

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

学校名称（盖章）： 豫章师范学院

学校主管部门： 江西省

专业名称： 虚拟现实技术

专业代码： 080916T

所属学科门类及专业类： 工学 计算机类

学位授予门类： 工学

修业年限： 四年

申请时间： 2026-08-04

专业负责人： 毕红棋

联系电话：

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	豫章师范学院	学校代码	13774	
学校主管部门	江西省	学校网址	http://www.yuznu.edu.cn/html	
学校所在省市区	江西南昌梅岭大道1999号	邮政编码	330103	
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校			
	☒ 公办 ☐ 民办 ☐ 中外合作办学机构			
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☐ 经济学 ☒ 法学 ☒ 教育学 ☒ 文学 ☐ 历史学 ☒ 理学 ☒ 工学 ☐ 农学 ☐ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学			
学校性质	☐ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☒ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族			
曾用名	南昌师范高等专科学校			
建校时间	1908年	首次举办本科教育年份	2017年	
通过教育部本科教学评估类型	合格评估		通过时间	2025年07月
专任教师总数	704	专任教师中副教授及以上职称教师数	204	
现有本科专业数	36	上一年度全校本科招生人数	3850	
上一年度全校本科毕业生人数	2591			
学校简要历史沿革（150字以内）	豫章师范学院是江西省和南昌市人民政府共建高校，肇始于1908年创建的江西省立女子师范学堂，1947年多校合并为省立南昌师范学校，2004年5月南昌师范学校升格为南昌师范高等专科学校。2017年5月经教育部批准升格为本科院校，更名为豫章师范学院，奠定了学校发展史上新的里程碑。			
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	近五年来，学校增设了网络与新媒体、光电信息材料与器件、人工智能、应急技术与管理、儿童康复治疗、体能训练、资源环境科学、新能源材料与器件等8个本科专业。2022年停招新闻学1个专业，2023年停招新闻学、艺术教育、物流管理3个专业，2024年停招艺术教育、物流管理、教育技术学3个专业，2025年停招艺术教育、物流管理、教育技术学、教育康复学、新闻学5个专业，2026年停招艺术教育、物流管理、教育技术学、教育康复学、新闻学5个专业。			

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	080916T	专业名称	虚拟现实技术
学位授予门类	工学	修业年限	四年
专业类	计算机类	专业类代码	0809
门类	工学	门类代码	08
申报专业类型	新建专业	原始专业名称	—
所在院系名称	数字媒体与创意产业学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	人工智能	开设年份	2024年

相近专业2专业名称	—	开设年份	—
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	本专业毕业生主要面向以下就业领域： ①虚拟现实（VR/AR/MR）产品开发与应用，涵盖游戏、VR软件、工业软件、数字孪生、沉浸式体验等方向； ②数字创意内容制作，包括AI短剧、虚拟拍摄、交互式叙事、数字人直播、视频营销等新业态。 主要岗位类型包括：VR/AR开发工程师、三维建模师、交互设计师、数字孪生工程师、渲染引擎开发工程师、AI视觉内容制作师、产品策划师、脚本设计师、特效制作师、动画设计师等。	
人才需求情况	团队深入南昌VR产业基地，与江西科骏实业有限公司、中移（江西）虚拟现实科技有限公司、南昌虚拟现实研究院、泰豪创意科技股份有限公司、江西骏学数字科技有限公司、联通灵境视讯（江西）科技有限公司、江西中直新经济产业发展有限公司等7家用人单位开展深度人才需求调研，通过企业走访、问卷调查与招聘数据分析，对未来3至5年毕业生就业需求作如下预测。 一、用人单位人才需求总量 上述7家用人单位本专业毕业生需求量合计150人。此预测覆盖了VR/AR产业链重点企业，随着产业高速增长与全产业链企业发展，实际用人需求将远超上述基数。 二、岗位需求结构预测 （1）开发工程类（占比30%），约40人，含VR引擎开发工程师、交互开发工程师、数字孪生工程师、技术美术。其中科骏、中移、泰豪对此类岗位需求最为迫切。该类岗位为需求量最大、薪资水平最高的类别。 （2）AI内容制作类（占比28%），约38人，含AI漫剧制作师、AI仿真短剧制作师、AI视觉内容制作师、数字人制作师、虚拟制片工程师、影视后期与AI特效师。该类别从2020年不足5%跃升至28%，反映了AI推动内容创作范式的根本性变革。 （3）美术设计类（占比20%），约27人，含三维建模师、场景美术师、角色设计师、动画设计师、电商视觉设计师。科骏和泰豪在三维建模、场景美术方面需求突出。 （4）产品运营类（占比12%），约16人，含VR产品经理、XR内容策划、VR项目管理师、新媒体短视频运营、数字营销设计师。该类别较2020年增长4个百分点，体现了产业从纯技术向应用与市场驱动的转型。 （5）研发研究类（占比10%），约14人，含计算机图形学工程师、渲染算法工程师、人机交互研究员，主要面向南昌虚拟现实研究院和龙头企业研发中心的高端技术储备需求。 通过与上述7家用人单位建立常态化人才供需联络机制，本专业将动态跟踪企业用人需求变化，持续优化课程体系和实践教学环节，确保人才培养规格与产业发展需求精准对接。	
申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）	年度计划招生人数	50
	预计升学人数	5
	预计就业人数	45
	江西科骏实业有限公司	5
	中移（江西）虚拟现实科技有限公司	8
	南昌虚拟现实研究院	5
	泰豪创意科技股份有限公司	5
	江西骏学数字科技有限公司	4
	联通灵境视讯（江西）科技有限公司	6
	江西中直新经济产业发展有限公司	5

	中教产融（江西）科技 发展有限公司	7
--	----------------------	---

4. 行业产业调研报告

虚拟现实技术专业 行业产业调研报告

豫章师范学院 数字媒体与创意产业学院

二〇二六年七月 制

前 言

本报告立足于豫章师范学院申报增设虚拟现实技术本科专业（专业代码：080916T）的实际需要，依据《普通高等学校本科专业设置管理规定》及江西省教育厅《关于开展全省普通高校学科专业设置调整优化专项行动的通知》（赣教高字〔2025〕35号）的有关要求，组织专项小组对虚拟现实行业产业发展现状、人才需求结构与未来趋势进行了系统调研。

当前，全球数字技术正处于快速迭代演进之中。虚拟现实产业在2019—2023年曾经历了一轮资本热潮与较大的市场预期，随后经历了理性回调。这并非产业的衰退，而是产业发展进入了更加务实、更具商业价值的新阶段，以AIGC（人工智能生成内容）为代表的新一代技术，正在深刻重塑数字创意内容产业的生产范式——AI漫剧、AI仿真人短剧、数字人直播、AI辅助动画与影视制作等新业态迅速崛起，成为数字文化产业增长最快的赛道。

作为数字媒体与创意产业学院，我院的办学定位决定了虚拟现实技术专业的人才培养不局限于传统VR硬件开发与引擎编程，更是建立虚拟现实技术人才面向更广阔的数字创意内容产业。虚拟现实技术的核心能力——实时渲染、三维可视化、人机交互、空间计算，正是AI驱动下的影视动漫制作、数字内容生产、沉浸式营销等方向不可或缺的技术底座。

一、调研背景与意义

（一）行业企业发展现状与趋势

1. 全球虚拟现实市场发展现状

据 MarketsandMarkets、TrendForce 等机构 2025 年发布的研究报告，全球 AR/VR 市场规模约 590 亿美元（约 4250 亿元人民币），其中消费级市场占比约 55%，企业级市场占比约 35%[数据来源：MarketsandMarkets, 《AR/VR Market Report》，2025]。全球 VR/MR 头显设备 2025 年出货量约 840 万台，AR 眼镜品类逆势增长，整体 XR 设备出货量呈现分化趋势[数据来源：IDC, 《全球 AR/VR 头显季度追踪报告》，2025Q3; Counterpoint Research, 2025]。中国品牌在全球 VR 产业链的制造与光学模组环节占据重要地位，光学模组国产化率已超过 64%[数据来源：行业综合调研]。全球 AR/VR 市场 2026 至 2032 年复合增长率预计在 18%—35%。[数据来源：MarketsandMarkets、Grand View Research, 2025]。IDC 预测到 2029 年中国市场投资额将超过 105 亿美元，占全球份额的 26.5%[数据来源：IDC 中国]。

从技术迭代看，主流 VR 设备已普遍搭载单眼 2K 以上分辨率（如 Meta Quest 3 为 2064×2208 像素/眼、Pico 4 为 2160×2160 像素/眼），刷新率 90Hz 以上，视场角 110° 以上，MTP 延迟控制在 20ms 以内，用户体验已有质的飞跃[数据来源：各厂商官方参数；IDC, 2025]。Pancake 光学方案已成为中高端新品标配，2025 年新款中高端 VR 一体机 Pancake 搭载率超过 90%，较 2023 年的 32.7% 实现跨越式提升[数据来源：Counterpoint Research, 2025; 行业综合调研]。Apple Vision Pro 于 2024 年 2 月在美国首发、6 月进入中国市场，其空间计算理念重新激活了市场对空间视频、数字人交互、沉浸式体验等方向的关注，推动相关概念加速走向主流应用[数据来源：Apple 官方公告]。

2. 中国虚拟现实市场发展现状

中国作为全球重要的 VR/AR 生产制造基地和消费市场，2024 年 VR 市场规模约 1050 亿元，2025 年突破 1500 亿元，增速显著高于全球平均水平[数据来源：行业综合调研]

源：艾媒咨询,《2025—2026 年中国虚拟现实行业趋势报告》]。2026 年市场规模预计达 1688.7 亿元[数据来源：艾媒咨询, 2026]。IDC 数据显示, 2025 年中国 AR/VR 头显设备出货量约 73.4 万台, 智能眼镜整体出货约 246 万台, 市场仍处于硬件普及的早期阶段, 但内容与软件生态的增长势头强劲[数据来源：IDC 中国, 2026 年 3 月]。中国 AR/VR 市场 2026 至 2032 年复合增长率预计高达 41.1%, 增速远超全球平均水平, 增长动力主要来自企业级应用与内容生态的爆发[数据来源：IDC 中国, 2025 年 5 月]。

从收入结构看, 产业正在经历深刻转型。硬件收入仍占较大比重, 但内容与服务收入占比持续上升, 产业结构正从硬件驱动向内容与服务驱动转型。这一趋势对人才培养方向具有深远影响——内容制作、交互设计、解决方案交付等能力将成为核心竞争力[数据来源：行业综合调研]。

在产业链层面, 中国 VR 产业链覆盖上游核心器件与模组（光学、芯片、传感器）、中游整机制造与平台、下游行业应用与服务三大环节。中游整机制造集中度持续提升, Pico 在中国消费级 VR 市场占据龙头地位, 华为、DPVR 等品牌紧随其后[数据来源：Counterpoint Research, 2024Q3; 行业综合调研]。上游核心器件国产化进展显著：光学模组国产化率超过 64%, IMU 传感器国产化率超过 87%, 空间定位传感器国产化率超过 73%[数据来源：行业综合调研]。

3. 行业发展的三大结构性转变

转变一：从消费级娱乐应用到企业级产业应用。 2020 年前, VR 产业主要围绕游戏娱乐展开, 企业级应用占比仅约 30%。到 2025 年, 企业级市场规模占比已超过 48%, 超过消费级市场。工业数字孪生规模约 214 亿元（同比增长超 50%）、教育 VR、医疗 VR、文旅 VR 等企业级领域已成为主要增长引擎[数据来源：中商产业研究院, 2025; IDC 中国, 2025]。IDC 数据显示, 2025 年 VR/MR 商用（企业级）市场份额已达 41.1%, 且增速远高于消费级市场[数据来源：IDC, 2025]。

转变二：从纯 VR 到 AI+VR 深度融合。 生成式 AI（AIGC）技术的突破, 使得三维模型、场景、角色、动画等内容的生产成本大幅下降。AI 自动建模时间由传统方式的 72 小时缩短至 3.2 小时[数据来源：行业综合调研]。AI 漫剧、

AI 短剧、数字人直播、交互式叙事等新业态迅速崛起——这些业态的共同技术底座（实时渲染、三维可视化、人机交互）正是虚拟现实技术专业的核心能力范畴。

转变三：从资本驱动到价值驱动。 经历了 2021—2022 年元宇宙概念的热潮与随后的调整周期，行业已进入理性发展阶段。企业更关注 VR 技术能否带来实际的降本增效、提升用户体验、解决真实业务问题。这一转变意味着 VR 人才需求从尖端研发扩展到广泛应用，对本科层次应用型人才的需求大幅提升。

4. 产业变革的关键方向：从 VR 硬件到数字创意生态

当前，虚拟现实产业的内涵已远超传统头戴式显示设备的范畴。技术融合与业态创新的浪潮推动产业边界不断拓展，形成了以“实时三维可视化+AI 智能生成+跨平台交互体验”为核心的数字创意技术集群。VR 技术积累的渲染引擎、空间计算、动作捕捉、实时交互等底层能力，正在被影视制作、动漫创制、数字营销、智慧文旅、虚拟演出等更广阔的数字创意领域所吸收和运用。

产业变革主要体现在三个维度。其一，**VR 技术在影视制作领域全面渗透——虚拟制片（Virtual Production）已成为主流影视制作方式**，基于 Unreal Engine 等实时渲染引擎的 LED 虚拟拍摄棚正在逐步替代传统绿幕工艺。据行业统计，截至 2026 年，中国境内已建成 LED 虚拟拍摄棚超过 200 座，较 2022 年增长超 5 倍，虚拟制作流程在国内电影行业的渗透率已从 2023 年的 15% 提升至 2025 年的约 45%[数据来源：cnblogs 行业分析，2026；北京日报，2026 年 8 月]。这一技术方向需要大量掌握实时渲染、引擎开发、场景搭建的复合型人才。其二，**AIGC 重新定义了数字内容生产范式——AI 漫剧、AI 仿真人短剧的崛起标志着内容生产方式的深刻变革**。2025 年被称为 AI 漫剧元年，AI 影视工具将文字直接转化为动漫短剧的工业化生产模式初步形成。这一方向对人才的要求不再是传统的动画绘制或视频剪辑，而是 AI 工具链应用、智能内容策划、交互叙事设计等新能力。其三，**数字创意人才的市场需求远高于狭义 VR 硬件人才——综合多个招聘平台数据及行业报告，当前数字创意产业的就业市场体量约为狭义 VR 产业就业市场的 15—20 倍**。如果虚拟现实技术专业的人才培养仅限于 VR 硬件和游戏开发方向，将严重制约学生面向更广阔就业空间的发展潜力。

