

虚拟现实技术应用专业人才培养方案 (三年制)

编制人：陈立鹏（湄洲湾职业技术学院）

林歆彧（湄洲湾职业技术学院）

马安萍（湄洲湾职业技术学院）

薛丽芳（湄洲湾职业技术学院）

陈琳（湄洲湾职业技术学院）

张晗娟（湄洲湾职业技术学院）

林浩（湄洲湾职业技术学院）

陈曦（湄洲湾职业技术学院）

颜舒泓（湄洲湾职业技术学院）

编制单位：工艺美术系（院）

编制日期：2026年6月

审核人：林碧莲

专业负责人：马安萍

系院负责人：严武

虚拟现实技术应用专业（三年制）

人才培养方案内容提要

适用专业	虚拟现实技术应用		专业代码	510208																	
适用年级	2026级		基本修业年限	三年																	
培养类型	普通高职		所在专业群名称																		
入学要求	中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学历																				
开设课程总门数	57	开设公共课 总门数	25	开设专业课 总门数	32																
专业基础课 总门数	8	专业基础课总门数是否满足6-8门要求			<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
专业核心课 总门数	6	专业核心课总门数是否满足6-8 门要求			<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
总学时数	2652	总学时数是否满足3年制最低2500学时			<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
公共基础课 学时数	768	公共基础课 学时占比	28.96%	公共基础课学时 占比是否满足最低25%要求	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
选修课 学时数	410	选修课学时 占比	15.46%	选修课学时占比 是否满足最低10%要求	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
实践教学 学时数	1510	实践教学总 学时数占比	56.94%	实践教学总学时 占比是否满足最低50%要求	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否																
毕业要求	<p>本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：</p> <p>(一)学时学分要求</p> <p>学生在学校规定年限内，修满专业人才培养方案规定的学时学分，完成规定的教学活动，必修课全部及格，选修课完成最低学分。具体如下：</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">序号</th> <th style="width: 40%;">课程类型</th> <th style="width: 20%;">应修学分</th> <th style="width: 30%;">应修学时</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>公共基础课程</td> <td style="text-align: center;">47</td> <td style="text-align: center;">768</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>专业课程</td> <td style="text-align: center;">91</td> <td style="text-align: center;">1884</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">合计</td> <td style="text-align: center;">138</td> <td style="text-align: center;">2652</td> </tr> </tbody> </table> <p>(二)其他要求</p>					序号	课程类型	应修学分	应修学时	1	公共基础课程	47	768	2	专业课程	91	1884	合计		138	2652
序号	课程类型	应修学分	应修学时																		
1	公共基础课程	47	768																		
2	专业课程	91	1884																		
合计		138	2652																		

1. 毕业应达到的素质、知识、能力等要求详见培养目标与规格。
2. 达到《国家学生体质健康标准》及阳光健康跑相关要求。
3. 取得 1 本及以上与本专业相关的职业技能等级（资格）证书（详见下表）：

序号	证书名称	证书等级	颁证单位
1	虚拟现实工程技术 人员-虚拟现实内容 设计	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
2	室内装饰设计师	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
3	互联网营销师	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
4	Photoshop 图形图像 应用技术	中、高级	莆田市技能鉴定指导中心

4. 获得 1 项院级及以上比赛奖状或参与 1 项院级及以上活动（示例如下）：

序号	赛事名称	活动名称
1	虚拟现实设计与制作	海峡两岸师生妈祖文化研习夏令营
2	数字化产品设计与开发	“海祭妈祖”大典及文化系列活动
3	花艺	“春祭妈祖”大典及文化系列活动
4	茶艺	妈祖文化论坛志愿者服务
5	世界职业院校技能大赛：新一代信息技术赛道	校运动会
6	三维数字化创新设计大赛	校园文化节活动
7	创新创业大赛（包括但不限于：大学生创新大赛、挑战杯、创青春等）	心理健康系列活动、爱心节应急救护活动、无偿献血活动、毕业设计展等

虚拟现实技术应用专业人才培养方案

（三年制）

一、专业名称及代码

1.专业名称：虚拟现实技术应用

2.专业代码：510208

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学历。

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向与职业能力分析

（一）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）	职业技能等级（资格）证书举例
电子与信息大类（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（4-04-05-11）、虚拟现实工程技术人员 S（2-02-38-07）、数字孪生应用技术员 S（4-04-05-10）、数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07）	虚拟现实与增强现实引擎应用、建模和动画、界面交互、软硬件系统搭建	数字创意建模 虚拟现实工程技术人员-虚拟现实内容设计（三级） Photoshop 图形图像应用技术 互联网营销师（三级）

（二）职业能力分析

序号	岗位层次	职业岗位名称	典型工作任务	职业主要能力	对应核心课程	对应核心赛事	对应职业技能等级（资格）证书
1	目标岗位	虚拟空间设计师	分析项目需求，确定虚拟空间主题与风格；进行空间布局规划、场景元素设计；与开发团队协作，确保设计方案可实现	具备扎实的空间设计基础，熟悉色彩、构图原理；熟练使用 3ds Max 等建模软件；有良好的创意构思与沟通能力	虚拟现实高级模型制作 虚拟空间设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建省教育厅	数字创意建模
2		虚拟空间开发工程师	负责虚拟空间项目的程序开发，实现场景交互功能；优化虚拟空间性能，保障流畅运行；整合各类资	精通 C#、JavaScript 等编程语言；熟练掌握 Unity 或 Unreal Engine 开发引擎；具备良好的算法设计与逻辑	虚拟现实引擎技术（Unity） 虚幻引擎技术（UE5） 界面交互设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建	虚拟现实工程技术人员-虚拟现实内容设计（三

		员	源,完成项目的最终搭建	思维能力;能解决开发过程中的技术难题		省教育厅	级)
3		虚拟空间美术设计师	承担虚拟空间场景建模、角色建模任务;绘制材质纹理,营造逼真视觉效果;进行灯光布局,增强空间氛围感	熟练运用 3ds Max、ZBrush 等建模软件进行高精度建模;精通 Photoshop 进行纹理绘制;掌握 V-Ray、Arnold 等渲染器;熟悉灯光的光影原理	虚拟现实高级模型制作 虚拟空间设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建省教育厅	Photoshop 图形图像应用技术
5	发展岗位	虚拟空间项目主管	统筹虚拟空间项目的全流程,制定项目计划;协调团队成员工作,合理分配资源;把控项目进度、质量与成本,与客户沟通项目需求	具备项目管理专业知识,熟悉项目管理流程与方法;有优秀的组织协调和沟通能力;能够进行成本核算与风险评估	VR 全景技术 虚拟现实高级模型制作 虚拟空间设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建省教育厅	互联网营销师-视频创推员(三级)
6		室内 VR 设计师	结合客户需求进行室内空间的 VR 设计;运用 3D 建模和虚拟现实技术展示设计方案;与施工团队协作,保障设计方案的实施	熟悉室内设计原理与规范;熟练使用 3ds Max、SketchUp 等室内设计软件;掌握 VR 室内设计工具和展示技术	虚拟现实高级模型制作 虚拟空间设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建省教育厅	数字创意建模
7	迁移岗位	数字展览展示设计师	负责数字展览展示项目的创意策划与空间设计;运用虚拟现实等技术打造沉浸式展览体验;协调展品展示与技术实现,完成项目落地	具备展览展示设计基础,熟悉数字媒体技术;掌握虚拟现实技术在展览中的应用方法;有良好的创意策划与沟通协调能力	虚拟现实引擎技术 (Unity) 虚幻引擎技术 (UE5) 界面交互设计	福建省职业技能大赛+虚拟现实设计与制作+福建省教育厅	虚拟现实工程技术人员-虚拟现实内容设计(三级)

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

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,面向软件与信息技术服务、文化艺术等行业的虚拟现实与增强现实引擎应用、建模和动画、界面交互、软硬件系统搭建等技术领域,能够从事虚拟空间的设计、制作、调试等工作的高技能人才。

(二) 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,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) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

(3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、外语（英语等）、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；

(5) 掌握虚拟现实与增强现实主流引擎的渲染、交互技术、三维建模及动画、界面绘制及交互、软硬件环境的配置等方面的专业基础理论知识；

(6) 掌握使用虚拟现实与增强现实主流引擎或专业材质、贴图、渲染软件制作材质、贴图和特效，以及优化和渲染模型等技术技能；

(7) 掌握使用虚拟现实与增强现实主流引擎开发调试交互功能、连接应用主流工具包和常用显示设备的技术技能；

(8) 具有使用主流建模软件及插件创建多边形低、中、高模型的能力；

(9) 具有模型绑定和动画调节基础技术及在引擎内对动画进行剪辑、合成等交互控制的能力；

(10) 具有交互逻辑设计、界面元素绘制、界面动效制作和优化等基础技术及在引擎中实现交互功能的能力；

(11) 具有搭建、维护、检测常用的虚拟现实与增强现实软硬件环境的能力；

(12) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

(13) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

(14) 掌握体育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；具备一定的心理调适能力；

(15) 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；

(16) 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。

六、课程设置与要求

(一) 公共基础课程

序号	课程名称	学分	学时	开设学期
1	形势与政策	1	16	第一至二学期
2	思想道德与法治	3	48	第一学期
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	第二学期
4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	第一学期
5	中华民族共同体概论	1	16	第二学期
6	国家安全教育	1	16	第二学期
7	大学生体育与健康 1	1	22	第一学期
	大学生体育与健康 2	2	32	第二学期
	大学生体育与健康 3	1.5	26	第三学期
	大学生体育与健康 4	1.5	28	第四学期
8	大学英语 1	3.5	56	第一学期
	大学英语 2	4	72	第二学期
9	艺术与审美	1	16	第二学期或第三学期
10	中华优秀传统文化	1	16	第三学期或第四学期
11	大学语文（应用文写作）	1	16	第二学期或第三学期
12	创新创业基础	2	32	第一学期
13	军事理论	2	36	第一学期
14	职业生涯规划与就业指导	2	32	第一学期和第四学期
15	劳动教育	1	16	第二学期
16	大学生心理健康教育	2	32	第一至第二学期
17	大学生安全教育	2	32	第一至第二学期
18	信息技术与人工智能	3	48	第一学期或第二学期
19	“四史”课程	1	16	第二学期或第四学期

