

# 虚拟现实技术应用专业

## 一、专业名称

专业名称：虚拟现实技术应用

## 二、专业代码

专业代码：510208

## 三、入学要求

普通高中、中等职业学校毕业生或同等学力者。

## 四、修业年限

标准学制 3 年，修业年限 3-5 年。

## 五、职业面向

序号	对应职业 (编码)	对应岗位群或技术 领域举例	职业资格证书和职业技能 等级证书举例	专业方向
1	虚拟现实工程技术人员 (2-02-10-14)	虚拟现实产品的策划、设计、编码、测试、维护和服务	虚拟现实工程师*	电子信息和技术服务业
2	全媒体运营师(4-13-05-03)	文字、声音、影像、动画、网页等信息内容进行策划和加工	全媒体运营师*	电子信息和技术服务业

## 六、培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修，面向计算机应用、虚拟现实应用等行业企业，培养从事虚拟现实、增强现实、混合现实项目交互功能设计与开发、三维模型与动画制作、软硬件平台设备搭建和调试等工作，具备良好健全的心理、人文素质，掌握扎实的虚拟现实应用专业能力素质，掌握本专业搭建设计技术技能知识，具备设备安装调试、系统运维、产品营销、技术服务能力，德、智、体、美、劳全面发展的高素质技术技能人才。

## 七、培养规格

### (一) 素质要求

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指引下,践行社会主义核心价值观,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

2. 崇尚宪法、遵纪守法、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. 具有较快适应岗位实际工作的能力和素质,有较强的集体意识和团队合作精神,并能运用所学知识分析和解决工作中的问题。