二、虚实融合：虚拟现实产业的新方向与数字创意内容的崛起

虚拟现实产业在经历硬件驱动的早期阶段后，正迎来以内容生态和 AI 融合为核心的第二增长曲线。VR 引擎积累的实时渲染管线、三维空间构建能力、物理模拟系统，与 AIGC 大模型在图像、视频、三维资产生成上的突破性进展形成了天然的互补关系——前者提供沉浸式表达的“容器”，后者提供高效率生产的“引擎”。虚实融合的技术底座正在催生一批全新的数字内容业态，正是本章试图系统梳理的核心线索。

（一）VR 技术积累与 AIGC 的化学反应

虚拟现实技术经过近十年的迭代，沉淀了以 Unreal Engine、Unity 为代表的实时三维渲染引擎，以 OpenXR 为核心的跨平台交互框架，以及空间计算、动作捕捉、物理模拟等一整套工程工具链。这些能力在传统 VR 应用场景（游戏、仿真、培训）中完成了充分验证。AIGC 技术自 2023 年以来的集中突破——从 Stable Diffusion 到 Sora、从 Midjourney 到 Seedance——则为三维内容的规模化生产打开了全新的可能性。AI 自动建模时间从传统 72 小时缩短至 3.2 小时，AI 漫剧制作成本从每分钟 1500—2500 元降至 400—1000 元，单人日均产能提升至 10—20 集[数据来源：行业综合调研；DataEye 研究院]。两者的结合不是简单的技术叠加，而是生产关系的重构：VR 的实时渲染引擎让 AI 生成的内容有了可交互、可漫游、可沉浸的三维载体，AI 则为 VR 内容生态提供了摆脱“手工打造、成本高昂”困境的工业化生产能力。

这一融合趋势在 2025 年以来的一系列标志性事件中得到了集中体现。2026 年，国产 AI 视频模型已跻身全球第一梯队：字节 Seedance 2.5 支持单次生成 30 秒 2K 视频、多模态输入与角色一致性引擎；快手可灵 Kling 3.0 率先实现原生 4K 输出，单次可生成 2 分钟连贯视频，综合评分位居全球评测榜首；MiniMax 海螺 3.0 (H3) 以 330 亿参数实现音视频同步生成，API 调用成本极低[数据来源：seedance-2ai.org, 2026 年 AI 视频生成器评测；新浪财经, 2026 年 8 月；CSDN, 2026 年 7 月]。2025 年 AI 生成的视频音频内容超 20 亿条，较

2024 年增长 14 倍以上，中国网络视听行业市场规模达 12876.61 亿元，用户规模达 10.99 亿人，全国网络视听企业 80.19 万家[数据来源：新华社，《中国网络视听发展研究报告（2026）》，2026 年 4 月]。在产业端，头部平台已经将 AI+VR 的融合纳入核心战略：爱奇艺推出 AI 创作工具纳逗 Pro，B 站上线 AI 漫剧场专区，阅文集团半年内将超过 1000 部网文转化为 AI 漫剧，AI 漫剧业务收入突破 1 亿元[数据来源：钛媒体，2026；各平台官方公告]。

（二）新业态的崛起：AI 漫剧与 AI 短剧

1. 市场规模与增长态势

2025 年被业界公认为 AI 漫剧元年。据 DataEye 研究院与巨量引擎联合发布的数据，2025 年国内 AI 漫剧市场规模达 168 亿元，用户规模约 1.2 亿，占微短剧用户总量的三分之一[数据来源：DataEye 研究院、巨量引擎, 2025; 钛媒体, 2026]。2026 年市场规模预计超 400 亿元，同比增速达 138%，用户规模有望攀升至 2.8 亿[数据来源：DataEye 研究院, 2026 年 8 月; 新浪财经, 2026 年 7 月]。微短剧与漫剧整体市场 2025 年规模已突破 1000 亿元（含全产业链），2026 年预计超 1200 亿元，接近同期全国电影总票房的两倍[数据来源：DataEye 研究院; 钛媒体, 2026]。《2025—2026 年中国 AI 漫剧行业趋势白皮书》显示，2025 年中国动画微短剧市场规模已达 189.8 亿元，同比增长 276.3%，预计 2030 年有望突破 850 亿元[数据来源：艾媒咨询, 2025]。企查查数据显示，2025 年新增注册漫剧相关企业 8.02 万家，同比增长 37.1%；截至 2026 年 2 月，现存 24.5 万家[数据来源：企查查, 2025—2026; 腾讯新闻, 2026 年 2 月]。

各主要平台均加大布局力度。抖音推出漫剧扶持计划，单部精品漫剧最高享百万元保底；阅文集团开放十万部精品 IP，设立亿元专项创作基金；快手漫剧在短剧大盘中占比达 30%—40%，增长斜率远超微短剧当年[数据来源：各平台官方公告; 钛媒体, 2026]。2026 年第一季度，全行业上线微短剧约 12.8 万部，其中 AI 微短剧约 12.2 万部，占比超过 95%。仅 3 月份，平台单月上新的 AI 剧和漫剧高达 5 万部，播放量逼近 750 亿[数据来源：钛媒体, 2026]。

2. 内容质量的跃迁

AI 漫剧在不到一年的时间内完成了从粗放生产到精品化的跃迁。2025 年下半年，市场主流产品还停留在简易动画配 AI 配音的阶段，图像质量参差不齐。进入 2026 年，多部 AI 漫剧的画风已接近传统头部二维动画水准。2026 年春节档 AI 漫剧《西游，错把玉帝当亲爹》上线 35 小时抖音播放量破亿，创下漫剧纪录。爱奇艺 AI 漫剧《机械末世，我的机甲有点强》大屏端用户观看占比超 80%，打破了漫剧仅适配小屏的过往认知。阅文旗下《三千庇护》全网播放量突破 3 亿，《大明贤婿》等 12 部作品播放量破亿\〔数据来源：钛媒体，2026；各平台官方公告〕。

3. 就业市场反应

智联招聘 2026 年春招数据显示，第一季度 AI 漫剧、AI 仿真人短剧相关岗位需求同比增长近七成，全行业人工智能相关岗位招聘增速均超过 16%。AI 漫剧、AI 仿真人短剧岗位需求增长约 70%，AI 剪辑师需求增长 179%；与此同时，传统真人短剧开机量大幅下降，横店 2026 年第一季度开机量同比下降约 75%，活跃承制方锐减 42%\〔数据来源：智联招聘，2026 年 Q1；澎湃新闻，2026；钛媒体，2026〕。2025 年，“生成式人工智能动画制作员”被人社部列为新增职业工种\〔数据来源：人社部，2025〕。中国网络视听协会数据显示，微短剧产业 2025 年对就业市场的总体贡献已超过 203 万人，带动直接就业岗位超 130 万个\〔数据来源：北京大学国家发展研究院，2025；中国网络视听协会〕。2026 年北影节影视行业专场招聘会上，影视后期制作、AIGC 技术、新媒体运营等岗位的供需比达到 1:4.5，AIGC 技术岗位年薪可达 35 万元以上\〔数据来源：北影节招聘会报道，2026〕。行业调研普遍反映，能够同时理解创意需求并掌握 AI 工具链的复合型人才最为稀缺——影视行业复合型人才缺口高达 70%，企业招聘需求仅能满足约 30%\〔数据来源：新浪新闻，2026；行业综合调研〕。

AIGC 相关岗位薪资水平亦远超传统岗位：AIGC 新发职位平均年薪达 40.12 万元，核心算法岗（视觉/语言模型方向）平均年薪超 50 万元；AI 视频制作、AI 分镜师月薪普遍在 2—3 万元，掌握镜头语言的 AI 创作者月薪可达 3.5—8 万元；掌握 AI 工具的应届毕业生起薪较同专业普通岗位高出约 30%\〔数据来源：新浪新闻，2026；搜狐，2026；百家号，2026〕。。

（三）影视动漫领域的虚实融合

中国动漫产业正步入快速发展新阶段。据杭州中国动漫博物馆与浙江大学联合发布的《2025 中国青年动漫人才成长趋势与未来发展研究报告》，全国动画相关企业已超过 19.8 万家，泛二次元用户规模接近 5.8 亿，核心用户超过 1.2 亿，泛二次元周边市场规模预计达到 6521 亿元。国产动画电影《哪吒之魔童闹海》衍生品销售收入突破 100 亿元，展现出 IP 深度运营的巨大商业价值。报告指出，未来动漫产业所需的四类关键人才——T 型人才、技术艺术家、跨媒介叙事者、产品经理型人才——其能力构成与虚拟现实技术专业的培养方向高度重合：VR 专业所传授的实时渲染、三维建模、交互设计、AI 工具链应用等技能，正是动漫产业技术艺术家和跨媒介叙事者的核心能力支撑\〔数据来源：杭州中国动漫博物馆、浙江大学，2025〕。

在影视制作领域，AI 技术正在渗透至全产业链环节：从剧本智能生成、角色资产搭建、自动化分镜制作、情感 AI 配音，到智能字幕匹配、4K 超分修复、画面细节增强。2025 年国内微短剧产值已接近 900 亿元（窄口径核心市场约 634 亿元），行业预测 2030 年产值有望突破 1500 亿元\〔数据来源：DataEye 研究院，2025；钛媒体，2026〕。截至 2026 年初，短剧月活跃用户已达 7.18 亿\〔数据来源：行业综合调研〕。在高端制作层面，腾讯已启动完全依靠 AI 制作长剧和大电影的探索。国家“十五五”规划纲要已明确对繁荣互联网条件下新大众文艺和加强人工智能同文化建设相结合做出部署，AIGC 被定位为文化科技的核心驱动力\〔数据来源：国家“十五五”规划纲要，2026〕。

（四）数字创意产业的就业市场全景

据行业数据，2025 年中国数字创意产业市场规模突破 4.2 万亿元，近五年年均复合增长率保持在 18% 以上，涵盖数字内容制作、影视动画、游戏开发、虚拟现实、交互设计、新媒体运营等细分领域。当前数字创意产业从业人员缺口超过 300 万人，尤其在动漫制作、游戏设计、数字媒体技术、虚拟现实应用等细分方向，企业普遍面临招人难、留人难的困境\〔数据来源：行业综合调研〕。数字经济整体人才缺口更大，多方估算已逼近 3000 万人\〔数据来源：头条新闻，2026〕。

以成都为例，2025 年成都数字文创核心产业实现总营收 4139.7 亿元，同比增长 8.3%，综合实力稳居全国第一方阵，预计到 2030 年将突破 6000 亿元。成都数字文创领域核心岗位人才缺口常年维持在 10 万人以上，其中 AIGC 提示词工程师、技术美术（TA）、引擎开发等新兴技术岗位缺口占比超过 50%。企业反馈能够直接胜任真实项目、无缝融入现代生产流程的应届毕业生不足两成\[[数据来源：头条新闻，2026；搜狐，2026]\]。上述数据和反馈具有全国普遍性，对以豫章师范学院而言，培养兼具技术实操能力与创意设计思维的复合型人才正是核心竞争力所在。

（五）典型案例：VR 与数字创意融合的江西实践

虚拟现实技术与数字创意内容的融合并非停留在趋势研判层面，在江西省内已经涌现出一批具有示范价值的实践案例。以下三则案例分别来自教育元宇宙、职业教育培训和基础教育方向，展示了 VR 技术赋能数字内容生产与传播的具体路径。

1. 云上江财——元宇宙校园

云上江财是一个基于虚拟现实技术和云计算平台的数字教育一体化解决方案，旨在为江西财经大学提供先进的校园信息化、智能化和高效化服务。该产品与北京萌科科技有限公司合作开发，通过建模技术将江西财经大学的蛟桥校区、麦庐校区和枫林校区进行全景建模，并在虚拟世界中还原校园地貌全景，以及制作相关延伸内容。

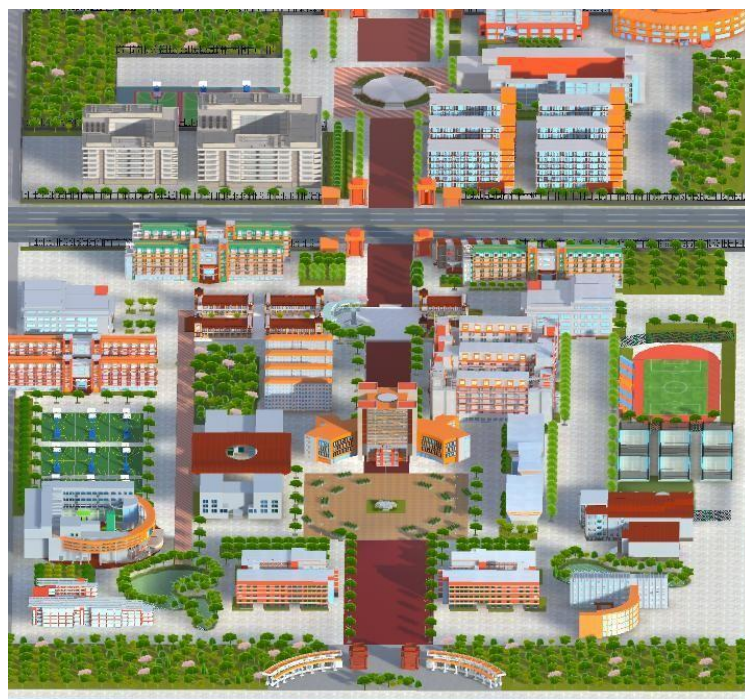


图 7 云上江财麦庐校园展示图

云上江财主要功能如下：

- 校园全景还原：通过建模技术将江财校区全景还原到虚拟世界中，提供栩栩如生的校园体验，使用户能够在虚拟环境中自由探索和感受校园氛围。



图 8 校园全景还原

- 百年校庆线上观看：为江西财经大学百年校庆提供线上观看的机会，未能及时到校的校友可以通过虚拟现实技术在云上江财平台上观看江财百年风貌，感受校园的变化和发展。



图 9 百年校庆线上观看

- **实时直播与互动：**可以对百年校庆的各个会场进行实时直播，使校友能够在虚拟世界中身临其境地感受现场的氛围，并通过互动功能与现场参与者进行实时交流。
- **校园导览与信息查询：**提供校园导览功能，帮助新生和访客快速了解校园布局 and 位置，提供实时导航服务。同时，用户可以通过云上江财平台查询校园相关信息，如课程安排、活动通知等。
- **虚拟实验室与教学支持：**可以建立虚拟实验室，模拟实验环境和操作，提供实验教学支持。学生可以在虚拟实验室中进行实验操作和学习，增强实践能力和学科理解。
- **社交互动与合作学习：**提供社交互动平台，学生和教师可以在虚拟世界中进行互动和合作学习，共同探索和分享知识，促进学习氛围和创
- **虚拟会议与远程教育：**云上江财支持虚拟会议功能，使师生可以通过虚拟会议平台进行远程教学和学术交流。无论身处何地，用户都可以参与校园活动和教学内容，提高教学的灵活性和可及性。
- **数据分析与决策支持：**收集和分析大量校园数据，提供决策支持和数据驱动的管理。通过数据分析，校方可以了解学生的学习情况、行为模式和需求，从而制定有针对性的教学计划和管理策略。

