

哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司  
参与高等职业教育人才培养年度报告(2023)

辽宁机电职业技术学院

2022年12月

## 一、企业概况

哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司是国内一家颇具规模的动画制作公司，拥有一支团结高效的制作团队，秉承“注重原创，客户为本”的经营理念，结合中国传统文化和国外先进动画之精华，打造具有创新精神的原创动画，并且公司凭借自身的优势于 2006 年 10 月进驻黑龙江省动漫基地，成为首批进驻基地的六家企业之一。

公司走国际合作道路、走创民族文化特色的路线，通过 3-5 年的努力，跻身于中国一流的动画企业，为发展我国的动画产业做出了贡献。公司已积聚了一大批优秀的创意人才和专业制作人才，目前正在积极配合黑龙江省动漫产业基地，以期通过自身的优势和实力为哈尔滨动漫产业基地提供优质、全面的服务。

公司成立至今，制作的卡通形象、吉祥物先后被中国移动、中国联通、中国网通所采用。而后陆续跟韩国 BBC 公司合作制作完成学汉语教材中的 FLASH 动画部分。同英国赢公司合作制作外包业务，同时自己又原创开发 4 个项目。与国外实力制作公司有深厚长久的业务关系，为多家国内外客户制作了动画短片、FLASH 动画等多部品。公司连续两届为中国（哈尔滨）国际青少年动漫周制作主题宣传动画片。

2010 年与黑龙江省动漫基地合作，成功创办全国首家少儿动漫歌曲制作基地，同年公司制作的插画作品入选第十一届全国美展。

2011 年-2016 年同宁波莱比特文化传媒有限公司共同开发制作了六部 52 集动画片《水浒英雄列传》《淘气宝贝田田》《保卫者传奇》《梦幻庄园》《中华美德故事·节义篇》《中华美德故事·诚信篇》。

2016 年自主研发一款动画祝福平台手机 APP“微动漫”。

2017 年与大连东城文化传媒有限公司合作开发制作 52 集动画片《小海娃》。

2018 年继续与宁波方面合作，共同开发了《中华名人故事》系列动画。

2019 年参与制作《中华成语故事》系列动画第一季、第二季；《聪明的果果》第一季；《小熊尼尼》第一季。

2020 年至今，与宁波动画公司合作，制作多部长篇系列动画片，每年 3-5

万分钟输送至境外平台播放。

此外，还与省市多家企事业单位长期合作，参与哈尔滨市交通局《出租车管理条例》动画制作、食品卫生监督局动画制作、市委组织部党员干部动画制作、呼兰区纪检委动画制作、道里区巡察办动画制作等。



## 二、企业参与办学总体情况

哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司于 2022 年与辽宁机电职业技术学院签订订单式合作协议，共建二维动画设计方向订单定制班。根据企业自身发展需要，与学院共同确定了订单班人员；根据用人标准，校企双方共同制定培养

方案、及课程标准等。通过专业共建，充分发挥双方资源优势，适应市场发展需求，为企业培养具有良好职业素质及较强操作技能的应用型人才。

学院与企业合作的主要形式有：一是企业接受学生实习、就业；二是企业参与人才培养方案的制定；三是企业为学校提供兼职教师参与教学；四是校企双方共建课程；五是校企双方共建二维动画设计实训基地。

### **三、企业资源投入**

哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司与辽宁机电职业技术学院自 2013 年开始进行合作，校企合作重点在于资源共享，各取所需，截止目前公司与辽宁机电职业技术学院签署了长期校企合作协议，开展了生产实习、顶岗实习、现代学徒制等具体合作措施，期间企业投入有：

#### **（一）技术人员的技术指导投入**

2013 年至今，哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司与辽宁机电职业技术学院一直都保持着良好的合作关系。由企业技术人员刘鹏、吕充、张雨竹等 3 人与学校专业教师构成了校企合作的教师团队，共同进行了人才培养方案设计、教学方法设计和教学指导；企业师傅与学徒制学生确定了师徒关系，对学生进行了企业级技术实践操作指导。