4. 具有健康的体魄、美好的心灵和健全的人格,较强的文字表达与语言沟通能力,坚强的意志与坦荡的性格,良好的人际关系。

5. 具有较为宽阔的视野,文理交融,具有一定的科学思维和科学探索精神,具有健康、高雅的审美情趣和正确的审美观点,个性鲜明,学有所长。

6. 具有积极的工作态度及遵章守纪的职业习惯和良好的公民素质。

## **(二) 知识要求**

1. 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和人文社会科学知识。

2. 掌握虚拟现实、增强现实、混合现实基础理论软硬件平台搭建和维护的知识。

3. 具有计算机应用的基本知识和本专业相关的专业英语知识。

4. 了解动画概论,掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

5. 掌握图形图像处理,全景拍摄和处理、计算机美术设计基础、摄影摄像技术等知识。

6. 掌握三维模型制作和模型动画设计的知识与应用。

7. 熟悉虚拟现实行业的新知识、新技术,掌握有关科技文献信息查询检索知识。

## **(三) 能力要求**

1. 具有较强的计算机操作技能,较强的获取信息与处理信息的能力。

2. 具有虚拟现实、增强现实、混合现实主流引擎交互功能开发能力。

3. 具有搭建和维护虚拟现实技术常用软硬件设备或平台的能力。

4. 具有图形图像操作、视觉色彩的采集能力。

5. 具有构图和色彩表现、三维模型设计与实现、VR 建模能力。

6. 具有职场规划能力，明确自己的职业兴趣，设定职业理想，掌握本专业职场动态，了解真实职业环境。

7. 具有学习创新能力，具备学习运用新知识、新技术的能力，通过系统学习，具备可持续学习、深造的能力，开发和运用新技术。

## 八、职业证书

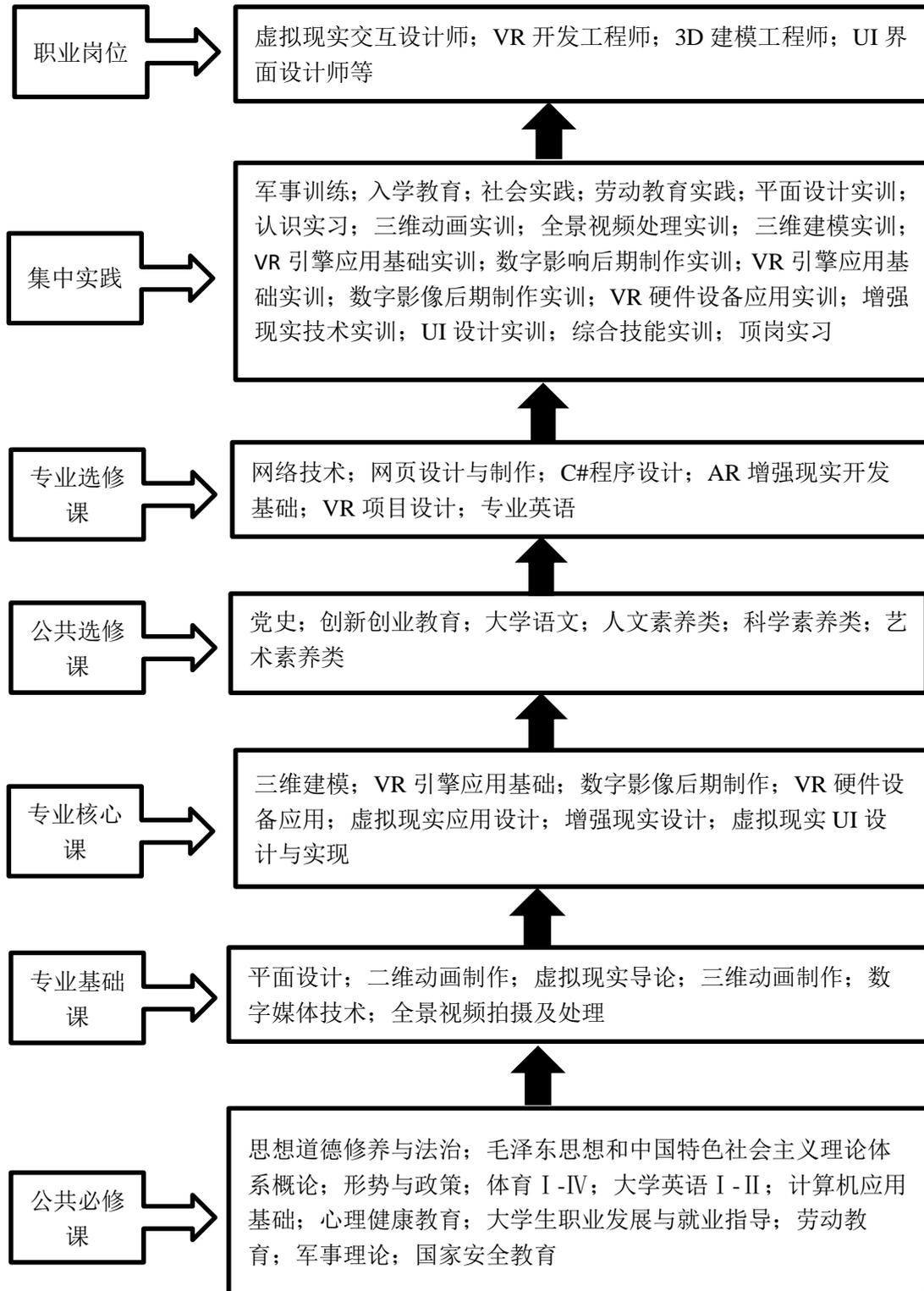
本专业可考取的职业资格证书有：三维动画设计师、Maya I 级动画工程师、VR 应用开发工程师（初级）、VR 应用开发工程师（高级）、视频编辑师、三维模型设计师、虚拟现实设计与制作高级操作员（高级）、计算机等级考试等级证书。

## 九、职业能力和职业资格标准（职业技能标准）分析

序号	就业岗位	典型工作任务	职业能力	职业资格标准
1	虚拟现实交互设计师	按客户的需要设计制作 VR 软件产品需要的交互效果，制作产品的项目策划方案。	具有较强的责任感、事业心和团队精神；具有较强的自学能力、创新能力和创业能力；熟练完成各类场景建模的制作能力；具有虚拟现实交互设计的能力；具有项目策划、内容创作、需要撰写的能力；具有一定的项目运行管理能力。	虚拟现实设计 执业资格标准
2	虚拟现实视频制作工程师	根据客户的需求对 VR 软件产品进行视频拍摄制作、资源拼接、整合、特效处理等工作。	具有虚拟现实作品创作的能力；具有虚拟现实作品拍摄、后期制作的能力；掌握虚拟现实相关设计、制作工作岗位所需的文化基础和专业基础理论知识；具有虚拟现实相关方向设计与制作方面的基本知识。	虚拟现实设计 执业资格标准
3	UI 界面设计师	根据客户需求从事对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计工作收集和分析用户对于 GUI 的需求。	能够把握用户目标的审美倾向和使用习惯，清晰理解交互流程、界面结构；精通 photoshop、Illustrator 等界面设计工具；具有能够完成 APP 端的 UI 设计，负责产品界面风格研究、设计流行趋势的能力；具有参与产品界面的设计见解，把控产品最终界面实现效果的能力。	虚拟现实设计 执业资格标准
4	VR 系统设备调试维护工程师	根据生产经营需要进行 VR 设备管理，以及网络平台的运行监控和维护；处理 VR 设备	学习能力强，较好的沟通和协作能力，极强的执行力和沟通能力，具备良好的服务意识；了解操作系统，熟悉 WEB、FTP、MAIL 服务器的架设；具有较强的机械硬件安装能力；	虚拟现实设计 执业资格标准