2. 江西科技师范大学 VR 赋能教育应用

(1) 赋能传统文化教育

江西科技师范大学，坚守传统文化的守望者，秉持着创新精神，实现了对中国传统文化教育的强力赋能。以数字虚拟人为创新核心，以二十四节气为例，让大家认识到 VR 技术为其传播和传承带来新的可能性。

通过虚拟人的引领，大家能够更生动地了解 and 体验传统文化，使其更具吸引力和影响力。通过创新和技术的结合，推动中国传统文化在当代社会的传承与发展，带来更多深刻的文化体验，效果如图 10 所示。



图 10 二十四节气虚拟人展示

(2) 赋能师范技能训练

《VR 师范生技能仿真系统》是一款基于虚拟现实技术的师范教育培训系统，专门设计用于师范生的技能培养和实践训练。该系统利用虚拟现实技术，提供高度逼真的教育教学场景，并结合交互性，使师范生能够在虚拟环境中进行实际教学操作和演练。项目结合 AI，将随机抽题融入其中，教师通过简单的抽题系统进行交互，保证考题高效，不重复，效果如图 11 所示。



图 11 VR 师范生技能仿真系统

(3) 虚拟仿真评价指标体系构建

结合江西科技师范大学职教师资培养的特色，同时也为实现虚拟仿真实验教学高质量发展，以虚拟仿真实验教学为研究背景，针对虚拟仿真实验教学评

价现状及存在问题，从内容脚本设计、技术开发、教学应用、资源管理和考核评价与反馈建立评价模型。最后利用德尔菲法和层次分析法通过定量与定性的研究方法，确立了虚拟仿真实验教学评价指标体系以及权重。该指标体系共分为三级，将评价模型中的 5 个要素定位一级指标，对一级指标的内涵和结构进行分析确定了 13 个二级指标和 37 个三级指标，并且对每个三级指标都进行了指标说明。

(4) VRE 虚拟现实科普学术沙龙

江西科技师范大学现代教育技术专业硕士组成的 VRE 团队依托南昌市 VR 感知交互重点实验室以及江西省虚拟现实科技学会打造了 VR 教育科普系列活动一学术沙龙，其主要目标是提供一个 VR 科普教育平台，让学习 VR 的爱好者聚集在一起，共同探讨 VR 技术并向大家普及有关 VR 在多领域中应用中的情况。

自 2020 年 10 月至 2023 年 9 月，已经成功举办了 88 期精彩的学术沙龙。每周一晚九点如约举行活动，并将其精美呈现在科技嘿哈帮公众号上。这连续三年的不懈努力和持续举办活动的承诺，为参与者提供了丰富的学术交流和知识分享的机会。在沙龙中，参与者可以分享他们的研究成果、项目经验和最佳实践。这种知识交流不仅有助于促进 VR 技术在教育中的创新应用，还有助于建立跨学科合作和合作关系，推动 VR 教育的不断发展，沙龙宣讲册见图 12。



图 12 VRE 虚拟现实科普学术沙龙

3. 中国信通院江西研究院 VR 青少年心理健康智能评估与干预系统

江西信通院针对近年来日益严峻的青少年心理健康问题，联合北京师范大学、北京林业大学、上海市浦东新区精神卫生中心，从当下青少年身心需求角度出发，以复愈性环境、机器学习和 VR 等技术为手段，探究青少年健康促进和早期干预的方法、技术和应用，搭建一套基于生态系统理论和认知模型的 VR 青少年心理健康智能评估与干预系统，效果见图 13。



图 13 VR 青少年心理健康智能评估与干预系统效果图

当前，项目已发表国内外期刊论文 10 余篇，并且通过线上问卷、心理访谈等方式，已汇总分析 180 万青少年心理问答数据。通过结合数据多次进行迭代更新，系统现具备 VR 心理舒缓、VR 心理评估、远程心理辅导及报告输出、体征监测等功能，截至目前已开展多次 VR 心理进校园活动，包括北京师范大学、江西师范大学、安义中学等，累计完成超 500 人次应用体验，现场反响热烈，现场实施如图 14 所示。自 2022 年 10 月至今，本项目先后荣获 2022 年南昌智慧医疗论坛“VR+医疗”应用场景路演金奖、江西省第四批 VR 应用示范项目。



图 14 现场实施效果图

通过本项目，可满足中小学及高等院校定期开展心理健康普查、健全青少年心理档案的需求，通过线上筛选高危预警对象、线下心理咨询师针对性治疗。同时将后台数据上传至相关监管部门，加强政府对辖区青少年心理健康的监管，为政府精确制定各项政策提高数据支撑。同时还能有效解决城乡资源分布不均问题，提高心理教育资源的利用率，结合 AI 人工智能方式进行心理评估，减少一线心理咨询师的工作量，同时提高效率和公正性，预计可将现有的青少年心理评估效率提高 50%。未来本项目通过扩展，可满足更多心理问题人群的需求，为全民心理健康工作提供新思路，如帮助职场人员有效缓解工作压力、帮助服刑人员适应监狱生活等等。同时本项目能有效帮助降低青少年心理健康监管成本，大幅提高青少年心理健康监管效率，通过在全省各中小学、高校甚至医疗机构的大量普及，可产生更高的经济效益。往后在 VR、人工智能等各项新技术的更新加持下，可进一步推动 VR 向教育、医疗、游戏、工业等领域的普及，从而撬动更大的市场份额。

4. 泰豪创意科技集团助力江西师范大学心理服务

江西师范大学社会心理服务方舱项目综合打造：“科普、认知、孤独症干预、行为训练”四大不同主题方舱，为全校师生提供如心理服务，心理测评、心理咨询、异常行为分析、心理科普等日常心理服务。项目接入智慧平安校园平台，通过 AI+大数据分析，对校园内的人、事、物等各个方面进行有效智能管理，用数据驱动学校决策、降低管理难度，最终实现“三个转变”目标，即：“人找信息”转变为“信息找人”“被动发现”转变为“主动预警”“事后追溯”转变为“事前预防、事中干预”。同时，利用方舱的移动性、便捷性设计，使其亦能面向社会各群体各单位开展社会心理服务，在突发公共事件和作战或其他特殊时期，可对现场人员进行心理危机防护和干预，及时实施心理创伤救治，方舱界面如图 15 所示。



图 15 方舱界面

社会心理服务方舱案例构建统一指挥、专常兼备、反应灵敏、上下联动的心理危机防护和干预管理机制，融合智能化管理与大数据分析，可以推广应用于校园、社区、军队、医院、企业等不同场所和领域，对优化我省应急管理能力体系建设，提高防灾减灾救灾能力，有效舒缓公众负面情绪、减轻受突发事件影响个体的心理应激、降低突发事件带来的次生危害、维持稳定心态、积极应对突发事件等具有重要意义，具有巨大的社会价值和经济价值，值得在全国范围内复制推广。

5. 科骏基础教育 VR 资源云平台

江西科骏实业有限公司基础教育 VR 资源云平台是面向学校的教学工作者，提供集“备课、教学、实验”等功能于一体的一站式 VR 教育云平台。平台包含丰富的 VR 教学资源及实用的备课、教学工具，目前平台内有教育资源 1200+，包括 VR 模型 1154 个，360° 全景资源 30 个，VR 优质课程 80 节，资源涵盖小学语文、数学、科学、道德与法治和中学历史、地理、物理、化学、生物共 9 个学科；同步拓展安全教育、红色文化、中草药文化、研学实践、劳动实践、生涯规划等方向的 VR 资源建设；课程类型分为认知型课程、实验型课程、探究型课程，紧贴一线教学需求，满足全学段，多学科的常态化教学需求。同时项目支持零基础制作 VR 课件，快速实现教学升级、实用教学功能，打造互动式翻转课堂，一站式实现教学管理、一键输出动态学习报告，实时交互反馈，云多端无缝衔接、使广大师生享受到最佳教学体验，满足 5G 时代下，教学工作者云端备课，将 VR 技术应用于教学实践以及教学资源共享的需求，云平台如图 16 所示。

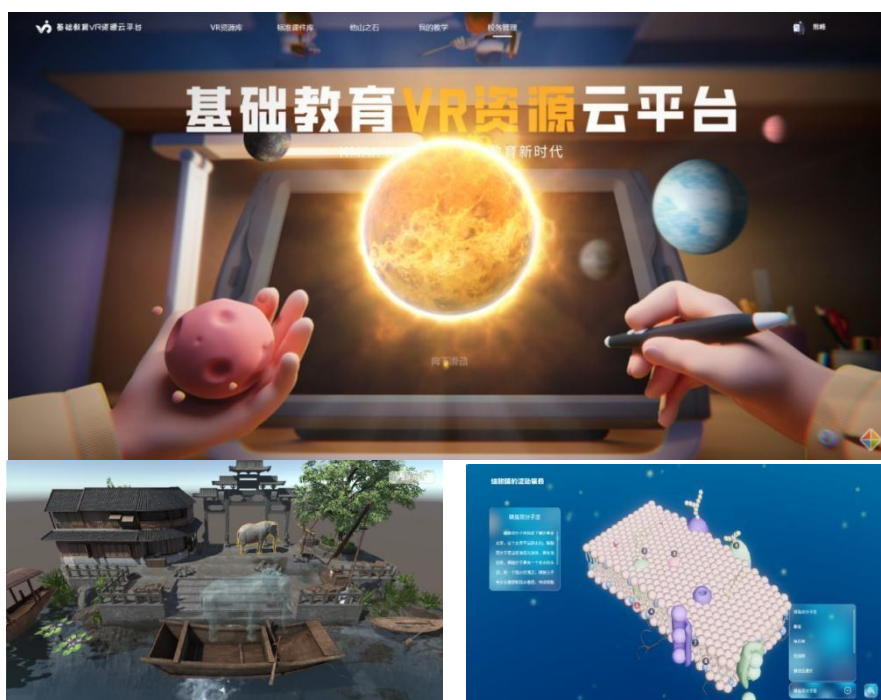


图 16 云平台

平台以“数字化”“虚拟现实技术”为主导，通过构建省市、区县、校三级教育资源和教育管理的公共服务体系，实现共建共享，拉高拉均全市整体教学授课水平。

三、调研设计与方法

（一）调研目的与调研对象

调研目的：一是全面了解国内外虚拟现实行业及数字创意产业的发展现状和趋势，二是掌握 VR 企业及数字内容企业的用人需求、岗位设置、人才规格要求，三是分析 VR 与数字创意人才的层次结构与能力标准，四是为制定本科层次虚拟现实技术专业人才培养方案提供依据。

调研对象涵盖五类：（1）VR/AR 行业企业——南昌 VR 产业基地及全国范围内 20 余家具有代表性的企业；（2）数字创意内容企业——包括 AI 漫剧、AI 短剧、影视制作、动漫创制等代表性企业；（3）行业协会与研究机构——包括南昌虚拟现实研究院、江西省 VR 产业技术创新战略联盟、中国网络视听协会等；（4）已开设 VR 专业的高校——包括江西理工大学、江西财经大学、南昌航空大学、华东交通大学、江西科技师范大学等；（5）招聘平台数据——智联招聘、Boss 直聘、猎聘等主流招聘网站的 VR 及数字创意相关岗位招聘数据。

（二）调研组织与调研内容

2026 年 3 月至 6 月，我院组织了以数字媒体与创意产业学院教师为主、合作企业技术人员参与的调研小组，采用线上数据分析与线下实地走访相结合的方式开展调研。线上共搜集分析 VR 及数字创意相关招聘岗位 3000 余条，发放企业问卷 180 份，回收有效问卷 152 份。线下实地走访 VR 及数字内容企业 25 家，座谈企业负责人、技术总监、HR 负责人等 45 人次。

调研内容覆盖四个维度：VR 及数字创意企业发展现状（企业规模、主营业务、技术方向、未来规划）；岗位需求（岗位名称、岗位职责、能力要求、学历要求、薪资水平）；人才供给（当前人才来源、招聘困难点、对高校人才培养的期望与建议）；技术演进（AI 对 VR 及数字创意行业的影响、新兴技术方向、未来岗位变化趋势）。

（三）调研方法

本次调研综合运用了四种方法。一是文献研究法，系统梳理国内外 VR 产业发展报告、政策文件、行业白皮书和学术研究。二是问卷调查法，设计《VR 及数字创意行业人才需求调查问卷》，向目标企业发放并回收分析。三是实地走访法，深入企业一线，与管理人员、技术骨干、HR 进行面对面交流。四是网络数据分析法，采集主流招聘平台 VR 及数字创意相关岗位数据，进行量化分析。

四、调研结果与分析

（一）VR 及数字创意企业用工需求数据分析

1. 岗位类别需求分布

据本次调研统计，当前 VR 及相关数字创意岗位主要分为五大类别。与 2020 年相比，传统的开发工程类和美术设计类岗位占比有所下降，而 AI 内容制作类和产品运营类岗位占比显著上升，反映了产业从技术驱动向内容与应用驱动的转型。

表 1 岗位类别需求分布表

岗位类别	典型岗位	占比	学历要求	年需求量（南昌及周边）
AI 内容制作类	AI 视觉内容制作师、AI 漫剧制作师、虚拟制片工程师、数字人制作师	28%	本科为主	1200—1800 人
开发工程类	VR 引擎开发工程师、交互开发工程师、数字孪生工程师、TA 技术美术	30%	本科为主	1000—1500 人
美术设计类	三维建模师、角色设计师、场景美术师、动画设计师	20%	本科/专科	700—1000 人
产品运营类	VR 产品经理、XR 内容策划、VR 项目管理师、VR 技术支持	12%	本科/专科	400—600 人
研发研究类	计算机图形学、渲染算法、人机交互研发	10%	硕博为主	150—250 人

2. 数字创意内容领域的就业增长

AI 内容制作类岗位的增速最为迅猛。调研及招聘平台数据显示，2025 年 AI 影视内容制作、AI 漫剧制作、虚拟制片等相关岗位量较 2024 年增长约 7 倍。在南昌 VR 产业基地及江西省内文化创意产业园区，AI 内容制作师、数字人制作师、虚拟拍摄技术工程师等新兴岗位正以每年约 40% 的速度增长。

从全国范围来看，智联招聘 2026 年第一季度数据显示，AI 漫剧、AI 仿真人短剧相关岗位需求同比增长近七成；影视后期制作、AIGC 技术、新媒体运营等岗位的供需比达到 1:4.5，即每个岗位平均只有不到 0.25 个合适候选人。数字创意内容领域对技术人才的需求远超出当前供给。

