



安徽林业职业技术学院
Anhui Vocational & Technical College of Forestry



合肥西秦
文化传媒有限公司

**校企合作产教融合共建
动漫制作技术、数字媒体技术专业
质量年度报告**

合肥西秦文化传媒有限公司

2023年1月

目 录

前言.....	1
1.合作概况.....	2
2.专业建设.....	6
3.课程建设.....	28
4.特色教学改革.....	29
5.成果产出.....	36
6.实训基地的建设.....	39
7.实训实习+创就业实施方案.....	44

前言

自校企共建特色专业——动漫制作技术专业、数字媒体技术专业开设以来，本专业积极落实安徽林业职业技术学院，在人才培养模式上不断突破，在专业教学上不断创新，培养一批又一批从事文化创意产业的实战型人才。

未来，在安徽林业职业技术学院的鼎力支持下、切实贯彻《国家职业教育改革实施方案》、《职业教育提质培优行动计划（2020——2023）》要义，深刻领会校企合作共建座谈会会议内涵，进一步深化产教融合，完善资源共享融合发展的实践教育体系！

1.合作概况

安徽林业职业技术学院“动漫制作技术专业”与“数字媒体技术专业”是安徽林业职业技术学院与合肥西秦文化传媒有限公司校企共建专业。合肥西秦文化传媒有限公司位于国家级科技企业孵化器：安徽盘巢互联网文化产业园内，公司致力于动漫、游戏、影视、软件等文创产品的创意、设计、开发、应用、以及推广等。近年来公司为推动产业升级，同时为提高文化创意人才的培养质量与效率，和省内各大、中专院校广泛建立了校企合作专业共建人才联合培养协议，为合肥西秦文化传媒有限公司以及省内外各大文化创意公司输送了大批的优秀人才。公司同时依托安徽盘巢互联网文化产业园的行业资源与政策支持，为广大学生提供更为宽广的发展平台，并为每一位学员私人定制个人职业发展规划，助力学生成长与企业发展的良性互动。

1.1 合作专业

目前共有两个共建专业，分别为：动漫制作技术专业、数字媒体技术专业。

年级	合作专业数	合作专业
2021 级	1	动漫制作技术专业
2022 级	2	动漫制作技术专业、数字媒体技术专业

1.2 学生招生

2022 年校企合作共建动漫制作技术专业、数字媒体技术专业招生团队严肃工作纪律，严格遵守高校招生“十公开”、“六不准”、“十

严禁”、“30个不得”等相关政策，严格按照安徽省教育厅招生录取工作的相关规定和安徽林业职业技术学院 2022 年分类考试招生章程执行。积极主动开展招生宣传工作，本着公开、公正、公平原则，严守招生纪律，规范工作流程，切实维护广大考生的利益。在招生期间，招生组人员以进班宣讲、地推、网络咨询等多种形式开展招生宣传工作。2022 年校企共建动漫制作技术专业完成招生 128 人，数字媒体技术专业完成招生 83 人。校企合作共建动漫制作技术专业、数字媒体技术专业积极配合学校做好新生录取及报道等相关工作，开学之际从新生入校到报道、缴费、住宿等环节都安排专人负责，积极服务新生入学报道。

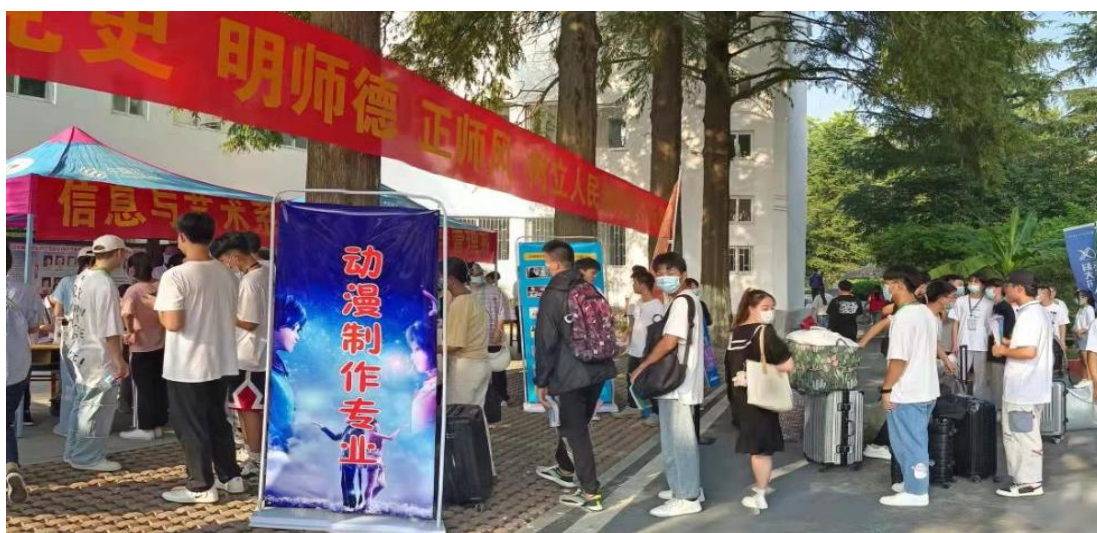
自 2021 级开始招生，截止目前共 2 届学生，招生人数逐年递增。

详见下表：

名称 年级	学生数		
	数字媒体技术	动漫制作技术	总学生数
2021 级	0	88	88
2022 级	83	128	211



线上直播宣传林业学院



开学组织迎新活动

1.3 师资队伍建设

校企合作共建动漫制作技术，数字媒体技术专业教师团队现有教师 15 人，其中具有本科及以上学历 14 人，具有企业经历的 13 人，具有副高职称的 1 人，辅导员有 3 人。校企共建动漫制作技术、数字媒体技术专业现有在籍学生共 299 人，其中 2021 级 88 人，2022 级 211 人，师生比为 1: 20；

在团队建设过程当中，我们通过邀请政府部门、教育界、企业界

领导专家对新入职员工进行业务培训，加强全体教职员工对职业教育、国家人口结构、产业结构调整以及三者之间相互关系的深度理解，进而打造“献身职业教育、服务市场需求、繁荣文化产业”的企业文化。先进的教育理念、强大的企业文化，使团队成员无论是在招生，还是在教学与管理方面，都具有对职业教育在价值理念、以及执行层面具体方法的高度认同，具有高度的向心力与凝聚力。

校企共建林业动漫制作技术专业、数字媒体应用技术教师管理团队一览表

序号	姓名	学历	职称	岗位职能
1	龚先进	硕士研究生	副教授	公司负责人
2	张玲	本科	企业工程师	公司负责人
3	鲁小飞	本科	企业工程师	公司负责人
4	施恒星	本科	企业工程师	教学秘书
5	张松伟	本科	企业工程师	校区学生管理
6	晋安林	本科	企业工程师	特效渲染课程教师
7	杨静	本科	企业工程师	素描、速写课程教师、学生管理
8	范晓兵	本科	企业工程师	影视后期课程教师
9	宋扬	本科	企业工程师	建模、渲染课程教师
10	许辉	本科	企业工程师	动画制作课程教师
11	许明月	本科	企业工程师	原画、Photoshop 课程教师
14	吴茜婧	本科	企业工程师	素描、速写课程教师



教

师暑期培训

2.专业建设

2.1 前期调研

校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业在 2021-2022 学年贯彻安徽林业职业技术学院中高职人才培养协作会暨校企合作共建座谈会会议精神，落实会议对人才培养方案修订指导意见。在充实调整了专业建设委员会，对上海、苏州、合肥等地多家动漫公司进行了实地考察和调研，同时有机结合了岗课赛证、综合育人等模式开展了动漫制作技术专业建设工作，加强了在产教融合、岗课赛证和课程思政等处的发力。

校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业积极建设了专业建设委员会，并进行了系统的专业建设规划，并开展了多次人才培养方案论证会，邀请校内外多位专家共同论证人才培养方案的修订。同

时专业建设委员会在符合高等职业教育规律的基础下根据市场需求、岗位需求积极的进行了课程建设，为课程制定了切实可行的课程标准和实践教学任务书。为优化师资特邀各行业内大咖专业进行讲座培训指导，提高授课教师的专业素养和师德修养；授课教师能够及时按质按量完成课程标准、教案、授课计划、实践教学任务书等课程教学资料，认真指导学生实践，积极开展了教师培训、教师资格认定和互相听课等教学研讨活动，无教学事故。

