



环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司



一、企业概况

环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司成立于 2000 年 8 月，其母公司 2003 年 8 月在香港创业板上市（股票代码：8271），同年，其股份加入法兰克福证券交易所管制非官方市场，以及于柏林证券交易所和慕尼黑证券交易所交易。

环球数码总部位于香港，在深圳南山科技园自建有面积为 3 万余平方米的环球数码大厦为数字电影产业研发生产的主要基地。公司自成立以来致力于发展以数码内容为主的业务，产业布局涵盖三维影视投资制品、原创动画创意开发、数字影视中期制作、数字影视制作技术平台，影视动画衍生商品授权，动漫影视剧宣传发行，VR 内容原创、制作，三维影视专业培训等。

2006 年，公司耗资 1.3 亿人民币制作的国内首部全三维动画电影《魔比斯环》在全国院线上映，被誉为开创中国三维动画电影的先河，并被中国百年电影博物馆收藏。其后，系列原创动画电影《潜艇总动员》二至八部上映，连续 6 年蝉联六一档期国产动画电影票房冠军；全国首部军旅题材动画电视剧《聪明的顺溜》，先后获 2015 年“金猴奖”最具潜力动画剧本奖、广东动漫金羊奖、入选国家动漫品牌建设和保护计划、弘扬社会主义核心价值观创意项目等。成立 22 年以来，共制作动画大电影近 20 部，动画电视片近 60 部。

二、企业参与办学总体情况

随着动画行业的发展及转型升级，目前的人才培养模式已无法满足日益增长的高层次技术技能人才需求。为大力发展高等职业技术教育，实施以职业能力培养为中心的教学模式，为企业培养既有良好职业素质又有很强的操作技能的应用型人才，专业与环球数码建立了紧密的校企合作关系。环球数码在专业建设规划制定、教学资源建设、课程设计、师资培训、实训室建设、培训认证、行业赛事、产业项目技术服务等方面都深入参与了学校的专业建设工作。

2021 年与深圳职业学院共建“双师型”教师培养培训基地（教师企业实践基地），截至目前共培训（中、高职）教师 60 人，接受专任教师企业实训 10 人，并共建校外实践基地 2 个，校内实训基地 2 个，并参与校企合作的专业建设与课程开发，提升了教师的实践教育业务素质及教学能力，成功培养了多名合格的“双师型”教师。

三、企业资源

1.有形资源

环球数码影视动漫人才实训基地成立于 2000 年 3 月，总场地面积 2090 平方米，其中实训教学用建筑面积 1672 平方米，57 台教学电脑，可容纳学校 100 人实习实训。依托环球数码强大的技术实力和软硬件设备以及丰富的师资力量，环球数码首创中国“前学院后公司”式培训模式，大力培养创意型、技能型、具有国际竞争力的创造性人才，为深职院学员的学习、实训和就业提供了可靠的保证。

2.无形资源

无形资源包括丰富的实际商业影视项目资源和影视动画管理系统 CGAline 对深职院的产教融合导入。环球数码成立以来，制作开发出众多拥有自主知识产权的商业影视项目，包括《聪明的顺溜》、《潜艇总动员》、《玩偶骑兵》以及国风电影《江豚》等。除了上述商业项目，环球数码也自主开发了用于生产制作的影视动画管理系统 CGAline，为响应政府关于促进职业教育校企合作的意见精神，环球数码以自主开发的影视动画管理系统 CGAline 为平台，实现自有商业项目导入深圳职业技术学院课程教学之中，从而实现更深入具体的校企合作与产教融合的目的。

3.人才资源投入

(1) 投入师资力量构建基于一体化标准工作流程的数字媒体技术专业群课程体系

未来影视动画技术技术的发展，是促进多学科交叉融合和综合化，是多个专业交叉与结合，在优化学院现有专业基础上，以影视动漫、数字经济产业为需求，参照智能仿真融合、大数据、云计算、可视化数据分析等关键技术，投入企业一线师资对影视动画专业群现有课程进行改革完善，以影视动漫制做技术职业岗位

能力借鉴需求为宗旨，加强专业群课程体系整合优化，构建核心职业能力培养为主线，“基础技法通用、模块逻辑组合、特色专长突出”工学结合的专业课程体系。

（2）建设影视动漫制作技术优质核心课程平台

围绕影视动漫制作技术领域生产环节设计、制造、控制和维护等，积极推进影视动漫制作技术与教育教学深度融合，采用“重课不重学，行业拓展学”的教学设计理念，编写1套数字媒活页式教材。

（3）建设影视动漫制作技术专业群共享数字教学资源库

基于互联网、云平台、融媒体和大数据技术，借鉴最新职业教育理念，实现信息技术与教育教学的深度融合、转变教育资源建设观念，实现由关注教师资源建设向关注学生资源建设、由只读学习资源建设向互动学习资源建设、由传统的静态资源向线上多平台终端发布的微课、慕课为视频资源建设、由资源分布式存储向统一集中云储存转变，建设共享型专业群教学数字化资源库。

