风。

主要内容：

本课程将全面介绍VR交互设计的核心概念、分类、特点以及在不同VR项目中的应用场景。通过学习，学生将深入了解VR交互设计在项目开发流程中与策划、美术、程序等岗位的紧密协作关系及其要点。课程将重点通过真实的VR项目案例学习，让学生学习如何创建适应VR环境的交互物体、界面以及交互逻辑，确保用户在VR世界中获得沉浸式的交互体验。此外，课程还将涵盖VR交互设计中的关键技术，如3D模型的优化、UV拆分与摆放，以及如何在保持视觉质量的同时优化纹理空间，提高VR项目的资源使用效率。通过本课程的学习，学生将具备扎实的VR交互设计理论与实践能力，能够独立完成VR交互项目的设计与实现，为未来的VR交互设计师职业生涯奠定坚实的基础。

教学要求：

针对当前VR行业对交互设计师的岗位需求，本课程精心调整教学内容与重点，紧密结合相关课程如Unity3D引擎开发、用户体验设计等，构建全面而系统的知识体系。在教学过程中，我们注重理论与实践相结合，选取具有代表性的VR交互设计案例进行深入剖析。同时，我们充分利用职教云、小雅平台等在线教育资源，提供丰富的学习材料和互动机会。在考核方式上，VR交互设计课程强调对学生实践操作能力的全面检验。过程性考核包括作业完成情况、课堂参与度、项目实践中的表现以及小组合作的能力等多个方面。终结性考核主要包括期末项目的设计与实现、作品展示及汇报等环节。通过这些考核环节，我们可以更直观地了解学生对VR交互设计知识的掌握程度以及解决实际问题的能力。

课程名称	次世代模型制作					开课学期	第 4 学期
------	---------	--	--	--	--	------	--------

学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核
----	---	-----	----	------	----	------	------

课程目标：

1. 知识目标：了解目前职业发展规划中次世代模型制作的新技术，掌握主流次世代模型的制作流程；了解PBR材质的定义和原理，掌握PBR材质及渲染软件的使用方法；熟悉次世代模型在虚拟现实应用技术、动漫、游戏中的制作规范。

2. 能力目标：能够根据不同的游戏美术风格使用3dsMax或者Maya、zbrush等三维软件独立完成风格化次世代模型人物和场景和超写实次世代模型；能够根据不同美术风格进行PBR高级纹理贴图、材质设置；能够对次世代模型进行引擎渲染。

3. 素质目标：培养学生独立动手的能力，学会搜集资料、阅读资料和利用资源优化；培养学生的职业素养；培养良好的职业素养，包括团队合作、创新思维和解决问题的能力。

主要内容：

次世代模型制作这门课主要介绍了风格化次世代模型和写实风次世代模型这两种不同美术风格的模型制作，帮助学生掌握高精度模型制作，低精度模型优化，不同风格的PBR材质的制作方法，引擎渲染的设置；通过本门课程的学习，能够胜任次世代模型师岗位的工作，能够考取虚拟现实技术、3D艺术等证书。

教学要求：

定期调研次世代模型师岗位要求并更新教学内容，成立竞赛指导教师团队，提供培训指导；鼓励学生参加各类技能大赛。了解1+X虚拟现实应用设计与制作职业技能等考核内容并调整教学，进行专项训练。以企业真实项目案例为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的60%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的40%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课后完善项目作品，复习操作技巧。通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法。

课程名称	Unity 项目设计					开课学期	第3学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：深入了解Unity引擎的架构、界面布局及基本操作；掌握Unity中的游戏对象管理、组件系统、脚本编写基础；熟悉Unity的物理引擎、UI系统设计、动画系统等核心模块；了解Unity中的光照烘焙、后处理效果及性能优化策略。

2. 能力目标：能够熟练使用Unity引擎进行游戏或应用项目的原型设计与开发；具备根据游戏设计需求创建游戏对象、编写脚本实现游戏逻辑的能力；能够设计并实现游戏UI界面，提升用户体验；掌握优化游戏性能的方法，确保游戏流畅运行；能够独立完成小型游戏项目开发。

3. 素质目标：培养良好的团队合作精神，能够在项目团队中有效沟通与协作；强化问题解决能力和创新思维，面对技术难题能够提出创新解决方案；树立正确的项目管理意识，合理规划项目进度，确保项目按时交付；培养学生的自主学习能力和持续学习精神，紧跟游戏开发技术前沿。

主要内容：

本课程旨在通过深入探索Unity引擎的强大功能与特性，全面提升学生的游戏开发能力、创意实现能力及团队协作效率。课程将系统覆盖Unity引擎的基础架构、核心组件、脚本编程、用户界面设计、物理引擎应用、动画系统、光照与渲染技术、音频集成等关键领域。此外，学生还将学习如何运用Unity进行场景搭建、角色设计、交互逻辑实现、性能优化以及游戏发布流程等实战技能。

教学要求：

根据Unity项目开发相关的岗位需求，我们精心调整了教学内容与重点，并结合unity3D引擎入门、C#程序设计等相关课程，构建了一个全面而系统的知识体系。课程设计了一系列综合项目任务，这些任务不仅涵盖了Unity引擎的基础操作、场景搭建、角色动画、物理交互等核心技能，还融入了岗位的实际需求，以及赛证的具体要求。在日常教学中，我们精选Unity项目开发的典型案例进行深入分析讲解，帮助学生理解项目背后的设计思路和技术实现。我们充分利用职教云、小雅平台等线上资源，让学生可以随时随地进行在线学习，与教师和同学实时互动交流，共同进步。Unity项目开发课程以检验学生的实践操作能力为核心考核目标。过程性考核占总成绩的50%，具体包括作业完成情况、课堂参与度、考勤等多个方面，旨在全面评估学生的日常学习状态。终结性考核则占总成绩的50%，主要包括期末项目的完整度、创新性、技术实现难度以及项目汇报的清晰度和说服力以及团队的协作能力。

课程名称	ZBrush 数字雕塑					开课学期	第 3 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：（1）较强的造型能力，对人体、动物、昆虫等结构有一定的认识和积累。（2）有创新能力，能根据不同物种的结构皮肤机理特点创作新奇的角色。（3）能制作次时代高精度游戏模型。

2. 能力目标：（1）ZBrush软件基础界面认识和基本操作。（2）雕刻工具的使用，笔刷功能和自制（3）Z球的使用，自适应蒙皮和统一蒙皮设置应用。（4）ZBrush与3ds max模型互导和深入雕刻（5）ZBrush常用插件介绍。

3. 素质目标：（1）培养分析问题、解决问题的能力（2）培养良好的交往与沟通表达能力，具有团队合作精神。（3）培养创新能力。（4）培养对中国传统文化的认知和热爱，树立文化自信。