专业建设委员会

序号	姓名	工作单位	职位
1	潘润南	合肥白羊星文化传媒有限公司	总经理
2	谈宜之	安徽一八九五影视传媒有限公司	董事长
3	郑明正	杭州漫禾动漫有限公司	总经理
4	吴中良	南京鼎图动画制作有限公司	总经理
5	王琼	上海万有影力文化传播有限公司	董事长
6	鲁小飞	安徽林业职业技术学院	校企教师/企业工程师
7	施恒星	安徽林业职业技术学院	校企教师/企业工程师
8	张松伟	安徽林业职业技术学院	校企教师/企业工程师

动漫制作技术、数字媒体技术专业调研报告

目前国内动漫制作技术、数字媒体技术产业在政府的大力推动下得到迅猛发展,对于原创型动漫、数字媒体技术企业与服务外包型动漫制作技术、数字媒体企业国家与当地均出台了大量的扶持政策，国内

在建的动漫基地已超过 20 个，动漫、数字媒体技术及相关产业年产值已超过 600 亿元。

但目前我国专业的动漫制作技术、数字媒体从业人员极度缺乏，对于动漫制作技术、数字媒体人才的需求非常旺盛，估计未来 5 年内，我国动漫制作技术、数字媒体人才缺口将达到 50 万人左右；通过对合肥地区多家动漫生产企业的调查，发现合肥地区的动漫人才总数约在千人左右，按照到 2020 年合肥动漫制作技术、数字媒体技术及相关产业的总产值达到 20 亿元的要求测算，人才缺口达 5 千人；因此我院开设的动漫制作技术、数字媒体技术专业，旨在培养既具备动漫制作能力同时又具有良好的影视后期特效表现能力的高级技术应用型人才。围绕着企业调研情况课题组做了动漫制作技术、数字媒体技术专业就业岗位分析的方案，具体如下。

在动漫制作技术、数字媒体技术专业开设前期及建设的过程中安徽林业职业技术学院中动漫制作技术、数字媒体技术专业教师对合肥地区的多家中大型规模影视后期工业企业进行了“计算机动漫与游戏制作技术专业社会需求情况”的专题调研(包括原创性质的影视企业和服务外包类动漫游戏企业,并且涵盖了二维、三维两个动画方向),针对这些相关公司有关企业规模、经验项目、近期规划、岗位设置、人员结构、岗位要求、人才需求情况等方面进行了详细的记录，现将企业的岗位设置情况与需求情况具体汇总如下。

1)合肥海尚影视股份有限公司

经营项目:影视作品后期制作。

企业主要岗位:编导助理(现岗位人数:2 人,岗位需求人数:2 人);分镜头设定员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:3 人);电脑动画着色人员(现岗位人数:3 人,岗位需求人数:5 人);FLASH程序设计师(现岗位人数:5 人, 岗位需求人数:5 人);后期合成人员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:2 人);媒介经理助理(现岗位人数:1 人,岗位需求人数:2 人);项目策划经理助理(现岗位人数:1 人, 岗位需求人数:2 人);

2)合肥舞之梦动画技术有限公司

经营项目:二维、三维动漫服务外包、动漫游戏服务外包、动漫衍生产品代理。

企业主要岗位:动画企划员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:2 人);剧本创作员(现岗位人数:1 人, 岗位需求人数:2 人);动画原画设计员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:2 人);动画造型设计员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:4 人);动画制作员(现岗位人数:10 人, 岗位需求人数:5 人);电脑动画着色员(现岗位人数:5 人, 岗位需求人数:3 人);动画检验员(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:1 人);3D 游戏美术设计员(现岗位人数:3 人,岗位需求人数:2 人)。

3)安徽文广有限公司

经营项目:影视及特效制作(电影、电视、广告等)、多媒体互动产品创意和技术服务。

企业主要岗位:市场策划(现岗位人数:2 人,岗位需求人数:2 人);艺术指导(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:2 人);原画师(现岗位人数:2 人, 岗位需求人数:3 人);三维动画师(现岗位人数:10 人,岗位需求人数:20 人);CG 设计制作员(现岗位人数:5 人, 岗位需求人数:10 人);FX 特效制作(现岗位人数:5 人,岗位需求人数:10 人);三维网络游戏开发员(现岗位人数:5 人, 岗位需求人数:10 人);手机游戏开发员(现岗位人数:5 人, 岗位需求人数:5 人);多媒体互动产品开发员(现岗位人数:3 人,岗位需求人数:3 人)。

根据以上动漫企业人员结构统计结果,从而确定计算机动漫与游戏制作技术专业 3 个主要就业岗位和 5 个次要就业岗位如下:

主要就业岗位:二维游戏动画制作员(可细分为人物设定、背景设定、着色、动画、美工等)、三维游戏动画制作员(可细分为人物设定、背景设定、建模、动画、灯光材质渲染等)、动画后期合成员。

次要就业岗位:动画企划员、动画原画设计员、动画分镜员、动画检验员、影视动画特效制作员。

2.2 培养方案

校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业结合安徽林业教务处的指导意见、以及企业技术与管理人员的意见,制定了突出岗位核心能力,以培养符合企业各个具体岗位用人标准为核心目标的人才培养方案。人才培养方案是人才培养的蓝本,为校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业创新创业型人才培养提供了依据。

年级	方案名称	版本
2021 级	动漫制作技术专业方案	V1.0
2022 级	动漫制作技术专业方案	V2.0
	数字媒体技术专业方案	V1.0

人才培养方案与教学进程总体安排如下：

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称和专业代码

1、专业名称：动漫制作技术

2、专业代码：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别或技术领域举例	职业资格或职业技能等级证书举例
电子信息大类（51）	计算机类（5102）	软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和影视录音	动画设计人员（2-09-06-03） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）	插画设计 概念设计 模型制作 动画设计 非线性编辑	二维动画设计师、三维动画设计师、影视特效设计师

		制作业 (87)			
--	--	-------------	--	--	--

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作等行业动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型设计、动画设计、非线性编辑工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精

神、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2.知识

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

(3) 掌握与本专业相关的专业英语知识；

(4) 了解动画概论；

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(7) 掌握二维动画的基础知识与应用；

(8) 掌握三维动画的基础知识与应用；

(9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3.能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力；

(5) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力；

(6) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力；

(7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；

(8) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

(9) 具有动画项目“创意执行”能力；

(10) 具有三维图形和三维特效处理能力；

(11) 具有二维动画制作能力；

(12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力；

(13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

为落实立德树人根本任务，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，形成以思政课程为核心，综合素养课程为骨干，专业课程思政为支撑的大思政教育体系，实现全员育人、全程育人、全方位育人。通过“公共课+专业课+素质拓展课”的课程体系，实行个性化人才培养，课程内容与X证书融通，以大众快乐体育与特色运动项目为一体，以审美和人文素养培养为目标，将劳动教育融入到实习实训课内容，构建德智体美劳全面培养的教育体系。

（一）公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，开设思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、军事理论、军事训练、劳动教育、计算机应用基础、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、体育健康等公共基础必修课；并将党史国史、中华优秀传统文化、应用数学、实用外语、创新创业教育、应用文写作、艺术鉴赏、职业素养等列入公共基础选修课。

（二）专业课程设置（含实践课程）

1.专业基础课程

包含素描、色彩、速写、场景建模、角色建模、贴图绘制、图形图像处理等课程。

2.专业核心课程

包含骨骼绑定、建筑动画、游戏动画、影视动画、动态图形设计、特效渲染、影视后期等课程。

3.专业拓展课程

包含摄影摄像技术、分镜头设计、动漫作品赏析、定格动画、音乐赏析、中外艺术思潮与流派、三维动画制作、CorelDraw 图形处理、动画脚本创作、服饰设计、表演基础等课程。

(三) 核心课程主要教学内容及要求

序号	专业核心课程	主要教学内容及要求
1	骨骼绑定	运用三维动画制作软件进行骨骼绑定,主要包括:定位关节链、冻结变换关节链、旋转关节正确对齐关节旋转、命名你的关节、放置控制器、对齐控制器、确保控制器的值为零、删除控制器上的历史记录、命名控制器、把绑定骨架连接到控制器上、把所有的控制器放到正确的层次结构中、隐藏动画师不应该触及的任何东西(比如关节,IK手柄,定位器,变形器等)、锁定和隐藏不需要的通道等知识点。
2	建筑动画	3dsMax基础、基本建模、高级建模、渲染、动画等技术。
3	游戏动画	运用三维动画制作软件进行游戏角色的打斗、跑、跳、行走等动画制作。
4	影视动画	关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、