(二) 专业课程

1.专业基础课程

序号	课程名称	学分	学时	开设学期
1	3D 打印技术●	2	36	第三学期
2	知识产权与保护●	1	18	第四学期
3	AIGC 应用●	2	36	第三学期
4	美术与构成基础	3	48	第一学期
5	虚拟现实软件基础（1）-Photoshop	2	36	第一学期
6	虚拟现实技术概论	2	36	第一学期
7	虚拟现实软件基础（2）-3dsmax	4	72	第二学期
8	程序设计基础	4	72	第二学期

2.专业核心课程

序号	课程名称	学分	学时	开设学期
1	虚拟现实高级模型制作	4	72	第三学期
2	虚拟现实引擎技术（Unity）	4	72	第三学期
3	虚幻引擎技术（UE5）	4	72	第三学期
4	界面交互设计	4	72	第四学期
5	◆VR 全景技术	4	72	第四学期
6	◆虚拟空间设计	4	72	第四学期

3.专业拓展课程

序号	课程名称	学分	学时	开设学期
1	AI 与虚拟现实技术	2	36	第三学期
2	数字室内空间基础	3	54	第二学期
3	▲虚拟现实技术应用（一）	3	54	第四学期
4	▲虚拟现实技术应用（二）	3	54	第五学期
5	课程一	2	36	第三学期
6	课程二	2	36	第四学期
7	课程三	2	36	第四学期
8	课程四	2	36	第五学期
9	课程五	2	36	第五学期

4.集中实践课程

序号	课程名称	学分	学时	开设学期
1	军事技能	3	78	第一学期
2	认识实习	1	26	第一学期

3	毕业设计	4	104	第五学期
4	岗位实习	20	520	第六学期
5	思政课实践	1	16	第二学期
6	艺术实践	1	16	第五学期
7	写实场景模型制作综合实训	1	26	第三学期
8	Unity3D 综合项目实训	1	26	第四学期
9	专题设计（课证融通课程）	2	52	第五学期

（三）课程内容要求（见附件）

七、教学计划总体安排

(一) 教学进程安排表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	学分	学时分配			各学期周学时分配						授课方式	考核方式	
					合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六			
								20W 【14W】	20W 【18W】	20W 【18W】	20W 【18W】	20W 【14W】	20W 【20W】			
公共基础课程	公共基础必修	1	思想道德与法治	3	48	40	8	4*12W							②	考试
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4	2*14W+4							②	考试
		3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8		4*12W						②	考试
		4	形势与政策	1	16	16	0	4*2W	4*2W	√	√	√	√		③	考试
		5	中华民族共同体概论	1	16	16	0		2*8W						③	考查
		6	军事理论	2	36	34	2	2*2W+32							③	考查
		7	大学生心理健康教育	2	32	16	16	2*6W	2*10W						②	考查
		8	职业生涯规划与就业指导	2	32	16	16	2*6W			2*10W				②	考查
		9	劳动教育	1	16	12	4		2*8W						③	考查
		10	创新创业基础	2	32	16	16	2*8W+16							③	考查
		11	大学生体育与健康	6	108	0	108	2*11W	2*16W	2*13W	2*14W				②	考试
		12	大学英语 1	3.5	56	36	20	4*14W							②	考试

		13	大学英语 2	4.5	72	36	36		4*18W				②	考试	
		14	大学语文	2	32	32	0	2*16W					②	考试	
		15	国家安全教育	1	16	16	0		2*8W				②	考试	
		公共基础必修小计		36	592	354	238	21	13	2	3				
公共基础 限选	16	“四史”课程		1	16	16	0				2*8W		①	考查	
	17	信息技术与人工智能		3	48	8	40		4*12W				②	考查	
	18	中华优秀传统文化		1	16	16	0			2*8W			②	考查	
	19	艺术与审美		1	16	16	0			2*8W			②	考查	
	20	大学生安全教育		2	32	16	16	2*8W	2*8W				③	考试	
		公共基础限选小计		8	128	72	56	1	4	2	2				
公共基础 任选	21	人文艺术类课程		1	16	12	4		√	√	√	√	√	③	考查
	22	社会认识类课程		1	16	12	4		√	√	√	√	√	③	考查
	23	工具类课程		1	16	12	4		√	√	√	√	√	③	考查
	24	科技素质类课程		1	16	12	4		√	√	√	√	√	③	考查
	25	创新创业类课程		1	16	12	4		√	√	√	√	√	③	考查
		公共基础任选小计（至少选修3类， 每类至少选修1门，至少3学分）		3	48	36	12		1	1	1	1	1		
		公共基础课程合计		47	768	462	306	22	18	5	6	1	1		
专业 基础 必	26	3D 打印技术●		2	36	24	12			4*9W			②	考查	
	27	知识产权与保护●		1	18	12	6				2*9W		②	考查	
	28	AIGC 应用●		2	36	24	12			4*9W			②	考查	
	29	美术与构成基础		3	48	32	16	12*4W					②	考查	
	30	虚拟现实软件基础（1）		2	36	24	12	4*9W					②	考试	

修		-Photoshop												
	31	虚拟现实技术概论	2	36	24	12	4×9W						②	考试
	32	虚拟现实软件基础(2) -3dsmax	4	72	48	24		12×6W					②	考试
	33	程序设计基础	4	72	48	24		9×8W					②	考试
专业基础必修小计(群共享课程用“●”标注)			20	354	236	118	8	8	4	1				
专业 核 心 必 修	34	虚拟现实高级模型制作	4	72	48	24			8×9W				②	考查
	35	虚拟现实引擎技术 (Unity)	4	72	48	24			8×9W				②	考查
	36	虚幻引擎技术(UE5)	4	72	48	24			18×4W				②	考查
	37	界面交互设计	4	72	48	24				8×9W			②	考查
	38	◆VR全景技术	4	72	48	24				8×9W			②	考查
	39	◆虚拟空间设计	4	72	48	24				12×6W			②	考查
专业核心必修小计(至少开设2门-3门融入创新教育相关专业课程,并用“◆”标注专创融合课程)			24	432	288	144	0	0	12	12				
专业	40	AI与虚拟现实技术	2	36	24	12			9×4W				②	考查

拓展 限选	41	数字室内空间基础	3	54	36	18			9×6W				②	考查
	42	▲虚拟现实技术应用 (一)	3	54	36	18				9×6W			②	考查
	43	▲虚拟现实技术应用 (二)	3	54	36	18					6×9W		②	考查
专业拓展限选小计			11	198	132	66	0	0	5	3	4			
专业 拓展 任选	44	课程一	2	36	24	12			12×3W				②	考查
	45	课程二	2	36	24	12				4×9W			②	考查
	46	课程三	2	36	24	12				4×9W			②	考查
	47	课程四	2	36	24	12					4×9W		②	考查
	48	课程五	2	36	24	12					4×9W		②	考查
专业拓展任选小计（至少选修2学分）			2	36	24	12	0	0	2	2	6			
集中 实践 必修	49	军事技能	3	78	0	78	3W						②	考查
	50	认识实习	1	26	0	26	1W						③	考查
	51	毕业设计	4	104	0	104					4W		②	考查
	52	岗位实习	20	520	0	520						20W	③	考查
	53	思政课实践	1	16	0	16		4*4W					②	考查

	54	艺术实践	1	16	0	16					2*8W		②	考查
	55	写实场景模型制作综合实训	1	26	0	26			1W				②	考查
	56	Unity3D 综合项目实训	1	26	0	26				1W			②	考查
	57	专题设计（课证融通课程）	2	52	0	52					2W		②	考查
	集中实践必修小计		34	864	0	864								
	专业课程合计		91	1884	680	1204								
合计	课内周学时						30	27	28	24	12	20		
	总学分/总学时数		138	2652	1142	1510								

(二) 课程学时比例

课程类别	课程性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
			讲授	实践	总学时	
公共基础课程	公共基础必修	36	354	238	592	22.32%
	公共基础限选	8	72	56	128	4.83%
	公共基础任选	3	36	12	48	1.81%
	小计	47	462	306	768	28.96%
专业课程	专业基础必修	20	236	118	354	13.35%
	专业核心必修	24	288	144	432	16.29%
	专业拓展限选	11	132	66	198	7.47%
	专业拓展任选	2	24	12	36	1.36%
	集中实践必修	34	0	864	864	32.58%
	小计	91	680	1204	1884	71.04%
合计		138	1142	1510	2652	

(三) 教学计划安排 (按周安排)

学年	学期	军事技能	课堂教学	考试	劳动	集中性实训实习实践	毕业设计	岗位实习	机动	周数	备注
一	1	3	14	1	√				2	20	1. 入学教育结合军事技能安排; 2. 社会实践结合认识实习安排; 3. 毕业设计结合岗位实习安排。
	2		18	1	√				1	20	
二	3		17	1	√	1			1	20	
	4		17	1	√	1			1	20	
三	5		12	1	√	2	4		1	20	
	6							20		20	
合计										120	