主要内容：

本课程通过讲解ZBrush软件，使用该软件制作更精细，更多细节的次时代游戏和高清电影画面模型及材质的处理和绘画。让学生能制作出更高水平的动画模型。让学生掌握Zbrush独特的Z球建模方式，快速、准确地表现出创作对象的基本形态，并通过ZBrush丰富的笔刷雕刻出精细的模型，然后生成纹理贴图、法线贴图和置换贴图，并将其应用到其他的三维软件中达到优化动画渲染和游戏渲染的效，本课程将通过软件提供的优秀功能和特色的学习，极大地增强学生的创造力和表现力，课程将系统学习到该软件基本功能,应用范围和工作模式，雕刻模型的技巧，Z球建模，ZB的绘制工具，绘制纹理等技巧，并且应用到实际制作中.对学生今后在三维模型制作方面有较大的帮助，能适应高端影视动画、次时代游戏制作等公司岗位要求。

教学要求：

严格按照理论联系实际的教学方法，以理论为辅助，实践为主要的教学模式，注重学生的

实践能力，同时在课堂上应该提倡工作过程导向的教学方法，学完一个章节，完成一项章节任务，让学生了解理论知识的同时，强化实践动手能力。提高课程的针对性和实用性，进一步分清重点和难点内容，确保在有限的时间内提高学生学习效率，跟踪行业前瞻与发动发展动态，向学生提供最新、最有价值的专业信息，及时将研究成果及新技术，新方法，新手段引入课堂，构建专业系列课，促进教学内容的更新、课堂改革以适应市场需求为前提。

在教学中选典型案例讲解，把竞赛内容融入到教学中进行训练，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。本课程不仅仅在于学习和分析，更重要的是实践，每个阶段的学习都要进行实践训练，实现理论与实践一体化的教学。过程性考核占总成绩50%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩50%，本课程的重点在于对高精模型的细节雕刻和处理，和合理的使用多边形建模，合理布线，做到模型比例结构准确，并充分体现主题风格特点，模型细化分符合商业要求。从模型整体比例结构和细节两方面达到商业要求。这就要求学生在平时学习中提高自己造型能力，比例结构的把握能力，熟练操作软件，通过大量练习、商业作品临摹，掌握商业作品的布线方法和建模技巧，并在练习中提高自己造型能力和观察能力，将作品细节做到商业标准。

课程名称	三维动画制作					开课学期	第3学期
学分	4	总学时	64	实践学时	32	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：（1）了解与掌握角色动画制作基本内容及特点；（2）学习基础动画原理；（3）了解传统手绘动画和动作原理对于学习3D动作设计非常重要；（4）掌握关键帧动画、弹性、延迟等基本概念，能够更好地构建和制作角色的动作。

2. 能力目标：（1）进行大量有针对性的案例讲解与练习，使学生的动画调制能力得以提高；（2）精通3DSMAX角色软件的动画模块；（3）精通绑定和制作整套两足、多足等模型；（4）够熟练掌握人体、动物等体块关系和力的传递；（5）动作方面有丰富灵感节奏流程。

3. 素质目标：（1）具备分析问题、解决问题的能力（2）具有良好的团队协作能力（3）具有较好的设计洞察力（4）培养学生搜集资料、阅读资料和利用（5）基本具备创新意识和创新能力。

主要内容：

角色动作设计课程介绍3ds Max软件的界面布局和基本工具应用，帮助学生掌握3ds Max软件的角色动画模块的基本操作，在角色环境中创建和设计角色的动作序列和行为的过程。它涉及到角色的姿势、动作流畅性、表情以及与环境互动等方面，旨在使角色在虚拟世界中呈现出生动、逼真的动态效果。能够使用3ds Max软件进行项目制作，并通过相关技能考试。课程内容的讲解均以项目任务式案例为主线，通过任务引入引导学生进入任务学习的内容；通过设计理念确认设计的构思过程和主导思想；通过任务知识的解析使学生能够深入学习软件功能；通过任务实施操作可以快速熟悉角色动画设计思路；通过扩展案例和项目演练可以拓展学生的实际应用能力，为相关专业课程的学习打下基础，增强学生的软件使用技巧。

教学要求：

根据3D动作设计师相关的岗位需求，调整教学内容和重点并结合相关课程构建知识体系，设计综合项目任务，把竞赛内容融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书。在日常教学中选典型案例讲解，组织学生小组讨论，教师全程指导，并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。角色动作设计课程是以检验

学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。通过本课程的教学，使学生具有利用max软件进行角色动作调制和实现的能力。在教学过程中，以真实项目为课程载体，采用多种教学方式相结合，以培养学生的团队精神及独立决策、计划、实施、检查和评估的能力。来加强学生对所学知识和技能的理解，从而提高学生的学习兴趣和热情。

课程名称	引擎特效设计					开课学期	第 5 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

- 1. 知识目标：**掌握Unity游戏引擎的基本操作与使用方法，深入理解特效设计的基本原理和技巧。
- 2. 能力目标：**具备独立创建和编辑特效的能力，能够熟练运用Unity实现各种动态效果。
- 3. 素质目标：**培养良好的团队合作精神和创新能力，提升解决问题的能力 and 实践操作技能。

主要内容：

本课程全面覆盖Unity游戏引擎的特效设计领域，包括粒子系统、光照与阴影、材质与贴图、动画与脚本等核心特效元素的运用。通过详细讲解与案例分析，使学生掌握Unity特效设计的基本流程与技巧，并强调实践操作的重要性。课程将引导学生参与项目式学习，完成特效设计作品，并进行展示与评估。

教学要求：

《特效设计》课程注重理论与实践的紧密结合，教学方法上，采用“岗课赛证”一体化教学模式，实施翻转课堂与项目驱动教学，充分利用线上线下资源，强化学生的自主学习与团队协作

能力。设计综合项目任务，课程训练内容以实际案例为主，促进学生对本课程的基本掌握与深化。适当设置提高内容，将竞赛内容适当地融入到教学中进行训练，引导学生考取与该课程相关的职业资格证书，或提高参加与本课程相关的竞赛项目。课程讲解内容以案例做法为中心，讲师细化步骤，指导学生在课堂上即时性操作。并利用职教云、小雅平台上的教学资源让学生进行在线学习，实时互动交流。游戏角色设计课程是以检验学生的实践操作能力为考核目的，过程性考核占总成绩 60%，包括作业、课堂表现、项目及小组合作等；终结性考核占总成绩 40%，包括期末作品考核和期末作品汇报。要求学生课前预习、课堂参与、课后巩固，不断提升操作能力和创新能力。同时，借助多媒体与虚拟仿真技术，直观展示设计过程，提升教学效果。在考核评价方面，采用多元化评价体系，结合平时作业、项目实践、竞赛成绩及期末考核，全面评估学生的设计能力与创新思维。通过本课程的学习，学生将能够熟练掌握 Unity 游戏引擎的特效设计技能。