		IK/FK解算、骨骼绑定、动画三要素、Blocking制作、动画规律的应用、角色动画、场景动画等。
5	动态图形设计	通过了解动态图形设计相关知识,熟练掌握动态图形的设计方法,并能够完成以动态图形为核心的视觉基本要素设计,能够富有创意地制作出完整的动效设计作品。
6	特效渲染	光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成等。
	影视后期	AE、Premiere等软件基础操作、认知摄影表、影片基础合成、后期特效添加、转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片较色等。

七、教学进程总体安排

(一) 动漫制作技术专业教学进程总体安排

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	考核方式
					总学时	理论	实践		
公共基础课程	必修课		思想道德修养与法律基础	3	48	30	18	1	※
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	2	※
			形势与政策	2	40	30	10	1	
			军事训练	2	40		40	1	
			军事理论	1	16	16		2	
			劳动教育	2	40	10	30	1	
			计算机应用基础	4	64	32	32	1	※
			大学生职业发展与就业指导	2	32	16	16	1	

		心理健康教育	2	32	16	16	1	
		体育健康	6	96	16	80	1	
		小计	28	472	214	258		
	选修课	公共选修课程 1	4	64	64			
		公共选修课程 2	4	64	64			
		公共选修课程 3	4	64	64			
		小计（按最低要求计）	12	192	192			
专业基础课程	必修课	素描	4	64	32	32	1	※
		色彩	4	64	32	32	1	※
		速写	4	64	32	32	1	※
		图形图像处理	4	64	32	32	2	※
		场景建模	4	64	32	32	2	※
		角色建模	4	64	32	32	2	※
		贴图绘制	4	64	32	32	2	※
		小计	33	464	224	240		
专业核心课程	必修课	骨骼绑定	4	64	32	32	3	※
		建筑动画	4	64	32	32	3	
		游戏动画	5	80	32	48	3	
		影视动画	5	80	32	48	3	
		动态图形设计	5	80	32	48	4	※
		特效渲染	5	80	32	48	4	
		影视后期	5	80	32	48	4	
		小计	29	528	224	304		
专业拓展课程	选修课	摄影摄像技术	4	64	32	32	3	
		分镜头设计	4	64	32	32	3	
		动漫作品赏析	4	64	32	32	3	
		动画脚本创作	4	64	32	32	3	
		音乐赏析	4	64	32	32	4	
		中外艺术思潮与流派	4	64	32	32	4	

			三维动画制作	4	64	32	32	4	
			CorelDraw 图形处理	4	64	32	32	4	
			定格动画	4	68	24	44	5	
			服饰设计	4	68	24	44	5	
			表演基础	4	68	24	44	5	
			小计（按最低要求计）	28	448	224	224		
综合 技能 课程	必修 课		专业社会调查	1	20		20	1	
			职业技能考核或职业资格鉴定	2	40		40	3	-
			顶岗实习	20	360		360	5	
			毕业设计	4	80		80	6	
			小计	27	500		500		
			总计	15	2604	107	152		

注：考核方式中标有“※”为考试，其余为考查。

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称和专业代码

1、专业名称：数字媒体技术

2、专业代码：510204

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

所属专业 大类 (代码)	所属专业 类 (代码)	对应行 业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类 别或技术领 域举例	职业资格或职 业技能等级证 书举例
电子信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	软件和 信息技 术服务 业 (65) 广播、电 视、电影 和影视 录音制 作业 (87)	计算机软工 程技术人 员 (2-02-10-03) 技术编辑 (2-10-02-03) 音像电子出 版物编 辑 (2-10-02-04) 剪辑师 (2-09-03-06) 动画制作 员 (4-13-02-02)	内容编辑 视觉设计师 UI设计师 Unity开发工 程师 技术美术 创意设计 师	数字媒体交 互设计 多媒体作品 制作员国家 职业资格证书 数字视频(D V)策划制作 师国家职业 资格证书

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制作等行业中的计算机软工技术人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等职业群，能够从事内容编

辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1.素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2.知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及文明生产、环境保护、安全消防等相关知识；

(3) 掌握数字绘画基础知识；

(4) 掌握视觉设计基础知识；

(5) 掌握用户体验设计基础知识；

(6) 掌握 3D 建模与动画基础知识；

(7) 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法；

(8) 掌握面向对象程序设计基础知识；

(9) 掌握主流游戏引擎的基本操作和应用技术；

(10) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

3.能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具有良好的文案策划、创意设计能力；

(4) 具有良好的图形图像处理和平设计能力；

(5) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成以及特效制作能力；

(6) 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力；

(7) 能够根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计以及产品原型设计与制作；

(8) 能够应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏、增强现实或虚拟现实等应用；

(9) 具有综合运用所学专业知识和解决问题的能力、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力。

六、课程设置及要求

为落实立德树人根本任务，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，形成以思政课程为核心，综合素养课程为骨干，专业课程思政为支撑的大思政教育体系，实现全员育人、全程育人、全方位育人。通过“公共课+专业课+素质拓展课”的课程体系，实行个性化人才培养，课程内容与 X 证书融通，以大众快乐体育与特色运动项目为一体，以审美和人文素养培养为目标，将劳动教育融入到实习实训课内容，构建德智体美劳全面培养的教育体系。

(一) 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，开设思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、军事理论、军事训练、劳动教育、计算机应用基础、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、体育健康等公共基础必修课；并将党史国史、中华优

秀传统文化、应用数学、实用外语、创新创业教育、应用文写作、艺术鉴赏、职业素养等列入公共基础选修课。

（二）专业课程设置（含实践课程）

1.专业基础课程

包含素描、色彩、速写、C 语言程序设计、图形图像处理、Java 程序设计、动态图形设计等课程。

2.专业核心课程

包含三维建模、骨骼绑定、游戏动画、影视动画、影视后期、UI 设计与制作、数字媒体交互设计等课程。

3.专业拓展课程

包含摄影摄像技术、二维动画设计与制作、增强现实引擎开发（UnityAR）、影视特效制作、游戏设计基础、C4D 三维基础、移动 APP 开发、虚拟现实引擎开发（UE4）、三维动画设计与制作、影视特效制作、数字声音处理等课程。

核心课程主要教学内容及要求

序号	专业核心课程	主要教学内容及要求
1	三维建模	通过学习本课程，使学生了解和掌握3DS MAX的基本使用方法和基本技巧，熟悉建模、灯光、材质、摄像机等的使用，利用该软件制作户外广告或室内展厅陈设效果图。

2	骨骼绑定	运用三维动画制作软件进行骨骼绑定，主要包括：定位关节链、冻结变换关节链、旋转关节正确对齐关节旋转、命名你的关节、放置控制器、对齐控制器、确保控制器的值为零、删除控制器上的历史记录、命名控制器、把绑定骨架连接到控制器上、把所有的控制器放到正确的层次结构中、隐藏动画师不应该触及的任何东西（比如关节，IK手柄，定位器，变形器等）、锁定和隐藏不需要的通道等知识点。
3	游戏动画	运用三维动画制作软件进行游戏角色的打斗、跑、跳、行走等动画制作。
4	影视动画	关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、IK/FK解算、骨骼绑定、动画三要素、Blocking制作、动画规律的应用、角色动画、场景动画等。
5	影视后期	通过本课程的学习，使学生掌握影视剪辑的基本规律，能灵活运用常见的剪辑技术进行影视节目的后期剪辑，具备影视节目后期剪辑的基础能力。
6	UI设计与制作	通过本课程的学习，使学生能认识到界面设计作为现代传媒的重要途径，其合理性与美观性直接影响用户的评价，从而促使学生提高界面的设计技能。
7	数字媒体交互设计	通过本课程的学习，使学生掌握交互设计的知识和技术，提高分析问题和解决问题的能力，提高学生的艺术修养，为艺术设计做好铺垫，毕业后具备较强的实践能力、创新创业能力

(一) 数字媒体技术专业教学进程总体安排

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	考核方式
					总学时	理论	实践		
公共基础课程	必修课		思想道德修养与法律基础	3	48	30	18	1	※
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	2	※
			形势与政策	2	40	30	10	1-	
			军事训练	2	40		40	1	
			军事理论	1	16	16		2	
			劳动教育	2	40	10	30	1-	
			计算机应用基础	4	64	32	4	1	※
			大学生职业发展与就业指导	2	32	16	16	1	
			心理健康教育	2	32	16	16	1	
			体育健康	6	96	16	80	1-	
			小计	28	472	214	258		
	选修课			公共选修课程 1	4	64	64		
				公共选修课程 2	4	64	64		
				公共选修课程 3	4	64	64		
				小计 (按最低要求计)	12	192	192		
专业基础课程	必修课		素描	4	64	32	32	1	※
			色彩	4	64	32	32	1	※
			速写	4	64	32	32	1	※
			C 语言程序设计	4	64	32	32	2	※
			图形图像处理	4	64	32	32	2	※
			Java 程序设计	5	80	32	48	2	※
			动态图形设计	4	64	32	32	2	※

