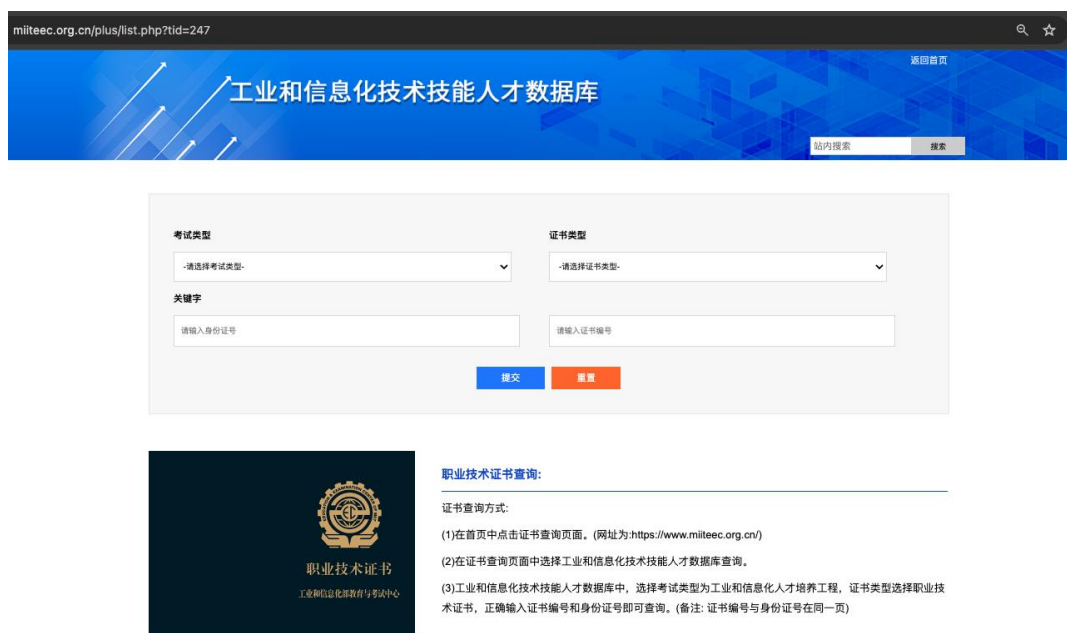


《高级 VR 开发工程师》培训及考核通知

各高校：

《VR 开发工程师》职业技术证书是工业和信息化部教育与考试中心“工业和信息化人才培养工程”面向虚拟现实专业技术人员开展的认证之一，通过参加系统的培训及学习、考试成绩合格的人员可获得《工业和信息化人才培养工程职业技术证书》初级、中级、高级认证；同时作为技术技能人才，人才信息录入“工业和信息化技术技能人才数据库”。



miiteec.org.cn/plus/list.php?tid=247

返回首页

工业和信息化技术技能人才数据库

站内搜索 搜索

考试类型
-请选择考试类型-

证书类型
-请选择证书类型-

关键字
请输入身份证号

提交 重置

职业技术证书
工业和信息化部教育与考试中心

职业技术证书查询:

证书查询方式:

(1)在首页中点击证书查询页面。(网址为:https://www.miiteec.org.cn/)

(2)在证书查询页面中选择工业和信息化技术技能人才数据库查询。

(3)工业和信息化技术技能人才数据库中,选择考试类型为工业和信息化人才培养工程,证书类型选择职业技术证书,正确输入证书编号和身份证号即可查询。(备注:证书编号与身份证号在同一页)

为支持高校专业教师及意向学习 VR 技术的开发人员获得《VR 开发工程师》的认证，遥知科技特组织系统培训及考核，通知如下：

- 一、 **培训时间：**2026 年 1 月 26 日—30 日（周一到周五）全天
- 二、 **培训地点：**南宁市青秀区民族大道 77 号广西幼儿师范高等专科学校青秀校区
- 三、 **针对对象：**全国高等、中等院校开设有虚拟现实、数字媒体、艺术设计、计算机等专业及相关课程的专业老师及相关行业从业人员
- 四、 **学习内容**

学习内容以“开发引擎使用”—“VR 头盔开发应用”—“VR 项目开发实战”三个模块循序渐进开展培训，务实解决 VR 开发中需要掌握的开发引擎使用、头盔硬件应用、项目开发流程三个必不可少的环节，系统提升参训学员的开发水平和实际动手水平，并达到《高级 VR 开发工程师》认证标准。