## 校企订单定制人才培养协议

甲方：辽宁机电职业技术学院（以下简称甲方）

乙方：哈尔滨原始空间动漫文化传媒有限公司（以下简称乙方）

甲乙双方本着合作育人、合作就业、平等互利的原则，为了实现校企深度融合，培养人才工作的开展。经友好协商，本着“面向市场、资源共享、平等协商、互惠互利、人才培养优先”的原则，签订校企订单定制培养协议书。

### 一、订单定制培养方式

1、甲乙双方共同选拔甲方动漫制作技术专业学生进行订单定制培养，对取得毕业证书考核合格的同学优先录用为员工，并签订就业协议或向其他合作公司进行推荐。

2、乙方作为甲方的实训基地，由乙方委托甲方定向培养的学生可以到乙方进行实习，乙方负责管理，甲方协助。

3、乙方作为甲方的合作方，需利用自身的优势，与甲方联合进行专业建设和课程建设，支持甲方制定合理的专业标准、课程标准，并联合开展课程和实训项目等。

### 二、订单式培养期限

自2022年10月1日起至2023年9月1日止。

### 三、订单定制人才培养内容

甲乙双方面向动画设计行业，致力于培养德、智、体、美、劳全面发展的具有创新能力、社会责任、职业素养、团队合作能力、持续发展能力，熟悉动画制作流程，从事二维动画、合成、场景角色绘制等，具有良好的职业素质、专业实践能力、团队协作意识、能适应生产、设计、服务第一线需要的高素质技术技能人才。

### 四、责任和义务

#### （一）甲方

1、指定专人就订单定制学生的教学实习管理与乙方对接，协助乙方做好学生实习实训与管理工作，并协助乙方对订单定制班学生的实习实训进行指导教育；

2、负责根据双方共同协商的实训时间进行教学计划调整与落实，便于乙方

有计划的开展工作；负责学生实习前纪律及安全教育、就业教育工作。

(二) 乙方

1、与甲方共同制定人才培养方案和计划。

2、根据订单定制班培养计划要求，乙方技术人员兼任兼职教师，对学生进行专业和实践方面的教学和培养，负责安排实习场地、实习岗位。选择素质好、业务精的员工对学生进行指导并保证其教学质量，并在实习结束后提供实习评价和鉴定。

