

2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业



2026 年 8 月

编制说明

本专业人才培养方案适用于三年全日制高职视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业，由洛阳文化旅游职业学院数字与智能技术应用学院专业建设指导委员会组织专业教师，与河南文化影视集团、河南省文旅与文创产教融合共同体、河南省网络文化协会、河南广播电视台制作部、河南江山画数字科技有限公司等合作企业的专家共同制订。从 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业学生开始实施。

主要编制人员一览表

序号	姓 名	所 在 单 位	职称/职务	签 名
1	杜伟克	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院院长	杜伟克
2	韩欣达	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院副院长	韩欣达
3	徐艳艳	洛阳文化旅游职业学院	数字与智能技术应用学院教学办主任	徐艳艳
4	王广坡	洛阳文化旅游职业学院	高级讲师	王广坡
5	张亚芬	河南文化影视集团	专业带头人	张亚芬
6	马全	河南省网络文化协会	副会长	马全
7	杨晖	河南广播电视台制作部	VR 虚拟影视技术组主管	杨晖
9	董文林	河南文化影视集团	项目负责人	董文林
10	任静媛	河南江山画数字科技有限公司	企业导师	任静媛
	王泽雨	洛阳师范学院	企业导师	王泽雨
	石海旭	洛阳蔚来文化传播有限公司	企业导师	石海旭

复核人：苏俊豪

专业负责人（签字）：王广坡

目 录

一、专业名称（专业代码）	1
二、入学基本要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标	3
六、培养规格	4
七、课程设置	6
八、教学进程及学时安排	19
九、基本教学条件	19
十、质量管理	28
十一、毕业要求	28
附表一	1
附表二	2

2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业 人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

视觉传达设计（虚拟现实制作方向）（550102）

二、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

学制：三年

四、职业面向

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

表 1：视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业职业面向一览表

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）	
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）	
对应行业（代码）	文化艺术（88）、数字内容服务（657）	
主要职业类别（代码）		虚拟现实产品设计师 S（4-04-05-11）
		虚拟现实工程技术人员 S（2-02-38-07）
		视觉传达设计人员（2-09-06-01）
		数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	虚拟视觉美术设计、VR 技术开发与沉浸式影视制作、VR 内容项目策划统筹	
职业类证书	动画制作员、虚拟现实应用开发、数字影视特效制作、动漫游戏高级设计师	

（一）岗位能力与支撑课程分析表

表 2：岗位能力与支撑课程分析表

序号	主要岗位	典型工作任务	典型岗位能力	支撑课程	合作企业
1	虚拟视觉美术设计	1. 使用三维软件完成 VR 道具、场景、角色	1. 掌握构图、色彩、造型美学，具备 VR 沉浸式视觉	艺术设计基础、美术基础、影视视听	大象元虚拟现实（河南）电影院线有限公

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

		高低模建模、拓扑、UV 拆分、贴图烘焙； 2. 运用 Substance 制作标准化 PBR 材质，依据 VR 设备要求完成模型、贴图轻量化优化； 3. UE5 引擎地形、植被、光照、粒子特效搭建，调试整体虚拟场景视觉氛围； 4. VR 项目原画概念、关卡布局、沉浸式交互视觉方案设计。	审美与原画创作能力； 2. 熟练完成三维建模、UV 拆分、法线烘焙、全套 PBR 材质制作，掌握资产减面优化技能； 3. 独立完成 UE5 地编、环境搭建、全局光照、场景画质渲染调试； 4. 能够完成 VR 概念设计、关卡布局，适配 VR 设备沉浸式视觉呈现逻辑。	语言、AIGC 与数字影像基础、三维制作技术一/二、PBR 材质制作、UE5 实时内容制作、UE 高清渲染详解。	司、河南江山画数字科技公司、河南文化影视集团有限公司
2	VR 技术开发与沉浸式影视制作	1. 基于 Unity、UE5 搭建 VR 工程，运用 C#/蓝图开发手柄交互、场景切换功能，完成 VR 硬件适配、性能优化、项目打包交付； 2. 全景 VR 影像素材缝合、剪辑调色，添加空间特效，制作全景沉浸式影片； 3. 三维渲染资产与实景全景影像合成，输出符合设备标准的 VR 数字短片。	1. 熟练掌握双引擎实操，具备 VR 交互功能开发、设备适配、项目性能调优能力； 2. 精通影视镜头叙事，独立完成全景视频缝合、剪辑、调色、空间特效包装； 3. 掌握三维素材与全景影像合成流程，可独立输出商用级 VR 成品。	虚拟现实概述、Unity3d 交互应用开发、UE5 实时内容制作、影视视听语言、影视剪辑、视效合成、AIGC 与数字影像基础、VR 交互与影像叙事（选修）	河南千山万水影视文化有限公司、洛阳取灯儿数字科技有限公司、河南电影电视制作集团有限公司、元生（河南）数字科技有限公司
3	VR 内容项目策划统筹	1. 对接文旅、教育、展馆行业客户需求，调研分析并撰写完整 VR 沉浸式项目策划方案； 2. 统筹美术、交互开发、影视后期各岗位分工，制定项目排期，管控制作质量与交付周期； 3. 跨岗位沟通协调，解决项目落地过程中	1. 具备行业需求拆解、VR 项目整体策划、方案文案撰写能力； 2. 通晓 VR 内容全流程生产工艺，拥有项目排期管控、成品验收能力； 3. 掌握三维美术、引擎开发、影视后期基础专业知识，	虚拟现实概述、AIGC 与数字影像基础、三维制作技术一 / 二、Unity3d 交互应用开发、UE5 实时内容制作、影视剪辑、VR 交互与影像叙事（选修）、虚拟短	河南智旅科技有限公司、河南广电镜界有限公司

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

		的视觉、技术、交互相关问题。	可统筹多团队协同作业。	片综合项目（选修）	
--	--	----------------	-------------	-----------	--

（二）专业能力图谱



图1 视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业能力图谱

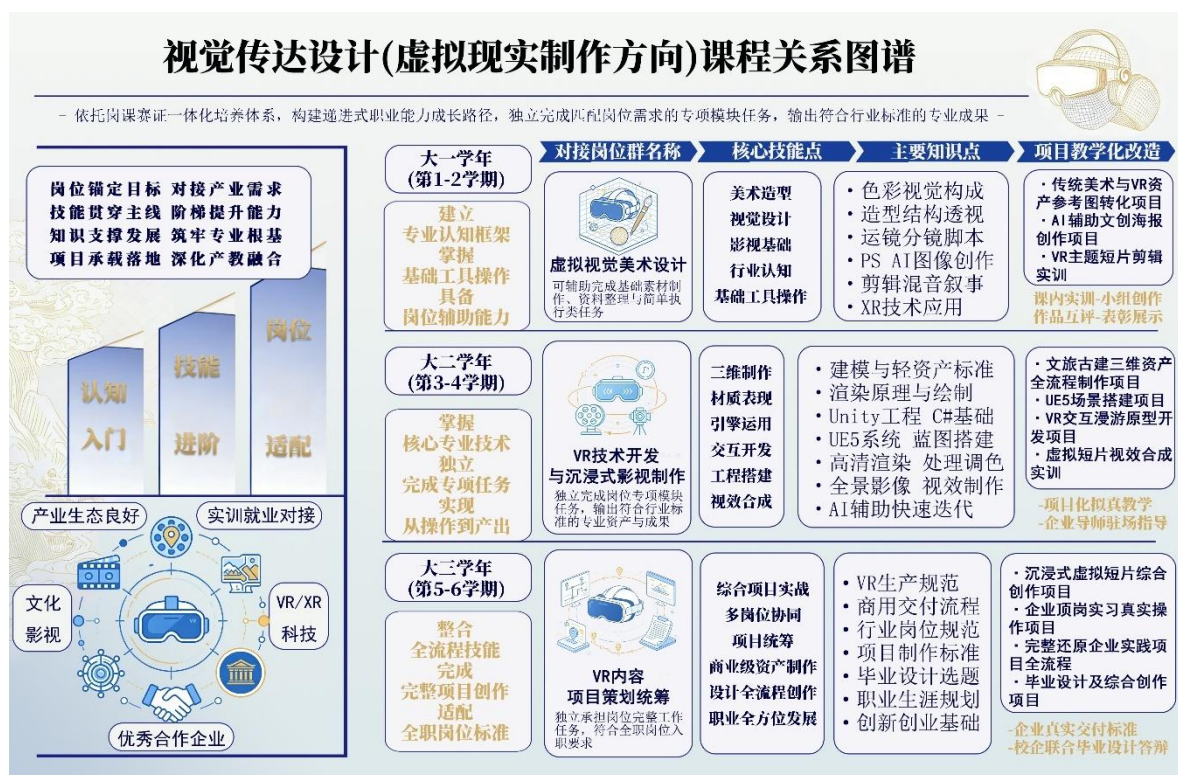


图2 视觉传达设计（虚拟现实制作方向）课程关系图谱

五、培养目标

本专业以河南省文旅文创融合、数字化转型战略定位和重大需求为依托，围绕洛阳打造“全国沉浸式文旅目的地”的城市定位，发挥地处河洛文化核心区的区域优势，本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向文化艺术、数字内容、影视制作行业虚拟视觉美术、VR 技术开发与沉浸式影视制作、VR 内容项目策划统筹等职业，能够从事三维模型与 PBR 材质制作、UE 引擎场景地编、VR 游戏视觉设计、VR 交互程序开发、全景影像拍摄剪辑合成、VR 项目方案策划与全流程管控等工作的高技能人才。

六、培养规格

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

（2）掌握与 VR/数字文创专业对应职业活动相关的国家法律、行业规范，掌握绿色制作、安全生产、知识产权保护、质量管理等相关准则，了解数字文创行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神，诚实守信，具备成本意识、服务意识，能够承受项目攻坚工作压力；