八、实施保障

(一) 师资条件

虚拟现实技术应用专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业教研机制。

1、专人教师

现有校内专任教师 9 人，其中高级职称 2 人，中级职称 4 人，初级职称 3 人。高级职称占主讲教师比例 22%；“双师”素质教师 9 人，占 100%；具有行业企业生产一线工作经历的达 75%。专任教师中，考评员 2 人。承担省级虚拟仿真实训

基地建设项目 1 项；负责校级精品资源共享课程 3 门；专业教学团队编写校企合作教材 10 多门，出版教材 3 门。

表 1 专业专任教师情况一览表

序号	姓名	学历	学位	专业技术职务	职业资格	是否双师型	拟任课程
1	陈立鹏	研究生	硕士	副教授	高级工艺美术师	是	虚拟现实高级模型制作
2	薛丽芳	本科	硕士	副教授	高级工艺美术师	是	美术与构成基础
3	马安萍	本科	学士	讲师	助理工艺美术师	是	虚拟现实技术概论
4	林歆戔	研究生	硕士	讲师	助理工艺美术师	是	虚拟现实技术应用（一）
5	陈琳	本科	学士	讲师		是	虚拟空间设计
6	张晗娟	本科	学士	讲师		是	虚拟现实软件基础（2）-3dsmax
7	林浩	研究生	硕士	助教		是	程序设计基础
8	陈曦	研究生	硕士	助教		是	虚拟现实软件基础（1）-Photoshop
9	颜舒泓	研究生	硕士	助教		是	界面交互设计

2、专业带头人

陈立鹏，男，副教授，虚拟现实技术应用专业带头人。从事虚拟现实技术应用教学和科研工作，主讲虚拟现实高级模型制作、虚拟空间设计等课程；多篇论文在国内中文核心期刊、本科学报、省级及以上刊物发表，主持、参与省级及以上课题 3 项；指导学生参加福建省职业院校技能大赛获一等奖 2 次，二等奖 3 次，三等奖 1 次。

3、本专业兼职教师

本专业校外兼职教师 3 人，专兼教师比例 3: 1。均为具有本科及以上学历、中级及以上专业技术职称、在设计领域的企业工作 5 年以上的从业经验、熟悉虚拟现实技术应用工作流程的设计师、技师以及一线操作人员。并具备良好的语言表达能力，能够热心指导和关心学生，能够带领和指导学生完成教学任务。

表 2 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	陈炳鹏	本科	学士	设计师	工艺美术师	莆田市溯元时创设计工作室	虚拟现实引擎技术

							(Unity)
2	陈永铭	本科	学士	设计师		福建理工大学	AI 与虚拟现实技术
3	李伟剑	本科	学士	一级技师		个人设计师	艺术实践
4							

(二) 教学设施

1、校内实训条件

虚拟现实技术应用专业现拥有 1 个省级示范实训基地，拥有理实一体实训室、室内装饰仿真模拟实训室、效果图制作实训室、光环境实训室、虚拟仿真实训室等 5 个实训室，面积达 800 余平方米。在建省级虚拟仿真实训基地 1 项。

表 3 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训基地(室)名称	实验实训室功能(承担课程与实训实习项目)	面积、主要实验(训)设备名称及价值	工位数(个)	对应课程
1	理实一体实训室	虚拟现实技术概论、模型制作、数字室内空间基础实训	150m ² 、装饰材料样板等 估值 10 万	50	虚拟现实技术概论 模型设计与制作
2	室内装饰仿真模拟实训室	虚拟空间设计、写实场景模型制作综合实训	190m ² 、电脑 50 台等 估值 60 万	50	虚拟空间设计 写实场景模型制作综合实训
3	效果图制作实训室	虚拟现实软件基础(1)-Photoshop、虚拟现实软件基础(2)-3dsmax	150m ² 、电脑 50 台等 估值 25 万	50	虚拟现实软件基础(1) -Photoshop 虚拟现实软件基础(2) -3dsmax
4	光环境实训室	美术与构成基础、虚拟现实技术应用实训	160m ² 、灯光照明系统 估值 30 万	50	美术与构成基础 虚拟现实技术应用实训
5	虚拟仿真实训室	虚拟现实引擎技术(Unity)、虚幻引擎技术(UE5)、界面交互设计、VR 全景技术实训	150m ² 、电脑 35 台等 估值 100 万	35	虚拟现实引擎技术(Unity) 虚幻引擎技术(UE5) 界面交互设计 ◆VR 全景技术

备注：工位指数指一次性容纳实验、实训项目学生人数。

2、校外实训基地

虚拟现实技术应用专业目前与福建省三福古典家具有限公司、福建华名华居家居股份有限公司等周边多家知名企业建立校外实训基地，为企业员工培训、共同开发科研项目等形式促进校企间深度合作，在办学体制创新、管理制度完善、运行机制改革进行探索、积极寻求适合本专业的发展途径。

表 4 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	福建省三福古典家具有限公司	顶岗实习	20
2	福建华名华居家居股份有限公司	顶岗实习	20
3			

备注：工位数指一次性容纳实验、实训项目学生人数。

（三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1.教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2.图书文献基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：房屋建筑工程制图统一标准、建筑制图标准、房屋建筑室内装饰装修制图标准、室内设计资料集等室内设计师必备资料，以及两种以上建筑室内设计专业学术期刊和有关建筑室内设计的实务案例类图书。

3.数字教学资源基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

表 5 教学课程学习资源一览表

序号	课程名称	空间学习资源地址	其它学习资源
1	模型设计与制作	超星云平台	
2	图形图像处理	超星云平台	

2.主要课程推荐教材

表 6 课程推荐教材一览表

课程名称	教材名称	作者	出版单位	出版时间
程序设计基础	C 语言程序设计 (第二版)	张小梅	北京出版社	2024
虚拟现实软件 基础 (2)-3dsmax	中文版 3ds Max 案例与 实训教程 第 2 版	崔丹丹	机械工业出版社	2025

(四) 教学方法

1、充分利用信息技术手段和网络教学资源（国家精品在线开放课程、中国大学慕课平台、省级在线开放课程）开展教学。

2、建议采取启发式、参与式、讨论式和探究式的教学方法，并且以学生为主，分层次、分小组进行教学，做到针对不同教学对象和教学内容灵活施教。教师要对教学成果进行评价和展示，以达到提高教学效果的目的。

3、结合爱课程、智慧职教、职教云等平台，实施线上线下混合式教学法，包括以下环节：课前：教师按照标准准备课前学习资源并在平台发布；教师线上指导学生完成课前线上资源学习、讨论，在此基础上，学生完成课前线上作业，教师记录学生线上学习难点。

课中：根据学生课前学习中的疑难点，教师有针对性地进行讲解，通过“课中讨论”、“头脑风暴”、“提问”、“测试”、“小组 PK”等方式帮助学生进一步掌握教学内容。

课后：教师发布课后学习任务，并线上回答学生疑问，与学生进行实时讨论。

4、促进书证融通。实施职业技能等级证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学。

(五) 质量保障

1.建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计等专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展

公开课、示范课等教研活动。

3.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4.专业教研室应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。结合学院建设的教学质量诊改平台，从学生入口、培养过程、出口三方面着手，开展多维度监测，对教师的教学质量进行多维度评价，加强专业调研，更新人才培养方案，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

九、毕业要求

本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

(一)学时学分要求

学生在学校规定年限内，修满专业人才培养方案规定的学时学分，完成规定的教学活动，必修课全部及格，选修课完成最低学分。具体如下：

序号	课程类型	应修学分	应修学时
1	公共基础课程	47	768
2	专业课程	91	1884
	合计	138	2652

(二)其他要求

1. 毕业应达到的素质、知识、能力等要求详见培养目标与规格。
2. 达到《国家学生体质健康标准》及阳光健康跑相关要求。
3. 取得 1 本及以上与本专业相关的职业技能等级（资格）证书（详见下表）：

序号	证书名称	证书等级	颁证单位
1	虚拟现实工程技术 人员-虚拟现实内容 设计	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
2	室内装饰设计师	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
3	互联网营销师	四、三级	莆田市技能鉴定指导中心
4	Photoshop 图形图像 应用技术	中、高级	莆田市技能鉴定指导中心

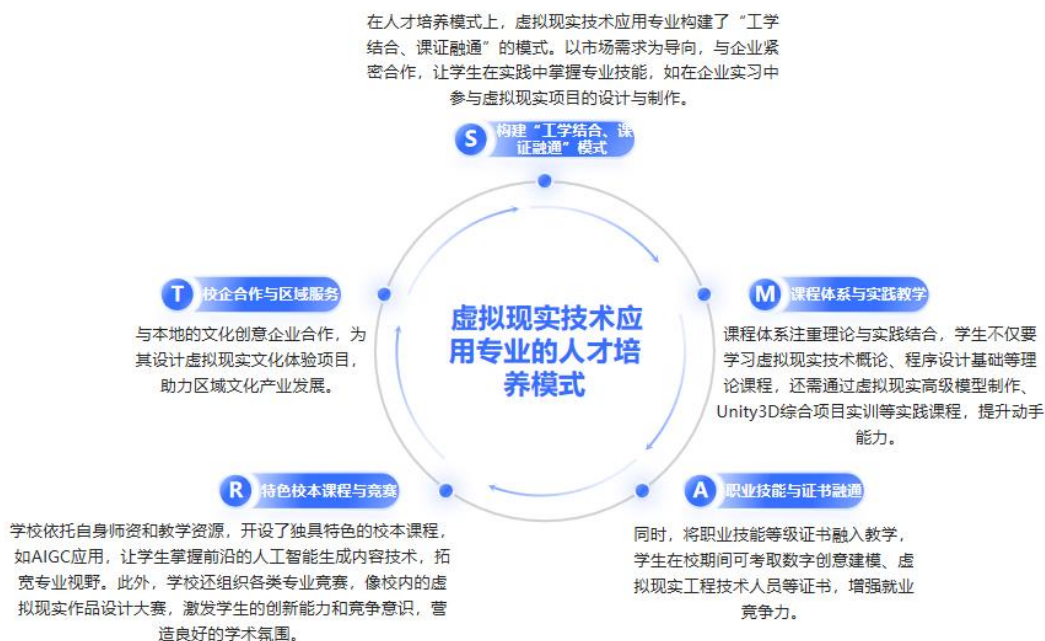
4. 获得 1 项院级及以上比赛奖状或参与 1 项院级及以上活动（示例如下）：

序号	赛事名称	活动名称
1	虚拟现实设计与制作	海峡两岸师生妈祖文化研习夏令营
2	数字化产品设计与开发	“海祭妈祖”大典及文化系列活动
3	花艺	“春祭妈祖”大典及文化系列活动
4	茶艺	妈祖文化论坛志愿者服务
5	世界职业院校技能大赛：新一代信息技术赛道	校运动会
6	三维数字化创新设计大赛	校园文化节活动

