

南京易技未来动画制作有限公司

参与高等职业教育人才培养年度报告（2023）

企业名称（盖章）：南京易技未来动画制作有限公司



学校名称（盖章）：无锡工艺职业技术学院



2022 年 12 月

南京易技未来动画制作有限公司

参与高等职业教育人才培养年度报告（2023）

一、企业概况

南京易技未来动画制作有限公司成立于 2016 年，为南京师范大学镇江创新发展研究院旗下教育科技有限公司，公司由影视游戏行业内从业十多年的资深行业人员组成，主要人员先后在十多年工作生涯中参与过国内外大型游戏和影视项目，公司成员参与项目 SONY《巨怪猎人》《瑞奇与叮当》，同时于 2018 年参与常州恐龙园项目《翼龙骑士》4D 影院影片，动画团队于 2019 年参与国产动画电影《风语咒》以及暴雪《魔兽世界》重置版。公司被建邺区政府授为建邺区创业精英基地南京市人力资源和社保局指定合作职业教育单位。软件著作权 15 个，被南京雨花区列为科技中小企业，占地 1200 平方。公司目前拥有团队 30 多人，团队成员平均制作年龄在 7 年左右。

二、企业参与办学总体情况

无锡工艺职业技术学院与南京易技未来动画制作有限公司的合作初始于 2016 年，2020 年 12 月进一步签署校企共建深度融合产教实训中心，2020 年合作设立冠名班。

校企双方落实合作协议，南京易技未来动画制作有限公司进校建立动漫工作室，通过校企合作小组制定各项管理制度。2020 年南京易技未来动画制作有限公司正式入驻学校建立项目工作

室，成为动漫设计专业的“校中企”之一，公司将企业商业项目制作引入学校，通过教师和学生参与项目制作的方式，将公司真实项目制作与专业教学有机相结合，提升了人才培养质量。



图1 公司与学校签约合作

2018年南京易技未来动画制作有限公司成为学院动漫设计专业建设指导委员会成员积极参与专业建设，每年参与制（修）定《动漫设计专业人才培养方案》；通过提供商业项目方式参与动漫专业“三维动画方向”“项目工作室制”人才培养模式改革，通过将企业商业项目转化为教学项目实施的的教学、学生参与“校中企”商业项目的制作，2020年确定校企共育的现代学徒制“一技”冠名班，提升了人才培养质量。

三、企业资源投入

南京易技未来动画制作有限公司积极参与学院动漫专业建设，除共同制订《三维动画制作》等课程标准和课程项目设计方案外，还合作编写多本校企合作教材，其中《三维动画制作》被列为2019院级重点教材，并在2021年验收通过。

此外，校企双方还合作开展了教学资源库的建设工作，“动漫设计专业”教学资源库项目，被列为院级重点项目。2020年南京易技未来动画制作有限公司捐赠价值300万的课程资源，用于搭建和补充动漫教学资源库建设。



图2 公司捐赠课程资源300万

四、企业参与教育教学改革

通过与易技的合作，学生多次获得各级各类比赛成果，其中校企合作指导的学生近年多次获得江苏省优秀毕业设计。

表1 近五年与易技合作获得江苏省优秀毕业设计成果一览表

作品	省优秀毕业设计获奖情况	年份
Lowpoly 风格三维动画短片《Apple Tree》	二等奖	2018
墨片风格三维游戏片头动画 I'm Lost (拐卖) 制作	优秀团队	2019
《华清月落》中式庭院建筑漫游动画制作	优秀团队	2020
三维动画短片《Picture》设计与制作	三等奖	2020
二维动画短片《Accompany》设计与制作	优秀团队	2021

基于剪纸艺术的“中国学派”动画设计与制作——无锡地铁公益项目《小鲤鱼跃龙门》	二等奖	2022
--	-----	------

此外，南京易技未来动画制作有限公司派遣专业技术人员承担学校多门课程的日常教学工作，与学校积极探索和实践项目式课程改革，将国内外真实高端商业项目转化为教学项目融入到《三维动画制作》等核心课程教学内容中，将项目带入课堂，提高了学生的学习兴趣和实践动手能力。