（4）调动校企师资力量，共建区域共享技能培训平台

充分调动影视动漫制作技术专业群师资团队、影视动漫制作技术领域全息教学实践平台资源，搭建学校、企业、共享技能培训平台，加强全息应用技术研发、教学成果转化和社会培训服务。

四、企业参与教育教学

1. 专业建设

环球数码精准对接数字内容产业发展的人才培养需求，以数字动画专业升本为契机，以本科层次职业教育为标准，结合学校现有基础，按照“六融合”的办学思想，走“内涵式发展”专业建设之路，本着积极尝试、积累经验、稳步发展、不断提高的原则，做好专业发展规划，在保持高职教育特色的基础上，以学生学习成效为导向（OBE），结合“六个融合”的人才培养模式，构建突出应用能力培养的教学体系、课程结构和教学方法体系。探索与学校、专业及老师个人的合作，从人才培养质量、师资队伍提升、实训室建设、课程教学改革、社会服务等多领域多方面协助动画专业建设，并取得了一定成效。

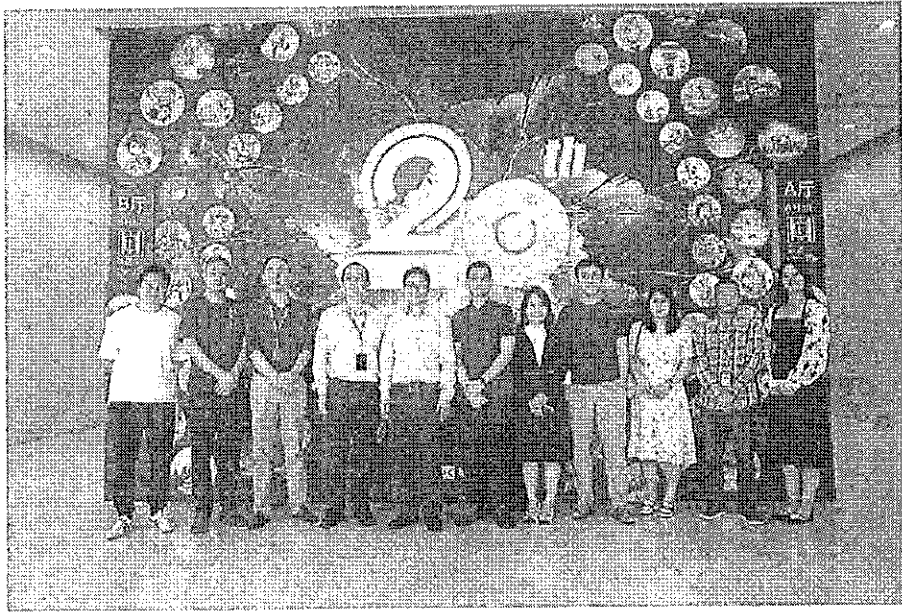


图 1 专业教师多次赴环球数码进行专业建设交流活动

2.课程建设

环球数码结合行业整体需求，通过相关市场调研，就“岗位-能力-任务”进行人才培养能力要求分解，课程建设针对 3 个岗位群，11 个主要工作岗位，进行了工作内容、工作要求、知识能力等梳理，为动画专业课程建设提供了很好的支持和指导，见图 2。