（二）VR 及数字创意人才能力标准分析

综合问卷调查和企业走访结果，企业对本科层次人才的核心能力要求可归纳为以下六个维度。

表 2 本科人才核心能力要求表

能力维度	具体要求	重要度	对应课程方向
技术开发能力	Unity/Unreal 引擎开发、C++/C#/Python 编程、 三维建模与渲染、WebXR 开发	★★★★★	虚拟现实引擎、程序设计、 三维建模与渲染
AI 应用能力	AIGC 工具链应用（文生图/文生视频/AI 建模）、 AI 辅助内容生产、智能交互设计	★★★★★	AI 基础与应用、数字图像处理、 计算机视觉、AIGC 工作坊
交互设计能力	人机交互设计、UI/UX 设计、 用户体验测试、交互原型快速迭代	★★★★★	人机交互、VR 界面设计、 用户体验设计
创意审美能力	视觉审美与配色、叙事架构与节奏、 角色与场景设计、内容策划与创意	★★★★★	数字艺术基础、影视叙事学、 创意策划与项目管理
工程实践能力	项目管理、团队协作、版本控制、 跨平台开发、质量保障	★★★★	软件工程、VR 项目综合实践
行业应用能力	理解 VR 在教育、影视、文旅、 制造、医疗等场景的应用需求	★★★	数字孪生、行业应用案例、 产学研项目实战

AI 应用能力和创意审美能力的重要性在本次调研中被企业反复提及。多位企业 HR 负责人在访谈中表示，当前市场上不缺少会使用某个特定工具的应聘者，但极度缺乏能够利用 AI 工具高效产出高质量内容、同时具备审美判断力和创意策划能力的人才。这一反馈说明，虚拟现实技术专业应当着力培养的核心能力是技术工具与创意审美的深度融合。

（三）人才供给现状分析

1. 全国 VR 专业人才供给概况

截至 2026 年 6 月，全国开设虚拟现实技术本科专业（080916T）的高校约 45 所，年招生总规模约 2000—2500 人。其中江西省内仅 4 所公办本科院校开设该专业（江西财经大学、华东交通大学、江西理工大学、江西科技师范大学），年招生约 200 人。江西省开设 VR 相关专业的高校总数达 20 所，数量在全国排名第二，已形成专科、本科、硕士、博士一体化 VR 人才培养体系。根据 2023 年软科中国大学专业排名，华东交通大学、江西财经大学、江西理工大学的虚拟现实技术专业分列全国第 2—4 名。尽管江西在 VR 人才培养体系上走在全国前列，与南昌 VR 产业基地及数字创意产业快速扩张的人才需求相比，供给与需求之间仍存在显著差距。

2. 数字创意人才的巨大缺口

当前中国数字创意产业从业人员缺口超过 300 万人，尤其在动漫制作、AI 影视内容生产、虚拟现实应用等细分方向，缺口占比尤为突出。江西省及南昌市的情况同样严峻。随着南昌 VR 产业基地入驻企业数量持续增长（已超过 300 家），以及“8810”行动计划将 VR 与数字创意列为重点发展方向的持续推进，企业对具备 VR 技术+AI 应用+数字内容制作复合能力的本地化人才需求极为迫切。

从历史数据看，江西省 VR 及相关企业营业收入由 2018 年的 42 亿元快速增长至 2022 年的 800 余亿元，4 年间增长近 19 倍。南昌市 VR 产业规模超 650 亿元，赣州、吉安 VR 产业也在加快形成规模。世界 VR 产业大会自 2018 年至 2022 年共签约项目 549 项、签约金额 3367 亿元，其中 2021 年与 2022 年连续两次突破 700 亿元。产业规模的快速扩张与人才供给的滞后形成了尖锐矛盾。

3. 人才供给的结构性矛盾

当前 VR 及数字创意人才供给存在四个结构性矛盾。其一，单一技能型人才相对充裕，复合工程型人才严重不足——企业普遍反映，市场上不缺少会使用某个工具的应聘者，但极度缺乏能够理解业务场景、独立设计解决方案、跨团

队协作的复合型人才。其二，VR 专才较多，AI+VR 复合型人才稀缺——AI 工具链的普及要求 VR 人才同时具备 AI 应用能力，但目前市场上同时掌握两者的人才极为稀少。其三，互娱方向人才较多，行业应用和数字创意方向人才不足——教育培训、工业仿真、医疗健康等领域需要了解行业背景的技术人才，AI 影视、AI 漫剧、虚拟制片等数字创意方向则需要兼具技术和审美的人才，当前供给严重不足。其四，具备跨平台跨场景能力的人才稀缺——能在三款以上主流设备无缝运行的跨平台开发者仅占 31.7%，工业高精度实时渲染内容开发者占比不足 3.2%，综合型数字创意技术人才极为稀缺。

（四）主要用人单位需求预测

表 3 主要用人单位需求预测表

用人单位	企业类型	主要需求岗位	预测年需求量	合作基础
江西科骏实业有限公司	VR 教育内容开发	VR 开发工程师、3D 建模师、交互设计师、AI 内容制作师	5—10 人/年	已建立深度合作
中移（江西）虚拟现实科技	5G+VR 应用	VR 应用开发、数字孪生工程师、虚拟制片工程师	5—15 人/年	已建立深度合作
南昌虚拟现实研究院	行业研究与标准	VR 技术研发、交互设计、AI 内容技术研发	5—8 人/年	合作意向
泰豪创意科技股份有限公司	VR/数字内容制作	VR 内容制作师、动画设计师、AI 漫剧制作师	10—15 人/年	合作意向
南昌 VR 科创城入驻企业	VR 创业企业	VR 开发、3D 建模、AI 内容制作、数字人制作	20—30 人/年	地理优势
江西省内影视动漫企业	影视动漫制作	AI 影视制作师、TA 技术美术、虚拟制片工程师	15—25 人/年	合作意向
省内文旅景区/博物馆	文旅应用	VR 沉浸式体验开发、数字文博内容制作	8—12 人/年	合作意向
省内制造业企业	工业应用	数字孪生工程师、工业仿真开发	8—12 人/年	合作意向

五、江西省及南昌市 VR 产业基础与政策环境

（一）国家层面政策支持

虚拟现实产业自 2021 年被列为国家重点发展方向以来，政策支持力度持续加大。2025 至 2027 年行动计划明确设定了产业规模超 3500 亿元、终端销量超 2500 万台的发展目标。中央财政年度扶持资金达 48.6 亿元，较 2024 年增长 23.1%，其中核心器件攻关资金 32.7 亿元，行业应用示范资金 15.9 亿元。全国已建设国家级创新中心 32 个，产业园区 47 个，总规划面积超 1860 万平方米。标准体系建设累计发布标准 147 项，2025 年新立项 49 项。全国已有 28 个省级行政区出台虚拟现实专项政策，省级配套资金累计 193.4 亿元。在数字文化创意产业方面，国家“十五五”规划纲要明确部署加快发展新型文化业态、繁荣互联网条件下新大众文艺和加强人工智能同文化建设相结合，将网络视听、微短剧、AI 漫剧等新兴业态纳入国家文化发展战略。

（二）江西省 VR 产业规模与增长历程

江西省将虚拟现实产业列为电子信息产业重点发展方向，自 2018 年首届世界 VR 产业大会在南昌举办以来，产业实现从无到有、从小到大的跨越式发展。全省 VR 及相关企业营业收入由 2018 年的 42 亿元快速增长至 2022 年的 800 余亿元，4 年间增长近 19 倍。其中南昌市 VR 产业规模超 650 亿元。2024 年，全省电子信息产业营收达 1.16 万亿元，占规上工业总产值 20.9%，2025 年预计突破 1.2 万亿元。

表 4 江西省 VR 及相关企业营业收入增长情况（2018—2022 年）

年份	营业收入（亿元）	同比增速	累计签约项目数	累计签约金额（亿元）
2018 年	42	—	157 项	631.5
2019 年	120	185.7%	290 项	1284.1
2020 年	300	150.0%	435 项	1946.0
2021 年	600	100.0%	549 项（累计）	2650.1
2022 年	800+	33.3%	549 项（累计）	3366.8

世界 VR 产业大会是推动江西 VR 产业发展的最重要平台。自 2018 年至 2022 年，五届大会累计签约项目 549 项、签约金额 3367 亿元。其中 2021 年签约金

额 704.15 亿元、2022 年签约 716.67 亿元，连续两次突破 700 亿元。大会招引了微软、华为、阿里、联想、HTC、科大讯飞等一批行业龙头企业落户江西。江西省 VR 产业集聚各类企业 400 余家，其中包含 6 家世界 500 强企业、7 家中国 500 强企业、16 家中国 VR50 强企业。泰豪创意、联创电子、联通灵境视讯、江西科骏、格如灵、中直新经济 6 家 VR50 强企业总部位于南昌。

（三）江西省 VR 产业链布局

江西省 VR 产业链上下游基本完备，覆盖硬件制造、软件开发、内容生产与渠道平台四个主要环节。在硬件制造环节，联创电子 VR/AR 激光发射镜头及模组已实现量产，华勤代工的华为第二代 VR 手柄套装已成功下线，小派科技生产的第三代 VR 头显 Crystal（Pimax Crystal）预售订单供不应求。在内容生产环节，江西求是高等研究院研发了国产化自主知识产权的 XR 渲染绘制引擎，华为基于开源组件研发了 CloudVR 连接协议和软件。在渠道平台方面，中国移动和中国联通均在南昌设立了集团级 VR 创新中心，科骏等龙头企业推出了自有云平台。综合来看，江西省 VR 产业链目前以内容应用环节为主，终端器件和内容生产环节企业数量偏少，整体以中小企业为主，品牌效应有待形成。

（四）江西省 VR 人才教育布局

江西省在 VR 人才培养方面走在全国前列。据统计，江西省开设 VR 相关专业的高校数量达 20 所，数量在全国排名第二，已形成专科、本科、硕士、博士一体化 VR 人才培养体系。全省现有 4 所本科院校开设虚拟现实技术普通本科专业（江西财经大学、华东交通大学、江西理工大学、江西科技师范大学），2 所职业本科院校开设该专业。根据 2023 年软科中国大学专业排名，华东交通大学、江西财经大学、江西理工大学的虚拟现实技术专业分列全国第 2—4 名。江西财经大学虚拟现实（VR）现代产业学院学生规模持续扩大，2023 年超过 2800 人。

江西还建立了首个虚拟现实人才培训学院和中国南昌（红谷滩）VR 技术公共实训基地，培养各个层次的 VR 基础型人才和应用型人才。2023 年度，江西省教育厅会同省工信厅、南昌市政府共同举办虚拟现实教学应用创新大赛，省

总工会主办虚拟（增强）现实职工职业技能竞赛，省工信厅等部门联合举办全国工业和信息化技术技能大赛江西省选拔赛虚拟现实产品设计师赛项——多层次、多类型的赛事体系为 VR 人才培养与选拔提供了持续动力。

（五）南昌市 VR 产业基地概况

南昌市作为世界 VR 产业大会永久举办地，已形成“一城两园多点”的产业布局。2024 年南昌电子信息产业规模达 2508.1 亿元。截至 2025 年底，南昌 VR 产业基地已汇聚相关企业超过 300 家，产业规模突破 600 亿元，涵盖 VR 硬件制造、内容开发、平台运营、行业应用等全产业链环节。南昌 VR 研究院获授国家虚拟现实创新中心，系该领域唯一的国家级制造业创新中心。南昌市“8810”行动计划将 VR 与数字创意产业列为重点发展方向。据南昌市工信局数据，2026 年 VR 产业基地新增就业岗位约 8000 个，其中技术开发及内容制作类岗位占比超过 60%。

（六）区域产业布局

从全国区域分布来看，长三角地区 VR 产业规模 426.8 亿元，占全国 33.1%，内容制作公司集聚占比 61.3%；粤港澳大湾区规模 312.5 亿元，占 24.3%，设备出口额 287.6 亿元，占全国出口 73.4%；京津冀规模 203.9 亿元，占 15.8%；中西部地区规模 344.4 亿元，占 26.8%，增速达 38.2%，高于全国平均水平。江西省所在的中西部 VR 产业带正处于高速增长通道，发展潜力巨大。

六、专业设置必要性论证与办学条件分析

（一）产业需求迫切

中国 VR 产业以 30.9%的年增速领跑全球，2026 至 2032 年复合增长率预计达 32.6%，产业规模到 2032 年预计达 8357.2 亿元。与此同时，数字创意产业规模已突破 4.2 万亿元，AI 漫剧市场从 2025 年的 168 亿元持续增长。无论是传统 VR 产业还是新兴 AI+数字创意产业，都面临着巨大的人才缺口——VR 领域至 2030 年需求数百万人，数字创意领域缺口超 300 万人。南昌 VR 产业基地单年新增技术岗位超过 8000 个，其中本科层次岗位占比超过 70%。AI 视觉内容制作、数字孪生应用、虚拟制片、AI 漫剧制作等新兴方向的人才缺口尤为显著。我院增设虚拟现实技术专业，既是响应区域产业发展的迫切需求，也是服务国家数字经济和数字文化战略的重要举措。

（二）培养方向差异化定位

我院虚拟现实技术专业的基本定位不同于省内现有四所本科院校的同类专业。江西理工大学突出矿业与 VR 结合的工业应用方向，江西财经大学聚焦 VR 与管理科学的融合方向，南昌航空大学侧重航空航天与 VR 的结合方向，江西科技师范大学着力 VR+师范教育方向。我院的差异化定位是：依托数字媒体与创意产业学院的办学优势，聚焦数字创意内容制作方向，培养具备 VR 技术+AI 应用+创意审美三位一体能力的复合型工程人才。这一方向不仅与省内现有 VR 专业形成互补，更精准匹配当前数字创意产业最为紧缺的人才类型。

本专业将围绕四个核心就业方向展开人才培养：（1）AI 与影视漫剧内容制作——面向 AI 短剧、AI 漫剧、AI 仿真人剧、虚拟制片等新兴业态，培养 AI 工具链应用与内容策划制作人才；（2）实时三维可视化与虚拟制片——面向影视制作、数字文博、智慧文旅领域，培养引擎开发与实时渲染工程人才；（3）数字人与交互式内容开发——面向数字人直播、虚拟演出、沉浸式体验等领域，培养数字人制作与交互设计人才；（4）VR 行业应用开发——面向教育 VR、工业仿真、数字孪生等领域，培养 VR 应用开发与系统集成人才。

（三）区域优势突出

江西省拥有全国唯一的国家级虚拟现实制造业创新中心，南昌市作为世界 VR 产业大会永久举办地，VR 产业基地已形成完整产业生态。我院地处南昌，具备服务区域产业发展的天然区位优势。学校与江西科骏、中移（江西）VR、泰豪创意科技等本地龙头企业已建立或正在建立深度合作关系，为学生实训实习和项目实践提供了近在咫尺的产业资源。世界 VR 产业大会每年在南昌举办，为师生了解产业前沿、参与行业交流提供了得天独厚的平台。