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

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

（5）掌握思想政治理论、科学文化、中华优秀传统文化等公共基础知识，熟知科学健身、运动保健与心理疏导相关常识与方法，具有运用马克思主义立场、观点与方法认识、分析并解决问题的能力，具备文化传承、思辨创新能力，拥有良好的认知理解、语言表达与 VR 视觉审美鉴赏素养，掌握美育基础理论，至少形成 1 项艺术特长；

（6）了解 VR 数字文创就业岗位、行业趋势与前沿动态，掌握创新与创业基础，具备就业、心理调适能力，树立终身学习理念，持续更新知识技能以应对数字文创产业发展；

（7）熟悉虚拟现实行业国家标准、行业规范，掌握安全生产、环保、知识产权、消防安全相关法律法规，具备知识产权合规意识，能在工作中严格遵守法律法规与行业标准，坚守职业责任；

（8）掌握图形图像基础、视觉构成、透视色彩、数字绘画等设计基础理论，熟悉 VR 视觉审美、沉浸式用户体验基础原理；

（9）掌握计算机应用基础、三维建模、PBR 材质、灯光渲染、全景影像制作等三维数字内容核心理论；

（10）掌握 C#基础程序设计、UE/Unity 引擎架构、交互逻辑开发、VR 软硬件适配、设备调试等虚拟引擎技术知识；

（11）掌握 VR/AR 全项目开发流程，熟悉主流建模、渲染、剪辑、交互插件工具特性、各类光照渲染模型实现原理；

（12）掌握视听语言、分镜设计、全景视频缝合、影视调色、特效合成等沉浸式影像制作理论；

（13）掌握 VR 项目策划方案撰写、需求拆解、项目排期、多岗位协同管理相关知识；

（14）能够拆解文旅、展馆、游戏类 VR 项目需求，独立完成项目策划文档、商务沟通方案编制，具备需求分析与方案撰写能力；

（15）熟练使用 Maya、Blender、Substance 等软件完成三维建模、UV 拆分、PBR 材质烘焙，能在 UE 引擎完成地形、植被、灯光、场景地编，优化模型适配 VR 设备性能，具备虚拟视觉美术制作能力；

（16）依托蓝图、C#完成 VR 手柄交互、场景切换等功能开发，完成 VR 头显 SDK 适配、项目性能优化、工程打包发布，具备 VR 交互开发与软硬件调试能力；

（17）独立完成 360° 全景素材拼接、剪辑、调色、空间特效合成，输出标准 VR 沉浸式影音短片，具备沉浸式全景影视制作能力；

（18）能够统筹美术、开发、影视后期全流程分工，把控项目进度、质量，协同多岗位完成 VR/AR 落地项目，具备项目综合统筹实践能力；

（19）具备探究学习、终身学习与创新迁移能力，紧跟 VR 与数字文创前沿方向，快速掌握行业新软件、新技术，结合河洛文旅资源开展 VR 创新设计，持续提升职业素养与专业能力，适应产业数字化、智能化升级发展新要求；

（20）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备良好情绪管理、心理调适与抗压抗挫能力，拥有健全人格与环境适应能力；

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

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

（23）熟练运用计算机、各类数字化设计工具，具备数字化工具快速学习适配能力，可运用新媒体工具完成 VR 数字项目宣传、展示与推广。

七、课程设置

本专业主要包括公共基础课程和专业课程。

（一）公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

将思想政治理论课、大学体育、大学英语、军事理论、大学生心理健康教育、劳动教育等列为公共基础必修课程。

表 3：视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业公共基础课程主要教学内容与要求

序号	课程名称	课程属性	课程目标	主要教学内容	教学要求
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2 学分，36 学时）	公共必修	引导学生拥护党的领导，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，铸牢理想信念与爱国情怀；系统掌握马克思主义中国化时代化理论成果；涵养劳模精神、劳动精神、工匠精神，契合文旅行业服务规范；提升网络信息辨别能力，筑牢意识形态安全防线；能用理论分析现实问题与职业场景。	包含马克思主义中国化时代化的历史进程和理论成果及其精髓、毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果、中国特色社会主义理论体系的形成和发展、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观等专题在内的理论和实践教学内容。	教学场地采用智慧教室与课外实践场所相结合。教学中融合 AI 智慧教学、案例情境、问题链驱动、实践体验等教学方法，融入洛阳红色资源与文旅案例，依托智能平台导学，开展研学实践，落实“人工智能+教育”与职业素养培育。考核实行过程性、终结性与 AI 数据评价结合，聚焦理论应用、政治认同、职业素养与实践表现。
2	思想道德与法	公共必修	深刻把握人工智能对教育领域的深刻影响以及	本课程以新时代大学生理想信念教育为核心，	通过理论和实践教学，帮助学生熟悉和了解专

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

	治（3 学分，54 学时）		职业教育关键要素的职 业教育新方向，坚持立 德树人根本任务，强化 思想引领，旨在帮助大 学生树立正确的世界 观、人生观、价值观、 道德观和法律观，提 高大学生思想、政治、 道德、法律素质，引 导青年学生做有理想 有担当的时代新人。	以爱国主义教育为重 点，以思想道德建设 为基础，坚持以大学 生全面发展为目标， 以社会主义核心价值观 为主线，针对学生自 我成长过程中面临的 问题，开展马克思主 义的世界观、人生 观、价值观、道德 观和法治教育，引 导学生在专业学习 和实践中感悟人 生，提高自身的思 想道德素质和法律 素养。	业、行业和社会，形 成崇高的理想信念， 树立正确的世界 观、人生观、价值 观，加强自我职业 领域和社会生活领 域中的思想品德修 养，增强职业生活 和社会生活中学法 守法的自觉性，全 面提高学生的思想 道德素质和法律素 质。
3	习近平新时代 中国特色社会主义 思想概论（3 学 分，54 学时）	公共 必修	引导学生全面掌握习 近平新时代中国特色社会主义思想 的重大意义，坚 定“四个自信”、 做到“两个维护”， 更好用党的创新理 论铸魂育人，引导 青年学生更加坚定 地沿着科学理论指 引的正确方向前进。	围绕“十个明确”“十 四个坚持”的核心 内容以及“两个结 合”的方方法论， 系统阐释习近平总 书记对经济、政治 、文化、社会、生 态文明、科教、国 家安全、国防和军 队、“一国两制” 和祖国统一、大 国外交、党的建 设等方面作出的理 论概括和战略指 引。	通过理论教学引导学 生树立对马克思主义 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。结 合专业特色开展 实践教学，精心选 取红色文旅、非遗 传承、乡村振兴等 行业案例，引导学 生树立职业目标， 锤炼专业技能，担 当文旅使命。
4	形势与政策 （1 学分，18 学时）	公共 必修	通过形势与政策教 育，帮助学生全面 认识党和国家面临 的复杂形势、自 觉拥护党的路线、 方针和政策，坚定 社会主义现代化建 设信心和社会责任 感；学会运用理论 理性剖析现实问 题，以理论指导自 身实践行动。	以学习贯彻习近平新 时代中国特色社会 主义思想为主线， 把坚定“四个自信” 贯穿教学全过程， 重点讲授党的理 论创新最新成果、 新时代坚持和发展 中国特色社会主义 的生动实践，引 导学生正确认识 世界和中国发展 大势，正确认识 时代责任和历史 使命。	教学坚守正确政治 立场，同党中央保 持高度一致，严格 落实教育部课程 设置要求，分课 堂教学与实践教 学两大板块。课 堂采用专题教 学，聚焦社会热 点答疑解惑；引 导学生课外自主 研讨热点，锤炼 独立分析、解决 现实问题的思维 能力。
5	国家安全教育 （1 学分，18 学时）	公共 必修	全面加强学生国家 安全意识，丰富 国家安全知识，引 导学生主动运用 所学知识分析国家 安全问题，强化 学生的政治认同， 坚定道路自信、 理论自信、制度 自信、文化自信， 提升学生维护 国家安全的能 力，将国家安 全意识转化为自 觉行动，强化 责任担当。	本课程主要教学内 容包括总体国家 安全观的内涵、 重点领域和重 大意义，我国新 时代国家安全的 形势与特点，以 及包括政治安 全、国土安全等 在内的国家安 全重点领域的基 本内容、重要 性、面临的机 遇与挑战、维 护的途径与方 法，总体国家 安全观实践教 育等。	本课程教学须以总 体国家安全观为 统领，将习近平 新时代中国特色社会主义思想 贯穿始终，以 达成知识、能力 与素养目标为核 心。课程实施应 坚持理论与实践 相结合，综合采 用案例研讨、情 景模拟等教学方 法。课程考核采 用过程性评价与 终结性评价相 结合的方式。
6	中华优秀传统文化 （文学）（4 学 分）	必修 /限选	让学生深入了解中 华优秀传统文化 的历史渊源、核 心价值观、艺术 形式及社会习 俗；领悟博大 精深，增强文化 自信，培养热爱 与传承意	全面介绍中华优秀 传统文化主要内 容和特点，涵盖 洛阳文化、古代 文学、历史典故 、哲学思想、传 统艺术等领域； 通过经典诵读、 历史故	将中华优秀传统文化 里的家国情怀、 道德理念与仁爱 精神有机融入课 堂教学，依托历 史典故阐释与哲 学思想解析，引 导学生树立正确 三