7	创新创业大赛（包括但不限于：大学生创新大赛、挑战杯、创青春等）	心理健康系列活动、爱心节应急救护活动、无偿献血活动、毕业设计展等
---	---------------------------------	----------------------------------

十、办学特色（包括人才培养模式、校本特色、区域特色描述）

在人才培养模式上，虚拟现实技术应用专业构建了“工学结合、课证融通”的模式。以市场需求为导向，与企业紧密合作，让学生在实践中掌握专业技能，如在企业实习中参与虚拟现实项目的设计与制作。课程体系注重理论与实践结合，学生不仅要学习虚拟现实技术概论、程序设计基础等理论课程，还需通过虚拟现实高级模型制作、Unity3D 综合项目实训等实践课程，提升动手能力。同时，将职业技能等级证书融入教学，学生在校期间可考取数字创意建模、虚拟现实工程技术人员等证书，增强就业竞争力。学校依托自身师资和教学资源，开设了独具特色的校本课程，如 AIGC 应用，让学生掌握前沿的人工智能生成内容技术，拓宽专业视野。此外，学校还组织各类专业竞赛，像校内的虚拟现实作品设计大赛，激发学生的创新能力和竞争意识，营造良好的学术氛围。与本地的文化创意企业合作，为其设计虚拟现实文化体验项目，助力区域文化产业发展。