			小计	33	464	224	240		
专业核心课程	必修课		三维建模	4	64	32	32	3	※
			骨骼绑定	4	64	32	32	3	※
			游戏动画	5	80	32	48	3	
			影视动画	5	80	32	48	3	
			影视后期	5	80	32	48	4	
			UI设计与制作	5	80	32	48	4	
			数字媒体交互设计	5	80	32	48	4	
			小计	29	528	224	304		
专业拓展课程	选修课		摄影摄像技术	4	64	32	32	3	
			二维动画设计与制作	4	64	32	32	3	
			增强现实引擎开发 (UnityAR)	4	64	32	32	3	
			图形创意	4	64	32	32	3	
			游戏设计基础	4	64	32	32	4	
			C4D 三维基础	4	64	32	32	4	
			移动 APP 开发	4	64	32	32	4	
			虚拟现实引擎开发 (UE4)	4	64	32	32	4	
			三维动画设计与制作	4	68	24	44	5	
			影视特效制作	4	68	24	44	5	
			数字声音处理	4	68	24	44	5	
			小计 (按最低要求计)	28	448	224	224		
综合技能课程	必修课		专业社会调查	1	20		20	1-	
			职业技能考核或职业资格鉴	2	40		40	3-	
			顶岗实习	20	360		360	5-	
			毕业设计	4	80		80	6	
			小计	27	500		500		
			总计	15	2604	107	152	15	

注：考核方式中标有“※”为考试，其余为考查

3.课程建设

3.1 课程概况

校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业的专业建设委员会根据市场需求、岗位需求积极的进行了课程改革，本学期校企共建课程共 12 门课，2021 级动漫 6 门，2022 级动漫 3 门,2022 级数媒 3 门。分别为 2021 级动漫课程《模型制作》、《动画规律》、《分镜头设计》、《概念设计》、《摄影与摄像技术》、《二维动画制作》和 2022 级动漫课程《素描》、《色彩》、《速写》、2022 级数媒课程《素描》、《色彩》、《速写》、均制定了高质量、高要求的课程标准。

所有课程全部建立了完备的课程标准、教案、授课计划、项目实践任务书等课程教学资料，积极开展了教师培训、教师资格认定和互相听课等教学研讨活动，无教学事故。

3.2 课程材料

根据学校教务处工作要求，西秦传媒在学期末均按时提交各项教学材料，截止目前已编写且提交材料为：21 级 9 门课 54 份。

名称	名称	修
动画分镜头设计	《色彩构成》课件-PPT	2
动画概论	动画场景设计课件-PPT	2
动画片创作	动画分镜头设计ppt课件	2
动画速写	动画分镜头设计ppt课件	2
动漫场景设计	动画概论课件	2
平面构成	动画概论课件_1	2
色彩构成	动画概论课件_2	2
视听语言	动画速写ppt课件	2
图形图像处理	视听语言课件	2
	视听语言课件	2
	图形图像处理ppt课件	2
名称	名称	修
动画场景设计课程总结	《动画分镜头》课程标准	202:
动画分镜头课程总结	动画分镜头教案	202:
动画概念课程总结	动画分镜头课程建设方案	202:
动画片创作课程总结	动画分镜头授课计划	202:
动画速写课程总结	动画概论教案	202:
平面构成课程总结	动画概论课程标准	202:
色彩构成课程总结	动画概论课程建设方案	202:
视听语言课程总结	动画概论授课计划	202:
图形图像处理课程总结	动画片创作教案	202:
	动画片创作课程标准	202:
	动画片创作课程建设方案	202:
	动画片创作授课计划	202:

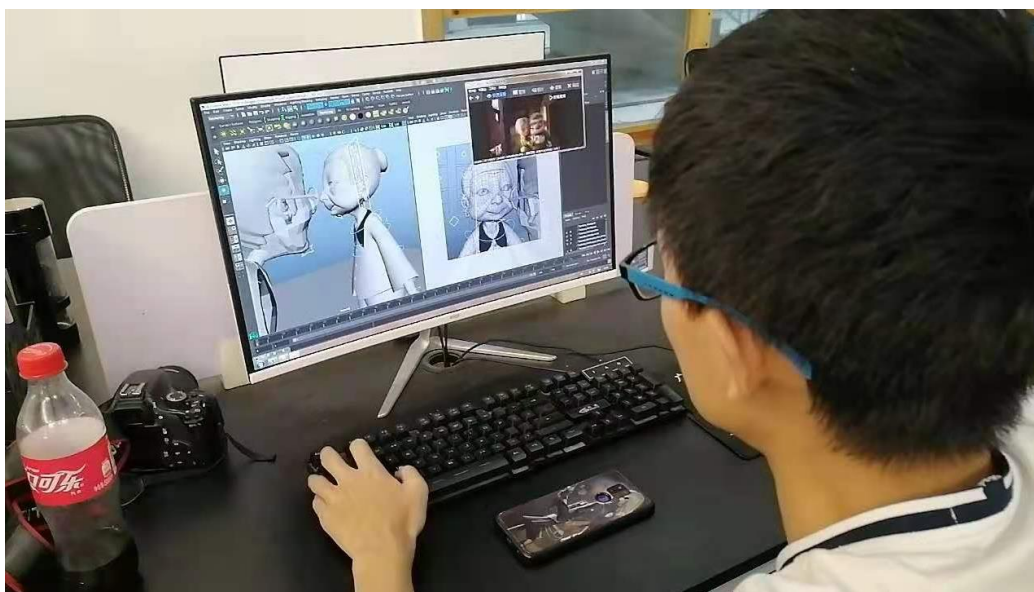
4.特色教学改革

校企合作共建动漫制作技术专业、数字媒体技术专业结合教务科的指导意见、以及企业技术与管理人员的意见，制定了突出岗位核心能力，以培养符合企业各个具体岗位用人标准为核心目标的人才培养方案。人才培养方案是人才培养的蓝本，为校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业创新创业型人才培养提供了依据，我们据此开

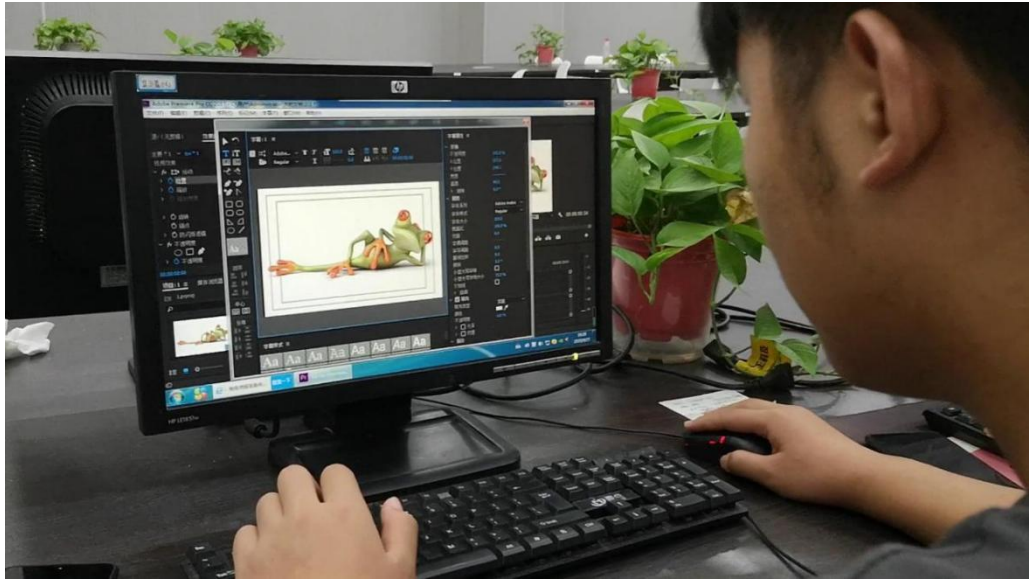
展了一系列教育教学与管理工作的突破创新，比如“同班不同岗”、“查缺补漏”、“寒暑假集训”、“小先生教学”“晚自习陪伴式教学”等，并产生了积极良好的效果。