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

	分, 72 学时)		识, 提高人文素养和审美能力。	事分析、艺术作品欣赏等活动感受文化魅力; 涉及传统节日、民俗风情等。	观。采用讲授配合多媒体、体验教学、小组研讨与自主研学相结合的多元方式, 建立综合评价体系。
7	大学英语 (8 学分, 144 学时)	必修	系统提升英语语言能力, 培养跨文化沟通能力; 着重听、说、读、写、译均衡发展, 强调实际应用; 掌握英语基础知识, 了解英语国家文化、历史和社会习俗, 为学术、国际交流和职业发展奠定基础。	通过丰富语言材料 and 多样教学活动, 巩固拓展英语词汇、语法等基础; 提高阅读理解、听力理解和口头表达能力; 内容涵盖生活、文化、科技、教育等领域, 拓宽国际视野, 增强跨文化意识; 培养自主学习能力和批判性思维。	引导学生对比中外文化差异, 增强文化自信与民族认同; 选取具有积极价值观的文本培养正确三观。词汇语法采用讲授与练习结合, 阅读运用精读泛读结合, 听说借助多媒体开展情景对话, 写作通过范文分析与小组互评提升。鼓励网络自主学习, 多元化考核。
8	大学生心理健康教育 (2 学分, 36 学时)	必修	增强心理健康意识, 提高自我认知与自我调适能力, 培养积极向上心态和健全人格; 掌握心理健康基本知识和心理调适技能, 提升应对压力和解决问题的能力。	介绍心理健康基本概念、标准和意义; 探讨大学生常见心理问题及应对策略; 涵盖情绪管理、压力应对、人际交往、自我认知等方面; 通过案例分析和实践活动, 学会识别和处理心理问题, 增强心理适应能力。	将优秀心理品质培养融入心理调适方法讲解, 引导学生树立正确人生观和价值观。理论教学与案例分析 (小组讨论) 结合, 实践活动运用角色扮演等形式, 多媒体资源增强直观性。考核突出知识掌握与运用、自我认知和心理调适水平。
9	人工智能通识课 (4 学分, 72 学时)	公共限选必修课程	本课程聚焦新一代信息技术与人工智能应用, 融合系统操作、AI 智能办公、数据处理、多媒体创作、智能识别、AIGC 创作及 AI 智能体搭建等核心内容, 通过理论实结合的教学模式, 使学生掌握人工智能基础理论, 具备智能化办公、数据处理、新媒体内容创作、基础 AI 应用开发能力, 树立合规安全的 AI 应用素养, 适配各行业数字化、智能化岗位基础工作需求。	本课程主要讲授新一代信息技术与人工智能基础理论、Windows 操作系统实操, 重点开展 AI 辅助 WPS 文档排版、Excel 智能数据处理、PPT 智能化设计优化等办公实操教学, 同时涵盖图像与人脸识别、自然语言与智能语音技术、AIGC 图文视频及数字人创作、AI 智能体搭建与应用等实操内容, 全程以项目化任务驱动, 实现 AI 技术与实操应用深度融合。	教学需坚持理实一体化、项目化实操教学, 弱化复杂理论、侧重技能落地, 结合主流 AI 工具最新功能开展教学; 贴合岗位实际需求设计实训任务, 融入 AI 伦理、数据安全与课程思政内容; 同时要求学生熟练掌握各项实操技能, 养成规范严谨的操作习惯, 具备自主学习 AI 新技术、独立解决实际工作问题的能力。
10	军事理论 (国防教育) (2 学分, 36 学时)	必修	系统传授军事基础知识, 国防观念和国防政策、军事战略, 建立全面国防意识, 掌握基本军事技能; 培养爱国主义精神, 提高国防素养。	涵盖军事思想、军事制度、军事技术等内容; 深入解读我国国防政策; 学习军事战略, 了解战争本质和规律, 提高战略思维能力。	理论讲授与案例分析结合, 讲解军事思想、国防政策时通过英雄事迹和国防建设成就激发爱国热情与国家安全责任感。实践教学通过模拟演练、军事技能训练掌握基本技能, 多媒体资源增强直观性。构建多元化考核体系。

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

11	大学体育（6 学分，108 学时）	必修	提升身体素质和运动技能，培养健康和生活方式和积极体育态度；增强团队精神和体质，提高团队协作能力，培养竞技精神和运动道德规范。	涵盖田径、球类、游泳、武术等项目，通过专业教学和训练，掌握基本运动技能和规则；强调运动安全与健康知识，预防伤害，维护身体健康。	实践教学采用示范法与练习法结合，理论教学讲授运动安全与健康知识。在团队项目中强调集体荣誉感与团结协作精神，通过体育界拼搏奋进的故事激发坚韧意志。利用多媒体展示精彩赛事，考核突出技能、体能和参与态度。
12	劳动教育（2 学分，36 学时）	必修	培养勤劳、创新、合作的品质，实践能力和社会责任感；树立正确劳动观念，体验劳动价值，培养勤劳精神和团队合作意识。	组织参与多种劳动活动，如园艺、手工艺制作、社区服务等；学习协作、解决问题和创新发展；强调劳动道德和伦理意义，认识劳动是实现个人价值和社会贡献的途径。	理论讲授与案例分析结合，实践教学运用项目驱动法分组开展园艺、手工艺制作等劳动项目。通过讲述劳动模范事迹激发崇尚劳动的情怀，引导体会劳动创造价值，培养艰苦奋斗精神。活动后组织分享感悟，考核突出过程表现与成果质量。
13	大学生职业生涯规划指导（1 学分，18 学时）	必修	帮助学生进行职业生涯规划，提供实用就业指导，增强就业竞争力；探索自身兴趣与职业方向契合点，掌握规划方法与求职技巧，培养自我营销能力和职场适应能力。	涵盖职业兴趣探索、职业规划方法、求职技巧、职场适应等；通过职业兴趣测试和案例分析，明确优势与兴趣；系统介绍规划步骤（目标设定、路径选择、能力提升）；涉及简历撰写、面试技巧、薪资谈判、职场礼仪、团队协作、沟通技巧等。	理论讲授与案例分析结合，实践教学运用模拟面试、小组讨论等方式。在职业兴趣探索中引导个人发展融入国家需求，在职场素养讲解中突出职业道德与敬业精神。邀请企业人士分享经验，拓宽视野。考核采用规划方案与面试模拟相结合。
14	大学生创新创业基础（1 学分，18 学时）	必修/限选	培养创新创业意识和能力，激发兴趣和热情；掌握创新创业基本概念、方法和策略，了解市场动态，掌握创业流程，为职业发展和创业奠定基础。	涵盖创新思维训练、商业模式设计、市场分析与调研、融资与风险管理等；通过案例分析、团队讨论、实践操作，建立系统知识体系，提升解决实际问题能力。	理论讲授与案例研讨结合，实践教学运用项目式学习分组开展商业模式设计、市场调研等。通过案例引导个人创新创业与国家发展需求相结合，强调诚信经营、合法创业，培养职业道德与责任感。邀请创业成功人士分享，考核突出创新方案质量。
15	四史（1 学分，18 学时）	选择性必修	引导学生掌握党的百年奋斗历程与精神谱系，理解“四史”内在逻辑；能以唯物史观分析历史事件、抵制历史虚无主义；可运用数字工具梳理党史脉络、创作红色作品，甄别虚假信息；坚定“四个自信”，传承红色基因，树立技能报国理想，涵养技术伦理与数智职业素养。	以“中国共产党简史”为主线，贯通“四史”教育，设置 10 个专题模块：建党与大革命时期、土地革命时期、全民族抗战时期、解放战争时期、新中国成立与社会主义改造、社会主义建设探索时期、改革开放新时期、中国特色社会主义推向 21 世纪、科学发展时期、中国特	采用专题讲授、影视赏析、AI 互动、数字红色研学等教学方式，每章融入专业实践任务。过程性评价占总成绩 50%，涵盖出勤、课堂参与、线上学习及实践成果；终结性考核占 50%，提交具有专业特色的实践成果。引导学生树立正确历史观，抵制历史虚无主义。

				色社会主义进入新时代。	
16	艺术审美（鉴赏）（2 学分，36 学时）	公共选修课程	本课程面向全校各专业学生开展通识美育教学，旨在普及基础艺术与审美知识，传授通用艺术鉴赏方法。课程聚焦学生审美能力培养，引导学生学会赏析各类艺术作品、思辨审美现象，帮助学生树立健康正向的审美观念，涵养人文情怀与文化自信，完善个人综合素质与健全人格。	课程内容贴合通识教学需求，由理论到实践循序渐进开展教学。主要涵盖艺术审美基础理论知识，绘画、书法、建筑等视觉艺术鉴赏，音乐、戏曲、影视等综合艺术赏析，同时结合生活美学、红色美育开展实践拓展，兼顾中外、传统与现代艺术，全面夯实学生审美基础。	课程坚持通识美育、学以致用原则，教师需简化专业理论，采用互动案例式教学，融入文化与思政元素。学生需积极参与课堂学习与实践，主动积累审美经验、独立完成学习任务。教学兼顾理论与实践，实行过程性为主的考核模式，聚焦学生审美素养与综合能力提升。

（二）专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

共 18 门，包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程（选修）。

专业基础课程共 6 门，包括：《艺术设计基础》、《美术基础》、《影视视听语言》、《AIGC 与数字影像基础》、《影视剪辑》、《虚拟现实概述》。

专业核心课程共 7 门，包括：《三维制作技术（一）》、《三维制作技术（二）》、《Unity3d 交互应用开发》、《PBR 材质制作》、《UE5 实时内容制作》、《UE 高清渲染详解》、《视效合成》。

专业拓展（选修）课程共 5 门，包括：《三维资产建模与 AIGC 辅助》、《VR 交互与影像叙事》、《虚拟场景搭建与材质表现》、《特效场景项目实训》、《虚拟短片综合项目》。

表 4：专业课程主要教学内容与要求

序号	课程名称	课程属性	课程目标	主要教学内容	对接岗位能力	教学要求
1	艺术设计基础（2 学分，36 学时）	专业基础课程	1. 掌握设计通用底层美学体系的基础理论，建立标准化作品赏析逻辑框架。 2. 梳理现代经典艺术、近现代设计、数字媒体、AI 生成艺术发展脉络，理解艺术思潮、技术迭代如何推动视觉风格演变。 3. 掌握通用美学原理在传	1. 视觉通用语法：画面构图、画面节奏、留白、肌理、正负形、透视等构图逻辑，对比古典绘画、抽象艺术、商业设计构图差异。 2. 色彩系统理论：色彩心理学、冷暖/饱和度/明度搭配逻辑，野兽派、印	1. 视觉传达设计师：运用构图、色彩、三大构成美学原理完成海报、文创、插画等平面视觉创作。 2. AI 创意设计：依托通用视觉美学逻辑约束	1. 能区分视觉元素，熟练讲解美学底层原理，独立分析艺术作品、平面设计与 AI 图像的视觉表达逻辑。 2. 熟练提取经典作品美学规律，完成平面设计创作与 AI 生成画面实操实训，