十一、附录

1. 公共基础课程说明表
2. 专业基础课程说明表
3. 专业核心课程说明表
4. 专业拓展课程说明表

5. 集中实践教学课程说明表
6. 专业拓展选修课程列表

附件 1

公共基础课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段
1	思想道德与法治	通过理论学习和实践体验，帮助大学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国主义精神，确立正确的人生观和价值观，牢固树立社会主义核心价值观，培养良好的思想道德素质和法律素质，进一步提高分辨是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，为逐渐成为德、智、体、美、劳全面发展的中国特色社会主义伟大事业的合格建设者和可靠接班人。	以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。	案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、案例教学法
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	通过该课程的教学，帮助学生掌握马克思主义中国化的历程和理论成果，了解党的路线、方针和政策，帮助大学生树立正确的世界观、人生观和价值观；自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决现实问题的能力；确立中国特色社会主义的共同理想和信念。坚定走中国特色社会主义道路的信念，坚定建设和发展中国特色社会主义的信心，坚定对党和政府的信任，增强实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴的历史使命感与社会责任。	以马克思主义中国化的历程和理论成果为主线，帮助学生了解党的路线、方针和政策，树立正确的世界观、人生观和价值观；自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决现实问题；确立中国特色社会主义的共同理想和信念。	讲授法、案例法、讨论法、视频展示法
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	通过该课程的教学，引导学生系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想的理论成果和思想精髓，深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想是当代中国马克思主义、二十一世纪马克思主义，是中华文化和中国精神的时代精华。深刻理解“十个明确”、“十四个坚持”、“十三个方面成就”的重要内容及内在逻辑，进一步增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，努力成长为担当民族复兴大任的时代新人。	课程系统论述习近平新时代中国特色社会主义思想的科学理论体系，让学生掌握当代中国马克思主义观察世界、分析国情的思维方法，使大学生能自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决新时代中国特色社会主义建设过程中出现的现实问题的能力；使大学生确立新时代中国特色社会主义的共同理想和信念。	全程运用多媒体进行教学
4	形势与政策	通过该课程的教学，帮助学生提高思想政治素质，正确认识国内外形势，增强民族自信心和自豪感，增强建设中国特色社会主义的信心；有助于学生拓宽视野，改善知识结构，了解我国社会改革与发展的实践与进程。	本课程通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育，帮助学生及时了解和正确对待国内外重大时事，引导学生牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，增强大学生执行党和政府各项重大路线、方针和政策的自觉性和责任感。	采用课堂讲授、线上授课、线下专题讲授、形势报告讲座方式。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段
5	中华民族共同体概论	通过该课程的教学，帮助学生掌握中华民族共同体的理论内涵、历史渊源及现实意义，理解各民族共同团结奋斗、共同繁荣发展的核心要义，熟悉党的民族政策与实践路径。培养学生具备运用马克思主义民族理论分析现实问题的能力，增强跨文化沟通与民族团结实践能力，最终强化中华民族共同体意识，坚定文化自信与国家认同，培养维护民族团结、促进社会和谐的责任感。	课程内容紧扣理论与实践相结合的原则，涵盖中华民族共同体的理论基础、历史渊源、文化根基及新时代实践路径。帮助学生掌握中华民族共同体形成逻辑、历史贡献与政策体系，提升政策理解与跨文化沟通能力，增强“五个认同”，树立民族团结意识与责任感。	案例教学、互动研讨与实践教学、线上线下结合教学
6	军事理论	军事理论课程以国防教育为核心，通过系统化的军事教学实践，帮助大学生掌握基础军事理论知识体系。课程旨在实现三大育人目标：一是筑牢国家安全根基，增强国防观念与国家安全意识；二是培育家国情怀，强化爱国主义、集体主义精神；三是锻造纪律素养，提升组织纪律性与团队协作能力。通过多维度的素质培养，该课程不仅有效促进大学生综合素质的全面发展，更为中国人民解放军储备优质兵员、培养高素质预备役军官奠定了坚实基础。	教学内容涵盖中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备、共同条令教育与训练、轻武器射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等方面。教学要求如下：增强学生的国防观念，强化其关心国防、热爱国防、自觉参加和支持国防建设的意识。帮助学生明确我军的性质、任务和军队建设的指导思想，树立科学的战争观和方法论。引导学生牢固树立“科学技术是第一生产力”的观点，激发其开展技术创新的热情。培养学生为国防建设服务的思想，培育坚定的爱国主义精神。	采用课堂授课、线上平台、系列讲座等形式
7	大学生心理健康教育	使大学生能够关注自我及他人的心理健康，树立起维护心理健康的意识，学会和掌握心理调节的方法，解决成长过程中遇到的各种问题，有效预防大学生心理疾病和心理危机的发生，提升大学生的心理素质，促进大学生的全面发展和健康成长。	主要内容为大学生自我认知、人际交往、挫折应对、情绪调控、个性完善，学会学习，恋爱认知和职业规划等。针对学生的认知规律和心理特点，采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式，有针对性地讲授心理健康知识，开展辅导或咨询活动，突出实践与体验。	采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式。
8	职业生涯规划与就业指导	通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，促使学生能理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。引导学生掌握职业生涯发展的基本理论和方法，促使大学生理性规划自身发展，在学习过程中自觉提高就业能力和生涯管理能力，有效促进大学生求职择业与自主创业。	本课程着力聚焦职业生涯规划基础知识、基本理论、自我探索、生涯与职业决策以及大学生职业规划的制定与实施等内容，基本涵盖了大学生在职业生涯规划过程中所需的各类知识与技巧。课程紧密贴合学生求职、创业的实际需求，将求职心理学、社会学、品德修养以及职业素养等知识与技能有机融合，致力于培养学生在求职、创业等方面的专业技能，塑造良好的求职心理品质，增强综合职业素养，从而全面提升学生的就业能力。	采用课堂讲授、典型案例分析、行为测试、小组讨论、见习参观等方法。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段
9	劳动教育	注重围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动法规、劳动安全、创新创业，结合专业积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等，重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用，创造性地解决实际问题，使学生增强诚实劳动意识，积累职业经验，提升就业创业能力，树立正确择业观。	结合学院垃圾分类、志愿服务、劳动精神、劳模精神、工匠精神、学生实训等劳动教育与实践开展情况，从“理解劳动的意义”“树立正确的劳动态度”“锻炼劳动能力”和“尊重劳动成果”等模块，阐释了劳动思想、劳动知识、劳动技能和劳动实践等有关内容。	采用课堂讲授、专家讲座、专题实训、实践活动等形式相结合。
10	创新创业基础	以培养学生的创新思维和方法培养核心、以创新实践过程为载体，激发学生创新意识、培养学生创新思维和方法、了解创新实践流程、养成创新习惯，进而全面提升大学生创新六大素养为主要课程目标，为大学生创业提供全面指导，帮助大学生培养创业意识和创新创业能力。为有志于创业的大学生提供平台支持，让大学生在最短的时间内最大限度地延展人生的宽度和广度。	本课程遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合，经验传授与创业实践相结合，紧密结合现阶段社会发展形势和当代大学创业的现状，结合大学生创业的真实案例，为大学生的创业提供全面的指导和大学生的创业进行全面的定位和分析，以提高大学生的创业能力。	采用头脑风暴、小组讨论、角色体验等教学方式，利用翻转课堂模式，线上线下学习相结合。
11	大学生体育与健康	体育课程是大学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程； 1.身心健康目标：增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄； 2.运动技能目标：熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有秩序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法； 3.终身体育目标：积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。	主要内容有体育与健康基本理论知识、大学体育、运动竞赛、体育锻炼和体质评价等。 1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核； 2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等； 3、学生体质健康标准测评。 充分反映和体现教育部、国家体育总局制定的《学生体质健康标准（试行方案）》的内容和要求。	讲授、项目教学、分层教学，专项考核。
12	大学英语1、2	本课程是全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务，在中等职业学校和普通高中教育的基础上，进一步促进学生英语学科核心素养的发展，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。通过本课程学习，学生应该能够达到课程标准所设定的职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升、自主学习完善四项学科核心素养的发展目标。	以职业需求为主线开发和构建教学内容体系，以英语学科核心素养为核心，培养英语综合应用能力，巩固语言知识和提高语言技能；通过开设行业英语激发学生的学习兴趣与动力，提高就业竞争力，为将来走上工作岗位准备必要的职场英语交际能力，即可以用英语完成常规职场环境下基本的涉外沟通任务，用英语处理与未来职业相关的业务能力，并为今后进一步学习和工作过程中所需要的英语打好基础。	任务驱动、项目驱动和交际法等围绕学生组织教学、开展线上线下混合式教学活动。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段
13	大学语文	通过文学体会语文魅力的同时，将文学中固有的智慧、感性、经验、审美意识、生命理想等等发掘和展示出来，立德树人，传扬中华优秀传统文化。同时进一步提高大学生阅读分析能力和写作表达能力，培养学生的人文精神和职业素养。	本课程精选经典古诗文 30 篇左右，作品以经典名著为主，兼顾各类体裁，从作家的人生经历、作品的背景、作品的思想内容及艺术特色等诸多方面作深入细致地剖析，以点带面，使学生了解和掌握各历史阶段的文学的全貌，提高学生思考、欣赏和分析作品的的能力，密切联系当今社会生活实际尤其是大学生生活实际，开展丰富多彩的校园活动，将课堂学习情况与课外学习效果结合起来对学生进行综合评价。	采用小组讨论、角色体验等教学方式，利用翻转课堂模式，线上线下学习相结合。
14	国家安全教育	1.知识目标：系统掌握总体国家安全观的核心内涵，理解“12+4”重点领域安全的定义、威胁与维护方法。 2.能力目标：具备分析国家安全问题的能力，能够结合专业领域提出维护国家安全的对策。 3.素质目标：树立国家安全底线思维，强化责任担当，践行总体国家安全观。	重点围绕理解中华民族命运与国家关系，践行总体国家安全观。包括国家安全的内涵、原则、总体安全观、重点领域；国家安全形势；国际战略形势。学生系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。深刻认识当前我国面临的安全形势。了解世界主要国家军事力量及战略动向，增强学生忧患意识。	课堂讲授、案例分析、网络视频、小组讨论、实践教学
15	信息技术与人工智能	本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。	本课程由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块是必修或限定选修内容，是提升学生信息素养的基础，主要内容包含文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任六部分内容。 拓展模块是选修内容，各系结合区域产业需求和地方资源、不同专业需要和学生实际情况，自主确定拓展模块教学内容。深化学生对信息技术的理解，拓展其职业能力的基础，主要包含信息安全、项目管理、机器人流程自动化、程序设计基础、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链等内容。	通过任务驱动、项目驱动和交际法等围绕学生组织教学、开展线上线下混合式教学活动。拓展模块采用线上授课方式。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段
16	中华优秀传统文化	<p>知识目标：要求学生比较系统地熟悉中华优秀传统文化；正确分析传统文化与现代化文明的渊源；懂得中国传统文化发展的大势，领悟中国文化主体精神。</p> <p>能力目标：要求学生能够具备从文化角度分析问题和批判继承中国传统文化的能力；学生能够具备全人类文化的眼光来看待各种文化现象的能力。</p> <p>素质目标：使学生能正确认识与消化吸收中国传统文化中的优良传统，增强学生的民族自信心、自尊心、自豪感，培养高尚的爱国主义情操。</p>	学习传统文化中的哲学思想、中国文化中的教育制度、伦理道德思想、中国传统文化的民俗特色、传统文学、传统艺术、古代科技、医药养生、建筑、体育文化的发展与影响；了解莆田妈祖文化的简介和精神。	线上线下结合方式
17	艺术与审美	<p>能力目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能在艺术欣赏实践中，保持正确的审美态度。 2.能用各类艺术的欣赏方法去欣赏各类艺术作品。 3.能发展个人形象思维，培养自主创新精神和实践能力，提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。 <p>素质目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.通过鉴赏中外优秀艺术作品，挖掘艺术作品内涵，领略不同艺术门类独特的艺术魅力等。 2.保持积极进取、乐观向上的生活态度，具备脚踏实地、善于学习的品格。 3.发扬团队合作精神，养成善于与人交流和合作的作风。 	通过明确不同门类艺术的语言要素与特点，所具有的审美特征，积累中外经典艺术名作素材，了解最新艺术创作成果，完善个人知识结构体系。通过鉴赏中外优秀艺术作品，挖掘艺术作品内涵，领略不同艺术门类独特的艺术魅力等，树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，尊重多元文化，提高人文素养。	线上线下结合方式
18	大学生安全教育	<ol style="list-style-type: none"> 1.知识目标：使学生掌握国家安全观念、法律法规、防范电信网络诈骗、禁毒、网络安全、应急处理等基本安全知识。 2.能力目标：培养学生具备火灾逃生、地震自救、溺水急救、交通安全、反诈识骗等实践操作能力。 3.素质目标：提升学生遵纪守法意识，增强心理素质，培养面对压力、挫折的自我调适能力，形成良好的安全行为习惯。 	本课程理论课根据打击治理防范电信网络诈骗形势政策变化实时更新教学内容，讲授高发电信诈骗犯罪活动的套路和手段，强化学生对《反电信网络诈骗法》的掌握，使学生掌握反诈识骗技巧。实践课以讲座、网课、演练等方式开展，包括国家安全观念、法律法规、反诈、网络安全、应急处理等方面知识，注重培养学生的危机应对能力和自我保护技能。旨在提高学生的安全素养，增强法治意识，确保在面临安全风险时能够做出正确判断和有效应对。	可采用课堂授课、系列讲座、社会实践等方式。
19	“四史”课程	教育引导学生在深刻把握党的历史发展主题和主线、主流和本质，深刻理解中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”，不断从中深入领会学习马克思主义理论的重要意义，感悟马克思主义的真理力量，持续激发学生爱党爱国爱社会主义的巨大热情，增强道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，做到不忘历史、不忘初心，知史爱党、知史爱国。	包含党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，涵盖我们党领导人民进行艰苦卓绝的斗争历程和社会主义发展的几百年历程。	线上课程，主要采取案例分析、情景模拟、课后成果检验等方法。