序号	就业岗位	典型工作任务	职业能力	职业资格标准
		网络及故障维修。	具有观察设备运行中出现的故障情况进行分析，总结设备故障原因的能力。	
5	3D 角色设计师	负责游戏中角色高模，低模与贴图制作；资源输出以及最终效果的优化，能精准还原角色原画的设计。	熟悉人体结构，熟悉各种游戏角色表现技能；熟练使用 3DS Max 或 Maya 等相关制作软件，熟悉 PBR 制作流程；能独立负责角色、部分场景的完整模型制作（高模，低模）、3D 的灯光运用及各类渲染插件使用。	虚拟现实设计 执业资格标准
6	3D 特效师	影视动画制作过程中，使用数字虚拟技术为影片添加虚拟场景、虚拟道具、虚拟角色以及常规方法无法实现的特效镜头。	熟练操作 3Ds Max、Maya、Real Flow 等主流的三维软件内的特效模块；对模型、材质、贴图、灯光、渲染有一定的了解；熟悉三维特效（粒子、动力学、流体、布料、毛发）制作流程和制作方法；掌握一定的后期合成知识。	虚拟现实设计 执业资格标准
7	3D 建模工程师	虚拟现实美术资源制作，需求分析、方案策划、VR 场景设计、3D 模型制作。	熟练使用三维建模软件，完成各类角色、道具建模的制作能力；具有虚拟现实动画设计的能力；具备撰写文案、分镜头脚本协作能力。	虚拟现实设计 执业资格标准
8	VR 开发工程师	负责 UE 引擎组的组建、管理；使用 unreal4 引擎进行软件框架的搭建和开发；负责客户端 UI 多分辨率适配框架的搭建。	具有独立的调试和解决问题的能力；对 VR 和新技术充满热情，有强烈的探索精神和学习能力，良好的团队合作精神；掌握 VR 框架及模块结构；熟练使用 unreal4 开发引擎；具有能够基于 Unity 虚拟现实项目控制程序编程的能力；掌握 VR 框架及模块结构；具有能够完成交互场景开发、VR 类资源集中、归档、VR 类技术规范定制的能力。	虚拟现实设计 执业资格标准

## 十、课程结构框架



## 十一、课程设置及要求

### （一）公共基础课程

包括公共必修课和公共选修课。公共选修课程分为限定选修课和任意选修课。

**必修课：**11门课程，共584学时，31学分：思想道德修养与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、体育、大学英语、计算机应用基础、心理健康教育、大学生职业发展与就业指导、劳动教育、军事理论、国家安全教育。

**选修课：**限定选修课程3门课程，共48学时3学分，包括：党史、创新创业教育、大学语文。任意选修课包括人文素养、科学素养和艺术素养三类课程，由学校统筹安排，每个学生选修学分数不低于6学分。

公共基础课程共728学时，占总学时的比例25.12%，共40学分，占总学分的比例28.99%。

### （二）专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业选修课程。

#### 1.专业基础课

包括6门课程，共320学时20学分：平面设计；二维动画制作；虚拟现实导论；三维动画制作；数字媒体技术；全景视频拍摄及处理。

#### 2.专业核心课

包括7门课程，共400学时25学分：三维建模；VR引擎应用基础；数字影像后期制作；VR硬件设备应用；虚拟现实应用设计；增强现实设计；虚拟现实UI设计与实现。

#### 3.专业选修课

专业选修课（不少于10学分）：为适应行业以及社会的发展，使学生具备较强的专业能力的素质、掌握更多的专业技能知识、具有更好的专业技术能力，可开设网络技术；网页设计与制作；C#程序设计；离散数学；AR增强现实开发基础；VR项目设计；unity虚拟现实开发实战；专业英语等专业选修课程。