序号	学习内容	
1	VR 开发引擎使用	（1）Unity 基础介绍 （2）Unity 下载安装注册 （3）Unity 界面布局 （4）引擎菜单介绍 （5）资源商店的使用 （6）游戏对象、组件和预设体 （7）第一人称控制器 （8）范围音效 （9）灯光设置 （10）VR 场景制作案例实践
2	VR 头盔开发应用	（1）场景介绍 （2）Unity 刚体组件 （3）Unity 物理组件 （4）Unity 碰撞器组件 （5）虚拟现实头盔开发基础 （6）VR 头盔碰撞交互 （7）VR 头盔应用案例实践
3	VR 项目开发实战	（1）场景基础绘制（一） （2）场景基础绘制（二） （3）场景优化—静景 （4）场景优化—动景 （5）PC 端功能交互 （6）VR 端功能交互 （7）VR 项目开发案例实践

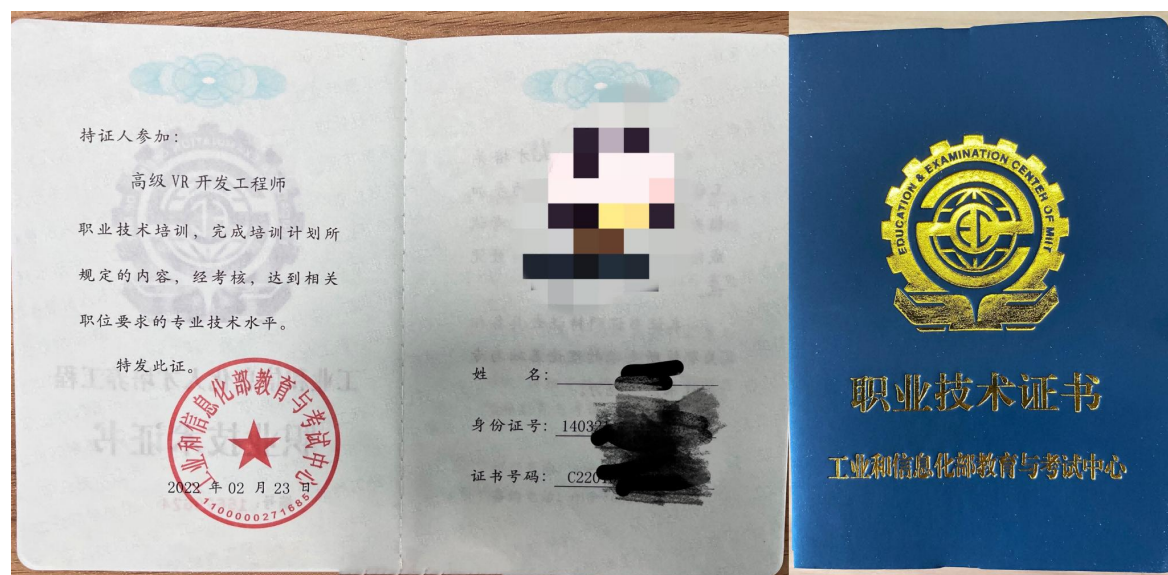
五、 **考核内容**

培训完成后，参加《高级 VR 开发工程师》职业技术证书认证的学员，将统一组织考核。考核时间 2 个小时，分为理论考试+实操考试，共计 100 分，80 分合格。

理论考试包含单选题 20 道占 30 分、多选题 10 道占 20 分、判断题 10 道占 20 分及简答题 2 道占 10 分，实操考试题目 1 道占 20 分。

六、 收费标准

1、本期培训班为期 5 天，培训费 2000 元/人，《高级 VR 开发工程师》职业技术证书考试、认证、工本费 1000 元/人。



汇款信息:

公司名称: 合肥遥知幻空间科技有限公司

税号: 91340111MA8P36NDX2

开户行及账号: 交通银行合肥滨湖新区支行
341331000013001718762

发票内容: 技术服务费。

2、培训赠送遥知教学服务平台“VR 开发工程师直播课堂”VIP 账号三个月使用权限，可回看直播课录屏。

七、 报名、咨询及其他:

● 报名: 扫码/长按右侧二维码, 报名截止为 2026 年 1 月 15 日。

● 咨询：185 8778 5858 陈老师

186 5512 1515 王老师

177 2101 4066 陈老师



● 建议学员自备电脑和软件。

电脑配置要求建议如下：

CPU：英特尔 Core i5（第六代）或 4 核及 4 核以上 CPU；

显卡：NVIDIA GTX 970 以上 / AMD RX 460 或更高性能的兼容 DX12

的独立显卡；

内存：8GB DDR3 或更大；

硬盘：可用空间大于 20GB。

软件安装：安装 unity2018.2 并自主完成注册

合肥遥知幻空间科技有限公司

2025 年 12 月 2 日