附件 2

专业基础课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
1	3D 打印技术●	<p>1.知识目标</p> <p>①掌握 3D 打印技术的基本原理、材料分类及设备结构。</p> <p>②理解不同技术类型的优缺点及适用场景。</p> <p>③熟悉三维建模与切片软件的操作逻辑及参数设置规则。</p> <p>2.能力目标</p> <p>①能够独立操作主流 3D 打印设备完成从建模到成品的全流程。</p> <p>②能分析打印质量问题并优化工艺参数。</p> <p>③能结运用 3D 打印技术辅助完成创作。</p> <p>3.素质目标</p> <p>①培养技术创新意识与工程思维，鼓励个性化设计与实践探索。</p> <p>②强化安全操作规范与环保责任意识，遵守知识产权伦理。</p>	<p>1.基础理论与技术原理</p> <p>①3D 打印定义、发展历程、技术特点及其与传统制造技术的区别。</p> <p>②核心技术分类：主流技术类型及其原理、适用场景。</p> <p>③材料科学：塑料、金属、陶瓷、光敏树脂等材料的特性、选择原则及使用注意事项。</p> <p>2.设备操作与建模技术</p> <p>①设备结构：FDM 打印机、SLA 打印机等设备的组成与工作原理。</p> <p>②建模与切片：三维建模软件的使用、模型设计规范切片软件参数设置。</p> <p>③实践操作：设备调试、打印流程、后处理工艺及常见故障处理。</p>	采用项目引领、任务驱动，“教、学、做”一体化的方式教学	过程性考核和终结性考核相结合
2	知识产权与保护●	<p>1.知识目标</p> <p>①掌握知识产权的核心概念、分类及法律框架。</p> <p>②理解国内外知识产权保护的差异及国际公约的适用规则。</p> <p>③熟悉专利、商标、著作权等权利的申请流程与保护范围。</p> <p>2.能力目标</p> <p>①能够独立完成知识产权申请材料准备及流程操作。</p> <p>②具备分析侵权行为、制定维权策略的能力。</p> <p>③掌握企业知识产权管理工具，如风险评估模型、资产价值评估方法。</p> <p>3.素质目标</p> <p>①强化法律意识与社会责任感，遵守知识产权伦理规范。</p> <p>②培养创新思维与跨领域协作能力，适应技术驱动的知识产权保护需求。</p>	<p>1.基础理论与法律框架</p> <p>①知识产权基本概念：包括定义、分类及其特征等。</p> <p>②法律体系与原则：解读《专利法》《商标法》《著作权法》等核心法律，分析知识产权保护的基本原则及国际公约。</p> <p>③伦理与挑战：探讨数据隐私、技术滥用风险、互联网环境下的侵权问题。</p> <p>2.实务操作与保护策略</p> <p>①申请与审查流程：专利、商标、著作权的申请步骤、文件要求及审查标准，商业秘密的认定与保护措施。</p> <p>②维权与纠纷解决：行政投诉、民事诉讼、仲裁等维权途径。</p> <p>③新兴技术影响：人工智能、区块链等技术对知识产权保护的冲击与应对。</p>	教学内容采用讲授法、案例教学，实际项目任务分解的方式进行，扩散思维、创造性思维	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
3	AIGC 应用	<p>1.知识目标</p> <p>①掌握 AIGC 的基础概念、核心技术与多模态生成原理。</p> <p>②熟悉 AIGC 在设计领域的具体应用场景与技术实现路径，掌握常用大模型的使用方法。</p> <p>2.能力目标</p> <p>①能够运用提示工程优化与 AIGC 工具的交互，解决创意设计中实际问题。</p> <p>②具备分析 AIGC 应用效果的能力，例如通过案例测评评估技术适用性。</p> <p>3.素质目标</p> <p>①培养技术创新意识与责任感，确保技术应用符合伦理规范和法律。</p> <p>②提升跨学科协作能力，适应 AIGC 驱动的多领域融合趋势。</p> <p>③强化批判性思维，识别技术局限性并探索改进方向。</p>	<p>1.基础理论与技术原理</p> <p>①人工智能基础：涵盖计算机发展史、大数据基础、人工智能时代特征，以及从大语言模型到通用人工智能的演进。</p> <p>②AIGC 核心技术：包括生成模型、多模态生成技术（文本、图像、音频、视频）、提示工程的原理与实践。</p> <p>2.应用场景与实践技能</p> <p>①行业应用领域：产品设计、空间设计、艺术创作等场景的 AIGC 解决方案。</p> <p>②工具与平台实操：学习使用文心智能体、扣子 AI 等平台，掌握 AIGC 工具数据分析、文案创作等技能。</p>	采用项目引领、任务驱动，“教、学、做”一体化的方式教学	过程性考核和终结性考核相结合
4	美术与构成基础	<p>本课程以学生能够完成设计构图和运用色彩语言表达设计意念的能力为学习目标，使学生具备平面构成、色彩构成、立体构成的基本知识和基本技能，形成解决实际应用问题的方法能力，并注意渗透课程思政教育，逐步培养学生的辩证思维，加强学生的职业道德观念。</p>	<p>掌握平面构成的形式美原理和方法；</p> <p>掌握各种色彩对比和调和的构成方法；</p> <p>掌握色彩与心理，能够熟练驾驭色彩能力；</p> <p>掌握立体构成中空间、材质、形态的不同，学会立体空间的创造性能力。</p>	采用案例教学，实际项目任务分解的方式进行，扩散思维、创造性思维	过程性考核和终结性考核相结合
5	虚拟现实软件基础 (1) -Photoshop	<p>熟练掌握 Photoshop 基础工具与功能，能独立完成图像编辑、合成、调色等基础任务。</p> <p>培养在虚拟现实图像创作中的视觉表达能力，为后续 VR 内容制作奠定图像设计基础。</p> <p>提升对色彩、构图的审美感知，能够按照虚拟现实场景风格需求处理图像素材。</p>	<p>教学内容涵盖 Photoshop 界面操作、选区建立与编辑、图层管理、色彩调整以及简单图像合成技巧。要求学生掌握至少 10 种常用工具的使用，能运用所学完成 3-5 个 VR 场景相关图像的处理，包括素材拼接、色调统一等，作品需符合 VR 场景视觉风格要求。</p>	采用案例教学法	过程性考核和终结性考核相结合
6	虚拟现实技术概论	<p>理解虚拟现实技术的基本概念、发展历程、核心原理与关键技术，构建知识框架。</p> <p>培养对虚拟现实应用领域的敏锐洞察力，能分析不同场景下虚拟现实技术的应用模式。</p> <p>激发学生对虚拟现实技术的探索兴趣，为后续深入学习专业课程奠定理论基础。</p>	<p>内容包括虚拟现实技术的起源与发展、技术体系（显示、交互、建模等技术）、典型应用领域（游戏、教育、医疗等）。要求学生掌握核心技术原理，能举例说明至少 3 个应用领域中虚拟现实技术的应用方式，完成相关课程作业与小型调研报告。</p>	采用讲授法	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
7	虚拟现实软件基础(2) -3dsmax	<p>熟练掌握 3dsMax 基础建模、材质与灯光设置，能独立完成虚拟现实场景基础模型搭建。</p> <p>培养 3D 空间构建与视觉效果表现能力，为虚拟现实内容创作提供模型资源。</p> <p>提升对虚拟现实场景细节把控与艺术审美，使其作品符合虚拟现实沉浸感要求。</p>	<p>教学内容包括 3dsMax 界面操作、基础建模（多边形建模、样条线建模）、材质编辑、灯光布置。要求学生熟练掌握 2 种以上建模方法，能为模型赋予逼真材质，合理布置灯光营造氛围，独立完成 3-5 个简单虚拟现实场景模型，模型需结构合理、质感真实。</p>	采用项目驱动教学	过程性考核和终结性考核相结合
8	程序设计基础	<p>熟练掌握 C++和 Python 的基本语法、数据结构与控制流程，能编写简单的功能性程序。</p> <p>培养算法构建和逻辑思维能力，学会运用编程解决实际问题，如数据处理、小型系统开发等。</p> <p>了解两种语言的应用场景，为后续深入学习专业课程及从事相关编程工作奠定基础。</p>	<p>涵盖 C++和 Python 的基础语法（变量、语句等）、常用数据结构（数组、列表等）、函数与模块，以及文件操作。要求学生分别用 C++和 Python 完成 3-5 个小程序，包括数学计算、文本处理等类型，程序代码规范、逻辑正确，能清晰注释关键代码。</p>	采用对比教学	过程性考核和终结性考核相结合

附件 3

专业核心课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
1	虚拟现实高级模型制作	<p>知识目标： （1）熟悉 3Dmax 软件的基本操作； （2）培养学生场景建模的建模思路。</p> <p>能力目标： （1）掌握造型结构，造型比例； （2）提高对结构、材质的理解，培养学生独立思考和分析问题、解决问题的能力。</p> <p>素质目标： （1）培养学生对原图比例的分析能力，能够根据多种视角的原图进行三维建模还原； （2）提升自主创作、团队协作，吃苦耐劳的品质。</p>	<p>项目 1：3D 场景模型建模 内容：学生经过本课程的学习后，能过初步掌握 3DMAX 软件中的基本几何体的创建和参数设置，学生可以了解软件中有哪些几何体，为以后建模时基础型构建打下坚实的基础。 了解 3Dmax 软件基础操作；熟练使用 3Dmax 软件命令。</p> <p>项目 2：切割 UV 以及摆放 UV 内容：学生经过本课程的学习后，能过初步掌握 3DMAX 软件中的基本几何体的创建和参数设置。了解 3DmaxUV 编辑框；熟练使用 Unforld3d 切割 UV 软件。</p> <p>项目 3：SP 材质贴图绘制 内容：学生经过本课程的学习后，能过初步掌握 SP 软件中的参数设置和 BPR 材质制作。了解 SP 软件基础操作，熟练制作 PBR 材质</p>	工单式的教学内容，除一小部分的基础内容外，都将以实际案例的形式教授，基础部分的内容可随意穿插至各个实际案例中进行组合，满足学生在学习过程中对于基础内容的重复学习和强化。	过程性考核和终结性考核相结合
2	虚拟现实引擎技术 (Unity)	本课程主要介绍 Unity 引擎简介、Unity 场景搭建、基础程序的使用。	本课程立足于对 unity 引擎的功能学习，主要从引擎本身的特点和使用方法出发学习使用虚拟现实引擎的方法	现场教学法，任务驱动法，线上线下混合模式教学	过程性考核和终结性考核相结合
3	虚幻引擎技术 (UE5)	掌握 VR 常用开发引擎--虚幻 UnrealEngine 平台的使用	本课程主要介绍 Unreal5 引擎简介、场景搭建、基础程序的使用、组建控制的使用、2D 动画进阶、视觉控制进阶、项目应用进阶、动态场景进阶、NGUI 阶段、网络进阶。	现场教学法，任务驱动法，线上线下混合模式教学	过程性考核和终结性考核相结合
4	界面交互设计	理解界面交互设计基本概念、原则与流程，能运用设计规范完成简单界面原型制作。培养用户体验思维与创新设计能力，从用户需求出发优化界面交互方式。掌握主流交互设计工具，提升对不同平台（移动、桌面等）界面设计的适应性。	内容涵盖界面交互设计基础理论、用户研究方法、交互流程设计、常用交互组件使用，以及 Axure、Sketch 等工具操作。要求学生学会用户调研方法，熟练使用至少 1 种设计工具，完成 2-3 个不同类型（如社交、电商）的界面交互设计方案，方案需包含原型、交互说明且符合用户操作习惯。	采用项目驱动教学	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
5	◆VR 全景技术	本课程主要介绍数字 VR 视频影像的生产和采集制作。	本课程支撑学生掌握全景应用开发的基本理论和工作原理，从硬件和软件上掌握全景应用与现实场景结合的方法	现场教学法，任务驱动法，线上线下混合模式教学	过程性考核和终结性考核相结合
6	虚拟空间设计	掌握虚拟空间设计的基础理论、原则与方法，能运用相关软件构建基础虚拟空间模型。培养空间感知、创意构思与交互设计能力，打造具有沉浸感和交互性的虚拟空间。提升对虚拟空间艺术风格的把握能力，使其设计符合用户体验需求与项目主题。	教学内容包含虚拟空间设计原理、空间布局规划、材质与灯光运用，以及基础交互设计，涉及使用 3dsMax、Unity 等软件。要求学生掌握软件基础操作，运用所学设计原则完成 2-3 个不同主题（如虚拟展厅、虚拟校园等）的虚拟空间场景，场景具备合理布局、适宜材质灯光和简单交互功能。	采用案例教学法	过程性考核和终结性考核相结合