（四）学科基础与办学条件

我院数字媒体与创意产业学院在数字媒体技术、计算机科学与技术等相关专业领域积累了丰富的教学经验和师资力量。学院在数字内容制作、计算机图形学、程序设计等方面已有较好的教学基础，具备开设虚拟现实技术专业的学科条件。学校近年来持续加大对新工科建设的投入力度，已规划建设 VR/AR 综合实训室、AIGC 内容制作工作坊、动作捕捉实验室等教学设施，为专业开设提供硬件保障。

（五）政策窗口明确

国家层面 28 个省级行政区已出台 VR 专项政策，教育部鼓励高校设置虚拟现实相关本科专业，2025 年已有 45 所高校开设虚拟现实技术专业。江西省教育厅专项推进行动明确支持高校面向新兴产业增设专业。省内 VR 人才培养体系虽已走在全国前列，但本科层次培养规模仍然偏小（仅 4 所公办本科院校，年招生 200 人左右），我院增设该专业可有效扩大本科层次 VR 人才的供给规模。当前正处于专业布局的政策窗口期，及时申报有利于我院在 VR 与数字创意人才培养领域形成先发优势。

5. 申请增设专业人才培养方案

2026 版虚拟现实技术专业本科人才培养方案

(专业代码: 080916T)

一、专业简介

虚拟现实技术专业是一个多学科交叉、理工融合的新工科专业,面向国家数字经济发展战略和虚拟现实产业发展需求,培养掌握虚拟现实、增强现实、混合现实等核心技术,具备 3D 建模与渲染、人机交互设计、实时图形引擎应用、VR/AR/MR 系统开发等能力的复合型工程技术人才。本专业以“德育为先,能力为重”为人才培养指导思想,树立“以学生成长成才为目标,以素质提升为本,以能力培养为重,以知识传授为基,以职业技能为用,以教学创新为体,以学生兴趣为源,开发学生潜能,增强竞争优势”的培养理念。在人才培养过程中,坚持产教深度融合、校企敏捷对接,通过产教合作实践平台交叉、学科专业交叉,实现专业方向融合、校企师资融合、培养方法融合、学生素能融合,构建“双平台·三融合·四贯通”的产教融合型人才培养模式。

毕业生可面向虚拟现实、增强现实、混合现实等领域的科技企业、游戏与数字娱乐公司、工业仿真与数字孪生企业、文化与旅游数字化单位、教育培训机构、医疗健康可视化企业等,从事 VR/AR/MR 系统设计与开发、3D 内容制作与渲染、人机交互设计、数字孪生开发、元宇宙应用构建等工作。

二、培养目标

本专业全面贯彻党的教育方针,培养适应新质生产力要求和数字时代需求,具备强烈的社会责任感和职业道德意识、扎实的数学与自然科学基础,系统掌握计算机科学与技术、虚拟现实技术理论、3D 建模与渲染、人机交互技术、VR/AR/MR 系统开发等知识与技能。毕业生具备扎实的理论基础、较强的工程实践能力和创新精神,能在虚拟现实、增强现实、数字孪生、元宇宙等相关领域从事系统设计、内容开发、技术研发、项目管理等工作,成为德智体美劳全面发展的高素质、强能力、善应用的高级应用型人才。

本专业对所培养的学生在毕业五年左右的目标预期是：

培养目标	目标 1： 具有过硬的思想政治素质。坚决拥护中国共产党的领导，坚持正确的政治立场和政治方向，具有坚定的政治信仰、强烈的社会责任感、高尚的职业道德、较强的开拓创新意识，维护国家利益，遵纪守法。
	目标 2： 具有扎实的数学、自然科学和专业知识基础。熟悉计算机科学和虚拟现实技术的基本理论，掌握 3D 图形学、实时渲染、人机交互、VR/AR/MR 系统架构等核心知识，了解虚拟现实与元宇宙产业发展趋势和政策法规。
	目标 3： 具有较强的工程实践能力。能熟练运用 Unity、Unreal Engine 等主流开发引擎，掌握 3D 建模（3ds Max/Maya/Blender）、纹理与材质制作、动画设计、交互逻辑编写等全流程技能，具备独立完成 VR/AR 应用项目开发的能力。
	目标 4： 具备良好的团队协作精神、创新意识和创业技能。能够在多学科团队中承担技术骨干角色，具备跨领域沟通能力，具有持续的专业发展能力。具备终身学习和专业发展的素质与能力，能全面有效地服务地方数字经济发展和社会需求。

三、毕业要求

本专业通过系统的教育理论教学、虚拟现实项目实训、人工智能技术应用、实践教学锻炼及综合素养培育，紧扣国家教育数字化战略与江西智慧教育发展需求，落实立德树人根本任务，在毕业时达到如下要求：

毕业要求	指标点	支撑环节
1. 工程知识	1-1 【数学自然科学基础】 掌握解决虚拟现实技术领域复杂工程问题所需的数学（高等数学、线性代数、概率论与数理统计、离散数学、计算方法）和自然科学（大学物理）基础知识，并能应用于实际问题。	教学环节：大学物理、概率论与数理统计、离散数学、线性代数、计算方法、高等数学 I、高等数学 II
	1-2 【计算机与 VR 专业知识】 系统掌握计算机科学与技术、虚拟现实技术的基础理论和专业知识（计算机图形学、实时渲染、人机交互、VR/AR/MR 系统架构），能将其用于分析和解决复杂工程问题。	教学环节：3D 建模与材质、C#语言程序设计、Python 程序设计、Python 编程基础 A、VR/AR 前沿技术讲座、三维动画技术、三维重建与扫描技术、人工智能导论 A、数字雕刻、数据结构、游戏引擎开发实战、空间计算与定位技术、虚拟现实技术专业导论、虚拟现实技术概论
2. 问题分析	2-1 【识别关键问题】 能够运用虚拟现实技术基本原理，识别和判断 VR/AR/MR 系统设计与开发中的关键问题、核心参数与约束条件。	教学环节：C#语言程序设计、Python 程序设计、Python 编程基础 A、大学物理、离散数学、线性代数、计算方法、高等数学 I、高等数学 II
	2-2 【文献研究与方案分析】 能够通过文献检索与行业调研，分析 VR/AR 领域复杂工程问题的多种解决途径，并论证所选方案的合理性与可行性。	教学环节：文献检索与论文写作

3. 设计/开发解决方案	3-1 【系统架构设计】能够针对特定应用场景（教育、文旅、工业仿真、医疗等），运用 Unity/Unreal Engine 等主流引擎完成 VR/AR/MR 系统的整体架构设计与功能模块开发。	教学环节：Unity/Unreal 开发、VR/AR 应用开发、游戏引擎开发实战、移动 VR 开发、虚拟现实技术概论、跨平台 VR/AR 开发
	3-2 【创新性解决方案】能够在系统设计与内容创作中体现创新思维，融合 AI 生成、多模态交互、数字人等新技术实现差异化解决方案。	教学环节：3D 建模与材质、AIGC 多模态数字内容创作、AIGC 综合实训、AIGC 综合生产实践、AI 漫剧与短片创作、AI 视效基础、三维动画技术、三维重建与扫描技术、交互叙事设计、元宇宙设计与应用、创新思维与训练、场景设计与制作、多模态交互技术、影视后期与 AI 特效、数字人技术、数字孪生建模与可视化、数字雕刻、用户体验与可用性测试、眼动追踪与手势识别、空间计算与定位技术、线性代数、虚拟制片技术、设计思维与创新方法 实践环节：职业技能训练-VR/AR 应用开发
	3-3 【健康安全法律文化】能够在设计过程中综合考虑健康与安全、法律与伦理、社会与文化、全生命周期成本等因素，评价方案的可行性。	教学环节：VR/AR 行业法规与伦理、中国近现代史纲要、大学生国家安全教育、媒介素养教育、形势与政策（含红色文化教育）、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
4. 研究	4-1 【实验设计与实施】能够针对虚拟现实技术中的交互体验、渲染性能、追踪精度等问题，设计合理的实验方案和测试方法，并运用相关仪器和工具开展实验。	教学环节：多模态交互技术、大学物理、文献检索与论文写作、概率论与数理统计、用户体验与可用性测试、用户研究与人因工程、眼动追踪与手势识别、高等数学 I、高等数学 II 实践环节：毕业论文（设计）
	4-2 【数据分析与结论】能够对实验数据进行统计分析和可视化解释，通过信息综合得出有效结论，支撑系统优化与技术决策。	教学环节：数据结构、概率论与数理统计、用户研究与人因工程、计算方法 实践环节：毕业论文（设计）
5. 使用现代工具	5-1 【选择与使用现代工具】能够熟练选择与使用 Unity、Unreal Engine、3ds Max/Maya/Blender、Substance 等主流 VR/AR 开发与内容制作工具，以及 Git、测试框架等现代软件工程工具。	教学环节：3D 建模与材质、AIGC 多模态数字内容创作、AIGC 综合实训、AIGC 综合生产实践、AI 漫剧与短片创作、AI 视效基础、C# 语言程序设计、Python 程序设计、Python 编程基础 A、Unity/Unreal 开发、VR/AR 应用开发、VR 影视拍摄与后期、三维动画技术、三维重建与扫描技术、人工智能导论 A、场景设计与制作、多模态交互技术、大学生国家安全教育、影视后期与 AI 特效、数字人技术、数字孪生建模与可视化、数字孪生技术、数字雕刻、数据结构、游戏引擎开发实战、眼动追踪与手势识别、短视频制作、离散数学、移动 VR 开发、空间计算与定位技术、虚拟制片技术、跨平台 VR/AR 开发 实践环节：职业技能训练-AIGC 与数字创意

	5-2 【理解工具局限性】 能够利用数字孪生、物理仿真和 AIGC 等现代工具对 VR/AR 系统进行预测与模拟，并理解各类工具的适用范围与局限性。	教学环节：AIGC 综合生产实践、数字孪生建模与可视化、数字孪生技术
6. 工程与可持续发展	6-1 【健康安全风险分析】 能够识别和分析 VR/AR 工程实践中的健康与安全风险（如晕动症、视觉疲劳、隐私保护等），并采取相应的防护措施。	教学环节：VR 影视拍摄与后期、元宇宙设计与应用、工程设计与管理实践、数字孪生技术、移动 VR 开发、跨平台 VR/AR 开发 实践环节：劳动教育（实践）、第二课堂、认知实习
	6-2 【可持续发展评价】 能够评价虚拟现实技术与数字内容产业对环境、经济和社会可持续发展的影响，理解工程师在推动技术向善中的责任。	教学环节：VR/AR 行业法规与伦理
7. 工程伦理和职业规范	7-1 【人文素养与责任】 坚定拥护中国共产党的领导，具有正确的政治方向和深厚的家国情怀，具备人文社会科学素养和强烈的社会责任感。	教学环节：中国近现代史纲要、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策（含红色文化教育）、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、马克思主义基本原理
	7-2 【工程伦理与法规】 能够理解和践行工程伦理，在 VR/AR 工程实践中恪守职业道德，遵守 VR/AR 行业法规与伦理准则、知识产权、数据安全等相关法律法规。	教学环节：AIGC 多模态数字内容创作、AIGC 综合实训、AI 漫剧与短片创作、AI 视效基础、VR/AR 行业法规与伦理、VR 影视拍摄与后期、中国近现代史纲要、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、交互叙事设计、军事理论、场景设计与制作、大学体育与健康 1-4、大学生创新创业基础、大学生就业指导、大学生心理健康教育、媒介素养教育、形势与政策（含红色文化教育）、影视后期与 AI 特效、思想道德与法治、数字人技术、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、用户体验与可用性测试、用户研究与人因工程、短视频制作、虚拟制片技术、虚拟现实技术专业导论、设计思维与创新方法、通识教育选修课、马克思主义基本原理 实践环节：军事技能训练、劳动教育（实践）、认知实习
8. 个人和团队	8-1 【团队角色承担】 能够在计算机科学、艺术设计、产品管理等多学科交叉的 VR/AR 项目团队中独立承担个体角色，并能在适当条件下承担团队成员或项目负责人的职责。	教学环节：创新思维与训练、大学生创新创业基础 实践环节：专业实习、创新创业实践、毕业实习

	8-2 【团队协作精神】 具备良好的团队合作精神，能通过有效的分工协作完成 VR/AR 项目开发与交付。	教学环节：Unity/Unreal 开发、军事理论、大学体育与健康 1-4、大学生心理健康教育、大学生职业生涯规划、工程设计与管理实践 实践环节：专业实习、军事技能训练、劳动教育（实践）、毕业实习、第二课堂、职业技能训练-AIGC 与数字创意、职业技能训练-VR/AR 应用开发、认知实习
9. 沟通	9-1 【技术沟通与方案汇报】 能够撰写技术方案报告和设计文档，进行清晰的技术方案汇报与项目路演，与业界同行及客户有效沟通。	教学环节：VR/AR 应用开发、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、交互叙事设计、大学日语 1、大学日语 2、大学日语 3、大学英语 A1、大学英语 A2、大学英语 A3、大学英语 B1、大学英语 B2、大学英语 B3、媒介素养教育、短视频制作、网络营销策划与执行、马克思主义基本原理
	9-2 【跨文化与国际视野】 掌握至少一门外语，能够在跨文化背景下进行 VR/AR 领域的国际交流与合作，理解并尊重语言与文化差异。	教学环节：大学日语 1、大学日语 2、大学日语 3、大学英语 A1、大学英语 A2、大学英语 A3、大学英语 B1、大学英语 B2、大学英语 B3、网络营销策划与执行、通识教育选修课
10. 项目管理	10-1 【管理原理与经济决策】 理解并掌握 VR/AR 工程项目管理的基本原理（范围、进度、成本、质量、风险等）与经济决策方法。	教学环节：大学生创新创业基础、大学生就业指导、大学生职业生涯规划、工程设计与管理实践、网络营销策划与执行 实践环节：创新创业实践
	10-2 【多学科环境应用】 能够在多学科交叉的 VR/AR 项目中应用项目管理知识，合理规划资源、控制进度、评估经济效益。	实践环节：专业实习、毕业实习、职业技能训练-AIGC 与数字创意、职业技能训练-VR/AR 应用开发
11. 终身学习	11-1 【自主学习意识】 具备自主学习、终身学习和批判性思维的意识 and 能力，能够跟踪虚拟现实、增强现实、人工智能等前沿技术发展。	教学环节：VR/AR 前沿技术讲座、军事理论、创新思维与训练、大学体育与健康 1-4、大学日语 1、大学日语 2、大学日语 3、大学生国家安全教育、大学生就业指导、大学生心理健康教育、大学生职业生涯规划、大学英语 A1、大学英语 A2、大学英语 A3、大学英语 B1、大学英语 B2、大学英语 B3、文献检索与论文写作、虚拟现实技术专业导论、虚拟现实技术概论、设计思维与创新方法、通识教育选修课 实践环节：军事技能训练、创新创业实践、毕业论文（设计）、第二课堂
	11-2 【适应技术变革】 能够理解 VR/AR/AI 等技术变革对工程实践和社会发展的影响，具备主动适应新技术迭代的职业发展能力。	教学环节：VR/AR 前沿技术讲座、人工智能导论 A、元宇宙设计与应用