4.1 同班不同岗

动漫制作技术、数字媒体技术在文化产业实际商业项目的生产过程当中，应用的岗位非常丰富，为适应岗位的不同需求，也因为学生本身的差异性，从因材施教的角度出发，一个专业，尤其是具有一定规模的专业，是不适宜按照一个岗位标准来培养的。同时，在校企合作专业共建的过程中，我们和大量企业建立了合作关系，企业的用人标准总是根据商业项目的实际情况设定。而为企业提供满足要求的人才，是我们和众多企业建立长久合作互利共赢关系的纽带。因此，我们在教学过程中首先摸排了学生的兴趣爱好，然后根据学生的兴趣爱好重新分配学习兴趣小组，做到精确定位、精准培养。



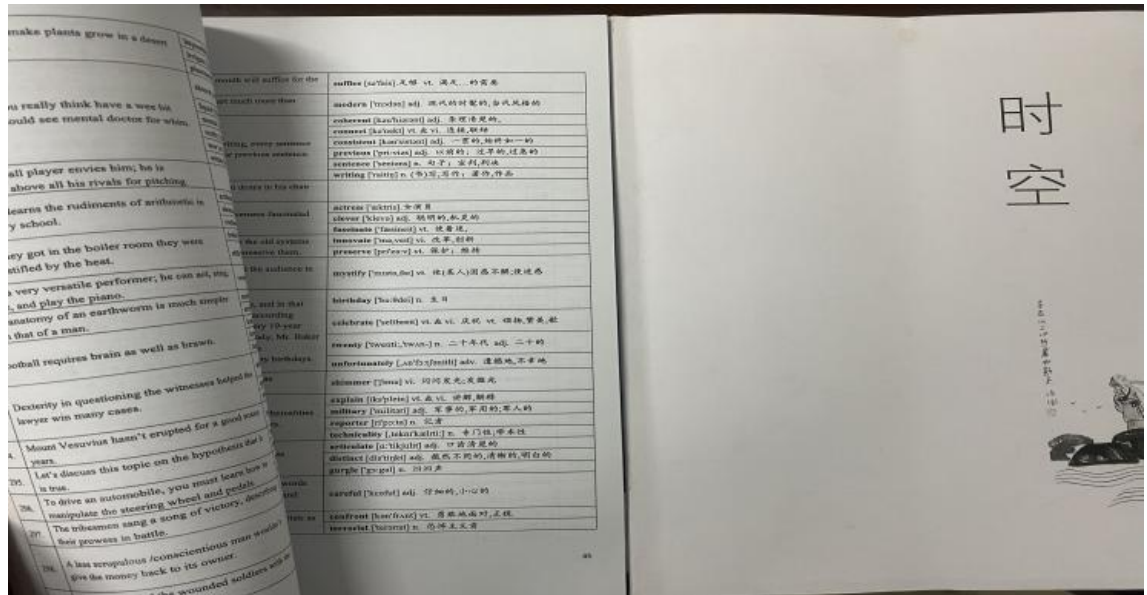
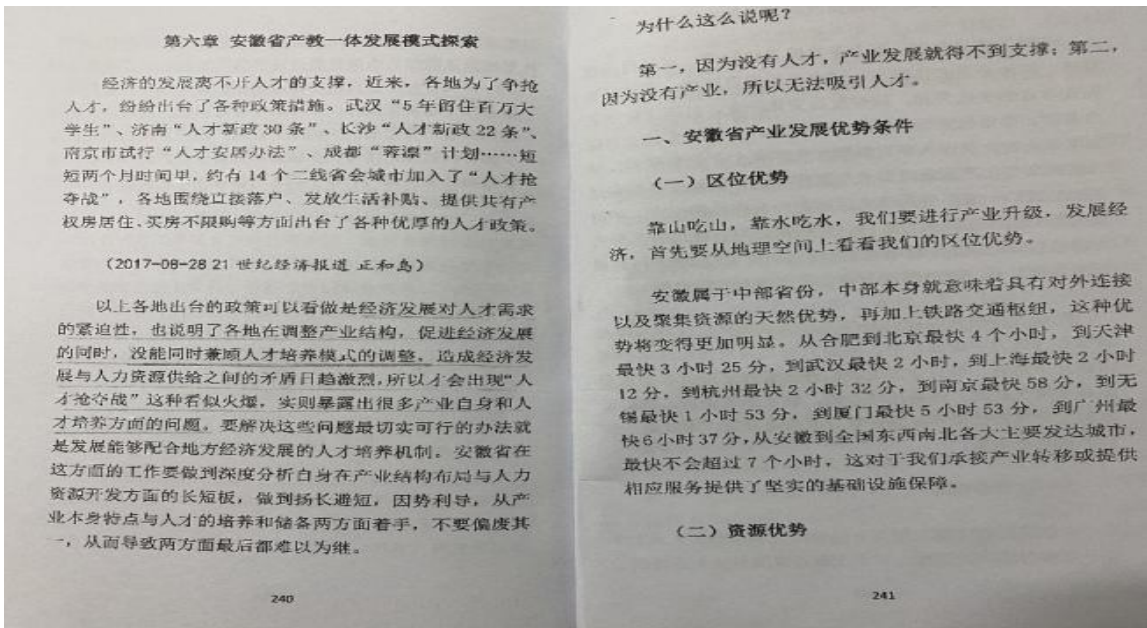
建模方向学生在学习三维模型制作



后期方向学生在学习视频剪辑合成制作

4.2 查缺补漏

一个岗位核心能力的培养，需要一整套培养体系，基于现有教育体系与招生制度——大规模、标准化、统一制度，学生在漫长的学习过程中，必然会逐步拉开差距，但是整个教育体系要求所有学生统一跟进，不会为任何一个存在学习困难或遇到问题的学生停下进度，而学生在学习过程中遇到各种问题几乎是必然，并且越积越多，积重难返，从而导致统一入学的学生基础知识普遍薄弱。没有完整的知识体系与学科基础，所谓知识技能密集型人才的培养根本就无从谈起。要解决这个问题就需要上溯到知识的源头，查漏补缺，把学生基础知识缺失的部分从头梳理、巩固，建构岗位核心技能所需要的完整知识体系，才有可能培养出真正掌握文化、知识、科技密集型岗位核心技能的人才。



教师培训教材

4.3 假期校内集训、暑假企业培训

宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来。我们面对的学生是一个个活生生的具有鲜明个性与特点的人，因此教育教学首先要承认学生的差异性、拒绝一刀切。公司为培养更多出众的学生，在寒暑假期间开设免费培训课程，学生可以自主选择感兴趣的专业课程去进修。“德才兼备”始终是我们坚守育人的标准，所以加强对学生职业素养的训练

是职业教育必不可少的一个环节。公司同时增设了关于世界史、地理及中国传统文化等基础通识课程，引导学生对社会发展规律的理解，培养学生积极主动地承担社会责任意识。为了保障课程的专业性，公司定期聘请行业内专家进行讲座及活动。



2021 级动漫学生寒假校内集训

4.4 “小先生”教学

定期组织优秀学长、学姐在周六、周日等空余时间，以线下、线上直播等多种方式向学弟、学妹们分享自己的学习经验。让学生成为小先生，学生便可成为课堂的主人和学习的主人。让学生当“小先生”，直接参与学习的全过程，学生拥有自主学习的能动性和多样化的学习需求，因而成为真正的学习主体和课堂的主人。在这种情境下，学生的学习便会建立在具有内在学习动机基础上的“想学”、自我意识发展基础上的“能学”、掌握了一定的学习策略基础上的“会学”，从而建立在毅力基础上的“坚持学”。学生之间互为“小先生”，就有

更多机会发现问题、分析问题和解决问题，因为这更有利于学生形成终身学习的习惯与能力。



周六、周日学长指导学生 ps 作业

4.5 陪伴式教学

校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业实行全员、晚自习陪伴式教学。学习需要连贯性，晚自习陪伴式教学增加了老师与学生之间情感上的黏性，使得师生之间的交流与沟通更加顺畅。老师与学生不只是教与学的关系，更多的是在一起讨论和研究，不断的攻克学习阻碍和技术难题相互促进共同成长的和谐关系。老师教学的过程也是一个学习的过程，学习与传授知识已不再是谋生的手段。内心世界的丰富能够带动浓厚的学习氛围，营造出一个良好的学习环境。不仅如此，晚自习的陪伴教学更加方便老师实时关注学生的心理动态，精神面貌，及时多方面的对学生谈心谈话、思想建设、心理疏导等工作。