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

			统平面设计 with AI 生成画面中的适配、调整方法，辨析二者视觉表达优势与局限。	象派、抽象艺术、商业海报、AI 绘画色彩运用拆解。	AI 生成画面，实现人机协同创意产出并优化画面效果。 3. 数字媒体 / 沉浸式内容设计师：拆解视觉语言打造光影装置、多通道投影、XR 沉浸式空间视觉方案。	对比两三类媒介呈现效果。3. 结合媒体、开展实践，具美学、平面、文创等类型视觉的基础能力。
2	美术基础 (4 学分, 72 学时)	专业基础课程	掌握素描、色彩、构图理论，建立视觉设计审美体系。熟练运用透视、光影、配色、构图法，独立完成素描、色彩创作。形成画面空间与创意思维，具备虚拟场景的视觉表现功底，为 VR 专业课程筑牢基础。	1. 讲解形体结构、透视、光影规律，学习分析画面明暗关系。 2. 讲解色彩因素、三要素关系，掌握冷暖、对比、调和等色彩规律。 3. 学习构图基本法则，掌握画面平衡、节奏、对比、虚实、主次、疏密、开合、呼应、统一等构图要素，通过项目实操巩固光影、构图画面色调把控。	虚拟视觉美术岗：塑造 VR 道具、角色、场景模型，保证写实度与比例协调；VR 技术影视开发岗：校正全景 VR 画面光影，解决曝光失衡、体积扁平问题，绘制参考；VR 项目策划岗：统筹展馆、文旅场景视觉标准，手绘草图辅助方案沟通。	1. 独立完成静物素描，精准把控形体与体积。 2. 熟练运用色彩冷暖、明度、纯度、对比色，独立完成创作。 3. 合理运用构图法则，打造均衡、节奏、调性的画面，支撑后续 VR 专业课程学习。
3	影视语言 (6 学分, 108 学时)	专业基础课程	1. 掌握镜头、景别、运镜、场面调度、剪辑、声画等视听语言基础理论。 2. 具备镜头拍摄、剪辑、简易音效制作能力，可独立完成基础视听短片创作。 3. 建立影视审美与叙事思维，理解 VR 沉浸式视听表达逻辑，为后续 VR 内容创作打基础。	1. 视听语言基础理论、画面造型语言 2. 声音设计、声画搭配规律 3. 分镜头脚本撰写、蒙太奇剪辑技巧 4. 经典影片视听案例分析、VR 沉浸式视听创新应用。	1. 虚拟视觉美术岗：运用镜头、剪辑知识制作 VR 漫游、动画叙事镜头 2. VR 项目策划岗：依托视听逻辑设计沉浸式叙事流程方案与分镜方案 3. VR 视效后期人员：把控画面、音效、剪辑节奏，优化虚拟内容成片观感。	1. 能区分各类视听元素，熟练讲解理论，独立分析叙事逻辑。 2. 熟练操作拍摄设备、Premiere 剪辑及音频特效工具，完成实拍与剪辑实训。 3. 结合 VR 沉浸式叙事开展创作实践，具备搭建虚拟空间的能力。

4	AIGC 与数字影像基础 (2 学分, 36 学时)	专业基础课程	1. 精通 PS 核心操作与 AIGC 图像生成逻辑, 掌握 AI 素材生成、图像修复、调色、创意合成一体化数字影像处理技术。2. 树立数字视觉审美与人机协同创意思维, 具备完整独立视觉设计流程创作能力。3. 可独立产出平面广告、UI 界面、VR 概念图、AI 数字插画等商业设计作品, 为 VR、视觉设计、数字文创相关岗位打下基础。	PS 核心基础: 图像原理、色彩模式、图层/通道/蒙版等核心概念; AIGC 生成: 文生图/图生图提示词逻辑、参数控制与素材生成; PS 精修实操: 瑕疵修复、画面校正、质感/光影/色彩优化, 针对 AI 图像畸变、细节缺失等问题的精细化处理。	VR 建模师: AIGC 生成贴图基础+PS 校正纹理、优化 PBR 材质表现。VR 场景动画师: AIGC 批量生成镜头素材 +PS 统一色调、修复瑕疵, 为动画/漫游剪辑提供标准化素材。VR 虚拟置景师: AIGC 产出概念草图 + PS 合成完整参考图, 统一光影色彩, 确定场景视觉风格。	精通 PS 核心功能与 AIGC 工具, 规范完成 AI 素材生成、修图调色、创意合成全流程。具备数字视觉审美与思维, 能把控构图、色彩、光影与质感, 修正 AI 画面缺陷。能独立完成构思、素材生成到成品输出的整套设计工作。
5	影视剪辑 (2 学分, 36 学时)	专业基础课程	1. 建立专业剪辑叙事思维, 掌握时空节奏把控方法。2. 熟练使用 PR、剪映, 掌握素材整理、剪辑、音频处理、基础调色全流程操作。3. 可独立完成结构完整、节奏流畅的短片, 为 VR 虚拟影像后期制作打下基础。	1. 影视剪辑基础理论与叙事逻辑。2. PR、剪映软件实操、素材管理与转场特效。3. 音频剪辑、混音处理技巧。4. 画面基础调色、成片输出规范。	1. VR 场景动画师: 剪辑虚拟漫游、动画镜头, 统一影片节奏与色调; 2. VR 内容后期制作岗: 处理项目宣传短片、VR 演示视频素材; 3. VR 文旅/游戏策划: 独立制作项目宣传片、概念演示短片。	1. 熟练使用剪辑软件完成项目制剪辑视频。2. 依托视听知识把控叙事节奏, 合理运用转场、音效、画面。3. 具备完整短片策划能力, 独立产出叙事完整、逻辑清晰的影视短片。
6	虚拟现实概述 (1 学分, 18 学时)	专业基础课程	1. 建立 VR/AR/MR (XR) 系统化整体认知, 熟悉行业发展历程、现状与发展趋势。2. 掌握 XR 核心技术、硬件设备、软件生态相关基础理论知识。3. 了解 XR 各行业落地应用形式, 明晰 XR 媒介带来的行业与社会价值。4. 搭建专业知识框架, 为	1. XR 基础理论: VR、AR、MR 概念区分, 行业发展历程、产业现状与未来发展趋势。2. XR 关键技术体系: 核心底层技术原理、主流硬件设备、配套软件平台与行业生态。3. XR 主流应用场景: 文旅、教育、游	1. VR 场景动画/全景内容制作师: 掌握 XR 应用逻辑, 适配不同终端设备产出匹配的视觉内容。2. VR 文旅/游戏策划师: 可调研、分析各	1. 熟知 XR 完整产业生态组成与运行逻辑, 清晰区分 VR、AR、MR 技术特征。2. 准确表述 XR 底层技术原理、主流硬件与软件平台特点。3. 能够结合行业案例分析、评判 XR 项目应用场景

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

			后续专业实训、技术课程学习与职业规划打下认知基础。	戏、工业、医疗等领域落地案例与应用模式。	行业 XR 需求，独立评估项目应用价值与落地可行性。 3. VR/AR 开发、运维工程师：熟悉 XR 软硬件生态，能配合项目需求梳理设备、软件适配思路。	与商业价值。 4. 树立清晰的行业认知，明确专业学习方向与自身职业发展路径，支撑后续专业课程学习。
7	三维制作技术（一）（3 学分，54 学时）	专业核心课程	1. 精通三维建模软件及多边形建模、四边面布线、UV 拆分全流程；2. 掌握 VR 轻量化标准，严控面数与布线密度，适配移动端及入门级 VR 设备性能； 3. 独立完成小器物、家具、场景道具等模型制作，输出标准化基础资产； 4. 具备规范建模习惯，统一图层、命名、布线、UV 归档，适配团队协作开发。	建模基础：视图操作、几何体、挤出/倒角/切角/桥接等核心工具；布线规范：四边面为主，避免三角面，褶皱结构合理布线；UV 拆分：平面展开、减少拉伸、区块排布与贴图适配；VR 轻量化建模：小型器物、古风摆件、家具等道具建模，严控面数，输出低模资产。	虚拟视觉美术岗：独立完成 VR 项目所需全部基础道具三维资产制作，产出布线规范、UV 无拉伸、面数合规的轻量化模型，满足 VR 设备实时运行要求。	1. 熟练使用建模软件制作比例标准、形体准确的基座、家具模型，无明显形体扭曲；2. 掌握无拉伸、UV 拆分规范，UV 排布合理，贴图利用率提高；3. 输出模型面数、布线完全符合性能要求，具备低模、文件命名规范；4. 可独立完成室内基础建模，资产可直接移交 PBR 材质课程使用。
8	三维制作技术（二）（4 学分，72 学时）	专业核心课程	1. 精通高精度复杂场景、古建筑构件、人物虚拟 NPC 角色全套建模技法，掌握高模细节雕刻思路；2. 熟练运用模型拓扑重构、面数减面、LOD 分层制作技术，实现高精度资产轻量化，解决 VR 场景卡顿、加载缓慢问题；3. 独立完成完整展馆场景、成套古风建筑、可交互虚拟 NPC 全套三维资产	精通高精度复杂场景、古建筑构件、虚拟 NPC 角色建模技法，掌握高模细节雕刻；熟练运用拓扑重构、减面、LOD 分层技术，实现高精资产轻量化，解决 VR 卡顿与加载缓慢问题；独立完成展馆场景、成套古建筑、可交互 NPC 等大型文旅 VR 项目三维资产制作；	虚拟视觉美术岗：独立产出完整 VR 数字展馆、文旅项目虚拟 NPC 全套高精度三维资产，完成从高模雕刻到轻量化 LOD 模型全流程制作。	独立完成中等复杂度角色及大型展馆场景搭建，形体精准、细节完整；掌握 VR 轻量化全流程优化，通过拓扑、减面、LOD 平衡精度与性能；输出烘焙贴图、布线规范的高模，可直接对接 PBR 材质制作；能根据项目设备要求