四、毕业要求对培养目标支撑的矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4
1. 工程知识		√		
2. 问题分析		√	√	
3. 设计/开发解决方案			√	√
4. 研究		√	√	
5. 使用现代工具			√	
6. 工程与可持续发展	√			√
7. 工程伦理和职业规范	√			
8. 个人和团队				√
9. 沟通				√
10. 项目管理			√	√
11. 终身学习				√

五、职业面向

序号	服务产业/面向行业	职业岗位	岗位核心能力
1	虚拟现实软件	VR 内容开发	具备 3D 建模能力，能进行 Unity3D 场景中的各项交互功能开发和实现。
2	Web 软件/移动应用软件	前端开发/移动应用开发/JAVA 开发与维护	能使用前端框架开发良好的交互组件，并与平台后端完成数据交互和动态数据展现。能根据软件系统设计的功能，实现模块的代码编写、维护、单元测试。
3	数字创意内容	AI 视觉内容制作师、AI 漫剧制作师、虚拟制片工程师、数字人制作师	能熟练运用 AIGC 工具链（文生图/文生视频/AI 建模/AI 配音）完成从创意策划到成片交付的全流程数字内容生产。完成 AI 漫剧、虚拟制片短片、AI 视觉素材、数字人交互内容等数字创意产品的策划、制作与发布。

六、隶属学科门类

工学类

七、主干学科

计算机科学与技术、软件工程、数字媒体技术

八、相关学科

数学、物理学、艺术设计学、信息与通信工程、控制科学与工程

九、学位课程

虚拟现实技术概论、高等数学 I、高等数学 II、VR/AR 行业法规与伦理、线性代数、Python 程序设计、C#语言程序设计

十、学制与学位

学历：本科

学制：四年

学位：工学学士

毕业最低学分要求：160 学分

十一、课程结构体系及学时学分比例

（一）课程模块设置

课程类型		修读方式	学时		学分		占总学分百分比 (%)	最低修读学分
			理论	实践	理论	实践		
通识教育课程	通识教育必修课	必修	486	324+4w	28	17	28%	45
	通识教育选修课	选修	144		9		6%	9
专业教育课程	专业基础课	必修	280	8	17.5	0.5	12%	18
	专业主干课	必修	208	464+30w	13	32	28%	45
	产教融合方向应用课	选修	96	288	6	12	11%	18
	应用拓展课	选修	200	136	12.5	8.5	13%	21
第二课堂		选修				2	1%	2

创新创业实践	选修				2	1%	2
总计		1414	1220+30w	86	74	100%	160

备注：学生在校期间须参加一个学生社团、参加一次社会实践活动、阅读一百本经典名著、聆听一系列讲座、参加一项专业竞赛、擅长一项体育运动、参观一批“四史”纪念馆、参与一个创新创业项目、参与一个导师的教学科研项目、经历一次文化艺术实践。

（二）学时学分分配

课程类型	总学时	学时分配			总学分	各学期学分分配								开课门数
		讲授	课程实践	实验或上机		1	2	3	4	5	6	7	8	
通识必修课	810+4w	486	292+4w	32	45	15	11.5	9	6		0.5	1	2	23
通识选修课	144	144			9			2	3	2	2			≥10
专业基础课	288	280		8	18	2	5	5	2	4				5
专业主干课	672+30w	208	464+30w		45		4	5	11	5	6	1	13	16
产教融合方向应用课	768	192	576		36		4			8	8	4	12	14
应用拓展课	672	416	248	8	42				10	8	13	10	1	20
第二课堂					2								2	
创新创业实践					2								2	
小计	3354+34w	1726	1580+34w	48	199	17	24.5	21	32	27	29.5	16	21	

十二、课程设置与安排（专业全程教学计划）

（一）通识教育必修课

课程 代码	课程 名称	学分	学时数					周 学时	考核 方式	开课 学期	备注
			总 学时	理论 学时	实践学时						
					实验	实训	上机				
IT061	思想道德与法治	3	48	40		8		2	考试	1	
IT062	中国近现代史纲要	3	48	40		8		2	考试	2	

课程 代码	课程 名称	学 分	学时数					周 学 时	考 核 方 式	开 课 学 期	备 注
			总 学 时	理 论 学 时	实践学时						
					实验	实训	上机				
IT063	马克思主义基本原理	3	48	48				2	考试	3	
IT06433	毛泽东思想和中国特色 社会主义理论体系概论	3	48	40		8		2	考试	3	
IT06534	习近平新时代中国特色 社会主义思想概论	3	48	48				3	考试	4	
IT060	形势与政策 (含红色文化教育)	2	64	48		16		2	考查	1-8	
IT08013	大学生国家安全教育	1	16	16				2	考查	1-7	
HT00822	军事理论	2	36	36				2	考查	2	
HT00321	大学体育与健康 1	1	36			36		2	考查	1	
HT00322	大学体育与健康 2	1	36			36		2	考查	2	
HT00323	大学体育与健康 3	1	36			36		2	考查	3	
HT00324	大学体育与健康 4	1	36			36		2	考查	4	
WT00821	大学生心理健康教育	2	32	16		16		2	考查	1	
JT00921	大学生职业生涯规划	0.5	20			20		2	考查	1	
JT00926	大学生就业指导	0.5	18			18		2	考查	6	
XT00312	大学生创新创业基础	1	16	8		8		2	考查	2	
YT01041	大学英语 A1	4	64	44		20		4	考试	1	
YT01022	大学英语 A2	2	32	22		10		2	考试	2	
YT01023	大学英语 A3	2	32	16		16		2	考试	3	
YT01141	大学英语 B1	4	64	44		20		4	考试	1	
YT01122	大学英语 B2	2	32	22		10		2	考试	2	
YT01123	大学英语 B3	2	32	22		10		2	考试	3	
YT01321	大学日语 1	4	64	32		32		4	考试	1	
YT01322	大学日语 2	2	32	22		10		2	考试	2	
YT01323	大学日语 3	2	32	4		28		2	考查	3	
DT00931	Python 编程基础 A	2.5	48	32			16	3	考查	1	
DT01232	人工智能导论 A	2.5	48	32			16	3	考查	2	
XGHJ001	军事技能训练	2	2 周			2 周				1	

课程 代码	课程 名称	学分	学时数					周 学 时	考 核 方 式	开 课 学 期	备 注
			总 学 时	理论 学时	实践学时						
					实验	实训	上机				
SMHJ002	劳动教育（实践）	2	2 周			2 周				1-4	
小计		45	810+4w	486		292+4w	32				

（二）通识教育选修课

课程名称	学分	学时数					周学时	考核方式	开课学期	备注
		总学时	理论学时	实践学时						
				实验	实训	上机				
人工智能素养类	2							考查	2-6	
经典阅读与语言素养类	2									理工类专业开设写作课
公共艺术类	2									
四史课程	≥ 3							考查		
中华民族共同体概论								考查		
校本特色素质类								考查		
英语提高课								考查		
科学思维与技术演进								考查		
人文经典与审美表达								考查		
社会共识与公民责任								考查		
生命关怀与身心健康								考查		
创新实践与生涯发展								考查		
文明对话与全球视野								考查		
小计	≥ 9	144								

(三) 专业教育课程必修课

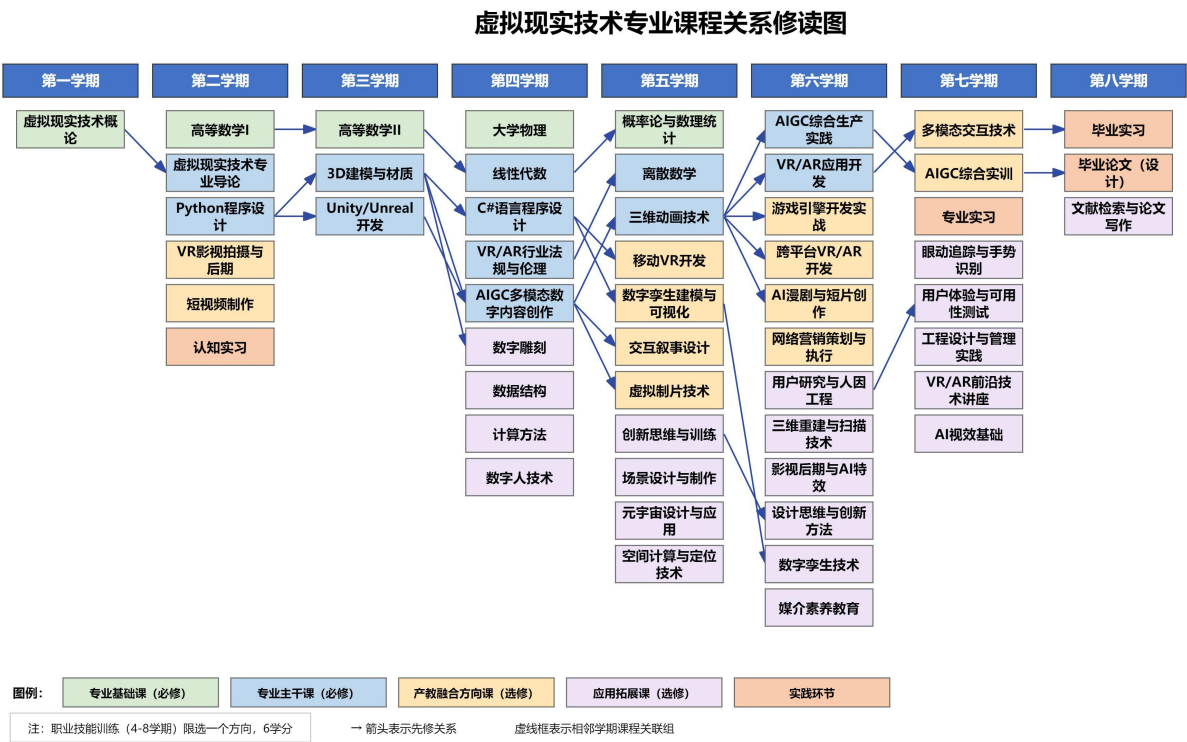
课程类型		课程代码	课程名称	学分	学时数					周学时	考核方式	开课学期	备注
					总学时	理论学时	实践学时						
							实验	实训	上机				
专业基础课	专业基础知识		虚拟现实技术概论	2	32	32				2	考试	1	*
			高等数学 I	5	80	80				5	考试	2	*
			高等数学 II	5	80	80				5	考试	3	*
			大学物理	2	32	24	8			2	考试	4	
			概率论与数理统计	4	64	64				4	考试	5	
小计				18	288	280	8						
专业主干课	行业入门通识		虚拟现实技术专业导论	1	16	16				2	考查	2	
			VR/AR 行业法规与伦理	2	32	32				2	考试	4	*
			离散数学	3	48	48				3	考查	5	
			线性代数	3	48	48				3	考试	4	*
	专业核心技能		三维动画技术	2	32	16		16		3	考查	5	
			Python 程序设计	2	32	16		16		2	考试	2	* 人工智能课程
			3D 建模与材质	2	32	16		16		2	考查	3	
			C#语言程序设计	3	48	16		32		3	考试	4	*
			Unity/Unreal 开发	3	96			96		6	考查	3	
	综合实践能力		AIGC 综合生产实践	3	96			96		6	考查	6	专创融合课程
			VR/AR 应用开发	3	96			96		6	考查	6	校企共建课程
			AIGC 多模态数字内容创作	3	96			96		6	考查	4	校企共建课程
			认知实习	1	2W			2W				2	
			专业实习	1	2W			2W				7	
			毕业实习	7	14W			14W				8	

课程类型		课程代码	课程名称	学分	学时数					周学时	考核方式	开课学期	备注
					总学时	理论学时	实践学时						
							实验	实训	上机				
			毕业论文（设计）	6	12W			12W				8	
小计				45	672+30w	208		464+30w					
合计				63	960+30w	488	8	464+30w					

（四）专业教育课程选修课

课程类别		课程代码	课程名称	学分	学时数					周学时	考核方式	开课学期	备注
					总学时	理论学时	实践学时						
							实验	实训	上机				
产教融合方向应用课	VR/AR 应用开发		VR 影视拍摄与后期	2	32	16		16		2	考查	2	
			移动 VR 开发	2	32	16		16		2	考查	5	校企共建课程
			游戏引擎开发实战	2	32	16		16		2	考查	6	
			跨平台 VR/AR 开发	2	32	16		16		2	考查	6	校企共建课程
			数字孪生建模与可视化	2	32	16		16		2	考查	5	专创融合课程
			多模态交互技术	2	32	16		16		2	考查	7	人工智能技术
	AIGC 与数字创意内容		短视频制作	2	32	16		16		2	考查	2	校企共建课程
			交互叙事设计	2	32	16		16		2	考查	5	
			虚拟制片技术	2	32	16		16		2	考查	5	校企共建课程
			AIGC 综合实训	2	32	16		16		2	考查	7	校企共建课程
			AI 漫剧与短片创作	2	32	16		16		2	考查	6	人工智能技术
			网络营销策划与执行	2	32	16		16		2	考查	6	
（限选一个方向）职业技能训练		职业技能训练-VR/AR 应用开发	6	192			192		12	认定	4-8	校企共建课程	
		职业技能训练-AIGC 与数字创意	6	192			192		12	认定	4-8	校企共建课程	
		选修 18 学分。按方向选，即：选一个方向中的 6 门课+对应方向的职业技能训练		36	768	192		576					
应用拓展			数字雕刻	3	48	16		32		3	考查	4	

课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时数					周学时	考核方式	开课学期	备注
				总学时	理论学时	实践学时						
						实验	实训	上机				
课		创新思维与训练	2	32	16		16		2	考查	5	
		数据结构	2	32	16		16		2	考查	4	
		计算方法	2	32	24	8			2	考查	4	
		场景设计与制作	2	32	16		16		2	考查	5	
		数字人技术	3	48	24		24		3	考查	4	
		元宇宙设计与应用	2	32	32				2	考查	5	
		空间计算与定位技术	2	32	24		8		2	考查	5	
		用户研究与人因工程	2	32	24		8		2	考查	6	
		三维重建与扫描技术	3	48	24		24		3	考查	6	
		影视后期与 AI 特效	2	32	16		16		2	考查	6	人工智能技术
		设计思维与创新方法	2	32	16		16		2	考查	6	专创融合课程
		眼动追踪与手势识别	2	32	16		16		2	考查	7	
		用户体验与可用性测试	2	32	16		16		2	考查	7	
		工程设计与管理实践	2	32	16		16		2	考查	7	
		VR/AR 前沿技术讲座	2	32	32				2	考查	7	
		文献检索与论文写作	1	16	16				1	考查	8	
		数字孪生技术	2	32	24		8		2	考查	6	
		媒介素养教育	2	32	32				2	考查	6	
		AI 视效基础	2	32	16		16		2	考查	7	人工智能技术
		小计（选修 21 个学分）		42	672	416	8	248				