3. 专业拓展课程

课程名称	影视编辑与合成					开课学期	第 4 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核
课程目标： 1. 知识目标：掌握影视作品编辑的相关理论和基本规范，以及非线性编辑和特效合成的基本知识，理解影视编辑和特效制作的基本过程和原则，并能将其运用到具体作品的镜头编辑和特效制作过程，熟悉数字视频相关概念和术语，了解编辑与特技效果产生的基本原理和实现方法。 2. 能力目标：培养学生综合运用动画、跟踪、抠像、文字、蒙板等技术设计和制作特效合成的能力。 3. 素质目标：培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，提升学生的创新思维和问题解决能力。							
主要内容： 影视剪辑基础，影视特效合成，综合实践等。							
教学要求： 《影视编辑与合成》课程的教学要求涵盖了多个方面，旨在培养学生的专业技能、创新思维及实践操作能力。在教学上，专业技能培养：学生需掌握影视编辑与合成的基本理论和操作技能，包括Premiere和After Effects等主流软件的使用，能够进行视频剪辑、音频处理、特效合成及后期包装等工作；创新能力培养：鼓励学生独立思考，发挥创意，结合项目实践，设计并制作具有创新性的影视作品；团队协作能力：通过分组项目，培养学生的团队协作、沟通与协调能力，确保项目高效、高质量完成。在教学策略上，岗课赛证融合：将课程内容与职业岗位需求、技能竞赛标准及职业资格证书考试相结合，确保教学内容与实际工作紧密对接；项目导向教学：以具体项目为载体，通过项目导入、任务分解、实践操作、总结反馈等环节，实现理论与实践的深度融合。在教学方法上，案例教学：选取经典影视作品作为案例，分析其中的编辑与合成技巧，引导学生模仿并创新；翻转课堂：利用线上资源，让学生在课前自主学习理论知识，课堂时间主要用于讨论、实践和问题解决；实操训练：通过大量实践项目，让学生在学中做，提升操作技能和解决问题的能力。在教学手段上，多媒体教学：利用PPT、视频教程等多媒体资源，直观展示操作过程和技巧；软件实操：在机房环境中，通过实际操作软							

件，让学生掌握编辑与合成的具体步骤和方法。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对影视编辑与合成知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上主动学习：课前完成自学任务，积极参与课堂讨论和实践操作；团队协作：在分组项目中，与组员紧密合作，共同完成任务；创新思维：在掌握基础技能的基础上，勇于尝试新方法、新技术，创作出具有创新性的作品。

课程名称	界面交互设计					开课学期	第3学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：掌握UI设计现状与趋势，精通Illustrator、Photoshop在UI设计中的核心作用。理解从需求分析到UI呈现的完整流程，包括草图、布局、色彩、图标制作及图形处理。熟悉跨应用场景的技术标准与规范，深刻理解用户体验的核心价值。

2. 能力目标：熟练运用Illustrator、Photoshop独立设计UI，包括复杂图形与精细效果。精准匹配项目风格与用户需求，优化色彩、字体与排版。掌握图形特效技术，创造独特视觉效果。实现原型交互动画，优化界面加载速度。在团队中高效沟通协作，确保设计与开发无缝对接。

3. 素质目标：培养严谨细致的工作态度，强化创新意识与审美能力，融合AIGC工具提升设计竞争力。具备自学能力，紧跟技术发展。弘扬团队精神，积极参与协作。坚守职业道德，保护项目机密，以用户为中心提升设计满意度。

主要内容：

本课程旨在培养学生系统的 UI 设计能力。通过理论知识的传授，让学生掌握 UI 设计的基本原理和方法；借助实践操作，提升学生对 UI 元素和界面布局的设计技能；通过实战项目，培养学生解决实际问题和创新的能力；利用相关AIGC软件工具，提高学生的设计效率和质量。以此为依据设置授课过程分为两个部分：理论讲授部分与课内实践部分。理论讲授部分以教师授课为主，学生随堂练习为辅，形式交替进行。课内实践部分按照项目驱动的教学模式编排课程内容，采用实际案例演示，以设计任务为驱动，学生自己动手进行设计实践，教师进行针对性指导、示范、修改作业，形成与学生的互动式教学。培养学生职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质，为学生可持续的专业发展奠定良好基础。

教学要求：

定期调研UI设计师岗位要求并更新教学内容，成立竞赛指导教师团队，提供培训指导；鼓励学生参加各类技能大赛。了解1+X虚拟现实应用设计与制作职业技能等考核内容并调整教学，进行专项训练。以企业真实项目案例为驱动，教师亲自示范复杂的操作和技巧，让学生在完成项目的过程中掌握知识和技能。利用职教云、小雅平台发布教学视频资源，方便学生观看学习。考核评价包括过程性考核和终结性考核，过程性考核占总成绩的60%，包括平时作业完成情况、课堂表现、项目参与度等。终结性考核占总成绩的40%，通过期末作品展示和答辩的方式进行。要求学生课前预习课程相关知识，积极参与课堂讨论和实践操作。课后完善项目作品，复习操作技巧。通过网络、书籍、论坛等渠道关注行业动态，自主学习新技术和新方法。

课程名称	VR 全景视频拍摄与制作					开课学期	第3学期
------	--------------	--	--	--	--	------	------

学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核
----	---	-----	----	------	----	------	------

课程目标：

1. 知识目标：使学生全面掌握视觉元素的组织与编排原理，熟练运用专业设计技巧，以实现信息的有效传达与视觉美感的最大化，同时强调视觉编排在提升设计作品整体效果中的核心重要性。

2. 能力目标：培养学生熟练掌握视觉元素的组织与编排技巧，能够灵活运用专业知识进行创意设计，有效提升设计作品的信息传达效率和视觉吸引力，同时注重学生实践能力的培养，使其能够独立完成高质量的视觉编排设计任务。

3. 素质目标：培养学生的审美素养与设计思维，同时注重细节处理与整体协调，确保设计作品既符合视觉美学标准，又能有效传达信息，达到形式与内容的完美统一，从而提升学生的专业设计能力、艺术感知力、创新思维能力和实践应用能力。

主要内容：

课程的主要内容涵盖视觉元素的组织原则、编排技巧与创意策略，通过理论讲解与案例分析，深入探讨如何有效运用色彩、形状、空间等视觉元素进行信息传达与视觉呈现，同时强调设计的美感与功能性并重，旨在帮助学生掌握视觉编排的核心技能，提升其设计作品的视觉吸引力和信息传达效果。

教学要求：

教学要求旨在通过理论与实践相结合的教学策略，包括课程学习、岗位实践、竞赛参与及证书考取，全面提高学生的视觉编排设计能力。在教学方法上，理论讲授与案例分析相结合：通过深入浅出的理论讲解，结合经典与前沿设计案例，帮助学生理解设计构成原理；小组讨论与项目实践：分组进行项目设计，促进团队合作与交流，实践中深化理论知识；翻转课堂：利用线上资源让学生提前预习，课堂时间主要用于答疑解惑、深入讨论和创作指导。在考核评价要求上，平时成绩（40%）：包括课堂参与度、小组讨论表现、作业完成情况等，强调过程性评价；期末考试（60%）：通过提交设计报告的形式，检验学生对设计构成基础知识的掌握程度。本门课需要学生在学习上积极主动学习：课前预习，课后复习，积极参与课堂讨论，主动寻求学习资源；注重实践：将理论知识应用于项目实践中，不断试错与改进，提升设计能力；团队合作：在小组项目中发挥个人优势，同时学会倾听与协作，共同完成设计任务；持续创新：培养创新思维，勇于尝试新技术、新方法，不断挑战自我，提升设计作品的创意与深度。