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

			制作，适配大型文旅 VR 项目开发； 4. 掌握高模转低模烘焙法线贴图 workflow，衔接 PBR 材质课程形成完整资产链路。	掌握高模烘焙法线贴图 workflow，衔接 PBR 材质形成完整资产链路。		自主调整模型精度，区分移动端与 PC 端 VR 资产标准。
9	Unity3d 交互应用开发（6 学分，108 学时）	专业核心课程	1. 熟练掌握 Unity 完整工程搭建、资源分类管理、基础组件使用，掌握 C# 编程语言基础语法与简易交互脚本编写； 2. 实现 VR 设备核心沉浸式交互功能：手柄物体抓取、场景瞬移传送、UI 界面射线点击、物体触发交互、音频触发； 3. 掌握轻量化 VR 项目工程优化方法，完成移动端 VR 项目资源压缩、性能调试、打包、设备安装适配发布全流程； 4. 理解交互逻辑与用户体验关系，设计流畅、易上手的沉浸式交互方案，适配教育、展厅类 VR 项目。	1. Unity 工程标准化搭建：文件夹资源分类、模型 / 材质 / 音效 / UI 资源导入规范、层级面板管理；2. C# 基础编程：变量、函数、判断、循环、组件调用、简单事件交互脚本编写；3. VR 硬件交互适配：VR 手柄输入映射、射线交互、物体抓取 / 释放、场景传送点位设置、碰撞触发；4. 综合打包实训：小型文旅 VR 交互原型开发、资源性能优化、安卓移动端打包、VR 头显设备调试安装。	1. VR 技术影视开发岗独立完成轻量化 VR 漫游项目全部基础交互功能开发，实现场景传送、展品点击查看、音视频触发等核心体验； 2. VR 项目策划岗掌握小型 VR 交互项目完整开发落地逻辑，可与开发人员对接需求，看懂交互脚本与工程结构，合理规划交互功能。	1. 独立搭建结构清晰、资源归档规范的完整 Unity VR 基础工程，无资源冗余、层级混乱问题；2. 自主编写简易 C# 脚本，实现物体抓取、场景传送、UI 点击等全部基础沉浸式交互功能，交互无卡顿、无逻辑 bug；3. 完成轻量化 VR 项目资源压缩、帧率优化，顺利打包适配移动端 VR 设备，并完成真机调试；4. 能够根据策划需求代修改交互逻辑，快速调整交互触发方式、场景传送点位。
10	PBR 材质制作（8 学分，144 学时）	专业核心课程	1. 理解 PBR 物理渲染核心理论，掌握写实材质表现逻辑。 2. 熟练使用 Substance Painter 制作各类写实、风格化贴图。 3. 打通建模软件与引擎 workflow，完成 VR 三维资产材质调试集成。	1. PBR 渲染原理、金属 / 粗糙度贴图标准理论 2. Substance Painter 贴图绘制、材质质感还原流程 3. 金属、木材、织物等常见材质制作实训 4. Maya/3dsMax 模型适配、材质导入 UE/Unity 调试。	1. VR 建模师：完成模型全套 PBR 贴图制作，优化引擎材质视觉效果 2. VR 虚拟置景师：制作场景配套材质资产，统一整体画面质感 3. 3D 美术贴图师：标准化输出符合 VR 项目规范的贴图资源。	1. 熟练运用 Substance Painter 完成全套贴图绘制。 2. 依据参考图还原写实材质风格化材质。 3. 掌握建模软件与引擎协同流程，独立完成模型、贴图、引擎材质调试全流程。

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

11	UE5 实时内容制作 (4 学分, 72 学时)	专业核心课程	1. 精通 UE5 完整地编系统, 独立完成地形地貌雕刻、植被批量绘制、水体河流、天空大气环境全套虚拟环境搭建; 2. 掌握静态主光、动态点光源 / 聚光灯基础布光, Niagara 简易粒子特效制作、蓝图可视化无代码交互功能开发; 3. 独立搭建完整文旅古镇、博物馆大型沉浸式虚拟场景, 完成环境、灯光、基础交互一体化制作; 4. 掌握 UE 工程资源优化基础方法, 降低大型场景运行负荷, 适配 PC 端 VR 设备实时渲染。	1. UE5 工程管理: 资源文件夹规范、静态网格体导入、实例化植被批量摆放、地形雕刻 / 材质分层绘制; 2. 环境系统: 水体材质、天空大气、云层、远景雾效整合户外环境制作; 3. 灯光与特效: 静态烘焙灯光、动态实时光源、Niagara 基础粒子 (火焰、烟雾、落叶); 4. 蓝图可视化交互: 按钮触发、物体开关、音视频播放、场景切换简易交互功能。	1. 虚拟视觉美术岗: 独立搭建大型文旅、展馆完整沉浸式场景环境, 完成地形、植被、建筑环境一体化制作; 2. VR 技术影视开发岗: 负责虚拟短片、全景漫游视频的場景基础环境搭建, 提供完整可工程; 3. VR 项目策划岗: 掌握大型展馆 VR 场景完整落地制作流程, 能够规划场景分区、环境风格、基础交互点位。	1. 独立完成完整文旅、展馆大型场景搭建, 地形、植被、水体、布局合理, 统一环境氛围; 2. 运用蓝点工具制作展陈交互功能, 无需代码; 3. 完成场景静态 / 动态灯光层次清晰, 环境氛围贴合项目主题; 4. 输出工程性能优化的完整场景, 可直接用于 VR 漫游、高清短片渲染。
12	UE 高清渲染详解 (4 学分, 72 学时)	专业核心课程	1. 吃透 UE5 高清渲染管线、PBR 光照材质体系。 2. 掌握体积光、后处理等影视级特效制作方法。 3. 具备 VR 场景光影调校、画面优化能力, 产出高品质渲染画面。	1. UE5 渲染管线、渲染基础参数设置; 2. 静态/动态灯光、全局光照、体积光布光技术; 3. 后处理技术、色彩分级等高清画面特效制作; 4. VR 场景渲染性能优化、成品输出。	1. VR 虚拟置景师: 把控场景光影氛围, 制作电影级 VR 场景画面; 2. VR 场景动画师: 优化动画镜头光影、后期画面质感; 3. 3D 渲染美术: 完成 VR 项目高清静帧、漫游视频渲染输出。	1. 掌握 UE5 完整高清渲染制作流程。 2. 熟练完成场景布光、特效调校, 优化画面视觉效果。 3. 可独立制作达到行业准 3A 标准的 VR 渲染场景。
13	视效合成 (6 学分, 108 学时)	专业核心课程	1. 掌握影视合成基础理论, 建立专业视听创作思维。 2. 熟练运用 Nuke 完成素材剪辑、画面合成、特效制作。	1. 数字影视合成基础理论、镜头视觉逻辑 2. Nuke 软件基础操作、素材校色、图层合成、特效制作 3. VR 虚拟影像、	1. VR 场景动画师: 对虚拟漫游、动画镜头进行后期合成与视觉优化 2. 3D 渲染美术、整合	1. 理解数字合成底层理论知识。 2. 能独立使用 Nuke 完成完整影视镜头合成作品。

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

			3. 具备高质量 VR 影视、虚拟镜头后期制作能力。	动画镜头后期合成实战案例	三维渲染素材，完成影视级镜头合成输出 3. 短视频/虚拟内容后期师：制作 VR 项目宣传短片、特效成片。	
14	三维建模与 AIGC 辅助（4 学分，72 学时）	专业拓展课程	本课程旨在培养学生掌握 AIGC 工具辅助三维资产生产的全流程能力，借助 AI 生成模型、高度图、贴图基底，快速迭代道具与场景资产，显著提升建模效率，形成 "AI 生成+人工精修" 的混合式工作流，为大型 VR 项目批量资产制作提供高效解决方案。	1. A 生成模型、高度图、纹理贴图工具实操； 2. AI 素材导入建模软件修整拓扑、布线； 3. 文旅道具 AI 辅助建模综合实训。	虚拟视觉美术岗：利用 AIGC 工具快速批量制作 VR 三维资产，缩短制作周期，释放人力投入高价值创意环节。	1. 熟练运用多种 AIGC 工具生成三维素材基底； 2. 具备修正 AI 模型布线、拓扑、UV 缺陷的精细化处理能力； 3. 产出一批符合 VR 性能标准的文旅特色三维资产，整体建模效率较传统方式显著提升。
15	VR 交互与叙事（2 学分，36 学时）	专业拓展课程	1. 掌握沉浸式交互设计逻辑、VR 叙事脚本撰写； 2. 结合行业案例设计文旅、教育类交互叙事方案； 3. 统筹交互逻辑与镜头叙事的整体匹配。	1. VR 沉浸式交互设计原理、用户体验逻辑； 2. 沉浸式短片、展馆项目叙事脚本撰写； 3. 文旅 VR 交互叙事方案设计实训。	1. VR 技术影视开发岗：设计 VR 短片交互叙事流程； 2. VR 项目策划岗：输出完整可落地 VR 交互叙事策划方案。	1. 交互设计：掌握 VR 沉浸式交互设计思路，能针对不同场景制定交互策略； 2. 脚本策划：独立撰写完整交互叙事脚本，涵盖架构、节点、分支与动线； 3. 节奏把控：平衡交互功能与叙事节奏，确保交互自然融入、沉浸不打断。
16	虚拟场景搭建与材质表现（2 学分，36 学时）	专业拓展课程	1. 综合建模、PBR 材质、引擎基础操作； 2. 快速搭建小型完整室内、户外虚拟场景； 3. 统一场景材质、光影整体视觉风格。	1. 小型场景模块化快速搭建流程； 2. 多类型材质搭配、场景色彩统一调试； 3. 微型展厅、古风小场景完整创作实训。	1. 虚拟视觉美术岗：小型完整 VR 场景快速落地制作。	1. 独立完成模块化小型虚拟场景搭建； 2. 合理搭配各类材质，统一画面光影色调； 3. 输出可直接用于短片演示的完整场景工程。