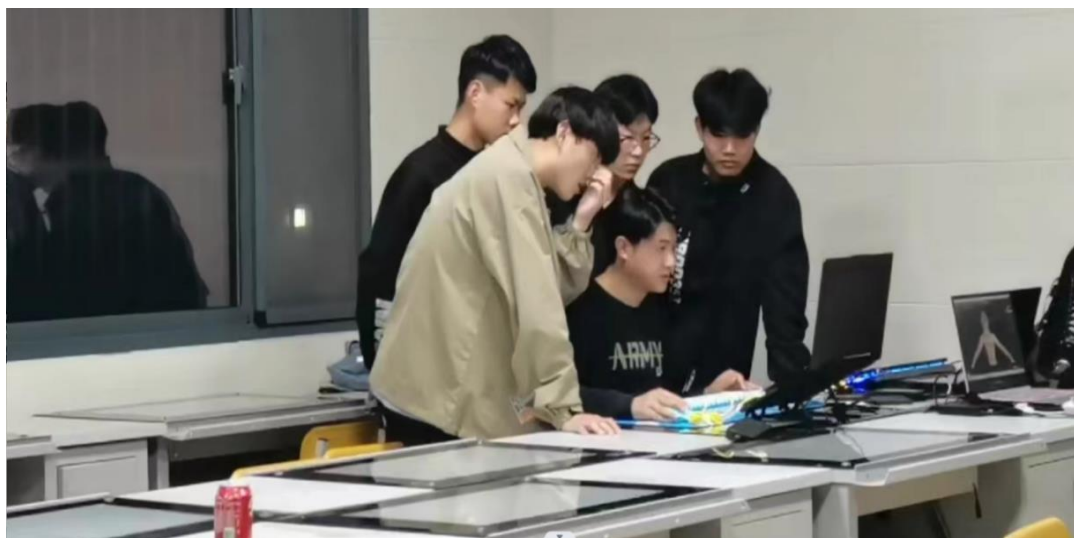
晚自习老师指导学生作业

4.6 建立动漫工作室

为提高学生专业技术能力，备战各类学生竞赛，动漫专业在校内组建动漫工作室。每天专业老师会布置学习任务，并对有疑问的学生进行一对一或一对多指导。动漫工作室对于在校大学生是最好锻炼的地方，为动漫专业的优秀学生提供了可以实现梦想的平台。工作室可以培养成员学习主动性、提高学习效率、加强团队融合，更加熟练的掌握运用在课堂上所学习到的知识，工作室同时还可以在各类型比赛上在不同年级的共同合作下为学院争光。



专业老师集体讲授项目难点



专业讲师针对比赛学生专项辅导

5.成果产出

5.1 学生参赛

校企合作一年多以来，在学校和企业包括全体师生的共同努力下，动漫专业取得了优异的成绩。

详见下表：

中国大学生计算机设计大赛

作品名称	参赛学生	指导老师	奖项
《说文解字》	杨陆杨、周松、余欣雨	贾婧 杨婷	省赛三等奖



中国大学生计算机设计大赛获奖证书

5.2 项目植入

产教融合的基础是“产”，即必须在真实的商业项目基础之上进行专业实践教学，学生才能学到真本领，教师才能教出真水平。为了发挥产教融合在学生岗位核心技能培养过程中的重要作用，校企合作共建动漫制作技术、数字媒体技术专业对项目教学实施及落地执行做出以下管理实施办法。

(一)此管理规定适用于安徽林业职业技术学院动漫制作技术、数字媒体技术专业。

(二)项目教学中所有的项目由前端项目经理统一对接，每个项目

均以需求调研表的形式下发至项目教学指导处，由项目指导处统一安排学生参与。

(三)每个项目在正式运行前，由项目经理召集项目动员会，负责项目教学的指导教师必须参加，参与操作的学生代表参加。

(四)项目进度按周报进行汇报，由指导教师进行填写并上交至学校。

(五)参与外出实训项目学习的学生，必须统一按所在校区相关规章制度进行审批后方可外出。由学管组负责指定带队教师，并每周将学生实训情况以周报形式上交至学校。

(六)每个项目结束后，由项目经理与项目教学指导教师进行项目总结会，分析整个项目进度过程中的问题，总结经验。

(七)项目教学责任划分

工作阶段	工作事项	项目经理	项目教学指导教师	备注
项目成立	市场信息搜集	★		
	市场决策	★		
	项目整体策划	★		
	合作合同签署、存档	★		
	渠道开拓和管理	★		
项目教学管理	参与项目学生筛选		△	
	教学管理		△	

	项目指导教师		△	
	项目成果汇报		△	



学生全神贯注做项目



完成的项目作品

6.实训基地的建设

6.1 实施必要性

党的十九大报告提出“完善职业教育和培训体系，深化产教融合、校企合作”。2021年9月10日，由教育部科技发展中心受教育部职业教育与成人教育司委托研究制定了《职业教育示范性虚拟仿真实训

基地建设指南》，旨在指导职业教育示范性虚拟仿真实训基地培育项目单位高效率、高质量开展建设工作，切实推进虚拟仿真技术与职业教育教学的深度融合，赋能职业教育高质量发展。为积极响应党和政府关于职业教育以及虚拟仿真实训基地建设的方针政策，建设理念先进，体系完备的 VR 虚拟仿真创新创业实训基地是十分必要的，本实训室的核心功能是支撑虚拟仿真实践教学，主要涵盖以下六个岗位核心技能：

虚拟仿真产教融合实训基地

序号	核心岗位	支撑课程	设备需求
1	概念设计	《Photoshop》 《场景概念设计》 《角色概念设计》	1.计算机 2.手绘板
2	三维建模	《Maya》 《3D max》 《Zbrush》	1.计算机 2.手绘板
3	动画制作	《骨骼绑定》 《运动规律》 《三维动画》 《二维动画》	计算机 动作捕捉系统
4	影视后期	《Premiere》 《After effects》 《3D max》 《Zbrush》	1.计算机 2.录音设备

5	摄影摄像	《视听语言》 《摄影摄像》 《图形图像处理》	1.数码相机 2.数码摄像机 3.无人机 4.灯光 5.滑轨\三脚架等 6.麦克风 7.音箱 8.监视器 9.LED 虚拟背景
6	游戏引擎	《unity 3D》 《unreal》 《计算机语言》 《数据库》	1.计算机

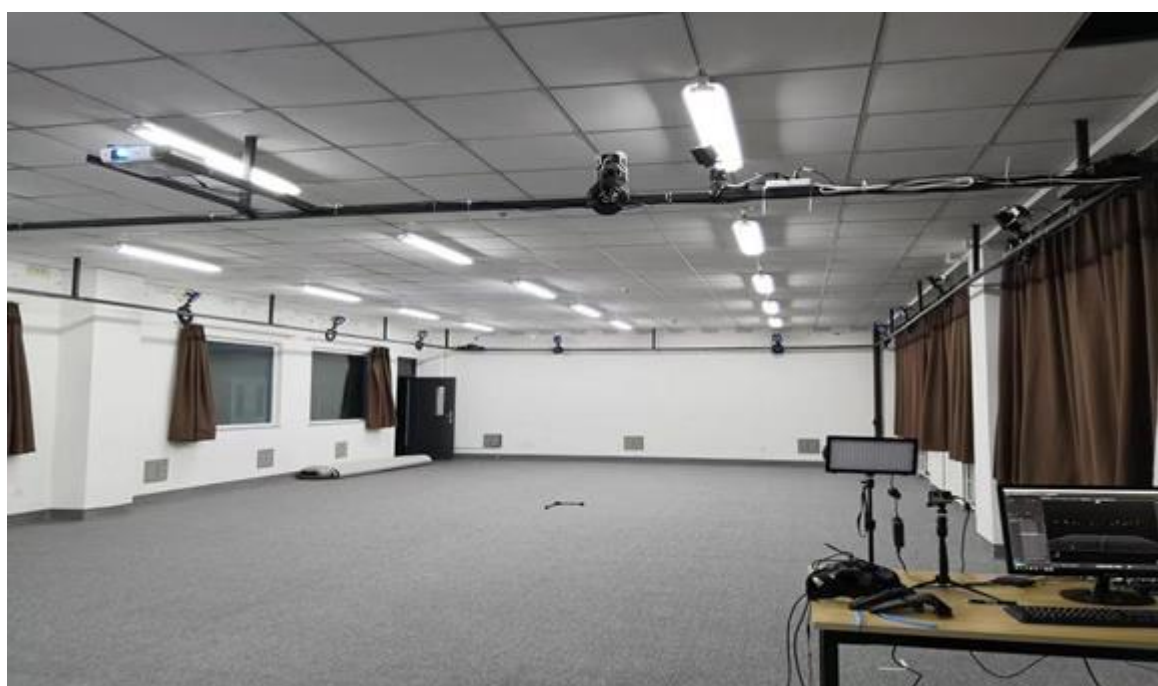
职业教育的核心是提升学生的岗位核心技能，建设配套实训基地及相关教学与管理机制，实现对课程实践教学、岗前培训、创新创业教学的全覆盖，是提升职业教育质量与内涵的必由之路。建设虚拟仿真产教融合实训基地，是我校教育理念创新突破并得到贯彻执行的确切物质基础和保障。实训基地将根据企业实际生产线的岗位分布和技能要求配置软硬件，满足动漫制作技术、数字媒体技术专业群各岗位方向学人员的课程实践教学、岗前培训、以及创新课堂学习对真实场景的需要,从而实现教学理念的全面突破与教学质量的全面提升，并满足相关企业用人需求，带动地方经济发展，实现我校的品牌效益与社会效益的同步提升。