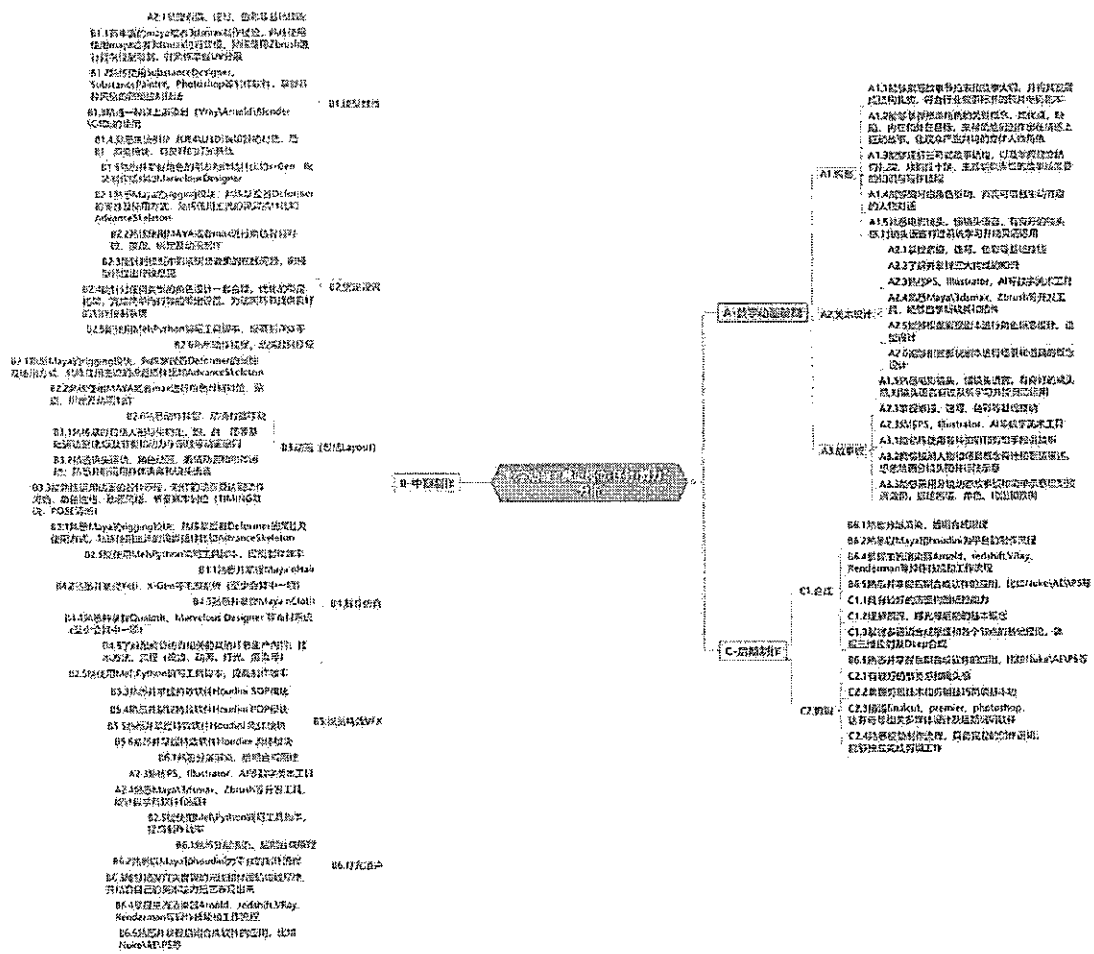


图2 动画行业“岗位-任务-能力”解构图谱

3.实训基地建设

环球数码联合深职院共同建设了具备综合、全流程、可协同等特征，以项目为驱动的高水平数字内容综合实训基地，下设动漫创意、动漫衍生开发、校园新媒体、特色游戏开发、VR/AR设计与制作、包装设计等多个数字内容创制模块。以年框模式引进了合适的动画、游戏、交互应用等企业项目，业务分解投放至各个内容创制模块。引进了企业管理模式、运行机制以及质量控制体系，建立了与职业岗位、行业标准有效对接的实训环境，从而提高了学生学习主动性，提升实践教学质量，满足人才培养的要求。

4.学生培养改革

环球数码自成立以来，已经制作了众多的三维影视动画项目，同时也自主开

发了用于生产制作的影视动画管理系统 CGAline，为响应政府关于促进职业教育校企合作的意见精神，环球数码以自主开发的影视动画管理系统 CGAline 为平台，实现商业项目导入深圳职业技术学院课程教学之中，从而实现更深入更具体的产教融合及人才培养方案的改革。改革措施主要包括：

（1）教学方法和教学管理方式的创新：以 CGAline 为平台，将业内的实际项目导入教学过程，可以弥补学校实训项目不足的问题，同时也能实现学生的作业、成果的可视化，使得教学效果有据可查；

（2）教学内容的创新：学校获得了企业的实际生产项目作为教学内容，有助于学校了解企业和行业的实际要求和真实生产标准，有助于按照企业的实际要求和标准对学生进行培养，从而使得学校具备参与企业实际生产的能力和条件，更能将校企合作推向深入和紧密的程度；

（3）CGAline 和企业实际商业项目的导入，为学校专业升级、教师专业提升提供有力支持。

五、助推企业发展情况

环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司与数字创意与动画学院经过多年的探索及深化合作，学校与公司、学校与行业之间建立起了有效的校企合作、产教融合机制，双方在人才培养方案制定、学生生产实训、顶岗实习、学生就业、课程建设、合编教材、实训室建设、行业讲座等进行了深入有效的合作。

2022 年 2 月至 6 月 2019 级动漫设计班 20 余人在环球数码进行了为期 4 个月的《影视动画制作》生产实训，在提升学生实践能力的同时，助力企业完成商业动画项目。

2022 年环球数码从数字创意与动画学院招聘 3 名动画专业毕业生入职，有效缓解了环球数码动画岗位人才短缺的问题。

深职院的教学团队在协助公司进行培训平台建设，课程资源准备等方面也发挥了不可替代的作用。

六、问题与展望

目前情况下，企业参与高等职业教育人才培养方面缺乏配套的促进机制，企业参与的基础还不够坚实。由于企业与学校在性质、体制、功能和结构上的不同，企业以经营与赢利为目的，同时企业生产和产品研发等生存压力巨大。而学校则是以教书育人、培养工匠型人才为主要目的，双方可能因为目标不同，存在周期收益不同而产生分歧的因素，而且国家对企业参与职业教育缺乏可操作性的扶持政策，所以企业存在着因为投入资源未达到预期效果而缺乏后续合作动力的可能。

希望未来能建立起一套企业参与职业教育的利益补偿机制，激发企业参与热情。让企业切实感到参与职业教育既是履行一种社会责任，又是从事一项对企业经济效益有明显促进作用的事业，激发其参与职业教育的积极性。

(学校对口联系单位：数字创意与动画学院)