3、负责对订单定制班学生实习期间的考核，建立实习档案，实习完毕后将考核材料转交甲方。

4、考核合格后需向订单定制学生支付必要的劳动报酬，报酬方式为打入订单定制班学生个人账户。

五、 其他

1、甲乙双方应严格遵守合作协议，不得实施任何有损双发声誉的行为，更不得做出损害学生利益的行为，以学生的成长成才为首要目标。

2、双发应严格遵守教育部、国家发展和改革委员会、工业和信息化部发布的《职业学校校企合作促进办法》等相关的法律规范。

3、为方便双发沟通，在协议履行期间，甲方指定 刘永来（电话：15241586099）、乙方指定 刘鹏（电话：13804540839）作为各自联系人。

4、本协议未尽事宜，由双方协商解决，协商结果签订补充协议。补充协议与本协议具有同等法律效力。

5、本协议一式四份，甲乙双方各执 2 份，协议自双方签字盖章之日起生效。

甲方（公章）：  
代表人（签字）：

签订日期：2022年9月25日

乙方（公章）：  
代表人（签字）：

签订日期：2022年9月25日

(二) 实训基地

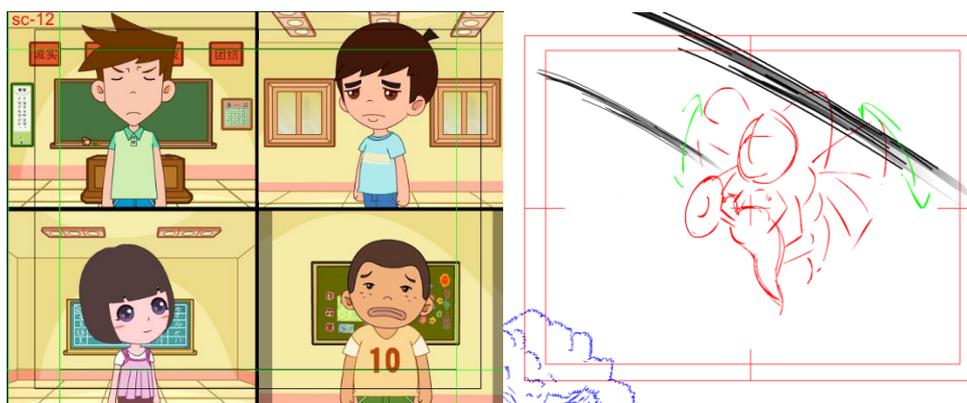
共建校外实习基地及就业基地，本着优势互补，互惠互利的原则建立了校外实习实训基地，不仅可成为师生接触社会、了解企业的重要阵地，而且学校

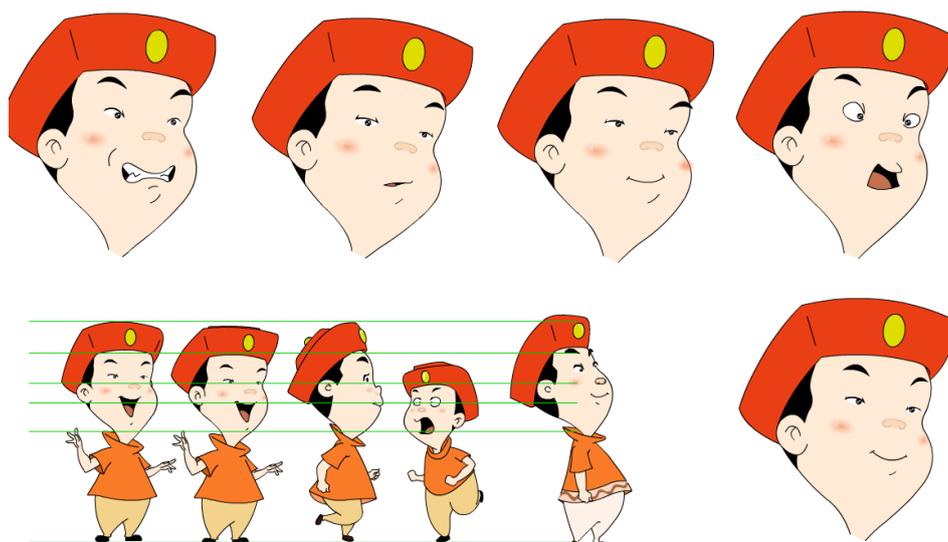
可以利用基地的条件培养学生职业素质、动手能力，增加专业教师接触专业实践的机会，促进专业教师技能提高。



### （三）课程资源建设

校企共同完成《Flash 动画制作》、《二维动画制作实训》等 5 门课程课程资源建设，共建设完成设计案例 50 余个，大部分案例为企业实践项目，真正提升了学生的实战能力。





## 四、企业参与教育教学改革

### （一）专业建设及课程建设

1. 构建校企共育的专业方向课程体系。以职业岗位对实用型人才的职业能力和素质要求为出发点，全面了解本专业的人才市场需求情况，确定本专业就业岗位对人才在知识、技能、能力及素质等方面的具体要求，以就业为导向、以工学结合为主旨，确定方向课程，构建二维动画设计专业方向课程体系。

2. 参与制定人才培养目标。培养理想信念坚定、德技并修、全面发展，具有良好人文素养和职业道德，掌握动画运动规律、二维动画设计等方面专业知识和技术技能，面向动画设计制作岗位群，从事二维动画设计开发的高素质复合型技术技能人才。