附件 4

专业拓展课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
1	模型设计与制作	掌握工程地形、面积的图纸，能够根据预知内容重新设计户型平面图，制作一个室内模型。	室内模型构造设计正确、模型制作具体工艺中材料的加工与装配达到预期效果或逼真，模型制作的基本工艺、模型制作中艺术性与技术性的表达。	教学内容采用案例教学，实际项目任务分解的方式行进，扩散思维、创造性思维	过程性考核和终结性考核相结合
2	AI 与虚拟现实技术	本课程旨在让学生掌握 AI 与虚拟现实（VR）技术的基础理论、核心算法及开发流程。通过学习，学生能理解 AI 在 VR 场景中的应用逻辑，具备 VR 场景搭建、交互设计及智能功能开发能力，培养跨学科创新思维，提升将 AI 与 VR 技术融合解决实际问题的实践水平，为从事相关领域研发奠定基础。	涵盖 AI 基础算法（如机器学习、深度学习）、VR 硬件原理、建模与渲染技术、交互设计方法及 AI 与 VR 融合案例。要求学生掌握 AI 算法基础应用，熟悉 VR 开发工具，能独立完成简单 VR 场景搭建与交互设计，并理解 AI 赋能 VR 的实现路径。	采用理论讲授、案例分析、项目实践结合的教学模式	过程性考核和终结性考核相结合
3	虚拟现实技术应用（一）	使学生掌握虚拟现实技术在工艺品虚拟展厅中的基础应用，熟悉虚拟展厅搭建流程。通过学习，学生能够运用相关软件完成工艺品三维建模、场景布局设计，实现基础交互功能，并了解虚拟展厅的优化与发布方法，具备独立完成简易工艺品虚拟展厅开发的能力，为深入学习虚拟现实技术奠定实践基础。	教学内容包括工艺品三维建模技术、虚拟展厅场景搭建、交互功能设计及展厅优化发布。要求学生熟练使用建模软件完成工艺品建模，掌握场景灯光、材质设置；学会添加基础交互（如展品展示、视角切换）；能够优化虚拟展厅性能，完成作品导出与发布。	采用“理论讲解+项目实践”模式	过程性考核和终结性考核相结合
4	虚拟现实技术应用（二）	本课程旨在让学生掌握虚拟现实技术在民宿设计中的深度应用，能够运用 VR 技术实现民宿空间场景的高精度建模、沉浸式交互设计与真实光影渲染。通过实践项目，培养学生将民宿设计理念与 VR 技术融合的能力，使其具备独立完成包含全景漫游、智能导览等功能的民宿 VR 设计方案，提升创新设计思维与虚拟现实项目落地能力。	教学内容涵盖民宿空间三维建模优化、VR 场景真实感渲染、交互功能深度开发及 VR 民宿项目整合发布。要求学生熟练运用专业软件完成民宿建筑与室内高精度建模，掌握基于物理的渲染技术；实现用户与虚拟民宿的多样化交互（如家具更换、场景切换）；完成项目的优化与跨平台发布，确保流畅体验。	采用“任务驱动+案例研讨”模式	过程性考核和终结性考核相结合
5	摄影	熟练掌握相机操作、能够在各种光源环境下准确曝光成像、基本能够掌握场景、人像、风光、建筑等题材作品的摄影技巧与规律，独立创作作品。	相机与镜头相机的设置摄影用光 摄影构图摄影实训	理实一体化的项目法教学，讲授法等	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
6	茶艺	茶艺课程目标在于让学生全面了解中国的茶文化，熟悉并掌握茶叶的基本知识及分类，学习茶艺的基本技巧和礼仪。通过实践操作，学生能够进行茶艺表演，提升个人品味与修养。此外，课程还致力于培养学生对茶艺的欣赏能力，以及茶文化的传承意识，让学生在泡茶、品茶的过程中，体验中国传统文化的韵味，从而塑造学生的文化人格，提高他们的综合素养。	茶艺主要教学内容包括茶叶基础知识、茶艺表演技巧、茶艺礼仪及茶文化。要求学生掌握茶叶的分类、品质特点、制作工艺，学会茶艺表演的程序和动作要领，理解茶艺礼仪的重要性，并了解茶文化的内涵。通过实践操作，学生需能够鉴别和鉴赏茶叶，熟练进行茶艺表演，展现良好的礼仪风范，进而提升个人修养和文化素质。	理实一体化的项目法教学，讲授法等	过程性考核和终结性考核相结合
7	装饰图案	通过学习使学生了解装饰法则和相关知识，掌握装饰方法和一般变形规律，引导学生了解装饰图案行业中装饰运动的特点，正确认识图案绘制的方法和手段，提高学生的艺术感知和自主创造力。	掌握装饰图案发展历史；掌握装饰图案绘制常用的工具以及材料；掌握装饰图案绘制的不同技法。	教学内容采用案例教学，实际项目任务分解的方式进行，扩散思维、创造性思维	过程性考核和终结性考核相结合
8	展示空间设计	展示空间设计课程目标在于培养学生掌握展示空间设计的理论、方法和技能，了解展示设计的流程和规范，能够独立完成各类展示空间的设计任务。课程要求学生具备创新思维、空间感知能力和团队协作能力，能够结合实际需求进行创意设计，并熟悉相关材料和施工工艺。通过实践训练，学生将能胜任展示设计相关职位，为会展、商业空间等领域提供优质的设计服务。	展示空间设计主要教学内容涵盖空间布局、设计原则、材料应用、照明设计等方面，要求学生理解展示空间的特性和需求，掌握设计流程和技巧，能够独立完成空间规划和设计。同时，强调实践操作和创新思维，培养学生的空间感知能力和审美能力，使其能够应对不同场景下的展示空间设计挑战。	教学内容采用案例教学，实际项目任务分解的方式进行，扩散思维、创造性思维	过程性考核和终结性考核相结合
9	室内设计色彩搭配	室内设计色彩搭配课程目标旨在培养学员掌握色彩基础理论，理解色彩在室内设计中的心理效应与视觉影响，能够运用色彩搭配技巧营造和谐、舒适的室内环境。通过案例分析和实践操作，提升学员的色彩感知力和搭配能力，使其能够独立完成具有个性化和创新性的室内色彩设计方案。	室内设计色彩搭配课程主要教学内容包括色彩基础、色彩搭配原则与技巧、色彩心理效应等。要求学员掌握色彩的三元素、冷暖色运用、主配角色定位等，通过实例分析与实践操作，培养学员的审美能力和色彩搭配技能，使其能够根据空间功能、风格及个人喜好，进行合理且富有创意的色彩搭配设计。	案例教学法、任务驱动法、拓展训练法	过程性考核和终结性考核相结合
10	漆艺	掌握漆艺基础理论、材料特性及传统髹饰技法，具备独立完成漆艺作品的实践能力。理解漆艺文化内涵，培养传统工艺创新思维，实现传统技艺与现代设计理念融合。提升艺术审美与工匠精神，增强对非物质文化遗产的保护意识与传承责任感。	内容涵盖漆艺历史文化、材料认知（生漆、腰果漆等）、基础技法（髹涂、镶嵌、变涂等）及作品创作。要求学生熟练掌握至少3种传统技法，独立完成1-2件漆艺作品，注重工艺规范与创新表达，作品需体现设计构思与技法融合度。	采用理论讲授、示范教学、分组实践、案例分析相结合的方式	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
11	景观设计	<p>掌握景观设计基础理论、设计规范及专业软件操作技能，具备独立完成景观项目从构思到方案落地的能力。</p> <p>培养空间规划、生态理念与美学设计思维，能将人文、自然与功能需求融入设计方案。</p> <p>提升创新意识与实践能力，增强对城市环境可持续发展的认知，培养解决实际问题的专业素养。</p>	<p>教学内容包括景观设计原理、场地分析、植物配置。要求学生完成场地调研、概念设计、方案深化等全流程设计任务，熟练运用设计软件制作效果图，掌握景观施工规范，提交完整设计方案并通过答辩。</p>	采用项目式教学	过程性考核和终结性考核相结合
12	整理与收纳	<p>掌握整理收纳基础理论、空间规划方法与实用技巧，能够根据不同场景制定高效收纳方案。</p> <p>培养物品分类、空间利用及动线优化思维，提升家居与办公环境的整洁度和功能性。</p> <p>树立环保节约意识与生活美学观念，通过科学收纳提升生活品质与时间管理能力。</p>	<p>内容涵盖整理收纳原则、空间测量规划、不同场景（卧室、厨房、办公区等）收纳策略，以及收纳工具选择与使用。要求学生完成家庭或办公空间的整理方案设计，掌握衣物折叠、物品分类定位等实操技巧，提交包含空间改造思路、收纳效果对比的实践报告。</p>	采用案例教学法	过程性考核和终结性考核相结合
13	版式设计	<p>掌握图册版式设计核心理论、视觉流程与网格系统，能够独立完成从内容梳理到成品输出的全流程设计。</p> <p>培养图文编排、色彩搭配及创意表达能力，将信息逻辑与艺术审美融入图册设计，满足商业与文化传播需求。</p> <p>强化实践能力与软件操作水平，适应不同主题（企业宣传、文化展览等）的图册设计要求，提升专业竞争力。</p>	<p>围绕图册设计全流程，教授图册类型分析、内容框架搭建、图文排版技巧、出血裁切规范及印刷工艺知识。要求学生针对指定主题完成一本不少于16P的图册设计，熟练使用InDesign、PS等软件进行图文编辑、色彩管理与效果呈现，提交包含设计说明、完整内页及封面的成品方案。</p>	采用项目式教学	过程性考核和终结性考核相结合
14	文化空间设计	<p>掌握文化空间设计原理与乡村振兴政策，结合地域文化、生态需求完成乡村文化空间设计方案。</p> <p>培养乡村空间规划、传统元素转译与现代功能融合能力，提升乡村文化传承与活化利用水平。</p> <p>强化实践创新能力，以设计驱动乡村文旅、公共服务升级，助力乡村可持续发展与文化振兴。</p>	<p>内容涵盖乡村文化空间调研方法、乡土材料运用、传统建筑风貌保护与更新策略，以及乡村公共空间、文化展馆等设计要点。要求学生完成1项乡村文化空间设计项目，包含场地分析、文化元素提炼、功能布局规划与效果图制作，方案需体现乡村特色、生态理念与实用价值。</p>	采用“实地调研+设计实践”模式	过程性考核和终结性考核相结合