17	特效项目（4 学分，72 学时）	专业拓展课程	1. 精通 UENiagara 水火、烟雾、大气动态特效制作； 2. 特效与虚拟场景光影、空间融合调试； 3. 为文旅 VR、虚拟短片增添动态视觉效果。	1. Niagara 粒子系统、水火云雾大气特效制作； 2. 特效亮度、色彩、体积与场景适配调试； 3. 展馆互动特效、环境氛围特效综合实训。	1. 虚拟视觉美术岗：丰富 VR 场景动态视觉特效。 2. VR 技术影视开发岗：虚拟短片动态特效包装。	1. 独立制作各类自然、互动粒子特效； 2. 实现特效与场景光影自然融合； 3. 产出适配商用 VR 项目的动态视觉资源。
18	虚拟短片综合项目（4 学分，72 学时）	专业拓展课程	1. 整合 AI 素材、三维建模、材质、场景、特效、引擎、渲染、后期全流程技能； 2. 分组协作完成完整商用级 VR 沉浸式短片； 3. 掌握项目分工、排期、资产交付全流程规范。	1. 虚拟短片完整项目全流程实操； 2. 团队分工协作、项目进度管控； 3. 从概念设计到成片交付完整闭环实训。	1. 虚拟视觉美术岗：全程参与短片三维视觉资产制作。 2. VR 技术影视开发岗：负责短片交互、渲染、后期制作。 3. VR 项目策划岗：统筹短片整体策划、分工与交付验收。	1. 熟练运用全部前置课程技能完成完整项目； 2. 具备团队协作、岗位协同作业能力； 3. 独立完成一套可对外展示的 VR 虚拟短片成品。

表 5：专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	三维制作技术（一）	①进行三维建模、动画等技术原理分析。 ②完成虚拟现实项目中的三维模型创建、动画制作。	教学内容： 三维建模、动画原理、软件操作及。 教学要求： 掌握三维建模与动画基础软件操作，能够完成虚拟现实项目的模型创建与动画制作。
2	三维制作技术（二）	①完成三维模型、动画等三维资产的格式优化与预处理。 ②完成各类三维资产在虚拟现实项目中的整合、调试与应用。	教学内容： VR 资产应用。 教学要求： 独立完成一套 VR 场景组件或一个简化角色，确保模型质量并适配 VR 引擎。
3	Unity3d 交互应用开发	①完成 Unity 引擎 VR 工程搭建、C#基础交互脚本编写； ②完成 VR 手柄抓取、场景传	教学内容： Unity 工程资源管理、基础组件操作、C#简易交互脚本、VR 输入硬件适配、移动端 VR 项目打包发布。

		送、UI 界面交互功能开发； ③完成轻量化移动端 VR 项目打包、设备适配与发布。	教学要求： 独立搭建完整 UnityVR 基础工程，实现抓取、传送等基础沉浸式交互功能，完成轻量化 VR 项目打包与设备调试适配。
4	PBR 材质制作	①完成 PBR 材质原理与制作流程分析； ②完成 VR 模型的 PBR 材质制作与纹理绘制； ③完成 VR 项目中材质的优化与引擎适配应用。	教学内容： PBR 物理渲染底层理论、金属/粗糙度贴图通道标准、SubstancePainter 贴图绘制、VR 材质优化、双引擎适配调试。 教学要求： 熟练操作 SubstancePainter，独立制作金属、木材、织物等三类以上写实 PBR 材质，完成材质绘制并导入 VR 引擎完成适配调试。
5	UE5 实时内容制作	①完成 UE5 地形、植被、水体全套地编系统操作； ②完成场景基础灯光、简易 Niagara 粒子、蓝图可视化交互制作； ③完成文旅、展馆大型完整虚拟场景搭建与基础调试。	教学内容： UE5 资源管理、地形地貌与植被水体绘制、基础灯光与简易粒子特效、蓝图可视化交互、展馆场景搭建综合实训。 教学要求： 独立完成完整文旅展馆场景地编搭建，运用蓝图制作场景基础交互功能，完成场景基础灯光、基础氛围调试。
6	视效合成	①完成影视合成基础理论与图层合成逻辑梳理； ②完成 VR 素材抠像、镜头跟踪、空间特效制作； ③完成三维渲染素材与全景影像整合，输出 VR 虚拟短片后期成品。	教学内容： 数字合成基础理论、图层与通道操作、镜头跟踪与抠像、空间特效制作、VR 全景影像与虚拟动画镜头合成实战。 教学要求： 掌握数字合成基础理论知识，独立完成单段虚拟镜头完整特效合成，整合三维、全景素材输出完整成片。
7	UE 高清渲染详解	①完成 UE5 高清渲染原理与技术分析； ②完成 VR 场景的高清渲染设置、光影效果调整与后处理调试； ③完成 VR 项目的高清渲染输出与性能优化。	教学内容： 全局光照、体积雾与体积光专业布光、曝光/景深/色彩分级后处理调试、VR 漫游动画与高清静帧渲染输出。 教学要求： 熟练操作 UE5 渲染工具，独立完成一个 VR 场景的光影与后处理优化，输出符合商用标准的 VR 高清视频、静帧素材，达成设计可视化目标。

八、教学进程及学时安排

本专业方向共包含 6 个学期，共包含 2664 个课时，其中公共课占比 29%，实践课时占比 66%，实习时间累计 10 个月，选修课时占比 11%，教学进程安排详见附件。

附表一：2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业教学进程及课程设置表

附表二：2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业教学周数分配表

九、基本教学条件

（一）师资队伍

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

本专业师资队伍坚持靶向对接虚拟现实制作方向人才培养需求，整体结构合理、专兼结合。现有专任教师共 25 人，生师比为 18:1，师资配置充足。教师队伍职称结构科学合理，其中教授 2 人、副教授 9 人、助教 13 人，形成良好的梯队层次。学历结构持续优化，拥有博士 1 人、硕士 10 人。特别注重“双师型”教师队伍建设，该类教师占比达 76%，具备扎实的专业理论功底与丰富的行业实践经验。

1. 专业带头人

本专业配备 4 名行业领军型专业带头人，均具有副高及以上职称或行业高端资质，在数字媒体、文旅文创、虚拟现实技术等领域深耕逾十五年，具备卓越的教学统筹、项目操盘与资源整合能力，为专业发展提供核心引领。带头人全面主持并深度参与专业建设、课程体系开发及实训基地建设，积极对接行业企业资源，推动校企协同育人机制落地；同时带领教学团队开展教学改革与科研创新，指导学生在技能竞赛、创新创业及真实项目中屡获佳绩，有效提升了人才培养质量与社会服务能力。

2. 专任教师

本专业专任教师均具备高校教师资格与行业职业资质，专业基础扎实，教学能力突出，全面负责专业建设规划、课程体系构建与教学质量监控。在教学实施中，专任教师承担专业基础理论与核心课程教学，同时统筹企业导师的实践教学安排，协同开展项目化课程开发、活页式教材建设及教学资源库共建；在教研方面，引领团队开展教学改革与技术服务，指导学生竞赛与创新实践。专任教师通过定期企业实践与横向项目参与，持续保持“双师”素质，与企业导师形成“理论主导+实践协同”的分工协作格局，保障人才培养目标的有效达成。

3. 企业导师(兼职教师)

本专业企业导师（兼职教师）团队实力雄厚，均持相关行业资质，在动画设计、数字媒体、影视特效、三维建模等领域功底扎实。核心成员从业 5 年以上，多位超 10 年，精于动画创作、UE5 场景美术、影视特效、大型视觉设计、虚拟现实内容开发及 AIGC 应用，具备虚拟现实制作方向的实践教学能力。团队参与国家级、省级重大项目数十项，涵盖电影特效、游戏 CG、赛会视觉设计及虚拟洽谈会场景搭建等，将前沿技术、行业标准与项目经验融入教学，精准对接岗位需求。团队累计获省级以上奖项 10 余项，含河南省新闻奖一等奖 2 项、“大河奖”三等奖 1 项、厦门投洽会设计银奖 1 项，行业认可度高。

兼职教师熟悉本专业人才培养目标与课程体系，承担实践课程教学、项目实训、岗位实习及毕业设计指导等工作，与专任教师优势互补，将真实项目案例和岗位标准贯穿教学全过程，切实提升学生职业能力与就业质量。

（二）教学设施

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

1. 专业教室基本条件

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

2. 校内实训基地

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

（1）虚拟现实与 AIGC 融合应用综合实训室

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

配备高性能图形工作站（CPU：R7 系列，GPU：5060 专业显卡，内存 32GB+，硬盘 1TBSSD），搭载 AI 设计工具、AIGC 生成平台及 Unity/UnrealEngine 等 XR 内容开发软件，可开展 AI 辅助视觉素材创作、虚拟形象生成、交互界面智能设计、数字海报自动化制作、VR/AR 场景建模、虚拟交互界面设计、XR 静态视觉内容制作等实训项目，助力学生熟练掌握 AI 与 XR 技术在视觉传达领域的融合应用能力；

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

（2）XR 实训影厅（300 m²）

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

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

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

3. 校外实训基地

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

（1）专属实训基地：数字影视产业实习实训基地

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

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

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

（2）核心实训基地

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

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

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

（3）实习就业基地

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

定向输送学生开展毕业实习，企业为学生配备岗位导师，提供一对一实践指导；

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

（三）教学资源

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

1. 教材选用基本要求

按国家规定规范选用教材，专业课程教材需体现本方向特点，覆盖 VR 影视视觉设计、虚拟数字人开发等新业态，融入 UE5/Unity、VR 交互 UI 设计等新技术，对标 VR 内容视觉设计、影视广电制作等新规范。