双方合作开发江苏省在线开放课程《三维动画制作》(2019, 2022)、无锡市开放课程《二维动画运动规律》(2019)、《三维场景制作》(2019)、《Flash动画制作》(2020)、《三维动画短片制作》(2020)。

表2 南京易技未来动画制作有限公司学校兼职授课情况(部分)

序号	授课班级	兼课教师	课程
1	游戏 181, 游戏 182	杨思琦	游戏引擎
2	动漫 183	杨思琦	三维动画制作
3	游戏 191, 游戏 192	谭碧泉 刘曾涛	运动规律
4	游戏 181	高川茹 孙晓晓	游戏综合制作
5	动漫 193	高川茹 孙晓晓	三维动画运动规律
6	游戏 201	谭碧泉	游戏角色设计
7		



图3 南京易技未来动画制作有限公司CEO来校做专题讲座

五、助推企业发展

学校教师通过为企业员工开展的专业技术培训、横向课程研究合作等方式，提升了公司员工的专业素质，帮助公司解决了一些技术难题；教师和学生通过参与商业项目制作，增加了企业技术团队实力，帮助企业更快更好地完成了商业项目，降低了企业商业成本；企业通过和学校的合作，获得了良好的社会反响，提升了企业形象。

学校充分利用优质教学资源，积极面向企业员工开展岗前技能培训、职业技能鉴定和继续教育等服务。双方合作完成《众志成城、抗击疫情》动画等横向课题研究，课题经费 20 万元。

表3 南京易技未来动画制作有限公司与学校合作完成横向课题

序号	金额 (万元)	横向课程名称	负责人
1	4.2	《众志成城、抗击疫情》动画创作	杨平均
2	7.8	南京易技未来动画制作有限公司企业形象设计	彭敏霞

3	5	《鲤鱼跳龙门》剪纸动画设计与制作	刘骏
4	3	宜兴森林公园虚拟场景设计	刘骏

六、问题与展望

经过多年协同发展，在校企合作方面取得了一定的成绩，但还存在一些问题，需要在以下三个方面不断改进和完善。

（一）强化带头作用，加强校企融合建设

充分发挥现有的“产教融合实训中心”品牌优势，发挥带头作用，结合实际在人才培养、技术创新、就业创业、社会服务、文化传承等方面，在现有成果基础上，强化推进多层面合作，共同研发专业标准，开发课程体系、教学标准以及教材、教学辅助产品，为学生实习实训、教师实践、学生就业创业、员工培训、企业技术和产品研发、成果转移转化等提供支持，提升教学效果。

（二）紧跟行业需要，加强技术更新对接

动漫作为数字媒体产业的一部分，是一个产业飞速发展、技术日新月异的行业，如果学校传授的知识和技术跟不上时代的发展，就无法培养出符合企业需求的人才，这就要求从企业及时汲取营养，不断根据行业需求和技术发展调整教学内容，使人才培养内容与企业生产需求及技术进步相一致。

（三）加强师资建设，提升学生职业素质

优秀的师资是学校实现高质量技术研发和提升人才培养质量的基础，要进一步加强专业教师企业项目工作室平台的锻炼，提高专业教师参与企业商业项目研发的能力。如今高职院校学生已经进入 00 后时代，这一代学生普遍缺乏吃苦耐劳的精神，普

遍存在自我为中心的观念，集体观念差，在逆境中不会坚持，容易放弃，而动漫作为一种艺术性产业，需要工作积累和沉淀才能取得成效，这就需要校企联合通过下企业参观、岗位实践、职业体验、案例教育等途径，让学生多接触社会，多接触职业岗位，来提升集体感和忠诚度，确立正确的道德观、人生观、价值观和职业观。