十三、课程关系修读图

十四、课程设置情况统计

表14-1 各学期考试课程设置门数及周学时

学期 项目	1	2	3	4	5	6	7	8	备注
考试课程（门数）	2	4	4	5	1	0	0	0	
周学时	17	24	23	26	29	26	10	15	

课程名称		1.工程知识		2.问题分析		3.设计/开发解决方案			4.研究			5.使用现代工具			6.工程与可持续发展			7.工程伦理和职业规范			8.个人和团队		9.沟通		10.项目管理			11.终身学习	
						1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1	5-2	6-1	6-2	7-1	7-2	8-1	8-2	9-1	9-2	10-1	10-2	11-1	11-2	
毕业要求		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1	5-2	6-1	6-2	7-1	7-2	8-1	8-2	9-1	9-2	10-1	10-2	11-1	11-2					
		数学自然科学基础	计算机与VR专业基础	识别关键问题参数	文献检索方案分析	VR系统架构设计	创新性解决方案	健康安全法律法规文化	实验设计与实施	数据分析与结论	选择使用现代工具	理解工具局限性	健康安全风险分析	可持续发展评价	人文素养社会责任	工程伦理与法规	团队角色承担	团队协作精神	技术沟通方案汇报	跨文化国际视野	管理原理经济决策	多学科环境应用	自主学习终身学习	适应技术变革					
大学生心理健康教育															H		M						L						
大学生职业生涯规划															M		L						H						
大学生就业指导															M		L						H						
大学生创新创业基础						H									L					M									
大学英语 A1																			H	L			M						
大学英语 A2																			H	L			M						
大学英语 A3																			H	L			M						
大学英语 B1																			H	L			M						
大学英语 B2																			H	L			M						
大学英语 B3																			H	L			M						

[illegible]

课程名称		1.工程知识		2.问题分析		3.设计/开发解决方案			4.研究			5.使用现代工具			6.工程与可持续发展			7.工程伦理和职业规范		8.个人和团队		9.沟通		10.项目管理		11.终身学习	
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	5-1	5-2	6-1	6-2	7-1	7-2	8-1	8-2	9-1	9-2	10-1	10-2	11-1	11-2			
		数学自然科学基础	计算机与VR专业	识别关键问题参数	文献检索方案分析	VR系统架构设计	创新性解决方案	健康安全法律法规文化	实验设计与实施	数据分析与结论	选择使用现代工具	理解工具局限性	健康安全风险分析	可持续发展评价	人文素养社会责任	工程伦理与法规	团队角色承担	团队协作精神	技术沟通方案汇报	跨文化国际视野	管理原理经济决策	多学科环境应用	自主学习终身学习	适应技术变革			
Unity/Unreal 开发						H					M						L										
AIGC 综合生产实践						M					H				L												
VR/AR 应用开发						H					M										L						
AIGC 多模态数字内容创作						H					M										L						
认知实习													H		L		M										
专业实习															L		M			H							
毕业实习						H											L			M							
毕业论文（设计）				M					H													L					
VR 影视拍摄与后期						M					H																

课程名称		1.工程知识		2.问题分析			3.设计/开发解决方案		4.研究			5.使用现代工具			6.工程与可持续发展		7.工程伦理和职业规范			8.个人和团队		9.沟通		10.项目管理		11.终身学习	
		1-1 数学 自然 科学 基础	1-2 计算 机与 VR专 业	2-1 识别 关键 问题 参数	2-2 文献 检索 方案 分析	3-1 VR系 统架 构设 计	3-2 创新 性解 决方 案	3-3 健康 安全 法律 文化	4-1 实验 设计 与实 施	4-2 数据 分析 与结 论	5-1 选择 使用 现代 工具	5-2 理解 工具 局限 性	6-1 健康 安全 风险 分析	6-2 可持 续发 展评 价	7-1 人文 素养 社会 责任	7-2 工程 伦理 与法 规	8-1 团队 角色 承担	8-2 团队 协作 精神	9-1 技术 沟通 方案 汇报	9-2 跨文 化国 际经 济决 策	10-1 管理 原理 经济 决策	10-2 多学 科环 境应 用	11-1 自主 学习 终身 学习	11-2 适应 技术 变革			
毕业要求																											
		网络营销策划与执行																									
		职业技能训练-VR/AR应用开发																									
		职业技能训练-AIGC与数字创意																									
		数字雕刻																									
		创新思维与训练																									
		数据结构																									
		计算方法																									
		场景设计与制作																									
		数字人技术																									
应用		元宇宙设计与应用																									

[illegible]

课程名称		1.工程知识		2.问题分析		3.设计/开发解决方案		4.研究		5.使用现代工具		6.工程与可持续发展		7.工程伦理和职业规范		8.个人和团队		9.沟通		10.项目管理		11.终身学习		
		1-1 数学自然 科学基础	1-2 计算机与 VR专业基础	2-1 识别关键 问题参数	2-2 文献检索 方案分析	3-1 VR系统架 构设计	3-2 创新性解 决方案	3-3 健康安全 法律法规 文化	4-1 实验设计 与实施	4-2 数据分析 与结论	5-1 选择使用 现代工具	5-2 理解工具 局限性	6-1 健康安全 风险分析	6-2 可持续发 展评价	7-1 人文素养 社会责任	7-2 工程伦理 与法规	8-1 团队角色 承担	8-2 团队协作 精神	9-1 技术沟通 方案汇报	9-2 跨文化国 际视野	10-1 管理原理 经济决策	10-2 多学科环 境应用	11-1 自主学习 终身学习	11-2 适应技术 变革
	数字孪生技术									H		L							H					
	媒介素养教育														M		L							
	AI 视效基础										H				L									
第二课堂												L					H						M	
创新创业实践																							L	

十六、说明

1. 本方案从 2026 级开始执行。

2. 培养方案修订人员情况

负责人：毕红棋

校内参与人员：徐姗姗、王笑鹏、胡刚、赵振宇、张璐娜

行业、企业参与人员：

（1）万征（江西财经大学虚拟现实（VR）现代产业学院，院长）

（2）胡小强（江西科技师范大学元宇宙产业学院，副院长）

（3）张玉帅（江西科骏实业有限公司，创新业务总监）

（4）刘仁助（江西拓荒者科技有限公司，总经理）

（5）匡吴倩（江西科骏实业有限公司，技术经理）

（6）谢霞（江西科骏实业有限公司，技术经理）

（7）邵润野（中教云智数字科技有限公司，技术经理）

6. 教师及课程基本情况表

6.1 专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
虚拟现实技术概论	32	2	张丽园、敖翔	1
高等数学I	80	5	万海青、谢祎	2
高等数学II	80	5	万海青、谢祎	3
大学物理	32	2	万海青	4
概率论与数理统计	64	4	方玲玲	5
虚拟现实技术专业导论	16	1	邵润野	2
VR/AR行业法规与伦理	32	2	罗文琛、全文军	4
离散数学	48	3	谢祎	5
线性代数	48	3	方玲玲	4
三维动画技术	32	3	万小虎	5
Python程序设计	32	2	黄志云、邓子兴	2
3D建模与材质	32	2	李扬、万小虎	3
C#语言程序设计	48	3	毕红棋、谢霞、周武	4
Unity/Unreal开发	96	6	来敏健、匡吴倩	3
AIGC综合生产实践	96	6	杨若谷、万小虎	6
VR/AR应用开发	96	6	余芷潇、匡吴倩	6
AIGC多模态数字内容创作	96	6	曾晚晴	4

6.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
毕红棋	男	1984-04	C#语言程序设计	副教授	江西师范大学	计算机科学与技术	硕士	软件工程	专职
万海青	男	1972-06	高等数学、大学物理	教授	湖南师范大学	凝聚态物理	博士	分子电子学	专职
方玲玲	女	1979-12	概率论与数理统计、 线性代数	教授	南京师范大学	基础数学	硕士	数学	专职
谢祎	女	1982-10	高等数学、离散数学	副教授	首都师范大学	应用数学	硕士	数学	专职
吴君晓	男	1980-06	交互叙事设计	副教授	南昌大学	世界史	硕士	文化传播史、数字文化	专职
徐姗姗	女	1985-07	AI漫剧与短片创作	副教授	江西科技师范学院	艺术学	硕士	视觉传达设计、数字影像	专职
来敏健	女	1968-04	C#语言程序设计、 Unity/Unreal开发	副教授	江西师范大学	软件工程	硕士	人工智能、软件开发	专职
王笑鹏	男	1977-11	AIGC综合实训	副教授	南昌大学	新闻传播学	学士	新媒体传播、智能传播	专职
胡刚	男	1993-09	交互叙事设计	副教授	江西师范大学	广告学	学士	数字广告、品牌策划	专职
童文怡	女	1993-07	数字孪生建模与可视化	其他副高级	莫那什大学	新闻传播学	硕士	国际传播、跨文化传播	专职
张丽园	女	1987-04	Python程序设计、 虚拟现实技术概论	讲师	江西财经大学	人工智能	硕士	人工智能	专职

李扬	男	1994-06	3D建模与材质	讲师	江西师范大学	艺术学	硕士	数字影视制作、视听技术	专职
曾晚晴	女	1993-05	AIGC多模态数字内容创作	讲师	江苏师范大学	艺术学	硕士	播音主持、视听传播	专职
杨若谷	男	1988-07	虚拟制片技术、AIGC综合生产实践	讲师	韩国圆光大学	新闻传播学	博士	智能传播、计算传播	专职
余芷潇	女	1994-11	VR影视拍摄与后期、VR/AR应用开发	讲师	江西师范大学	新闻传播学	硕士	网络与新媒体、融媒体实务	专职
吴嘉晨	女	1995-04	设计思维与创新方法	讲师	英国苏塞克斯大学	旅游管理	硕士	文创产业、数字内容	专职
张璐娜	女	1990-01	短视频制作短视频制作	助教	南昌大学	新闻传播学	硕士	融媒体新闻、网络舆情	专职
罗文琛	男	1995-04	VR/AR行业法规与伦理	助教	中南林业科技大学	法学	硕士	网络版权、传媒法规	专职
封亚玲	女	1969-03	文献检索与论文写作	副教授	江西师范大学（函授）	艺术学	无学位	数字媒体艺术、影视传播	专职
黄亮	男	1988-09	网络营销策划与执行	助教	江西师范大学	新闻传播学	硕士	数字编辑、新媒体运营	专职
刘仁助	男	1982-04	虚拟仿真项目实训	其他副高级	江西师范大学	软件工程	学士	虚拟现实	兼职
谢霞	女	1982-04	C#语言程序设计	其他副高级	中国科学技术大学	电子信息技术	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
邵润野	男	1989-03	设计思维与创新方法、虚拟现实技术专业导论	其他副高级	华东交通大学	软件工程	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
刘小兰	女	1988-09	毕业论文（设计）	其他正高级	西班牙巴塞罗那大学	商务英语	硕士	人工智能、虚拟现实	兼职
张玉帅	男	1988-02	毕业实习	其他中级	华东交通大学	软件工程	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
敖翔	男	1992-10	虚拟现实技术概论	其他中级	东华理工大学长江学院	通信工程	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
邓子兴	男	1992-10	Python程序设计	其他中级	湖南城市学院	计算机科学与技术	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
周武	男	1989-04	C#语言程序设计	其他初级	南昌航空大学	网络工程	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
匡吴倩	女	1997-03	Unity/Unreal开发、VR/AR应用开发	其他初级	湖南女子学院	计算机科学与技术	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
万小虎	男	1998-09	三维动画技术、AIGC综合生产实践	其他初级	吉林动画学院	数字媒体艺术	学士	人工智能、虚拟现实	兼职
全文军	男	1979-09	VR/AR行业法规与伦理	其他初级	江西广播电视大学	计算机科学与技术	学士	人工智能、虚拟现实	兼职

6.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	20		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	3	比例	9.68%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	15	比例	48.39%

具有硕士及以上学位教师数	18	比例	58.06%
具有博士学位教师数	2	比例	6.45%
35岁及以下青年教师数	11	比例	35.48%
36-55岁教师数	18	比例	58.06%
兼职/专职教师比例	11:20		
专业核心课程门数	17		
专业核心课程任课教师数	8		

7. 专业主要带头人简介

姓名	毕红棋	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	现代教育技术中心副主任
拟承担课程	C#语言程序设计			现在所在单位	豫章师范学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年12月毕业于江西师范大学软件工程系						
主要研究方向	网络安全、人工智能						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	双师型（高级）教师，取得CISP、信创终端安全专家、VR模型制作专项职业能力。主持教育部产学研合作协同育人项目2项（企业支持90万元）；主持校级精品在线开放课程《ASP.NET程序设计》（结项，入选超星示范教学包）、主持校级一流课程《动态网页设计》（线下，结项）；主持省教育厅教改项目2项及基础教育教学改革项目1项，均结项。南昌市网络信息安全标准化技术委员会委员，建成江西省首张校园5G双域专网。						
从事科学研究及获奖情况	主持省级科研项目9项、教育部产学研基金项目1项（10万元）、产学研合作协同育人项目2项（90万元）；发表中文核心/SCI论文17篇、专著1部。江西省科技厅专家库成员，江西省赣安联科技成果评价专家，南昌市网络安全专家。获“新时代赣鄱先锋”突出贡献好榜样等省市级荣誉35项。						
近三年获得教学研究经费（万元）	0.6			近三年获得科学研究经费（万元）	10		
近三年给本科生授课课程及学时数	《人工智能导论》48学时、《Python程序设计》64学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	12		

姓名	徐姗姗	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	副院长
拟承担课程	AI漫剧与短片创作			现在所在单位	豫章师范学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2006年7月毕业于江西科技师范大学艺术设计（本科）						
主要研究方向	网络新媒体视觉创意设计、旅游文创与产品包装设计						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	主持江西省教育科学规划项目1项（20YB267，结项）、江西省教改课题1项（JXJG20436，结项）、江西省基础教育研究课题1项（SZUYSMS2020-995，结项）、教育部产学研合作协同育人项目1项（231101592275405，结项）；发表中文核心论文1篇（《职教论坛》2024）、省级论文2篇；《包装设计》获江西省一流本科线上线下混合式课程（2022M154）；获江西省教学成果二等奖（2022284）。						
从事科学研究及获奖情况	主持江西省社会科学基金项目1项（21YS33）、江西省文化艺术科学规划项目1项、江西省高校人文社会科学项目1项；主编论著2部：《旅游文化创意产品开发理论与实践》（云南美术出版社，2023）、《创意包装设计分析与实践》（吉林美术出版社，2024）。						
近三年获得教学研究经费（万元）	10.1			近三年获得科学研究经费（万元）	19		