选修课程包括公共选修课程和专业选修课程，共304学时，占总学时的比例10.49%，共19学分，占总学分的比例13.77%。

### (三) 集中实践课程

集中实践课程包括基础实践和专业实践。

基础实践共 5 周 5 学分，主要包括军事训练、入学教育、社会实践和劳动教育实践。

专业实践共 38 周 38 学分，主要包括集中实训、技能训练、认知实习和顶岗实习等环节。

实践性教学学时包括课内实践学时和集中实践学时，共 1886 学时，占总学时的比例 65.08%，共 77 学分，占总学分的比例 55.80%。

## 十二、教学时间安排及课时

### (一) 教学时间安排表

学期 周	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21-26
一	A	B	B																	F	L
二																	E	E	D	F	L
三																	E	E	J	F	L
四																	E	E	E	F	L
五									F	E	E	E	E	E	E	J	G	G	G	G	L
六	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	L

A 入学教育，B 军事训练，C 生产实习，D 认识实习，E 集中实训，F 考试，G 顶岗实习，J 机动，L 假期，空格为课堂教学。

### (二) 授课计划安排表

课程类别	序号	课程名称	考核形式	学分	总学时	学时分配		开课学期及学时数						开课单位			
						理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年					
								一	二	三	四	五	六				
				16周	16周	16周	16周	8周	0周								
公共基础课程	公共必修课	1	思想道德修养与法治	考试	3	48	32	16	3							基础部	
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	4	64	56	8		4							基础部
		3	形势与政策	考查	1	40	32	8	2*4	2*4	2*4	2*4	2*4				基础部
		4	体育 I-IV	考查	4	116	16	100	2	2	2	2					文化系
		5	大学英语 I-II	考试	7	112	56	56	4	3							文化系
		6	计算机应用基础	考试	4	64	32	32	4								信工系
		7	心理健康教育	考查	2	32	16	16	2*8	2*8							学生处
		8	大学生职业发展与就业指导	考查	2	40	32	8	2*4	2*4	2*4	2*4	2*4				招就处
		9	劳动教育	考查	1	16	16	0	1								学生处
		10	军事理论	考查	2	36	36	0	2								保卫处
		11	国家安全教育	考查	1	16	16	0			1						学生处
小计					31	584	340	244	18	11	4	3	1	0			
公共选修课程	限定选修	1	党史	考查	1	16	16	0				1				教学与科研处	
		2	创新创业教育	考查	1	16	16	0				2*8				学生处	
		3	大学语文	考查	1	16	16	0	2*8							文化系	
	任意选修	1	人文素养类	考查	6	96	96	0	学生毕业前至少修满6学分。						教学与科研处		
		2	科学素养类	考查													
		3	艺术素养类	考查													
小计					9	144	144	0	0	0	0	2	0	0			
合计					40	728	484	244	19	11	4	5	1	0			
专业课程	专业基础课	1	三维动画制作	考试	3	48	32	16	3							信工系	
		2	平面设计	考试	3.5	56	28	28	4							信工系	
		3	虚拟现实导论	考试	3	48	32	16		3						信工系	
		4	VR引擎应用基础	考试	3.5	56	36	20		4						信工系	
		5	数字媒体技术	考试	3	48	32	16			3					信工系	
		6	二维动画制作	考试	4	64	32	32			4					信工系	
	小计					20	320	192	128	7	7	7	0	0	0		
专	1	三维建模	考试	4	64	32	32			4					信工系		