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	考核方式
15	民宿设计	<p>掌握民宿设计的基础理论、功能布局原则及地域文化融合方法，具备独立完成民宿从概念设计到方案落地的能力。</p> <p>培养空间规划、用户体验优化与可持续设计思维，将美学创意与实用性结合，满足游客个性化需求。</p> <p>提升创新实践能力，理解民宿运营逻辑，强化对地方特色资源的挖掘与转化，助力文旅产业发展。</p>	<p>内容涵盖民宿定位策划、空间功能分区（客房、公区等）、地域文化元素提取、材料选择与软装搭配，以及民宿运营管理基础。要求学生完成一套完整民宿设计方案，包括市场分析、平面规划、效果图制作与施工图绘制，方案需体现主题特色、舒适性与运营可行性。</p>	采用项目式教学	过程性考核和终结性考核相结合

附件 5

集中实践教学课程说明表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学分学时/开设学期	实训地点
1	军事技能	素质目标：学生养成良好的军人作风；增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风。知识目标：了解中国人民解放军三大条令的主要内容，掌握单个军人队列动作的基本要领。能力目标：掌握内务制度与生活制度，列队动作基本要领。	提高学生的道德素质和国防意识；掌握宪法、法律基础知识，形成具有正确的政治观念和法律意识；培养学生的责任感、自信心、勇于创新、乐于助人的乐观向上的精神面貌；强化生活中的礼仪训练；树立和谐与团结的社会观念；掌握基本军事常识和军事训练，形成服从指挥、担当责任的品德操行；提高学生的仪容仪表、行动定势和动作协调能力，改善身体素质；培养学生的友爱、正直、勤奋、坚韧的健康人格，使之成为合格的公民。	采取现场授课和实操演练的方式相结合的方式。	3/78/ 第一学期	校内
2	认识实习	了解专业概况激发学习兴趣，企业参观后完成小结撰写。社会实践结合认识实习开展。			1/26/第一学期	校内+校外
3	毕业设计	学生完成识图审图、各类计价模式运用、施工组织管理能力等专业核心能力的综合应用。			4/104/ 第五学期	实训基地及校内实训室
4	岗位实习	对在校学习内容综合运用与实践，在企业现场能独立完成某一或某几个岗位的工作任务。			20/520/ 第六学期	实习单位
5	思政课实践	通过社会实践引导学生深化对国家发展成就和制度优势的认识；增强学生分析解决实际问题的能力，培养家国情怀与服务社会的意识；提升沟通能力、创新思维和公民责任感，践行社会主义核心价值观；树立正确的世界观、人生观、价值观，坚定理想信念，成长为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	主要内容包括社会调查与研究、志愿服务与公益实践、红色教育与研学、案例分析与模拟实践、职业体验与劳动教育。课程强调“知行合一”，通过多样化实践形式，引导学生将思政理论内化于心、外化于行，培养担当民族复兴大任的时代新人。	社会调查、报告撰写、实践成果、反思总结	1/16/第二学期	校内或校外

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学分学时/开设学期	实训地点
6	艺术实践	掌握艺术创作与表演的核心技能（如绘画、设计、音乐、舞蹈、戏剧等），培养艺术项目策划、团队协作与市场适应能力，参与公共艺术项目、社区文化传播，等强化艺术服务社会的责任感。	通过校内艺术实践、校外社会实践、公共艺术服务、数字艺术实践等，参与校内展览或舞台演出，听艺术家讲座，围绕“传统文化创新”“乡村振兴”“红色文化”等主题进行创作，赴非遗传承地、民俗村落、博物馆等开展实地调研，为社区、学校、乡村提供墙绘、公益演出、美育课堂等服务。	校内实践、校外实践、大学生艺术节、运动会	1/26/第五学期	校内或校外
7	写实场景模型制作综合实训	培养学生对原图比例的分析能力，能够根据多种视角的原图进行三维建模还原。	能独立完成3D场景模型建模一整个工作流程，从模型创建到熟练使用Unforld3d切割UV软件，再到熟练制作PBR材质，完成一整个建模工序。	理实一体化的项目法教学	1/26/第三学期	院内实训基地
8	Unity3D综合项目实训	掌握Unity3D美术资源的制作和处理；掌握Unity3D物理系统、UI系统、灯光渲染的设置、镜头特效的制作。	掌握Unity3D项目设计与制作的基本能力；掌握Unity3D项目所需功能开发实现的独立思考与分析能力。	理实一体化的项目法教学	1/26/第四学期	院内实训基地
9	专题设计	模拟企业真实工作环境，以“项目组”的工作方式实现完整的VR项目开发过程。	以VR项目开发为主线，将项目分解成一个个工作任务，充分掌握VR项目开发方面的相关知识。	理实一体化的项目法教学	2/52/第五学期	院内实训基地

附件 6

序号	课程名称	学分数	合计	讲授	实践	考核方式
1	珠宝首饰文化	2	36	24	12	考查
2	中国陶瓷文化	2	36	24	12	考查
3	雕刻基础	2	36	24	12	考查
4	原材料鉴别及取材立意	2	36	24	12	考查
5	雕刻临摹	2	36	24	12	考查
6	木工雕刻基础	2	36	24	12	考查
7	陶瓷装饰基础	2	36	24	12	考查
8	陶艺工艺品制作	2	36	24	12	考查
9	工艺品设计基础	2	36	24	12	考查
10	原材料鉴别及取材立意	2	36	24	12	考查
11	雕刻创作创新思维和理念	2	36	24	12	考查
12	传统雕刻创新创作	2	36	24	12	考查
13	雕刻创新创作	2	36	24	12	考查
14	首饰创意设计	2	36	24	12	考查
15	钻石分级	2	36	24	12	考查
16	创新思维与创造力开发	2	36	24	12	考查
17	中国雕刻文化基础	2	36	24	12	考查
18	新媒体营销	2	36	24	12	考查
19	产品短视频拍摄制作	2	36	24	12	考查
20	商务助理实务	2	36	24	12	考查
21	莆田木雕工艺	2	36	24	12	考查
22	玉雕技法	2	36	24	12	考查
23	传统首饰制作工艺	2	36	24	12	考查
24	仿古家具制作工艺	2	36	24	12	考查
25	机器雕刻应用	2	36	24	12	考查
26	计算机建模与快速成型	2	36	24	12	考查
27	产品包装设计	2	36	24	12	考查
28	工艺品设计表现	2	36	24	12	考查
29	新媒体营销	2	36	24	12	考查
30	寿山石雕工艺	2	36	24	12	考查
31	首饰制作工艺	2	36	24	12	考查
32	皮雕工艺品设计与制作	2	36	24	12	考查
33	传统雕刻创作	2	36	24	12	考查
34	图像处理 (Photoshop)	2	36	24	12	考查
35	产品摄影	2	36	24	12	考查
36	版面设计	2	36	24	12	考查
37	产品交互设计	2	36	24	12	考查
38	中国香器历史与鉴赏	2	36	24	12	考查
39	香文化艺术及应用	2	36	24	12	考查
40	香品品鉴与辨识	2	36	24	12	考查
41	香道表演	2	36	24	12	考查
42	泥塑	2	36	24	12	考查
43	茶艺与茶文化	2	36	24	12	考查
44	漆艺	2	36	24	12	考查

45	数字创意思维	2	36	24	12	考查
46	产品策划与推广	2	36	24	12	考查
47	产品动态表现	2	36	24	12	考查
48	智能家居设计	2	36	24	12	考查
49	定制家具设计	2	36	24	12	考查
50	BIM 技术应用	2	36	24	12	考查
51	室内绿化与内庭设计	2	36	24	12	考查
52	计算机效果图设计与制作 (二)	2	36	24	12	考查
53	室内装饰工程概预算	2	36	24	12	考查
54	中医养生与文化	2	36	24	12	考查
55	环境心理学	2	36	24	12	考查
56	图形图像处理	2	36	24	12	考查
57	室内设计色彩与搭配	2	36	24	12	考查
58	摄影	2	36	24	12	考查
59	景观设计	2	36	24	12	考查
60	整理与收纳	2	36	24	12	考查
61	文化空间设计	2	36	24	12	考查
62	插花与花艺设计	2	36	24	12	考查
63	适老化空间设计	2	36	24	12	考查