近三年给本科生授课课程及学时数	数字图像处理、全链路体验设计、旅游纪念品设计、包装设计、书籍设计、毕业设计指导共计864课时	近三年指导本科毕业设计（人次）	26
-----------------	--	-----------------	----

姓名	张丽园	性别	女	专业技术职务	讲师	行政职务	挂职校团委副书记
拟承担课程	Python程序设计			现在所在单位	豫章师范学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2026年6月毕业于江西财经大学信息管理与信息系统专业（博士）						
主要研究方向	人工智能、自然语言处理、信息检索、情感计算、心理健康自动问答						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	取得Web前端开发（高级）技术资格，《计算机与现代化》期刊青年编委/审稿专家，中国计算机学会会员。参与本科课程《网络基础与组网技术》获江西省一流本科课程（线上线下混合式）。主持校级教改项目1项（结项）。指导学生获省级B类比赛一等奖1次、三等奖2次。						
从事科学研究及获奖情况	主持江西省自然科学基金1项（10万）、江西省教育厅科技项目3项（9万）、江西省高校人文项目1项（1万）、江西省研究生创新科研项目1项、高层次人才创新基地重点项目1项（3万）。发表CCF T1/T2中文权威论文3篇、CCF C/SCI JCR 1区英文论文2篇。申请发明专利7项、软著1项、实用新型1项。参加中国情感大会、大模型大会等学术会议并作报告。						
近三年获得教学研究经费（万元）	0			近三年获得科学研究经费（万元）	20		
近三年给本科生授课课程及学时数	因脱产进修，近三年未承担课程教学工作			近三年指导本科毕业设计（人次）	14		

姓名	张玉帅	性别	男	专业技术职务	其他中级	行政职务	总监
拟承担课程	毕业实习			现在所在单位	江西科骏实业有限公司		
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年6月毕业于华东交通大学软件工程+机械电子工程（本科）						
主要研究方向	人工智能、虚拟现实、AIGC						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	二级技师，江西省计算机用户协会专家库AI与VR专业专家，东华理工大学客座授课教师，国家级高级研修班讲师，虚拟现实产品设计师国家标准编制团队成员。参编国家标准20243457-T-469；团体标准T/CAUI 001/002/003-2023（主编单位）。主持江西省教育科学规划课题1项（1452YTB006）、人文社科项目1项（JG2024-01）。主导“轨道实训平台系统”获江西省新产品鉴定证书及科学技术成果奖，“虚拟仿真实验教学平台”系列产品获江西省重点新产品。						
从事科学研究及获奖情况	主持江西省高新领域重点研发计划项目《轨道实训平台系统》（20212CX01010，通过验收）。参与3项全国科学技术成果评价（均获国内领先/先进评价结论）。发表论文2篇；授权专利5项；获江西省科学技术进步奖二等奖、江西省科学技术奖、江西省重点新产品、江西省科学技术成果奖。						
近三年获	0			近三年获得	0		

得教学研究 究经费 (万元)		科学研究经 费 (万元)	
近三年给 本科生授 课课程及 学时数	0	近三年指导 本科毕业设 计 (人次)	0

8. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	1177.5	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	1155（台/件）
开办经费及来源	依据《豫章师范学院专业建设管理管理办法》，根据专业建设需要进行拨付。		
生均年教学日常运行支出（元）	2276.98		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	10		
教学条件建设规划及保障措施	1. 升级全流程虚拟现实综合实验中心。以现有重点实验室为基座，新建虚拟现实内容创作实验室、交互开发实训室与数字人制作工坊，并配置高清头戴显示设备、动作捕捉系统、全景摄像机、高性能图形工作站。形成从策划、三维建模、引擎开发、交互设计到效果输出的全流程实训链，可同时满足百余名学生的实验实训需求。 2. 共建校外产教融合型实践基地。联合江西科骏实业有限公司、江西华广影视科技有限公司等虚拟现实头部企业，共建“虚拟现实技术应用创新工场”，把企业真实项目引入教学。开展订单式培养与学徒制实训，保障学生不少于半年的对口实习，实现“学中做、做中学”。 3. 建设数字化教学资源与特色项目库。校企合作开发模块化课程与虚拟仿真实验项目，融入AIGC辅助设计。深度融合“南昌市国际传播研究中心”资源，开发VR跨文化传播、虚拟主持人、等特色教学项目，推动艺术、技术与传播的交叉创新。 4. 打造高水平双师双能教学团队。引进行业资深技术总监与工程师，实施专业教师赴企业顶岗轮训计划。组建由校内骨干和企业专家混编的教学创新团队，推行“一课双师”“校内主讲+企业实战”的授课模式，确保教学内容与产业技术迭代同步。		

主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
ET16S无人机遥控器	ET16S	4	2025年	5
装调检修实训箱	EE-MC-T01	1	2025年	22.56
DJI Power 1000V2户外电源	DJI Power 1000V2户外电源	2	2025年	6.8
无人机竞速赛道	自制	1	2025年	2.5
6S充电器	PC1080	4	2025年	6
训练电池	16800mah	32	2025年	44.16
UP9智能平衡充电器	UP9	2	2025年	2.6
多旋翼小型考试机	X6100	2	2025年	62.23
DJI AIR3S	AIR 3S	6	2025年	67.25
4路导播台	GD-04H Mini Pro	2	2025年	27.6
三维图形快编包装2	iClip	46	2025年	46
三维图形快编包装1	iClip	46	2025年	598
直播拼接软件	Live	1	2025年	12
控制软件	配套	1	2025年	2
三脚架	EA604	1	2025年	1.6
数字全景立体相机	Obsidian R	1	2025年	33
一拖二领夹式话筒	LarkMAX	3	2025年	5.1
调音台	MG12	2	2025年	4.8
200W三灯补光套装	GD-200W影视灯含灯罩	2	2025年	25.4

拼接工作台	定制	1	2025年	7.72
直播推流主机	定制	2	2025年	14.4
视频采集卡	GD-UB530 Pro	2	2025年	7.4
调音台式声卡	GD-MX6	2	2025年	2.4
高清云台摄像机	GD-980S 竖屏	6	2025年	66
拼接处理器	E3	1	2025年	31
55英寸液晶显示单元	BVW55-B53DC	12	2025年	69.6
27英寸显示器	271i8	93	2025年	139.5
云非编客户端	F1W 100A	92	2025年	1482.12
核心交换机	F1N5828	1	2025年	20
接入交换机	F1N3954	2	2025年	24
超融合存储系统	HC9016	2	2025年	300
掉电保护模块	F1S 2KVA-UPS-R	2	2025年	9.86
触摸一体机	P65EA	1	2025年	22
KVM一体机	CL1008M	1	2025年	8
机柜	42U	1	2025年	6.8
交换机	S5024PV5-EI-HPWR	1	2025年	3.5
远程控制系统	AKR-3900	1	2025年	9.5
融媒体实训管理平台	AKR-GL750	1	2025年	80
融媒体业务生产系统（文稿系统）	AKR-YW750	1	2025年	260
融媒体信息采集系统	AKR-XX750	1	2025年	230
专业音箱	GD102	4	2025年	14.4
新媒体编辑工作站	定制	10	2025年	140
数字音频处理器	8.8SP	1	2025年	5.86
有线会议系统主机	GD-6750	1	2025年	9.2
主席/代表话筒	GD-6750	7	2025年	12.6
无线手持话筒（一拖二）	GD-835	1	2025年	1.85
8路电源时序器	GDM8	1	2025年	1.2
专业功放	GD800	2	2025年	7.4
图形显示工作台	定制	1	2025年	4720
无线手持话筒（一拖二）	GD-835	1	2025年	1850
8路电源时序器	GDM8	1	2025年	1200
环绕功放	GD800	1	2025年	3.7
超低功放	GD1200	1	2025年	5.02
主扩功放	GD1000	1	2025年	4.42
环绕音箱	GD102	2	2025年	7.2
超低音箱	GD18	2	2025年	10.36
主扩音箱	GD152	2	2025年	11.66
双雾机	GD024	1	2025年	2.93
数字调光台	GD007	1	2025年	11.8
电源直通箱	GD018B	1	2025年	1.92
三合一光束灯	GD064	6	2025年	36.53
四合一摇头染色灯	GD085	8	2025年	15.36
光束灯	GD023	4	2025年	15.8
12路电源直通箱	定制	1	2025年	2.5
压限器	GT2254	2	2025年	37
软件融合	定制	21	2025年	24.15
多屏宝	MD4	2	2025年	8
融合主机	GYS-0012-a(A)	5	2025年	75
激光短焦显示系统	OR-S65UL	21	2025年	210
三脚架	EC604P	4	2025年	6.4
稳定器	DJI RS 4	4	2025年	10
读卡器	MRW-G2	2	2025年	3
全画幅广角变焦镜头	FE 16—35mm F2.8 GM (SEL1635GM)	1	2025年	14.2

全画幅标准变焦镜头	FE24-70 F2.8 GM 2代	4	2025年	56
全画幅微单相机	ILCE-7M4	4	2025年	73.6
一拖二领夹式话筒	LarkMAX	3	2025年	5.1
控制系统	MX40 Pro	2	2025年	93.52
软件更新升级	定制	2	2025年	6
电动背景轴升降机	电动6轴(含3米横杆)	2	2025年	5.6
背景光	GD 150	2	2025年	10.16
顶光	GD 500	2	2025年	12
轮廓光	GD 60B 成像镜头	2	2025年	5.4
辅光	GD 500	2	2025年	12
主光	GD 500	2	2025年	12
数字录音平台	定制	2	2025年	56
数字媒体剪辑系统	定制	6	2025年	228
200W三灯补光套装	GD-200W影视灯含灯罩	2	2025年	17.4
直播推流主机	定制	3	2025年	21
视频采集卡	GD-UB530 Pro	3	2025年	8.4
4路导播台	GD-04H Mini Pro	3	2025年	17.4
调音台式声卡	GD-MX6	3	2025年	3.6
高清云台摄像机	GD-980S 竖屏	6	2025年	51
播音桌	定制	1	2025年	9.72
演播室控制操作台	六联	1	2025年	18.6
8路信号放大器	PJ-XH08	2	2025年	3
LED影视聚光灯	WF-J100	4	2025年	11.8
LED影视平板灯	WF-P120	6	2025年	13.2
轻型机器人摇臂系统	GD-300VR	1	2025年	220
操作及分析处理系统	XING YING	1	2025年	18
动作捕捉服套件	SUIT-S/M/L	1	2025年	3.2
软件加密狗	DG-03 / DG-01	1	2025年	1
动作捕捉镜头	Mars 2H	12	2025年	120
地砖屏	XYG-P2.6	21	2025年	252
背景屏	NX1.8	1	2025年	254
SDI转HDMI转换器	Micro Converter SDI to HDMI 12G wPSU	3	2025年	4.5
渲染引擎显卡输出HDMI to 12G-SDI转换器	Micro Converter BiDirectional SDI/HDMI 1	3	2025年	5.1
专业功放	KM-6100S	2	2025年	4.36
BB帧同步器	SYNC	2	2025年	4.4
地面屏渲染合成系统	GD-Pro 5000	1	2025年	280
立面屏渲染合成系统	GD-Pro 5000	1	2025年	280
8路混音器	MX810	4	2025年	23.4
配音话筒	ECM18	60	2025年	102
工作台	定制	1	2025年	8
耳机分配器	HA88U	1	2025年	1.2
对讲控制器	BIGKNOB STUDIO	1	2025年	2.5
音箱	HS5I	2	2025年	4.36
话筒放大器	GT14810	1	2025年	27.7
话筒套装	3	1	2025年	7.2
音频接口	Scarletsolo4 2i2四代	1	2025年	2.2
数字调音台	X32P	1	2025年	15.2
音频系统软件	PRO TOOLS	2	2025年	9
音频制作平台	定制	1	2025年	5.8
时序电源	MH-PS108	1	2025年	1.3
电子管话筒	V67I	2	2025年	13.6
投影机	SML-BF550ST	2	2025年	19.96

边缘融合软件	V1.0	2	2025年	11.7
多点触摸软件	V1.0	1	2025年	11.5
多媒体信息采集器	HD804TV	1	2025年	15.5
功放	FS-60S	1	2025年	1.38
CPU睿频	拯救者 刃7000K	1	2025年	9.98
红外线触摸框	奕景 定制	1	2025年	6.65
操作终端	拯救者 刃7000K	1	2025年	9.98
功放	FS-60S	1	2025年	1.38
全息幻象玻璃	中间层厚度 1.92mmEVA和智能液晶 调光膜	1	2025年	4.3
全息专用屏	MZL-85A	1	2025年	4.9
AI机器人	OS-R-SG04	1	2025年	107.5
相机稳定器	如影SC	12	2022年	27.6
佳能标准变焦镜头	EF 24-70mmf/2.8LIIUS	1	2020年	12.9
思锐三脚架	SH25	4	2020年	6.04
佳能镜头	EF70-200mm f/2.8LISI	1	2020年	14.5
佳能广角变焦镜头	EF16-35mmf/4L IS USM	1	2020年	8
佳能数码单反单机身	EOS 5D Mark IV	1	2020年	16.9
尼康数字照相机	D7500	9	2020年	67.5
索尼摄像机	PXW-Z150	4	2020年	88.76
索尼电池	NP-F970	4	2020年	4.2
无人机故障检测实训箱	MC-TT-V01	1	2025年	23

校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		☒ 是 ☐ 否
一、产业需求与专业定位高度契合，符合区域发展需求，有合作企业为依托，引导专业发展。毕业生主要服务南昌 VR 产业基地及周边数字创意企业，已与多家头部用人单位建立稳定的就业对接。 二、培养方案体系完整，产教融合特色鲜明，符合本科专业类教学质量国家标准。依托省级现代产业学院培育单位，培养目标清晰、课程矩阵完整，校企共建课程占比高，实践教学链条连贯。 三、教师队伍结构合理，校内外双师互补，满足新工科教学要求。校内教授、副教授与企业高级工程师、技术能手混编，专业带头人覆盖学术与产业两个维度，双师型基础扎实。 四、实践教学条件基本完备，实训设备覆盖从创意到交互制作的全流程环节。已建成虚拟演播、动作捕捉、三维渲染等专业实训室，拟扩建 VR/AR 内容创作与实时渲染实验室，校企共建校外实践基地保障对口实习。 五、经费保障制度化，专业建设纳入产业学院年度预算，校企共同投入。年度设备更新与师资培训经费有持续增长安排，可持续发展有支撑。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
签字: 