

附件 1:

青海大学 VR 创新人才学科交叉实验班 招生及教学工作方案

按照教育部推进并加强新工科、新农科、新医科、新文科建设及校企产学协同育人工作要求，结合教育部为适应青海地区经济社会发展对各类人才的需求，充分发挥青海大学 VR 实验室“1+X”人才培养功能及资源条件，创新学校基于“四新”的学科交叉人才培养模式，特开办“VR 创新人才学科交叉实验班”（以下简称“实验班”）。

一、培养目标

在原专业培养目标基础上，实验班人才培养以计算机领域的虚拟现实（VR）知识和技术培养为切入点，加强原专业与计算机专业的学科交叉融合，培养政治立场坚定、尊崇法律、崇尚科学，有学科交叉背景、创新能力及创新思维，适应青海地区经济社会发展，能够在民族地区社会经济发展、数字经济建设中发挥作用的应用型、复合型高级人才。

二、培养要求

实验班学生应获得以下几方面的知识和能力：

1.了解 VR 产业、岗位、学科交叉的发展与动向，掌握 VR 基本知识和技能；

2.掌握将 VR 知识与技术应用于原专业需求的学科交叉的基本思路和方法，具备服务原专业及学科交叉行业的 VR 基本技能。

三、学制

三年

四、结业

学生修习完成实验班所开设课程，成绩合格者，学校为其颁发结

业证书。

五、学习形式

实验班学生日常参加原专业教学计划课程学习；利用晚间、双休日学习 VR 学科交叉相关课程，不占用正常教学时间；大四实训（实习）、毕业设计环节采用与原专业毕业实习及毕业论文（设计）工作交叉融合的方式开展。

不及格课程按照学校课程重新学习管理相关办法执行。

六、课程设置

1. 数字媒体概论（含实践），16 学时，1 学分；本科生二年级开设，每周 2-8 学时

2. 虚拟现实（VR）概论（含实践），32 学时，2 学分；二年级春季学期开设，每周 2-4 学时

3. 三维建模基础（含实践），32 学时，2 学分；三年级秋季学期开设，每周 2-4 学时

4. 虚拟现实交互技术（含实践），32 学时，2 学分；三年级春季学期开设，每周 2-4 学时

5. VR 实训与科学实践，3 学分（3 周），三年级春季学期期末至夏季小学期期间开设

6. VR 学科交叉实习及毕业设计，8 学分，四年级秋季、春季开设

七、主要实践性环节

VR 实训与科学实践，VR 学科交叉实习及毕业设计

八、教学管理

1. 实验班由计算机技术与应用系配备班主任，负责协调开展与该实验班相关的教学组织与管理。

2. 实验班学生学籍依然保留在原专业班级，仍接受原班级管理，

适用学校相关管理制度和规定；学生原专业学习期满、课程考核合格、符合学校相关规定者，获得原专业的毕业证、学位证；学生在实验班学习期满、课程考核合格，获得在实验班学习的结业证书。

九、配套措施

1. 实验班正常学习无需另外缴纳学费，重新学习课程按照学校重新学习管理办法执行，不需另外缴纳费用。

2. 支持实验班学生申请其在实验班所修习的课程合格及以上的成绩置换为素质类通识选修课程成绩，获得相应学分。

3. 鼓励实验班的学生结合原专业知识开展课程设计、课程实践，支持实验班学生以学科交叉的内容开展原专业的《毕业实习与毕业论文(设计)》，并可将以学科交叉内容开展的《毕业实习与毕业论文(设计)》成绩计为实验班《VR 学科交叉实习及毕业设计》对应的成绩。