业 核 心 课	2	全景视频拍摄及处理	考试	4	64	32	32				4			信工系	
	3	数字影像后期制作	考试	4	64	32	32				4			信工系	
	4	VR 硬件设备应用	考试	3	48	32	16				3			信工系	
	5	虚拟现实应用设计	考试	3	48	32	16					6		信工系	
	6	增强现实技术	考试	4	64	32	32					8		信工系	
	7	虚拟现实 UI 设计与实现	考试	3	48	32	16					6		信工系	
	小计				25	400	224	176	0	0	4	11	20	0	
	专 业 选 修 课	1	网络技术	考查	3	48	32	16		3					信工系
		2	UI 界面设计	考查	3	48	32	16		3					信工系
		3	网页设计与制作	考查	3	48	32	16			3				信工系
		4	C#程序设计	考查	3	48	32	16				3			信工系
		5	离散数学	考查	3	48	32	16			3				基础部
		6	AR 增强现实开发基础	考查	3	48	32	16			3				信工系
		7	VR 项目设计	考查	3	48	32	16				3			信工系
		8	Unity 虚拟现实开发实战	考查	3	48	32	16				3			信工系
		9	专业英语	考查	1	16	16	0		1					信工系
	小计（毕业前至少修满 10 学分）				10	160	112	48	0	4	3	3	0	0	
	<b>合计</b>				<b>55</b>	<b>880</b>	<b>528</b>	<b>352</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	
	集 中 实 践 课 程	基 础 实 践	1	军事训练	考查	2	60		60	2 周					保卫处
2			入学教育	考查	1	30		30	1 周					学生处	
3			社会实践	考查	1	30		30		假期分散进行				学生处	
4			劳动教育实践	考查	1	30		30	分散进行		分散进行		分散进行		学生处
小计				5	150		150	3 周	0	0	0	0	0		
专 业 实 践		1	平面设计实训	考查	1	30		30		1 周					信工系
		2	认识实习	考查	1	30		30		1 周					信工系
		3	VR 引擎应用基础实训	考查	1	30		30		1 周					信工系
		4	动画设计实训	考查	1	30		30			1 周				信工系
		5	三维建模实训	考查	1	30		30			1 周				信工系
6	全景视频处理实训	考查	1	30		30				1 周			信工系		
7	数字影像后期制作实训	考查	1	30		30				1 周			信工系		
8	VR 硬件设备应用实训	考查	1	30		30				1 周			信工系		
9	增强现实技术实训	考查	1	30		30					1 周		信工系		
10	UI 设计实训	考查	1	30		30					1 周		信工系		

	11	综合技能实训	考查	4	120		120					4周		信工系
	12	顶岗实习	考查	24	720		720					4周	20周	信工系
	小计			38	1140		1140	0	3周	2周	3周	10周	20周	
	合计			43	1290		1290	3周	3周	2周	3周	10周	20周	
总学分、总学时合计				138	2898	1012	1886	26	22	18	19	21	0	

### (三) 课程类别与结构比例表

		学时				学分			
		理论学时	实践学时	总学时	占比	理论学分	实践学分	总学分	占比
公共基础课程	公共必修课	340	244	584	20.15%	19	12	31	22.46%
	公共选修课	144	0	144	4.97%	9	0	9	6.52%
专业课程	专业基础课	192	128	320	11.04%	12	8	20	14.49%
	专业核心课	224	176	400	13.80%	14	11	25	18.12%
	专业选修课	112	48	160	5.52%	7	3	10	7.25%
集中实践课程	基础实践	0	150	150	5.18%	0	5	5	3.62%
	专业实践	0	1140	1140	39.34%	0	38	38	27.54%
合计		1012	1886	2898	100%	61	77	138	100%
说明		公共基础课程学时占专业总学时比例 25.12%；选修课程学时占专业总学时比例 10.49%；实践教学学时占专业总学时比例 65.08%。							

## 十三、教学实施保障

### (一) 教学要求

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

专业课坚持校企合作、工学结合的人才培养模式，利用校内外实训基地，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，优化教学过程，提升学习效率。

授课教师有坚定的理想信念、高尚的道德情操、扎实的学识、仁爱之心；具

有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；熟悉本专业典型工作，能够从事虚拟现实分析与挖掘，虚拟现实开发与实施等专业课程的教学。

## （二）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需要的教材、图书及数字化资源等。

### 1. 教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。建立由专业教师、行企业专家 and 教研人员等参与的教材选用委员会，完善教材选用制度，按照规范程序，严格选用国家和地方规划教材。同时，学校可适当开发针对性强的校本教学资源，充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想。教材以完成任务的典型活动项目来驱动，采用递进和并列相结合的方式来组织编写，使学生在各种活动中学会实际操作。活动设计要具有可操作性，应避免把职业能力简单理解为纯粹的技能操作。

### 2. 图书资料配备要求

本专业相关图书文献配备，应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。主要包括：虚拟现实开发、虚拟现实交互设计、VR 全景拍摄等技术类和案例类图书，以及软件、计算机应用与软件、计算机学报 等专业学术期刊。

### 3. 数字资源配备要求

结合专业需要，开发和配备一批优质音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、网络课程等专业教学资源库，有效开展多种形式的信息化教学活动，激发学生学习兴趣，提高学习效果。积极利用课程网站、电子书籍、电子期刊、数字图书馆、各本专业网站等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能。

