

基于课程思政理念的《VR 交互设计作品制作》课程教学改革研究

郑晓利

西安培华学院

DOI:10.12238/er.v8i10.6470

[摘要] 对新媒体行业而言,《VR 交互设计作品制作》课程不仅要求学生掌握前沿技术,更需融入课程思政理念,引导学生在创作中树立社会责任,讲好中国故事等。本文以网络与新媒体专业为例,探讨了基于课程思政理念的《VR 交互设计作品制作》课程教学改革。通过明确课程目标与背景、梳理思政理念与课程的关系、优化课程内容、创新教学方法、强化实践环节以及构建全面评价体系,力求提升学生的专业技能与思政素养。研究结果显示,此举既契合课程思政要求,又实现了技术学习与价值观培养的有机结合,能够促进德才兼备的复合型人才的培养。

[关键词] 课程思政; VR 交互设计作品制作; 教学改革; 网络与新媒体专业

中图分类号: G641 **文献标识码:** A

Research on Teaching Reform of "VR Interactive Design Production" Course Based on Curriculum Ideology and Politics Concept

Xiaoli Zheng

Xi'an Peihua University

Abstract: For the new media industry, the course of "VR Interactive Design Production" not only requires students to master cutting-edge technology, but also needs to integrate ideological and political concepts into the course, guide students to establish social responsibility in creation, and tell Chinese stories well. This article takes the Network and New Media major as an example to explore the teaching reform of the course "VR Interactive Design Production" based on the concept of curriculum ideology. By clarifying the course objectives and background, sorting out the relationship between ideological and political concepts and the curriculum, optimizing course content, innovating teaching methods, strengthening practical activities, and constructing a comprehensive evaluation system, we strive to enhance students' professional skills and ideological and political literacy. The research results show that this approach not only meets the requirements of ideological and political education in the curriculum, but also achieves an organic combination of technical learning and value cultivation, which can promote the cultivation of compound talents with both morality and talent.

Keywords: Course Ideology and Politics; Production of VR interactive design works; reform in education; Network and New Media major

引言

在新媒体时代,虚拟现实(VR)技术以其沉浸式和交互式的特点,正在改变信息的传播方式,也重构着媒介生态的格局。网络与新媒体专业作为培养新媒体人才的重要领域,其课程设置和教学方法需要与时俱进,以适应技术发展和行业需求。特别是在《VR 交互设计作品制作》课程中,不仅要传授学生前沿的 VR 交互设计技术,更要注重培养学生的社会责任感和职业道德,这是课程思政理念的重要体现。然而,传统的教学方式往往侧重于技术知识的传授,忽视了对学生思政素养的培养。因此,基于课程思政理念的《VR 交互设计作品制作》课程教学改革显得尤为重要。

1 课程思政理念概述及融入路径

课程思政是指在专业课程教学中融入思想政治教育元素,以实现专业教育与思政教育的有机结合。这一理念强调在传授专业知识的同时,培养学生的社会主义核心价值观,提升学生的思想道德素质和职业素养。在课程思政理念指导下,《VR 交互设计作品制作》课程不仅要求学生掌握 VR 交互设计的技术方法,还要引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观,培养其创新意识和团队协作能力等。

在《VR 交互设计作品制作》课程中,思政理念的融入主要体现在以下几个方面:

第一,思政元素的融入。在课程内容中增加与 VR 技术

相关的思政元素，如介绍 VR 技术在国家重大工程项目中的应用案例，引导学生认识到科技创新对于国家发展的重要性，培养学生的爱国情怀和社会责任感。同时，通过讨论 VR 技术的伦理问题和社会影响，引导学生思考技术背后的社会责任和职业道德。

第二，教学方法的创新。课程采用项目式学习、翻转课堂等教学方法，激发学生的学习兴趣 and 主动性。在项目式学习中，通过团队合作完成 VR 交互设计作品，培养学生的团队协作能力和创新思维。在翻转课堂中，学生通过课前自学理论知识，课堂时间主要用于讨论、实践和解决问题，提高学生的自主学习能力和解决问题的能力。

第三，实践环节的强化。通过增加实践环节的比例，让学生在实践中掌握 VR 交互设计的基本原理和方法。通过与企业合作、参与 VR 设计比赛等方式，拓宽学生的实践经验和视野，提升学生的实践能力和职业素养。