2. 图书、文献配备基本要求

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

3. 数字教学资源配置基本要求

建设动态更新、便捷使用的专业数字教学资源库，主充分利用校企合作企业资源，配备行业导师 6 名，合作开发课程 3 门，合作开发教材 1 部，合作建设实训基地 6 个，为学生提供企业真实项目案例、行业技术标准、岗位实践指导及实习就业机会。

（四）教学方法

本专业依托学院“课堂教学—艺术创作—艺术实践—市场检验”的人才培养模式，构建理论教学、专业技能训练、艺术实践深度融合、相互渗透的一体化教学体系。课程整体采用理论与实训相结合的授课形式，践行“理实一体化”核心教学模式，坚持“以项目为主线、教师为主导、学生为主体”的教学理念，结合专业特色采用多元化教学方法，具体如下：

1. 项目教学法（核心主导方法）

核心逻辑：以市场真实 VR 数字文创项目、虚拟视觉设计项目为载体，贯穿课堂教学全过程，让学生在完整的项目策划、美术制作、交互开发、落地输出全流程中掌握专业核心技术与岗位业务逻辑，贴合虚拟现实、数字文创行业“以视觉呈现、沉浸式体验、项目落地为核心”的岗位工作模式。

实施要点：项目设计对标 VR 视觉美术、VR 开发、沉浸式影视、项目策划等岗位核心需求，选取适配教学的中小型完整实战项目，如“文旅场馆 VR 沉浸式展示项目”“科普展厅虚拟交互场景制作项目”“国风游戏 VR 场景美术设计与交互开发项目”“360° 沉浸式文旅影视短片制作项目”；

分组模拟企业 VR 文创项目团队，明确“视觉美术设计师、三维建模师、VR 交互开发师、影视后期师、项目策划专员”等岗位角色，分工完成项目需求拆解、模型制作、场景搭建、交互调试、成片输出、方案汇报等工作，培养学生团队协作、项目文档撰写、岗位协同配合等职业素养；

教师以项目导师、行业导师双重身份全程跟进，重点指导学生解决三维建模优化、VR 设备适配、场景渲染调试、全景视频缝合等核心难点，最终以“项目成品输出+设计报告+成果答辩+市场适配评价”作为核心考核依据。

适配性：VR 虚拟现实制作专业注重实操落地与沉浸式视觉效果呈现，该方法有效解决学生“单项技能熟练、全流程项目整合能力薄弱、脱离市场需求”的学习痛点，是本专业人才培养的核心教学支撑方法。

2. 分层因材施教教学法（个性化能力提升方法）

核心逻辑：立足学生专业基础、审美能力、实操水平的差异化特征，兼顾专业教学共性要求与学生个性化发展需求，通过分层教学、精准赋能，让基础薄弱学生夯实技能、能力突出学生创新提升，实现全员递进式成长。

实施要点：结合学生入学基础、课堂表现、实训成果划分基础、提升、创新三个学习层级，设计阶梯式教学任务与实训目标。基础层级聚焦软件基础操作、常规建模、基础渲染等核心技能夯实，保障学生掌握岗位必备基础能力；提升层级侧重场景优化、交互功能进阶、影视调色细化等技能强化，提升作品质感；创新层级侧重国风文旅创新设计、沉浸式交互创意、个性化视觉风格打造，鼓励学生原创创新；

统一开展课堂共性教学，讲解专业基础理论、通用技术规范、行业标准要求，同时针对不同层级学生开展一对一、小组化个性化辅导，精准解决学生学习短板；结合学生特长定向培养艺术特长、专项技术能力，适配行业多元化岗位需求；

建立分层考核评价体系，摒弃统一化评价标准，针对不同层级学生设置对应的达标要求、提升指标与创新加分项，实现因材施教、精准育人。

适配性：本专业兼具艺术审美与技术实操属性，学生艺术素养、软件操作上手速度差异较大，分层因材施教可有效规避“优生吃不饱、差生跟不上”的教学问题，最大化挖掘学生潜力，适配个性化职业发展需求。

3. 讲练结合即时考评教学法（技能夯实巩固方法）

核心逻辑：打破理论讲解与实操训练脱节的教学模式，以实操训练为核心，融合理论精讲、课堂互动、即时考核，实现“学、练、评、改”闭环教学，快速巩固学生专业技能，及时纠正实操问题与设计误区。

实施要点：优化课堂教学结构，精简冗余理论讲解，聚焦核心知识点、技术要点、审美规范开展精讲，预留充足课堂时间供学生开展软件实操、美术创作、项目实训，坚持“理论精讲为辅、实操训练为主”的教学原则；

课堂全程开展互动式教学，通过现场提问、作品互评、实操演示、问题答疑等形式，调动学生课堂参与度，实时掌握学生学习情况；针对三维建模、材质烘焙、引擎搭建、影视剪辑等实操内容，学生随堂练习、教师巡回纠错，当场解决操作不规范、设计效果不达标的问题；

建立即时考核机制，每节课、每个知识点、每个实训模块完成后，通过随堂作品验收、技能抽查、小组互评、教师点评等方式完成考核，针对考核不合格的学生开展二次指导、专项补练，确保人人过关、逐项夯实。

适配性：VR 虚拟视觉制作技能实践性、规范性极强，大量软件操作、美术设计、技术调试技能需要反复实操巩固，讲练结合、即时考评的模式能够有效强化学生技能熟练度，快速纠正实操误区，夯实专业基础。

4. 启发创新递进教学法（创意与思辨能力培养方法）

核心逻辑：遵循“启发引导—范例参考—自主创新—综合评价”的递进式教学逻辑，依托经典行业范例打开学生设计思路，通过启发式提问、创意引导激发学生审美思维与创新能力，实现从模仿实操到自主原创的能力升级。

实施要点：课前结合优秀 VR 视觉作品、沉浸式影视案例、优质文创项目开展范例解析，拆解作品的视觉构图、色彩搭配、交互逻辑、制作工艺，提炼行业主流设计风格与技术思路，为学生提供参考依据；

课堂采用启发式教学，通过场景设问、创意研讨、需求分析等方式，引导学生自主思考项目设计思路、视觉呈现方案、交互优化路径，打破固定模板化创作思维；

学生在范例借鉴、基础模仿的基础上，结合文旅特色、时代审美、用户需求开展自主创新，优化作品细节、创新设计形式、丰富交互体验；

构建多元化评价体系，从技术规范、视觉审美、创意创新、落地实用性、市场适配性多个维度，开展师生互评、小组互评、行业案例对标评价，全方位提升学生创作与创新能力。

适配性：视觉传达 VR 方向兼具技术性与艺术性，行业不仅要求学生熟练掌握制作技术，更注重作品的创意性、审美性与创新性，该教学法可有效培养学生的设计思维与原创能力，适配文创行业创新发展需求。

5. 信息化+校内外实训融合教学法（实战落地赋能方法）

核心逻辑：依托信息化教学工具、数字化设计平台赋能课堂教学，联动校内实训、校外企业实践资源，打通课堂教学、校内实训、市场实践的壁垒，实现教学内容与行业前沿、市场需求精准对接，提升学生岗位实战能力。

实施要点：全面运用信息化教学手段，依托线上教学平台、虚拟仿真教学系统、数字化素材资源库开展教学，借助高清演示、线上答疑、云端素材共享、在线作品点评等功能，突破传统教学时空限制，适配数字化教学发展趋势；

整合校内实训资源，依托专业实训室、VR 设备、设计工作站开展常态化项目实训，完成基础技能训练、课程项目制作、小型文创项目开发；依托校内文创工作室、实训基地开展真题真做实训，承接校园宣传、展馆展示等校内虚拟视觉项目；

联动校外 VR 文创企业、文旅科技公司、影视传媒机构搭建实践平台，组织学生参与校外企业项目实训、行业研学、项目顶岗实践，接触行业前沿技术、商业项目标准、市场运营规则，学习企业标准化制作流程与项目落地规范；

将信息化教学成果、校内实训作品、校外实践项目成果纳入综合评价，实现线上线下融合、校内校外联动的全方位教学育人模式。

适配性：VR 数字文创行业技术迭代快、市场需求更新频繁，信息化教学可助力学生快速掌握前沿技术，校内外实训融合模式可有效弥补课堂教学与行业市场的差距，全面提升学生岗位适配度与项目落地实战能力。

（五）教学评价

教学评价立足视觉传达设计（虚拟现实制作方向）人才培养目标，建立学生综合素质评价与学业评价相结合、过程性评价与终结性评价相结合、学校评价与企业评价相结合的多元评价体系。注重学生学习过程的考核，强化增值评价，关注学生知识、能力、素质的全面提升。

具体评价指标包括：课堂出勤与参与度（10%-20%）、平时作业与阶段性任务（20%-30%）、项目实践与作品质量（30%-40%）、期末考核或综合展示（20%-30%）、职业素养与团队协作（10%）。根据不同课程类型，各指标权重适当调整。

1. 学生综合素质评价制度

思想品德鉴定合格；学业成绩、顶岗实习、实习报告合格。

2. 学生学业评价制度

（1）公共基础课

公共基础课的考核包括平时考核和期末考试。总成绩 100 分。

平时考核占期末总成绩的 50%，考核内容主要包括课堂出勤情况、作业完成情况、课堂表现、课堂测试等。

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

（2）专业基础课

专业基础课的考核主要包括平时考核和期末考试（考查）。总成绩 100 分。

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

（3）专业核心课

专业核心课的考核主要包括平时考核和期末考试（考查）。总成绩 100 分。

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

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

（4）综合实训

综合实训的考核应以实际操作考核为主，将过程考核与结果考核相结合、个人考核与小组考核相结合、企业考核与学校考核相结合，不仅评定学生的个人实践操作能力，而且评定学生在实践活动中的实训态度、实训过程中的主动性、创新性、协调能力和沟通能力。学校根据综合实训内容，以优秀、良好、中等、及格和不及格评定学生的综合实训成绩。

