职业教育虚拟仿真教学案例作品信息表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 院校基本信息 | | | | |
| 院校 |  | | 所在省（区、市） |  |
| 院校层次 | □本科 □高职 □中职 | | | |
| 虚拟仿真教学案例基本信息 | | | | |
| 教学案例名称 |  | | 产业 | □第一产业  □第二产业  □第三产业 |
| 专业大类 |  | | 专业类 |  |
| 专业 |  | | 课程 |  |
| 虚拟仿真系统应用的教学环节（可多选） | □实验 □实训 □实习 □其他 | | | |
| 教学案例内容说明（必填项，300-500字） |  | | | |
| 课程建设与实施情况（必填项，300-500字） |  | | | |
| 教学成果（选填项，300字） |  | | | |
| 共享与推广情况（选填项，300字） |  | | | |
| 虚拟仿真系统基本信息 | | | | |
| 虚拟仿真系统名称 |  | | | |
| 虚拟仿真系统类型 | □**桌面级虚拟仿真系统**（利用计算机/平板/手机等设备屏幕作为观察虚拟环境/场景的窗口，观察360度范围内的虚拟场景，并使用鼠标、键盘、操纵杆、方向盘、脚踏板等输入设备，操作其中的物体，实现与虚拟现实世界的交互。）  □**沉浸式虚拟仿真系统**（利用可穿戴传感器，如数据手套、传感脚垫、头盔式显示器、位置跟踪器等，将使用者的视觉、听觉与其他感觉封闭起来，为其提供一个虚拟空间，使用者通过真实的肢体动作操作和控制虚拟空间中的画面，产生身临其境、沉浸式的感觉。）  □**增强型虚拟仿真系统**（运用多媒体、三维建模、实时跟踪及注册、智能交互、传感器等多种技术手段，将计算机生成的文字、图像、三维模型、音视频等虚拟信息模拟仿真后投射到智能设备中，将虚拟场景和现实场景相融合，使得使用者能够获得超越现实的感官体验。）  □**分布式虚拟仿真系统**（位于不同物理位置的多个用户或多个虚拟环境通过网络连接起来，对同一虚拟世界进行观察、操作，进行实时交互、信息共享和协同合作等。） | | | |
| 网络运行（可多选） | □网络版 □单机版 | | | |
| 虚拟仿真系统建设方式 | □学校采购（勾选此选项后，需要进一步填写“资源产权单位”）  □合作开发（勾选此选项后，需要进一步勾选“□院校合作开发□校企合作开发”，勾选“校企合作开发”后，需要填写“企业名称” ）  □学校自主开发 | | | |
| 虚拟仿真系统简介（300-500字） |  | | | |
| 虚拟仿真教学案例作者信息（注：作者最多为3人） | | | | |
| 姓名 | | 所在单位（按单位公章填写） | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
| 共享、出版与作者承诺 | | | | |
| 共享与出版承诺 | | 是否同意将作品在项目平台免费共享  □是 □否  是否有意愿将作品数字出版（最终是否出版视具体情况确定，此选项仅为了解出版意向）  □是 □否 | | |
| 作者承诺：  □1.提交的作品符合国家有关法律、法规、方针政策，无政治性、科学性错误；  □2.提交的作品是我（们）原创构思并制作，符合国家著作权法的相关规定，不存在侵权行为。 | | | | |