课程名称	Cinema C4D					开课学期	第3学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：本课程培养学生掌握C4D的基础操作：包括理解软件的界面布局、基本工具的使用等，通过C4D提升建模的技能，包括创建几何体、编辑多边形、应用变形器等，学习如何通过标准渲染器和OC渲染器设置材质和灯光，以达到逼真的效果。同时掌握如何通过C4D创建关键帧动画、运动图形动画等，最终将制作好的场景或动画进行渲染输出，得到最终的作品。

2. 能力目标：培养学生理解并掌握C4D的基本操作，包括建模、动画、材质、灯光和渲染等功能；进一步掌握C4D的高级功能，如粒子系统、毛发模拟、流体动力学等；针对不同的行业，如影视包装、广告设计等，能够熟练使用C4D进行相关工作，如制作产品演示视频、电影特效等。

3. 素质目标：具有理论联系实际、实事求是的工作作风和科学严谨的工作态度以及培养学生良好的职业道德和行为规范、理论联系实际的工作作风、大胆开放的创意理念和严谨的工作态度；同时具有良好的职业道德和行为规范和良好的沟通协作能力和语言表达能力。

主要内容：

本课程从基础入门开始结合实战案例，分别讲解了C4D的软件基本操作、建模工具和建模方法、渲染的工具和使用方法，动画制作和角色绑定等内容，同时介绍了C4D中常用的快捷键、预制、插件、渲染器，帮助学生全方位的掌握C4D。

教学要求：

在教学过程中以案例教学为主体，强调理论与实践深度融合，根据行业对虚幻引擎开发者的需求，动态调整教学内容，聚焦核心技能与前沿技术。教学中，采用案例分析、小组讨论等互动模式，结合职教云、小雅平台等在线资源，促进自主学习与实时交流。考核体系注重过程性评价，作业、课堂表现、项目合作等占总成绩50%，以检验学生的实践操作能力与创新思维；期末作品与汇报占50%，全面评估学习成效。鼓励学生课前预习、积极参与课堂、课后强化练习建议在信息化教室中，采用讨论、分析比较、调查研究、小组作业等多种形式进行教学。在典型的活动中，可以由教师提出要求或示范，组织学生进行活动，注重“教”与“学”的互动，让学生在活动中掌握本课程的职业能力。

课程名称	新媒体运营与营销					开课学期	第4学期
学分	3	总学时	48	实践学时	24	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：掌握新媒体运营与营销的基本概念、理论框架、平台操作及营销策略。树立科学的设计创新意识，形成“以人为本”的设计观念，具有良好的职业道德和沟通协作精神。

2. 能力目标：培养学生具备新媒体运营与营销的实操能力，包括内容创作、数据分析、用户运营、活动策划等。了解自媒体平台的操作流程及方法；深入理解音频自媒体以及短视频自媒体的运营与营销要点。

3. 素质目标：根据用户需求，结合平台的规则和特点，进行自媒体内容的生成和传播。提升学生的创新思维、团队协作能力和市场敏锐度，为未来的职业发展打下坚实基础。

主要内容：

新媒体运营与营销基础：了解新媒体运营与营销定义、特点及主要平台；内容创作：掌握内容策划、文案撰写及多媒体制作技巧；社群管理：建设并运营社群，提升用户互动与参与度；传播策略：运用广告投放、KOL合作等方式推广品牌；数据分析：收集并分析数据，评估效果并优化策略；法律与伦理：遵守新媒体营销的法律规范和道德准则；实践案例：通过案例分析与实践操作，提升实战能力。

教学要求：

根据新媒体运营与营销岗位的实际需求，设计课程内容，确保学生所学知识与岗位需求紧密对接。将新媒体运营与营销课程与其他相关课程进行有机融合，形成完整的课程体系。组织学生参加各类新媒体运营与营销相关的比赛，通过实战演练提升学生的实践能力和创新能力。鼓励学生考取相关职业资格证书，如新媒体运营师、数字营销师等，增强学生的就业竞争力。日常教学中选取典型的新媒体运营与营销案例进行分析，帮助学生理解理论知识在实际操作中的应用。安排学生进行实战演练，如制定营销方案、运营社交媒体账号等，提升学生的实际操作能力。新媒体运营与营销课程考核评价由平时成绩（占10%，包括课堂表现、作业完成情况、小组讨论参与度等）、实践成绩（50%）和期末作品考核（40%）组成。要求学生掌握新媒体运营与营销的基本理论和知识框架，了解行业动态和最新趋势；能够熟练运用各种新媒体平台进行内容创作、用户运营和活动策划等。

课程名称	软硬件系统搭建和维护					开课学期	第 5 学期
学分	3	总学时	48	实践学时	48	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：使学生掌握虚拟现实软硬件系统基础理论，包括头戴式显示设备、追踪设备等硬件的结构与原理，操作系统、VR 引擎等软件的功能与机制；熟练硬件安装调试与软件安装优化方法；了解系统故障排查与数据备份恢复知识，保障项目数据安全。

2. 能力目标：培养学生独立搭建 VR 软硬件系统的能力，能按项目需求选设备、工具并完成组装、部署与调试；掌握系统日常维护技能，可监测性能、优化调整，及时解决问题，同时有效管理项目数据；能针对教育、医疗、娱乐等不同行业场景，定制化配置与优化系统，满足行业特定需求。

3. 素质目标：培养学生理论联系实际、科学严谨的工作作风，确保系统搭建维护符合操作规范；塑造良好职业道德与行为规范，处理数据和系统时遵守保密原则，保护知识产权与用户隐私；提升沟通协作与语言表达能力，能在团队中高效协作，清晰表达系统搭建维护的思路与方案。

主要内容:

虚拟现实硬件基础: 讲解 VR 硬件分类、结构与原理, 包括头戴设备、追踪设备、交互手柄, 结合案例分析硬件在系统中的作用与关联。硬件设备安装与调试: 以实践教学为主, 指导学生完成硬件物理连接、驱动下载安装与参数配置, 掌握安装技巧与常见问题解决方法, 同时调试优化硬件, 确保性能最佳。虚拟现实软件系统: 介绍 VR 相关软件, 包括操作系统对 VR 的支持、Unity/Unreal Engine 等主流引擎的功能、3D 建模 / 动画软件的应用, 讲解软件安装流程、基本设置与功能模块使用。软件系统安装与优化: 让学生实践软件安装, 学习资源管理、图形设置、代码优化等软件性能优化技巧, 提升 VR 项目运行效率与用户体验。系统故障排查与维护: 分析 VR 系统常见故障, 通过案例演示与模拟场景, 教学生排查方法与工具使用, 同时讲解硬件清洁、软件更新、数据备份等日常维护要点。行业应用案例分析: 结合教育、医疗、娱乐等行业案例, 分析系统搭建方案、定制需求与维护策略, 帮助学生理解行业特点, 提升场景化系统搭建优化能力。