## （三）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。学习评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评

价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价结合。

学习评价采用学习过程评价、作业完成情况评价、实际操作评价、期末综合考核评价等多种方式。根据不同课程性质和教学要求，可以通过笔试、口试、实操、项目作业等方法，考核学生的专业知识、专业技能和工作规范等方面的学习水平。

学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决实际问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产等职业素质的形成。

### 1. 理论+实践课程考核

课堂教学类课程主要采取平时作业、课堂问答、学生考勤、期中考试、期末考试等多种考核方式。考试成绩一般包括以下几个方面：平时成绩（包括平时作业、课堂问答、学生考勤等）占 30%；期中考试占 20%；期末考试成绩（包括纸质试卷、上机考试、答辩等）占 50%。

考核方式：教师随堂考试或者根据学院要求统一组织考试。

考核标准：任课教师根据学生完成情况打分，按照系数折合百分制，学生考试成绩满 60 以上者为合格。

### 2. 实践环节考核

考试内容：

（1）实训内容。每一环节实训内容学完后，学生在计算机实训室进行练习和自测，学生在规定的时间完成后，向教师提交作业。教师通过批改作业，了解学生对基本概念的掌握情况和解决问题的能力，对学生进行学习指导。实训内容成绩占总成绩的 50%。

（2）考勤。教师根据学生到课情况给定相应的评价分值，考勤成绩占总成绩的 20%。

（3）实训报告。考核学生对课程综合性知识理解的能力，一般在课程结束后通过提交实训报告内容来考核，侧重对学生实训内容的理解及综合运用能力。

考核形式：上机操作，在规定时间内提交作品，并提交实训报告。

考试标准：授课教师根据学生考勤、实训内容以及实训报告完成情况给予打分，按照系数折合百分制并转化五级制，学生考试成绩 90 以上为优秀，80-89 为

良好，70-79 为中等，60-69 为合格，60 以下为不合格。

#### **（四）质量管理**

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业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。

完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

注重学生的动手能力、团队合作能力和分析问题以及解决问题的能力考核，给予优秀学生特别的鼓励，全面综合评价学生的能力。完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，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。

1. 组建专业教学团队，制订教学团队管理办法，明确教师的任职资格、岗位职责和教学规范、考核要求等。

2. 建立教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展教科研活动，建立健全评教、评学制度，严格教学纪律，强化教学督导和质量监控。

3. 探索适合本方案的教学评价体系，及时诊断和改进教学过程中出现的问题。

4. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

### **十四、毕业要求**

#### **（一）学业考核要求**

根据虚拟现实技术应用专业培养目标、培养规格及职业能力要求，对学生学业成绩、实践经历、综合素质等方面进行考核，并达到规定学分。

1. 学生学业成绩考核分为过程性考核和期末综合考核，过程考核分为实践能力、职业素质、学习态度三个方面，期末考核将根据相关课程的课程标准在课程结束后采用笔试闭卷或者实践考核的方式进行。

2. 实践经历既包括校内专业课程实训，也包括认识实习、专业综合实训、顶岗实习等环节，具体考核标准参照实习实训课程标准。

3. 综合素质考核主要包括职业人文素养和职业技能素养，考核方式采取教师、

学生等多元化考核。

4. 学生在修业年限内，修完专业人才培养方案规定课程，成绩合格，达到培养目标、规格和毕业最低学分（138 学分）要求，通过毕业审核，颁发普通全日制专科毕业证书。

### （二）证书考取要求

根据有关政策规定，对虚拟现实技术应用职业岗位需求和学生职业发展需求三维动画设计师、Maya I 级动画工程师、VR 应用开发工程师（初级）、视频编辑师、三维模型设计师、计算机等级考试等级证书等证书标准，把证书涉及的大部分内容融入到专业课程中，通过理论授课、实验、实训、实习等教学途径方法，做到课程、知识技能、证书相互融通，帮助学生考取相关证书，提升就业质量。

### （三）第二课堂考核要求

学生在校学习期间，除完成人才培养方案规定的第一课堂学分外，需完成第二课堂活动最低考核要求，具体参照《烟台黄金职业学院“第二课堂成绩单”制度实施方案》执行。

## 十五、继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，本专业毕业生继续学习的途径主要有：自学考试、通过成人高考参加本科函授学习、通过专升本考试转入本科院校继续学习、网络教育等多种学习的渠道继续深造，可以与本科层次教育的专业对接。

毕业生接受更高层次教育的专业面向主要是：人工智能与新媒体、游戏架构与技术基础、移动游戏技术、Unity 应用开发。