（5）选修课

选修课的考核采用考试、项目答辩、撰写论文、实操演练等方式进行，考核内容主要包括课堂出勤、课堂表现、阶段性任务、期末综合成果考核等。专业选修课兼顾理论拓展与实践训练，重在开拓学生视野、拓展专业思维。具体的评价方案可以参照专业基础课和专业核心课。每门专业选修课程应该以此为指导，在课程标准中制定符合课程性质和特点的多元合理的评价方案。

（6）顶岗实习

评定的主要依据是实训的态度和完成的工作量以及在实训过程中的主动性和创新性。总体上是以企业评价为主，学校评价为辅。企业评价以实际操作为主，根据企业岗位标准进行考核；学校评价则依据实习记录、实习总结报告、实习鉴定、实习出勤率等方面综合评定成绩。实习总成绩考核分为优秀、良好、及格和不及格。

优秀：实习态度认真、纪律性强，出勤率高，能优异地完成任务，达到实习大纲中规定的全部要求；能对实习内容进行全面、系统地总结，很好地把所学专业理论和知识运用到实习工作中去，对某些方面的问题有独到的见解；实习单位和实习指导老师评价高；按时提交实习报告，实习记录翔实、认真，实习报告思路清晰，观点正确，内容完整，分析问题透彻，具有一定的理论深度，质量高。

良好：实习态度端正、纪律性较强，出勤率较高，能较好地完成实习任务，达到实习大纲中规定的全部要求，得到实习单位和实习指导老师的好评；能对实习内容进行较好的总结，较好地把所学专业理论和知识运用到实习工作中去，对某些实际问题加以分析和解决；能按时提交实习成果，实习记录较详实、认真，实习报告思路较清晰，观点正确，内容完整，分析有据，质量较好。

及格：实习工作态度比较认真，纪律性一般，能基本上按实习大纲中规定的要求，完成实习任务；基本能对实习内容作总结，但不够完整、系统；基本能把所学专业理论和知识在一定程度上运用到实习工作中去，工作态度和能力的得到实习单位老师的认可；能按时完成实习记录和实习报告，但不够系统；实习报告内容相对完整，思路清楚，能较有条理地分析问题。

不及格：实习工作态度不认真，纪律性差，未能按要求完成实习任务，实习单位和指导老师评价较差；在实习过程中弄虚作假；实习记录和实习报告质量较差；未交实习报告或实习报告内容不完整，思路不清楚，说理不充分，分析问题观点不明，或出现常识性错误；参加顶岗实习时间未超过全部实习时间二分之一者。

十、质量管理

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

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

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

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

十一、毕业要求

（一）学分要求

本专业总学分 147 学分，其中，公共基础课程 43 学分；专业课程 66 学分；综合实践 38 学分。学生在校期间须修满毕业最低学分 137 学分，同时需独立完成一项 AI 漫剧或原创建模短片创作作品，各项要求达标后方可准予毕业。

（二）课程考核

所有课程考核成绩需达到合格标准（通常为 60 分及以上），公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程及综合实践课程均须按规定完成；须通过毕业设计（论文）答辩，且毕业设计作品须符合选题要求、成果规范与质量评价标准。

（三）实践环节要求

1. 顶岗实习

第三学年需完成不少于 6 个月的校外企业顶岗实习，实习岗位须与虚拟现实制作方向相关（如 VR 场景建模、XR 内容制作、虚拟数字人开发、AIGC 视觉设计、影视后期特效、新媒体视觉运营等）。实习期间需按周提交实习日志，完成实习总结报告，并通过企业导师与校内指导教师的双重考核，考核成绩达到合格及以上。

1. 项目实训

参与至少 2 个综合性项目实训（如特效场景项目设计、虚拟短片综合制作、品牌数字化视觉设计、AIGC 辅助短视频创作等），要求独立完成或团队协作完成从需求分析、创意策划、技术实现到成果展示的全流程，并提交项目作品、设计报告及过程性文档。

1. 技能竞赛

鼓励积极参与省级及以上数字媒体、虚拟现实、视觉传达设计类技能大赛或创新创业竞赛，获奖经历可作为学分置换、评优评先或毕业设计替代的重要依据。

（四）毕业设计与答辩

1. 选题要求

毕业设计选题应紧密结合行业真实需求，聚焦虚拟现实制作方向，如虚拟展厅/景区视觉设计、XR 交互广告设计、虚拟数字人 IP 形象设计、AIGC 辅助文旅视觉设计、沉浸式文化展演视觉系统设计等，体现技术应用与文化创意的深度融合。

2. 成果形式

提交完整的设计作品（如可运行的 VR/XR 场景、交互原型、数字海报/视频、3D 渲染作品、虚拟数字人模型等）及设计报告（包含需求分析、设计思路、创意过程、技术实现、测试优化、效果评估、应用前景等），鼓励形成可落地、可展示、可推广的完整成果。

3. 答辩考核

由校企专家组成的评审组对毕业设计的选题价值、设计创新性、技术实现度、文化价值表达、成果完整度及答辩表现等进行综合评定，答辩成绩需达到合格标准。

（五）其他要求

鼓励学生在校期间取得与本专业紧密相关的职业资格证书、职业技能等级证书（如数字创意建模职业技能等级证书等）。经专业建设委员会评估后，可按规定替代相关专业任选课程学分。

洛阳文化旅游职业学院 2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业人才培养方案

附表一

2026级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业教学进程及课程设置表																
二级学院：数字与智能技术应用学院							学制：三年 填报人：董文林						负责人：杜伟克			
课程模块	课程类型	课程编码	课程名称	学时分配			学期及周学时数						学分	考核方式	备注	
				总学时	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六				
公共基础课程模块	思政课程	160008-160011	形势与政策	18	12	6	0.25	0.25	0.25				1	考查		
		160004	思想道德与法治	54	36	18		3					3	考试		
		160005	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	36	24	12	2						2	考试		
		160007	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	54	45	9			3				3	考试		
		160016	国家安全教育☆	18	8	10				1			1	考查		
	公共必修课程	130055-130056	大学体育☆	108	12	96	2	2	2				6	考试		
		150003	军事理论（国防教育）	36	16	20	2						2	考查	学生中心军训	
		120237	大学生心理健康教育	36	24	12		2					2	考查		
		150033-150036	劳动教育	36	6	30	0.5	0.5	0.5	0.5			2	考查		
	公共限定必修课程	150029-150030	中华优秀传统文化（文学）☆	72	44	28	2	2					4	考查		
		150007-150010	大学英语☆	144	72	72	2	2	2	2			8	考查		
		190204-190205	人工智能通识课	72	18	54	2	2					4	考查		
		190184, 190199	大学生职业生涯规划 and 就业指导	18	6	12	0.5	0.5					1	考查		
		190206-190207	大学生创新创业基础	18	12	6			0.5	0.5			1	考查		
		公共必修小计			720	335	385	13.25	14.25	8.25	4.25	0	0	40		
		公共选修课程	16006	四史	18	12	6				1			1	考查	
			120780	艺术审美（鉴赏）	36	24	12	0.5	0.5	0.5	0.5			2	考查	网络选修
	公共选修小计			54	36	18	0.5	0.5	0.5	1.5	0	0	3			
	公共基础课程合计			774	371	403	13.75	14.75	8.75	5.75	0	0	43			
	专业课程模块	专业必修课	190306	艺术设计基础	36	27	9	2						2	考试	
190307			美术基础	72	36	36	4						4	考查		
190308			影视视听语言	108	54	54	6						6	考查		
190309			AIGC与数字影像基础	36	18	18		2					2	考查	本课程融入AIGC技术	
190310			影视剪辑	36	18	18		2					2	考查		
190107			虚拟现实概述	18	18	0		1					1	考试		
190311			三维制作技术（一）*	54	18	36		3					3	考试		
190312			三维制作技术（二）*	72	36	36			4				4	考查		
190313-190315			Unity3d交互应用开发 *	108	54	54			6				6	考查		
190314-190315			PBR材质制作*	144	54	90			4	4			8	考试		
190316			UE5实时内容制作*	72	36	36			4				4	考查		
190317			UE高清渲染详解 *	72	36	36			4				4	考试		
190318		视效合成*	108	36	72			6				6	考查			
专业必修课小计			936	441	495	12	8	14	18	0	0	52				
专业选修课		190319	三维资产建模与AIGC辅助	72	18	54		4					4	考查		
		190320	VR交互与影像叙事	36	18	18		2					2	考查		
		190321	虚拟场景搭建与材质表现	36	18	18			2				2	考查		
		190322	特效场景项目实训	36	9	27			2				2	考查		
		190323	虚拟短片综合项目	72	9	63				4			4	考查		
		专业选修课小计			252	72	180	0	6	4	4	0	0	14		
	专业课程合计			1188	513	675	12	14	18	22	0	0	66			
	综合实践模块		军事技能	36	0	36	36						2	考查	军事技能训练21节	
		认识实习（实训）	72	0	72	18	18	18	18			4	考查	1-4学期均开设，共计至少8周。		
		安全教育	36	0	36	9	9	9	9			1	考查	每月两次，利用业余时间。		
		社会实践	54	0	54	9	18	9	18			3	考查	寒假一周，暑假两周。		
		毕业设计	72	18	54						72	4	考查			
		岗位实习	432	0	432					270	162	24	考查			
综合实践合计			702	18	684	72	45	36	45	270	234	38		课程按教学周计算，换算为学期总课时		
学时、学分总计				学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六	学分	总计为：公共基础课程合计、专业课程合计，综合实践合计三项之和，并计算理论合和实践学时占从学时百分比。		
				2664	902	1762	535.5	562.5	517.5	544.5	270	234	147			
				百分比	33.86%	66.14%	20.10%	21.11%	19.43%	20.44%	#####	8.78%				
公共基础课占总学时百分比				29%												
选修课占总学时百分比				11%												
实践教学占总学时百分比				66%												
开设课程门数				40												
考试课程门数				9												

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

附表二

2026 级视觉传达设计（虚拟现实制作方向）专业学期教学周数分配表

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

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

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