教学要求:

以项目驱动教学为主, 结合理论与实践, 按行业人才需求动态调整教学内容; 采用案例分析、小组讨论、现场演示等互动模式, 利用职教云、小雅平台等在线资源, 促进学生自主学习与实时交流。建立多元化考核, 过程性评价(作业、课堂表现、项目合作)占 50%, 检验学习态度、实践能力与创新思维; 期末作品与汇报占 50%, 要求学生独立完成系统搭建维护项目并展示, 综合评估学习成效。建议在配备完善 VR 设备的信息化教室教学, 采用讨论、调查研究、小组作业等形式鼓励课堂互动; 项目实践中教师提要求、做示范, 组织学生小组开展活动, 注重“教”“学”互动, 帮助学生掌握职业能力。

4. 综合实训课程

课程名称	虚幻引擎开发实训					开课学期	第 3 学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	作品考核

课程目标:

1. 知识目标: 掌握虚幻引擎的模块化设计, 理解各模块之间的相互作用; 熟悉虚幻引擎的核心组件, 如材质编辑器、光照系统、动画蓝图等, 并了解它们在游戏开发中的关键作用; 学习并应用各种材质技术, 如PBR(基于物理的渲染)等, 以创建逼真的视觉效果; 学习角色骨骼绑定与动画导入的基本流程, 理解动画序列与动画蓝图的工作原理; 学习物理引擎的基本设置与参数调整方法, 掌握碰撞检测、物理模拟等关键技术。

2. 能力目标: 能够深入理解虚幻引擎的核心概念与工作流程; 通过实训项目, 学会利用UE软件进行大型虚拟场景的设计与制作, 包括地形编辑、照明与渲染等关键技术, 以及材质系统特效的深入应用, 显著提升其场景设计与视觉表现能力; 熟练使用UE软件进行角色动画的导入与设置, 利用动画蓝图创建复杂的角色交互与动画逻辑; 掌握VR模式下角色的制作与虚拟交互功能的开发, 增强项目的互动性与沉浸感。

3. 素质目标: 通过团队项目实训, 提升学生的团队协作能力和沟通协调能力, 学会在团队中发挥自己的优势并尊重他人的意见; 能够熟练使用虚幻引擎进行3D模型、材质、贴图、灯光等美术资源的导入、编辑和处理, 提升项目的视觉效果; 鼓励学生深入研究中国传统文化元素在美术资源中的应用, 提升游戏作品的民族特色和艺术价值; 在培养学生创新思维的同时, 引

导他们思考如何将爱国情怀融入游戏开发中。

主要内容：

通过实战项目驱动的教学模式，学生将亲手操作，从项目策划到最终发布的全过程。了解光照与渲染技术，掌握如何打造逼真且引人入胜的视觉体验。掌握如何运用材质编辑器创建高质量的PBR材质。掌握使用基础的蓝图系统实现虚拟现实的基础交互功能，理解蓝图系统的基本原理和 workflows，包括事件、函数、变量等核心概念，以及它们如何协同工作以构建复杂的逻辑，掌握如何利用蓝图节点网络来捕捉VR设备的输入信号，如头部转动、手势识别等，并将这些输入转化为游戏世界中的相应动作或反应，实现基础的交互功能，如开门、拾取物品、触发机关等。掌握如何配置项目设置、优化性能、处理兼容性问题，并了解不同平台上的发布流程和要求。

教学要求：

课程采用多元化、实践导向的教学策略，紧密对接岗位需求，构建闭环式人才培养体系。核心在于“做中学、学中做”，融合项目式学习（PBL）、翻转课堂与工作坊，激发学生主动探索与创新。通过企业案例分享，让学生直观了解虚幻引擎在游戏开发、影视特效等领域的广泛应用及职业前景，明确学习目标。教学设计中，采用任务驱动法，将课程内容细化为角色动画设计、场景构建优化、游戏逻辑编程等实际项目模块，每模块围绕具体任务展开，让学生在解决真实问题中掌握核心技能。利用小雅、职教云等平台，实现线上线下混合式教学，打破时空界限，增强师生互动与协作，共同攻克学习难关。评价体系兼顾过程与结果，过程性评价占60%，综合考量课堂参与、项目完成质量及团队协作，全面反映学生学习态度与实践能力；终结性评价占40%，依据项目展示、竞赛成绩及证书获取情况，检验学习成效与岗位适应力。学生需具备自主学习精神，深入探索虚幻引擎前沿技术；同时，强化团队合作精神，积极参与项目讨论与协作；更需勇于创新，勇于尝试新技术新方法，不断提升个人专业技能与综合素质。此教学模式旨在培养既具备扎实理论基础，又拥有强大实践与创新能力的复合型人才，满足行业快速发展的需求。

课程名称	虚拟现实美术资源设计实训					开课学期	第 4 学期
学分	2	总学时	52	实践学时	52	考核办法	作品考核

课程目标：

1. 知识目标：本课程旨在使学生深入了解虚拟现实美术资源设计的基本原理与流程，掌握三维建模、材质贴图、光影渲染、动画特效等关键技能，以及这些技能在虚拟现实项目中的应用。学生将学习如何根据VR项目的需求，创作符合沉浸感与交互性的美术资源，提升虚拟现实体验的真实感与艺术性。

2. 能力目标：培养学生具备独立设计并制作高质量虚拟现实美术资源的能力，包括模型优化、材质处理、光影调试、动画实现等。通过实训项目，学生能够根据VR项目的特定场景与氛围，灵活运用所学知识进行创意设计，有效解决美术资源设计与实现中的技术问题，提升团队协作与项目管理能力。

3. 素质目标：增强学生的审美素养与设计思维，培养对虚拟现实技术的热爱与追求。同时，注重培养学生的细节处理能力、创新意识及跨学科整合能力，使学生能够在快速变化的VR行业中保持敏锐的洞察力与持续的竞争力。通过项目展示与分享，提升学生的沟通与表达能力，为未来的职业发展奠定坚实基础。

主要内容:

课程的主要内容涵盖虚拟现实美术资源设计的各个方面,包括三维建模基础、高级建模技巧、材质编辑与贴图制作、光影渲染技术、动画设计与特效实现等。通过理论讲解与实战演练相结合的方式,学生将学习如何使用专业软件进行美术资源的创作与优化。此外,课程还将涉及VR项目中的美术资源标准、性能优化策略及与程序开发的协作流程等实用内容。

教学要求:

根据虚拟现实美术资源设计领域的岗位需求,我们精心调整了本课程的教学内容与重点,并融合了相关课程以构建全面而系统的知识体系。该课程旨在通过设计一系列综合项目任务,将行业竞赛内容巧妙融入日常教学之中,不仅提升学生的实战技能,还积极引导学生考取与虚拟现实美术资源设计相关的职业资格证书,增强其就业竞争力。在教学过程中,我们精选行业内的典型案例进行深入剖析,通过小组讨论的形式激发学生的思考与创造力,教师则全程参与指导,确保每位学生都能获得个性化的学习支持。同时,充分利用职教云、小雅等在线教育平台上的丰富教学资源,鼓励学生进行在线学习,实现师生间的实时互动交流,打破传统课堂的时空限制。本课程以检验学生的实践操作能力和创新能力为核心考核目标。在评价体系上,我们采用过程性考核与终结性考核相结合的方式,其中过程性考核占总成绩的50%,具体包括作业完成情况、课堂参与度、项目执行表现及小组合作成效等多个维度;而终结性考核则占总成绩的50%,主要通过期末作品的质量评估及作品汇报展示来评判。

课程名称	毕业设计					开课学期	第5学期
学分	6	总学时	156	实践学时	156	考核办法	作品考核

课程目标:

1. 知识目标: 了解虚拟漫游应用的基本概念、发展现状与行业应用场景,掌握虚拟漫游开发涉及的核心技术原理,包括场景建模、交互逻辑设计、实时渲染等;掌握虚拟漫游开发常用工具与技术栈的应用,如 Unity/Unreal Engine 等 VR 引擎的场景搭建、材质制作、动画设置,以及交互脚本编写;了解虚拟现实硬件设备与虚拟漫游应用的适配原理,以及优化虚拟漫游体验的关键技术。

2. 能力目标: 能够熟练使用 VR 引擎及相关工具,完成虚拟漫游应用的全流程开发,包括场景资源建模与导入、交互功能开发、场景灯光与材质调试;具备针对特定应用场景设计虚拟漫游方案的能力,能结合用户需求规划漫游路径、设置核心交互点;具备分析和解决虚拟漫游开发中实际问题的能力,如场景卡顿、交互延迟、设备适配异常等技术问题,以及用户体验优化相关问题。

3. 素质目标: 培养虚拟漫游应用开发的创新意识与能力,能在场景设计、交互形式上融入新颖思路,满足差异化用户需求;增强工程化思维与责任意识,注重虚拟漫游应用的稳定性、兼容性与用户体验,确保作品符合行业规范;提高自主学习能力,能主动探索虚拟漫游领域的新技术并应用于毕业设计。

主要内容:

虚拟漫游应用前期规划:明确虚拟漫游的应用场景,完成需求分析报告与方案设计,包括漫游路径规划、核心交互功能定义、目标用户画像与体验需求分析。

虚拟场景资源开发:进行虚拟场景的建模与资源制作,包括地形、建筑、道具等模型的创建,以及材质贴图、纹理优化、模型轻量化处理;将场景资源导入 VR 引擎,完成场景布局与

层级管理，确保场景视觉效果与真实感匹配。

交互功能与漫游逻辑开发：基于 VR 引擎开发虚拟漫游的核心交互功能，包括第一 / 第三人称视角控制、行走 / 瞬移移动方式实现、交互手柄按键映射、场景切换与过渡动画设计；编写交互脚本实现漫游逻辑，如路径引导、碰撞检测、交互反馈。

教学要求：

教师需结合虚拟漫游应用开发流程，分阶段提供针对性指导，包括方案可行性评估、技术路线选择建议、开发工具使用技巧；提供相关学习资源，并搭建技术支持渠道，帮助学生解决开发中的技术难题。注重培养学生的工程实践能力，鼓励学生自主探索虚拟漫游创新设计，避免单纯套用模板；引导学生关注行业标准，如 VR 应用性能规范、用户体验设计原则，强化质量意识与职业素养。

课程名称	顶岗实习					开课学期	第 5-6 学期
学分	26	总学时	676	实践学时	676	考核办法	实习手册

课程目标：

1. 知识目标：了解虚拟现实行业主流岗位的工作职能与业务流程，包括 VR 内容开发、虚拟场景设计、交互功能实现、设备运维等岗位的核心工作范畴；掌握岗位所需的专业知识与技术标准；熟悉行业项目开发流程与协作规范，了解虚拟现实技术在文旅、教育、医疗、游戏等领域的实际应用案例与技术选型逻辑。

2. 能力目标：能够在实习岗位中熟练运用 VR 相关工具与技术，完成岗位对应的实操任务，如协助完成虚拟场景资源的建模与优化、参与交互功能的脚本编写、配合团队进行 VR 应用的性能测试与调试，或完成 VR 设备的日常检查与基础故障排查；具备将理论知识转化为岗位实践的能力，能根据项目需求独立处理基础工作任务；具备岗位协作与问题解决能力，能在团队中有效沟通工作进度与遇到的问题，主动对接上下游岗位，并结合岗位经验分析、解决实践中的技术问题。

3. 素质目标：培养符合虚拟现实行业要求的职业素养，树立严谨的工作态度，严格遵守项目开发周期与质量标准，注重工作成果的规范性与实用性；增强创新意识与适应能力，能快速适应企业工作节奏，主动学习岗位新技能，并尝试将创新思路融入实际工作；提升团队协作与责任意识，明确自身在项目中的角色与职责，积极配合团队完成工作任务，具备良好的沟通表达能力与职业操守，理解并遵守行业保密协议与知识产权保护规范。

主要内容：

熟悉实习单位的组织架构、企业文化与规章制度，了解所在部门及岗位的工作目标与考核标准；参与企业岗前培训，学习岗位所需的工具软件、技术文档规范与工作流程，完成岗前基础任务，快速适应岗位工作模式。

教学要求：

学校需为学生配备实习指导教师，企业需安排岗位导师，形成“双导师”指导机制。学校导师需定期与学生、企业导师沟通，了解学生实习进展，解决实习中的思想问题与学业疑问；企业导师需结合岗位工作内容，制定阶段性实习任务清单，提供技术指导，并定期评估学生的工作表现，反馈改进建议。同时，学校需搭建实习沟通平台，方便学生及时反馈实习情况，获取必要的支持。

七、教学计划进程和学历与时间分配

(一) 教学计划学历与时间分配表（单位：周）

2025 级虚拟现实技术应用专业教学计划学历与时间分配表

学年	学期	学期周数	课堂教学	考试	军事训练	综合实践			集中教育	机动时间
						社会实践	专项实训	岗位实习		
一	1	20	12	1	3	1			0.5	1.5
	2	20	16	1						1
二	3	20	16	1						1.5
	4	20	16	1						1
三	5	20	4				6	8	1	1
	6	20						18	1	1
合计		120		5	3			26	5.5	7.5

(二) 课程学时比率

属性	类别	性质	总学分	总学时	理论学时	实践学时	各类课程占总学时比
公共基础课程	大思政课程	必修	12	192	168	24	6.57%
	军体课程	必修	11	260	36	224	8.89%
	通识教育课程	必修	27	432	272	160	14.77%
	公共选修课程	选修	5	80	80	0	2.74%
专业技能课程	专业基础课程	必修	21	336	184	152	11.49%
	专业核心课程	必修	28	448	224	224	15.32%
	专业拓展课程	选修	15	240	120	120	8.21%
	综合实践课程	必修	36	936		936	32.01%
合计			155	2984	1084	1840	
类型占比	理论教学	/	66.5	1084	/		37.07%
	课内实践教学	/	88.5	1840			62.93%
	集中实践教学	/					
	必修课程	/	135	2604	/	89.06%	
	选修课程	/	20	320		10.94%	