第四，评价体系的完善。构建多元化的评价体系，包括课程作业、项目实践、课堂表现、思政素养等多个方面。通过全面评价学生的学习成果和思政表现，促进学生全面发展。

2 基于课程思政理念的《VR 交互设计作品制作》课程教学改革措施

2.1 明确课程目标与背景

基于网络与新媒体专业人才培养方案的目标要求，结合 VR 技术的实际应用及发展趋势，《VR 交互设计作品制作》课程旨在实现以下研究目标：

首先，掌握理论知识。学生需深入理解 VR 的基本概念、发展历程、应用领域及技术原理，并掌握 VR 内容创作的基本方法和流程。其次，提升实践技能。学生应熟练运用 VR 设计工具，进行虚拟场景创建、交互功能实现及项目调试与优化。通过分组项目实践，学生需独立完成一个简单的 VR 交互设计作品，展示其在 VR 内容创作方面的综合能力。再

次，培养创新能力。鼓励学生发挥创意，结合所学理论知识进行 VR 项目的创新实践，提升其在 VR 领域的问题解决能力和创新能力。通过分析典型 VR 项目案例，引导学生总结案例优缺点，提出改进方案，培养其批判性思维 and 创新能力。最后，提升综合素质。培养学生的团队协作精神、沟通能力和表达能力，通过小组合作完成 VR 项目实践任务，增强团队协作能力。同时，引导学生关注社会热点问题，认识 VR 技术对社会发展的积极作用，培养其社会责任感和使命感。

2.2 梳理课程思政理念与《VR 交互设计作品制作》课程教学的关系

基于课程思政理念的《VR 交互设计作品制作》课程教学改革，关键在于找到课程思政与课程教学的结合点。通过分析本研究找到如下结合点。第一，在教学目标中融入思政元素，如通过国产 VR 技术发展案例，激发学生的科技报国情怀；通过设计“VR 红色文化展馆”或“非遗数字化体验”项目，增强学生的文化自信；这些思政元素的融入，使技术学习不再局限于工具层面，而是与社会主义核心价值观紧密结合。第二，在教学内容中嵌入思政案例，设计“VR 红色教育基地”项目，结合党史教育，让学生通过交互设计传递革命精神。第三，在教学过程中强化思政引导，通过分组项目培养沟通能力与集体荣誉感，鼓励学生用 VR 技术解决社会问题（如乡村教育、环保宣传）。四，在评价体系中体现思政维度，不仅评价技术实现，还需考察作品的社会价值、文化内涵等。

2.3 设计课程教学内容与方法

基于课程思政理念和《VR 交互设计作品制作》课程的特点，本课程以知识点作为教学内容，以具体项目的实施为载体，确定课程的核心知识点和思政元素，设计适合网络与新媒体专业 VR 技术的教学方法和手段，激发学生的学习兴趣 and 参与度，实现价值引领与知识内化的有机融合（表 1）。

表 1 《VR 交互设计作品制作》课程思政元素与教学方法设计

模块	知识点	思政元素	教学方法
VR 概述	1.VR 的基本概念 2.VR 发展历程 3.VR 应用领域及技术原理 4.VR 内容创作的基本方法和流程	1.文化自信 2.增强社会责任感和职业道德 3.激发学生科技报国的家国情怀和使命担当 4.批判性思维 and 创新能力培养	1.利用视频等媒体形态展示 VR 的基本概念、发展历程，以及在文化传承、教育普及、医疗健康等领域的应用案例，引导学生认识到科技创新对于社会进步的重要性。同时，通过讨论 VR 技术的伦理问题和社会影响，引导学生思考技术背后的社会责任和职业道德。 2.通过引入优秀的 VR 交互设计案例，让学生了解 VR 交互设计的最新趋势和设计理念。同时，结合案例进行分析和讨论，培养学生的批判性思维 and 创新能力。
VR 场景搭建	1.地形绘制 2.纹理贴图材质的添加 3.第一人称控制器实现场景漫游	1.红色文化传承，增强历史认同感 2.科技赋能红色教育，体现技术的社会价值 3.工匠精神培养 4.团队合作精神 5.创新意识	1.通过演示+实践，完成毛泽东故居场景搭建并实现场景漫游。在实践中直观感受革命历史，增强对党史的认知和认同，培养爱国主义情怀。 2.通过演示+实践，完成红色文化展馆搭建并实现场景漫游，这一过程需要了解相关历史，传承红色基因的同时，培养了学生严谨求实、精益求精的工匠精神。 3.小组完成给定主题场景搭建，培养团队合作精神及创新意识。
VR 交互设计	1.界面设计及交互 2.场景交互设计	1.“校史爱国”精神 2.文化自信 3.德艺双馨的职业精神 4.培养探索创新意识	1.通过演示+实践，完成“虚拟校园文化地图系统”的界面设计及交互，通过内容展示校训、名人校友事迹，传递“校史爱国”精神。 2.通过演示+实践，完成“庐剧文化交互展厅系统”的开发，通过展示传统乐器与戏曲艺术，增强文化自信与民族认同；通过介绍戏曲