本次实训基地建设项目旨在不断提升虚拟仿真和人工智能等新一代文化科技与信息技术在实训教学中的应用水平，将文化科技与信息技术和实训设施深度融合，构建具有感知性、沉浸性、交互性、构想性、智能性的虚拟仿真实训教学场所，搭建以实带虚、以虚助实、虚实结合的虚拟仿真实训系统，配置相应的虚拟仿真实训设备，有效解决实训教学过程中场景匮乏，从而导致教学活动与企业对核心岗位技能的要求相去甚远的问题。

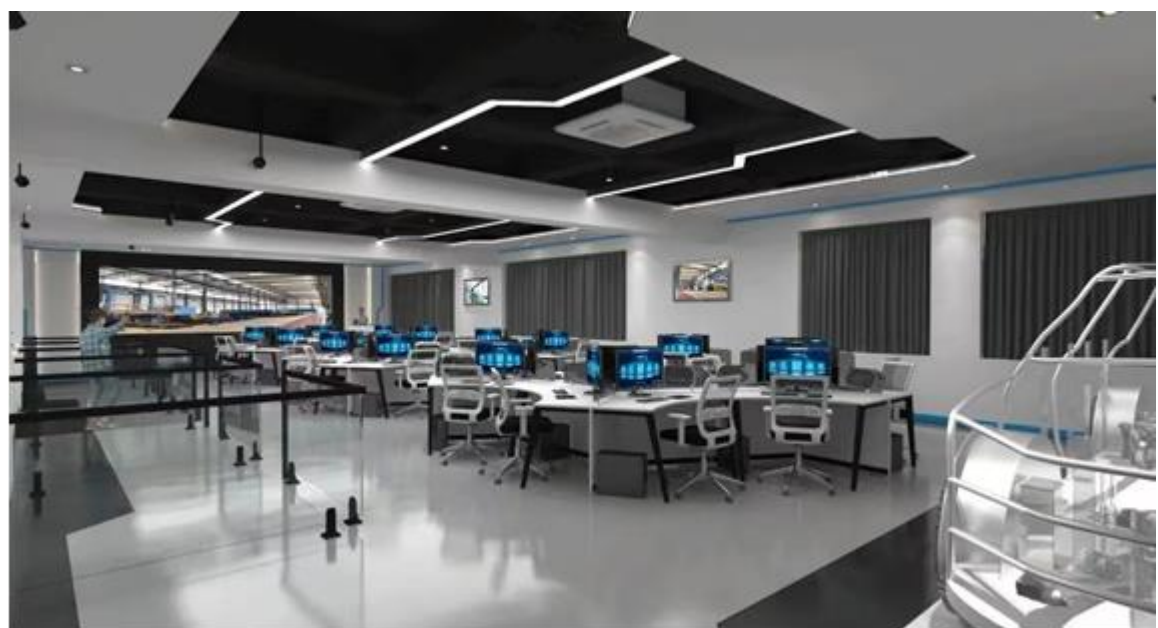
6.2 实训基地介绍

合肥西秦文化传媒有限公司为适应国内文化创意产业的发展速度，结合安徽林业职业技术学院的发展指导方案以及社会对于动漫产业素质技能型人才的需求，将在合肥职教城与安徽林业职业技术学院共同打造一个以动漫制作技术、数字媒体技术专业为特色的实训基地，基地已经在建设中。基地以动漫设计、游戏美术、数字媒体三大板块为核心。基地面积达 6000 余平方米，计划投入实训设施 400 余台（套），拥有动作捕捉实训室、互动媒体实训室、VR 虚拟交互实训室、集中渲染实训室、原画透图实训室大型绿幕抠像摄像实训室、超高清数字影视展示室、电子游戏机设计实训室等校内实训室 22 间，学生工作室 20 间，平均面积 50 平方米。通过建设与完善后将成为具备“教学、实践、竞赛、项目开发、创新创业”多功能的产教融合实践基地。

虚拟现实技术实验室布局图



动作捕捉实训室参考图



7.实训实习+创就业实施方案

7.1 实施方案制定依据

根据国家关于职业教育学生就业安置的相关规定，西秦传媒所有校区的毕业学生实习、就业工作无疑是让学生融入社会，接受社会考验，也是学生人生发展的第一个起点，它不仅影响学生的人生发展道路，同时它也是影响西秦传媒校区产教融合生存和发展的重要课题，西秦教育模块的发展战略，最基础的工作就是王牌特色专业的打造和创就业安置的有机结合。因此，为了更好地提高学生实习、创就业的有效性和对口性，在现有就业工作基础上拓展就业渠道，现就所属校区学生实习+创就业工作制定本实施方案。

7.2 指导思想——实习创业就业工作三部曲

7.2.1 岗前适应性训练

所有学生在创就业安置前必须参加统一组织的岗前适应性训练，并纳入学生工学结合成绩及毕业考评。在专业授课教师的指导下，将岗前适应性训练作为动漫专业学生能力的有效延伸，真正做到在工作中学习，在学习中工作，在磨练中成长。

1.突破专业知识教育格局，强化个人综合能力培养，正确认识企业、岗位、个人的有效结合；

2.培养学生正确的职业素养，使学生养成良好的工作和生活习惯；

3.提高学生心理素质，树立正确的工作态度，学习职场沟通与竞

争，学习团队合作精神，增强个人解压能力和分析解决问题的技巧，激发学生岗位创新思维。

7.2.2 毕业实习

学生完成在校公共课、专业课、项目实践课及岗前适应性训练考评合格，学校相关费用已经交清，符合毕业条件的方可参加毕业实习；

1.转变观念，从思想上适应社会，了解社会对自己的要求，明确自己能做什么，该做什么；

2.树立正确的岗位意识，从行动上脚踏实地的干好本职工作，万丈高楼平地起，理解一线工作是职业生涯的基础，磨练自己的岗位责任和创新能力；

3.增强社会经验和工作经验，通过顶岗实习锻炼自己的工作能力、沟通能力、适应能力、竞争能力、组织能力、语言表达能力、思维能力、独立生活能力等，从而提升自己的综合能力。

7.2.3 创就业工作开展

完成顶岗实习根据学生自愿、企业自愿，学生可以继续在原岗位就业，针对有创意、有想法的学生也可以回到校区，申请获取创业孵化支持。同时学生也可以多方向选择、自主择业，始终让学生在创就业竞争中占主动地位。