(三) 课程教学计划进程表

2025 级虚拟现实技术应用专业课程教学计划进程表

属性	课程类别	课程性质	序号	课程编码	课 程 名 称	类型	学分	总学时	学时分配		考核办法	按学期分配的周学时数						备注
									理论	实践		第一学年		第二学年		第三学年		
												1	2	3	4	5	6	
公共基础课程	思政课程	必修	1	160020001	思想道德与法治	B	2	32	32		考试	4						
			2	160030024	社会实践（思想政治理论课）	C	1	16		16	实践报告		1 周					暑假实践
			3	160020002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	2	32	32		考试	4	4					接力排课
			4	160010028	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	48	40	8	考试		4					
			5	160010003	形势与政策	A	3	48	48		学习报告	√	√	√	√	√	√	
			6	17241001	国家安全教育	A	1	16	16		学习报告		√					
			小 计:					12	192	168	24		6	6				
	军体课程	必修	1	160010004	军事理论	A	2	36	36		专题报告	(2)						专题
			2	160030023	军事训练	C	2	112		112	军训汇演	3 周						
			3	160030005	体育（一）	C	1.5	24		24	体能测试	2						
			4	160030006	体育（二）	C	2	32		32	体能测试		2					
			5	160030007	体育（三）	C	2	32		32	体能测试			2				
			6	162430001	体育（四）	C	1.5	24		24	体能测试				2			
			小 计:					11	260	36	224		2	2	2	2		
	通识课程	必修	1	160020012	大学英语（一）	B	2	32	16	16	考试	2						
			2	160020013	大学英语（二）	B	4	64	32	32	考试		2+2					Mooc+线下

教育课程	3	160020022	大学英语（三）	B	2	32	16	16	考试			(2)				暑假排课
	4	160010014	高等应用数学（一）（语文数学保留一个）	A	1.5	24	24		考试	2						
	5	160010015	高等应用数学（二）（语文数学保留一个）	A	1.5	24	24		考试		2					
	6	160010010	心理健康教育（一）	A	1	16	16		考试	2						
	7	160010011	心理健康教育（二）	A	1	16	16		考试		2					
	8	160010018	劳动教育	A	1	16	16		实践报告	√	√	√	√			
	9	160010021	美育	B	2	32	16	16	作品考核	2	2					
	10	160020030	人工智能	B	2	32	16	16	考试	(2)						Mooc+专题
	11	160020016	数字应用基础	B	3	48	16	32	考证		4					
	12	160010008	职业生涯规划	A	1	16	16		策划书	(2)						Mooc+专题
	13	160010009	就业指导	A	1	16	16		就业诊断报告					2		
	14	160020017	创新创业教育	B	2	32	16	16	创业计划书		2					Mooc+专题
	15	160020019	创新设计方法论	B	2	32	16	16	考证		2					Mooc+线下
	小 计:				27	432	272	160		8	16			2		
公共选修课程	1		四史教育		1	16	16									
	2		中华优秀传统文化类		2	32	32									
	3		人文素养类		2	32	32									
	4		创造力发展类		2	32	32									
	5		数字素养		2	32	32									
	6		职业素养类		2	32	32									
	7		其他德智体美劳相关课程		2	32	32									
	8	160010020	创意写作		1	16	16				(2)					Mooc+专题
	9	160010031	数字经济基础		2	32	32			(2)						Mooc
	小 计（不少于5学分）:				5	80	80									

	公共基础合计:					55	964	556	408		16	24	2	2	2			
专业基础课程	必修	1	112420001	设计造型	B	4	64	32	32	作品考核		4						
		2	110010003	虚拟现实概论	A	2	32	32	0	考试	2							
		3	112420006	数字造型设计（3ds Max）	B	3	48	24	24	作品考核		3						
		4	112420036	虚幻引擎入门	B	4	64	32	32	作品考核	4						赛	
		5	112420003	数字图像处理（Photoshop）	B	2	32	16	16	作品考核		2						
		6	112420035	C#程序设计	B	3	48	24	24	作品考核	3							
		7	110020027	Unity3D 引擎入门	B	3	48	24	24	作品考核		4						
		小 计:					21	336	184	152		9	13	0	0	0	0	
	必修	1	112120903	VR 交互设计	B	4	64	32	32	作品考核					4			
		2	110020011	次时代模型制作	B	4	64	32	32	作品考核					4			证
		3	112220015	三维模型制作	B	3	48	24	24	作品考核				4				
		4	112320021	Unity 项目设计	B	4	64	32	32	作品考核				4				赛
		5	110020007	Zbrush 数字雕塑	B	3	48	24	24	作品考核				3				
		6	112520001	三维动画制作	B	4	64	32	32	作品考核				4				赛
		7	112420034	UE 场景设计	B	3	48	24	24	作品考核					4			
		8	112520005	引擎特效设计	B	3	48	24	24	作品考核						4		
	小 计:					28	448	224	224					15	12	4		
	专业拓展选修	1	112320031	影视编辑与合成	B	3	48	24	24	作品考核					3			
		2	112520002	界面交互设计	B	3	48	24	24	作品考核				3				
		3	112520003	VR 全景视频拍摄与制作	B	2	48	24	24	作品考核				3				
		4	112420011	新媒体运营与营销	B	3	48	24	24	作品考核					3			
5		112010001	名师讲堂	A	1	16	16	0		√	√	√	√	√				
6		112520004	软硬件系统搭建和维护	B	3	48	24	24								3		

综合 实践 课程	7	112020017	Cinema C4D	B	3	48	24	24	作品考核			3				
	小 计（至少选修 14 学分）：				15	240	120	120				6	6	3		
	1	112330010	虚拟引擎开发实训	C	2	52		52	作品考核			2				
	2	112330011	虚拟现实美术资源设计实训	C	2	52		52	作品考核				2			
	3	10020002260	毕业设计	C	6	156		156	项目考核					13		12 周
	4	100031106	岗位实习	C	26	676		676	实习手册					6 周	20 周	
	小 计：				36	936		936				2	2	13		
	专业课程合计：				100	1960	528	1432		9	13	23	19	21		
	总 计：				155	2924	1084	1840		25	37	25	21	23		

八、实施保障

（一）师资队伍

为满足教学工作的需要，专业生师比不高于为 25:1，采用校企双带头人。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中“双师”素质教师不低于 60%，专任教师职称结构合理。本专业拥有一支热爱教育事业，工作认真，作风严谨，专业水平较高、教学经验丰富，具备课程开发能力，能指导项目实训、结构层次相对合理的专兼职结合的专业师资队伍，校内专任教师 108 名，其中副高以上职称 34 人，中级职称 13 人，硕士学位 19 人，双师型教师占 60%。

本专业聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和顶岗实习。本专业校外兼职教师 50 人，均为合作企业的工程师。