		5.团队合作及创新意识	名家事迹，弘扬德艺双馨的职业精神；通过设置互动体验环节，培养探索创新意识。 3.小组完成给定主题 VR 交互媒体作品，培养团队合作精神及创新意识。
--	--	-------------	--

2.4 制定课程考核方案

该课程采用全过程性考核的方式，共 5 个模块，包括考勤、课堂表现以及三个实践任务。其中，第一个任务：小组完成给定主题的 VR 场景搭建，第二个任务：个人完成给定主题的界面交互设计作品，第三个任务：小组完成给定主题的 VR 交互媒体作品。要注意的是，在实践主题的选择上，尽量选择与思政教育相关的实践主题，如红色文化体验、历史文化遗产等，让学生在制作 VR 交互设计作品时能够深入了解中国优秀传统文化和革命历史，增强文化自信和民族自豪感。在实践过程中，教师需给予学生充分的指导，引导他们将思政元素融入作品设计中，同时培养他们的实践能力和创新思维。最后，收集学生在学习过程中完成的作品，并进行深入分析，了解思政元素在作品中的融入情况和学生的学习体验。

2.5 《VR 交互设计作品制作》课程思政教改效果评估与反思

通过教学改革实践，学生的学习兴趣 and 主动性显著增强，专业能力也得到明显提升。学生在掌握 VR 交互设计基本原理和方法的基础上，能够独立完成 VR 交互设计作品，并具备一定的创新能力和团队协作能力。同时，学生在课后参加相关的比赛和社会实践等活动时也比较积极。通过对收集到的实践作品进行深入分析，发现大部分学生能够通过所学知识来表达不同的思政主题，在作品中也反映出了正确的世界观、人生观和价值观，增强了爱国情怀和社会责任感。同时，学生在团队合作和社会实践中锻炼了沟通能力和组织协调能力，培养了团队协作精神和创新意识，思政素养得到了显著提升。

然而，部分学生作品存在质量不高、缺乏创意及社会意义不显著等问题。在后续教学中，可以借助校企合作平台，引导学生参与企业的 VR 交互设计项目，帮助学生了解行业需求和职业发展路径，从而提升其实践能力和职业素养。此外，鼓励学生参与社会公益活动或志愿服务，使其在实践中深入理解社会需求和问题，培养其社会责任感和职业道德。同时，这些实践活动也有助于锻炼学生的沟通能力和组织协调能力。因此，教师在后续教学中需更加关注学生的个体差异和学习需求，实施因材施教和个性化教学，强化实践，以进一步提升教学质量。

3 结论与展望

本文基于课程思政理念，对《VR 交互设计作品制作》

课程进行了深入的教学改革研究。通过明确课程目标和背景，挖掘课程中的思政元素，优化课程内容，并创新教学方法等系列措施，显著提升了学生的专业能力和思政素养。研究结果表明，该教学改革方案不仅有效提高了学生的专业能力和创新能力，还显著增强了其思政意识和职业素养。未来，我们将继续深化教学改革实践，不断探索适应时代发展需求的教学模式和方法，为培养具备创新精神和责任感的高素质新媒体人才贡献力量。

同时，我们也清醒地认识到，教学改革是一个持续且动态的过程，需要不断反思和改进。在未来的教学实践中，我们将进一步关注学生的个体差异和学习需求，加强师生之间的沟通与互动，促进教学相长。此外，我们还将积极引入校企合作模式，鼓励学生参与社会实践，为教学提供更加多元化的平台。通过这些综合努力，我们坚信能够进一步提升教学质量和效果，为学生的全面发展和未来的职业发展奠定坚实的基础。

[参考文献]

[1]虚拟现实交互设计[M],北京:化学工业出版社,2024.
[2]古权华.基于VR技术的高校思想政治教育优化策略研究[D].吉首大学,2024.
[3]官海晓,银翠姣,贺杰,等.“新工科+课程思政”背景下虚拟现实技术课程教学改革实践研究[J].教育观察,2025,14(1):92-94,108.
[4]张佳佳,王娟,陈妍.融合思政元素的虚拟现实技术课程教学改革实践探索[J].电脑知识与技术,2025,21(2):168-170.
[5]张晶,施行健,郁舒兰.交互设计类课程中的思政元素挖掘与融合路径探索[J].设计,2024,37(17):74-77.
[6]周卓妍,雷明.科技赋能视域下“VR技术+红色文化”在高校思政课教学中的实践[J].中国军转民,2025(3):171-173.

作者简介:

郑晓利(1988.05-),女,汉族,河南濮阳人,硕士研究生,研究方向为数字媒体技术。

基金项目:

2024年度西安培华学院校级课程思政教学改革项目阶段性成果,项目名称:基于课程思政理念的《VR交互设计作品制作》课程教学改革研究,项目编号:PHKCSZ202425;“西安培华学院2024年第二批校企合作课程”研究项目阶段性成果。