目的：

1.树立正确的就业观念，认清创就业形势，合理确定创就业地区。

2.主动掌握创就业技巧，规划职业人生，增强创业意识，以创业促进就业。

7.3 组织结构

成立创就业安置工作管委会，精心谋划，规范协调，保质保量完成学生顶岗实习、创就业安置相关工作，为各校区产教融合良性持续发展提供坚实基础。

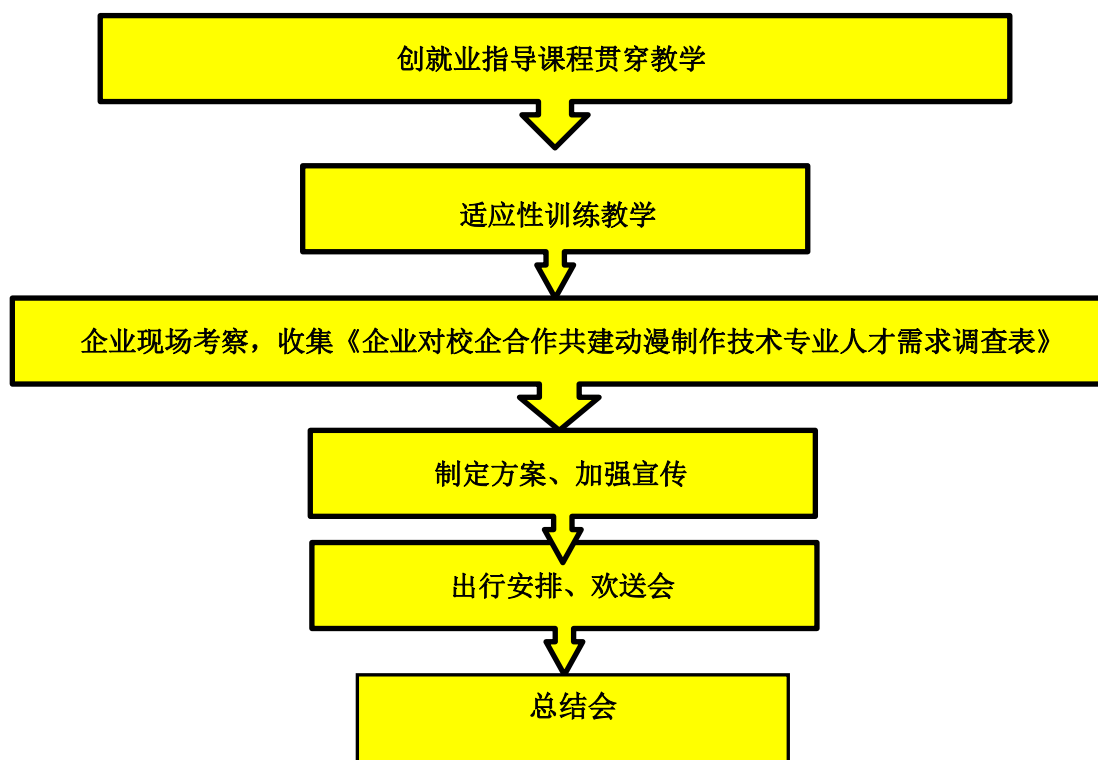
创就业主任：（由各校区负责人担任）

副主任：（由校区招就办组长担任）

成员：（招生教师、项目经理）

7.4 实训实习+创就业安置工作流程

7.5 具体实施步骤



7.5.1 建立学生创就业信息资源库。

1.通过梳理、考察、审评建立合作企业信息资源库，并上传合作企业招聘岗位和人才需求等信息，各个校区上传在校学生从入学、学习、考试、项目实训等各个环节的详细考核评价，实现企业与校区信息资源共享，打造学生求职一站化信息平台，并且在实践中不断优化信息资源库。

2.通过与企业的不断循环合作，真正为学校定向招生、按需培养、定向就业的教学思路服务。

7.5.2 打造创就业指导教师队伍，强化创就业指导课程贯穿教学的全过程

1.校区教职工要加强学习、研究创就业指导课程，强化创就业指导教师职业素养，创新创就业指导方法。

2.重视学生综合素质教育，由具有丰富行业经验的专业人才分享社会经验，将创就业指导课程纳入学生日常教学计划，比如通过“青萍特训营”不断强化锻炼学生社会适应能力。

7.5.3 岗前适应性教学训练

1.统一学生思想，针对性宣传适应性教学训练的重要性和必要性，引导学生从思想上正确认识岗前适应性教学训练并把安全意识教育放在宣传工作的首位，为统一组织岗前训练营气氛及创造条件。

2.提前由创就业安置工作管委会副主任带队，对用人单位进行考

察、收集《企业对校企合作共建动漫制作技术专业人才需求调查表》

3.介绍岗前适应性教学训练合作企业的企业文化、工作环境、生活住宿条件、作息时间、生活补贴或者报酬等内容；通知学生准备必须的各种证件及招聘等，需体检的安排体检等，以及各校区学院所规定需开展的其他相关工作。

4.确定岗前适应性训练的指导教师，责任落实到人头。确定出行方式，衔接训练单位安排责任人提前协调处理相关事务。

5.加强管委会的督导工作，强化带队教师的日常管理及服务意识，完善校园教育贺企业教育的对接工作，引导学生思想及角色的转换，观察学生的承受能力，增强学生抗压及解压的技巧和方法等，并与企业相关负责人一起，完成学生适应性训练的评定工作。

6.训练结束，召开训练总结会，对优秀学生进行表彰，对此项工作出现的问题进行分析和校正。举办适应性训练成果展，对适应性训练的心得体会作品及训练照片进行展览，引导学生形成正确的价值观，为后期计划的学生实习就业打造思想上的无缝对接。

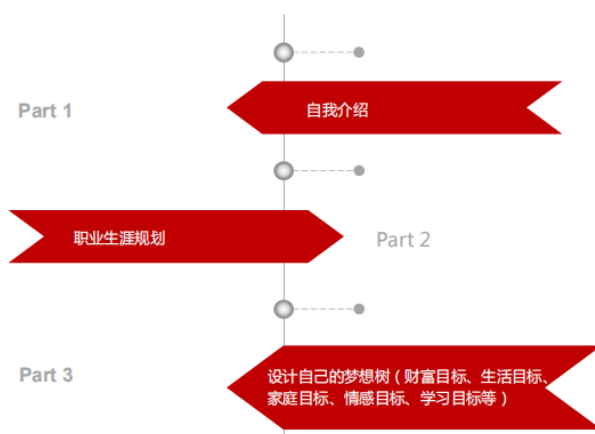
7.管委会组织召开创就业工作会，就训练中的问题进行实事求是的剖析，与企业人才需求进行交流，就学校管理与企业管理的相容性进行创新思考，就学校教学方法与就业对接实现零适应进行教学革新等，通过对有益于学校发展的课题进行研究和讨论促进西秦各个校区的稳健动漫专业大学生特色职业规划篇

当下企业员工用工形式多样，不同的用工形式满足了企业自身发展的实际情况所需。而面对具体问题，要针对用工情况做逐一的分析总结，依照不同用工状况做做好学生职业规划，结合动漫行业企业特性，充分利用企业资源，制定适合动漫专业学生自己的职业规划，由此提升大学生求职成功率，让学生不迷茫，明确目前，稳定就业。

自我路演秀：

校企合作共建动漫制作技术专业每个即将实习的学生，都需参加《大学生职业规划特色篇之自我路演秀》，从自我介绍、职业规划到创造梦想树三个板块展现学生沟通能力、工作计划能力、逻辑能力。

自我路演PPT要点



面试技巧、求职简历指导：

面试过程中，面试官会向应聘者发问，而应聘者的回答将成为面试官考虑是否接受他的重要依据。对应聘者而言，了解这些问题背后的真正含义至关重要。校企合作共建动漫制作技术专业对动漫行业面

试中经常出现的一些典型问题进行了整理，并给出相应的回答思路和参考答案。让学生从这些面试技巧中“悟”出面试的规律及回答问题的思维方式，达到“活学活用”。同时，不定期安排企业 HR 部门对学生的求职简历进行制作指导。

企业实地调研

长期以来，我们的大学生在求职前，大都在校园中学习理论和技能知识，没有到企业实地调研，这就导致在企业用人需求与学生所学产生脱节，培养的大学生不是企业所需求的。为了解决这一痛点，校企合作共建动漫制作技术专业充分利用企业行业资源，在教学中，穿插企业实地调研特色教学模块，让学生走出去，开拓视野，深入一线，了解企业的用人需求，为更好的就业奠定坚实的基础。

(五)毕业实习

1.学生经过适应性训练后，通过归校完成专业知识学习，学校各项费用已经交清，符合毕业条件的学生，即可参加就业实习；

2.强化督导机制，强化指导老师的服务意识及跟踪管理意识，及时掌握学生的实时动态，及时解决就业实习过程中出现的一切问题；

3.定期和不定期的开展毕业生实习工作交流会，并邀请企业参加，扬长避短，努力的、安全、规范、高效完成毕业生实习工作；

3.创就业工作安排；

5.学生经过毕业实习后，大部分学生会被实习单位吸纳为正式员

工，一些学生选择自由择业；

6.针对自由择业的学生，充分利用蜗牛垂直就业平台，搭建企业与之间求职无缝对接，由就业指导教师合理为这部分学生进行职业规划，并有针对性的引导其树立创业意识，激发这部分学生的创业思维及创业欲望，提高学生的创业能力，并建议其参加创业培训，实现自主创业；

7.针对在校期间有想法、有激情、有创新的学生，利用行业资源，架接资源对接，提供创业孵化支持。