（二）教学设施

（1）多媒体教室安装投影仪、普米、黑板、智能学习行为分析系统和小雅教学系统等，能实现讲台电脑、投影仪和普米三方联动，信息化配备高，能满足本专业混合课堂教学需要。

（2）校内实训环境

序号	实践基地名称 (全称)	主要面向专业	建筑面积 (平方米)	设备值 (万元)	主要项目名称(全称)	工位数(个)
1	A501 (VR/AR 技能鉴定培训中心)	虚拟现实技术应用	120	146.86	VR 职业技能培训	60
2	A502 (未来工坊)	虚拟现实技术应用	60	27.25	VR 摄影技术实训、V 设计构成基础实训	24
3	D502 (VR 体验中心)	虚拟现实技术应用	200	111.47	认知实习、虚拟现实概论实训、Unreal4 引擎入门实训，	30
4	D504 (VR 设计虚拟现实设计研究中心)	虚拟现实技术应用	120	58.12	VR 全景视频制作实训	40
5	D505 (VR 基础实训室)	虚拟现实技术应用	120	38.5	VR 场景模型制作项目实训、3dsMAX 综合实训	60

6	G501(模型艺术工作室)	虚拟现实技术应用	60	13.6	动画运动规律实训、三维道具设计实训、三维角色动技术实训、Zbrush 数字雕塑实训	32
7	G502(动漫设计实训室)	虚拟现实技术应用	110	35.33	影视后期实训、CG 手绘实训、Q 版游戏角色设计实训、	68
8	G603(VR 实操实训室)	虚拟现实技术应用	180	148.75	VR 特效设计项目实训, VR 角色动作设计项目实训	60
9	G604(VR 智慧教室)	虚拟现实技术应用	180	108.27	VR 场景灯光渲染项目实训, VR 空间交互设计实训、	60
10	H601(智慧教室)	虚拟现实技术应用	180	86.87	Unity3D 游戏设计实训	60
11	D306(资源制作中心)	虚拟现实技术应用	134	84.84	校企合作项目实训, 跟岗实习	80

(3) 校外实训基地

与福建省网龙普天教育科技有限公司等多家行业企业签订了合作办学协议, 企业每年可提供多个实习岗位, 为学生实习实训提供了可靠保障。

实训基地名称	规模	主要项目/岗位	主要设施与条件
德化县动感陶瓷文化有限公司	30	认知实习、岗位实习	标准化工位
福州乐果网络科技有限公司	10	认知实习、毕业实习	标准化工位
福州变色龙文化传播有限公司	65	认知实习	标准化工位
福州恒翔星信息技术有限公司	25	认知实习、岗位实习	标准化工位
福州红眼鹰网络科技有限公司	10	认知实习、岗位实习	标准化工位
福州耶果文化传播有限公司	20	认知实习	标准化工位
福州言某文化传播有限公司	20	认知实习、岗位实习	标准化工位
福建中影华龙科技有限公司	90	认知实习、岗位实习	标准化工位
福建梦奇科技有限公司	65	认知实习、岗位实习	标准化工位
福建省华渔未来教育科技有限公司	100	现代学徒制试点项目、认知实习	标准化工位

福建省网龙普天教育科技有限公司	25	认知实习、岗位实习	标准化工位
福建维丝塔石业有限公司	15	岗位实习	标准化工位

（三）教学资源

根据《福州软件职业技术学院教材建设与管理办法》（福软教[2018] 41号）文件要求，教材选用坚持“择优选用，注重质量，严格论证，加强管理”基本原则，选用体现新技术、新工艺、新规范的高质量教材，引入典型生产案例。优先选用优秀高职高专规划教材，优秀教材选用比例达到60%以上，新教材的选用比例原则上达到70%以上，要加强国内外教材比较和选用工作，加强国外教材审核，确保符合社会主义核心价值观要求。结合网龙和合作企业人才技术优势，开发基于工作过程的课程教材。

引入小雅系统和智慧职教平台，全面开展课程教学资源建设，共享智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、网龙EDA平台企业资源。与网龙网络有限公司（普天）共建产业学院，围绕校企共建人才培养、共研技术开发、共孵就业创业、共享信息交流、共同服务社会五个方面。

（四）教学方法

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、任务驱动教学、案例教学、情境教学、项目教学、仿真教学、模块化教学、生产性实践教学、现代学徒等方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，坚持学中做、做中学。

根据《福州软件职业技术学院关于教学方法和教学手段改革的指导意见》（福软教〔2017〕66号）文件要求，树立“教为主导，学为主体”的观念，坚持“教学做”一体化教学模式，鼓励采用信息化教学手段，结合我院普米和一体机等优越教学条件，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源，加强信息化课程设计，大力开展基于小雅系统“一核两驱四率八有”混合课堂教学改革，规范教学秩序，打造优质课堂。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元考核评价体现，完善学生学习过程检测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、岗位实习等实践性教学环节的全过程管理与评价。

根据学院制定的《福州软件职业技术学院关于进一步深化课程考核改革的指导意见》（福软教〔2017〕51号）文件要求，学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，鼓励采用综合测试、口试、面试答辩、项目设计、情景考场、调研报告、方案策划、案例分析、现场技能操作、作品制作、路演录像、课证融合、课赛融合、自我评价、团队互评、第三方评价等考核方式，提倡两种或多种考试形式，过程考核与结果考核相结合对学生的知识、能力、素质进行全面检测考核。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

1、笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

2、实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3、项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4、岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5、职业技能鉴定：鼓励积极参与实施 1+X 证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程教学，学生参加职业技能认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

6、技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所

取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

建立健全院（系）两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

加强规范管理，促进标准实施。根据学院各环节质量标准，加强教师教学文件的管理，教师教学规范的执行情况应是教师年度工作量考核的重要依据，教师严格按照学院教学管理规范开展课程教学。人才培养方案、课程标准、教师授课计划、教案、听课记录、教研活动记录、试卷、教学任务、实训指导书、学生考勤表、试卷分析表、教学日志等各项文件应齐备。

加强教学检查，开展教学诊断。通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行各项教学检查、教学评学、学生评教、教学督导、领导听评巡、信息员反馈、座谈会、研讨会等制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

九、毕业要求

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满 155 学分，其中公共基础课程 50 学分、公共选修课程 5 学分、专业基础课程 21 学分、专业核心课程 28 学分、专业拓展课程至少选修 15 学分、综合实践课程 36 学分。

2. 根据《福州软件职业技术学院“励学微学分”第二课堂认证实施细则》，获得第二课堂学分不少于 5 学分。

3. 获得一本及以上与本专业相关的职业技能或职业资格等级证书（含“1+X”证书）。

序号	技能证书名称	发 证 单 位	等 级	课 程	认证 学期
----	--------	---------	-----	-----	----------

1	福建专项职业能力鉴定	福建省人力资源和社会保障厅	高级	数字应用基础	1
2	创新设计方法论认证	福建网龙计算机网络技术有限公	初级	创新设计方法论认	3
3	虚拟现实应用开发职业技能等级证书	北京新奥时代科技有限责任公司	中级	VR交互设计实训	5