3. 参与教学计划调整。通过与企业多形式、深层次的互动与合作，加强产学研三方对接力度，逐渐形成更具有竞争力和社会适应力的专业结构，以更好的服务于区域经济发展。充分考虑到人才的现实要求和未来需求，结合地方特点，进行人才培养方案、课程标准、教学计划的制定与修订，使专业设置更具针对性。

附件 3:

专业建设指导与评价委员会成员统计表

序号	部门	专业	姓名	工作单位	职称	职务(在职)	备注
1	信息工程系	动漫制作技术	曲全胜	丹东丰棋动漫制作有限公司		经理	
2	信息工程系	动漫制作技术	马腾飞	沈阳点为信息科技有限公司		经理	
3	信息工程系	动漫制作技术	刘鹏	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司		经理	
4	信息工程系	动漫制作技术	田冰	辽东学院艺术学院	副教授		
5	信息工程系	动漫制作技术	云福伟	辽宁向日葵教育科技有限公司		经理	

部门: (盖章):

2022.6.22



附件 4:

专业教学标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	经理
课程名称	Flash 动画制作				
审核内容				满分	得分
人才培养目标是否明确, 就业岗位是否具体。				20	18
典型工作任务分析的是否具体。				15	13
课程体系构建是否合理。				30	29
实训室条件能否满足学生实践技能培养要求。				25	24
学生毕业标准能否满足企业基本要求。				10	8
专业教学标准审核得分				100	92
对专业教学标准审核意见(突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>我公司近年与学院进行多次合作交流, 对贵校的毕业生素质印象很好, 公司现有动画项目正在进行, 学生可以进行项目实践, 同时对 Flash 动画、影视制作两个方向对人才需求量较大, 希望学校能够加大对这两个方向学生能力培养, 同时应加大学生对运动规律、动作方面的能力培养, 提高学生动画整理素养。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

附件 5:

专业核心课程标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	经理
课程名称	Flash 动画制作				
审核内容				满分	得分
课程目标是否合理。				15	14
课程内容设置, 是否知识和技能并重, 体现岗位(群)技能要求。				35	34
教学设计, 是否符合学生能力培养规律和职业成长规律。				35	34
课程考核是否涵盖能力、知识、态度等方面; 评价主体是否多元化。				15	15
课程标准审核得分				100	97
对课程标准审核意见(课程标准突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>课程设置中充分考虑软件的基本操作能力培养, 同时项目化教学能够真正意义上提高学生动手能力及实践能力。          教学项目的选取上应注重与时俱进, 同时教学中应根据企业人才需求进行取舍, 真正意义上培养出企业需要的人才。          建议将企业项目引入校内, 有企业学校共同进行教学实训。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

附件 5:

专业核心课程标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	经理
课程名称	卡通漫画设计				
审核内容				满分	得分
课程目标是否合理。				15	15
课程内容设置, 是否知识和技能并重, 体现岗位(群)技能要求。				35	33
教学设计, 是否符合学生能力培养规律和职业成长规律。				35	34
课程考核是否涵盖能力、知识、态度等方面; 评价主体是否多元化。				15	15
课程标准审核得分				100	97
对课程标准审核意见(课程标准突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>漫画设计课程对学生动手实践能力要求较高, 尤其对手绘能力, 课程设置中能够充分考虑该点, 提高学生动手手绘能力提高。          漫画项目教学中, 应对人物角色适当增加默写与速写设计, 提高学生的人物结构比例的把握。          建议进行默写与速写训练。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

附件 5:

专业核心课程标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	经理
课程名称	三维工业建模				
审核内容				满分	得分
课程目标是否合理。				15	14
课程内容设置, 是否知识和技能并重, 体现岗位(群)技能要求。				35	35
教学设计, 是否符合学生能力培养规律和职业成长规律。				35	34
课程考核是否涵盖能力、知识、态度等方面; 评价主体是否多元化。				15	13
课程标准审核得分				100	96
对课程标准审核意见(课程标准突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>工业建模中应考虑将合作项目引入课程中, 将课程内容通过项目进行分析, 从基础建模到渲染及后期设备应用。          项目内容可以与合作企业进行, 将项目引入课堂, 提高学生实践能力。          建议按企业项目流程对项目分解完成 1-2 个项目即可。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

附件 5:

专业核心课程标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	经理
课程名称	二维动画制作实训				
审核内容				满分	得分
课程目标是否合理。				15	15
课程内容设置, 是否知识和技能并重, 体现岗位(群)技能要求。				35	35
教学设计, 是否符合学生能力培养规律和职业成长规律。				35	34
课程考核是否涵盖能力、知识、态度等方面; 评价主体是否多元化。				15	14
课程标准审核得分				100	98
对课程标准审核意见(课程标准突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>实训课程中对动画制作流程能够进行完整的设计, 学生能够了解动画的整体制作流程, 掌握动画制作方法步骤。          整个动画流程设计中, 应考虑动画作品的风格特点及学生的能力, 进行分组实训, 使学生各有所长。          建议实训中分组教学进行, 发挥学生的特点优势。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

附件 5:

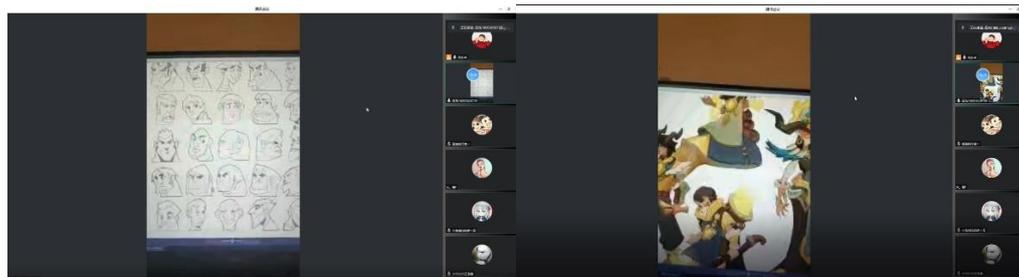
专业核心课程标准专家审核表					
部门: 信息工程系		专业: 动漫制作技术			
专家姓名	刘鹏	工作单位	哈尔滨原始空间文化传媒有限公司	职称/职务	副教授
课程名称	三维动画造型设计				
审核内容				满分	得分
课程目标是否合理。				15	15
课程内容设置, 是否知识和技能并重, 体现岗位(群)技能要求。				35	33
教学设计, 是否符合学生能力培养规律和职业成长规律。				35	34
课程考核是否涵盖能力、知识、态度等方面; 评价主体是否多元化。				15	14
课程标准审核得分				100	98
对课程标准审核意见(课程标准突出的优点、存在的问题、建议等)					
<p>整体设计考虑角色建模、场景设计等, 内容教合理。          造型设计应与考证企业项目融合进行。          建议适当增加 ZB 课程, 与企业合作完成。</p>					
				专家签名: 	
2022年6月24日					

## （二）学生培养

1、创建校企合作班。共同开设“二维动画设计”订单定制班，增强教学的实践性和针对性。专业课实践教学比例占比增加。通过“工”与“学”的教学途径，加强学生职业能力培养，实现产教融合。

2、实施“工学结合”人才培养模式。校企共同制定教学实施方案，共同进行课程建设、教材建设、教学资源开发、实训基地建设等。开展“工学结合”的培养模式，即学生的基础理论课在学校完成，专业课及实训课由学校和企业共同负责完成，实习在企业完成。专业课中根据培养目标，开设与企业岗位密切相关的方向课程，由企业负责完成。企业负责专业方向课程教师的选聘、教学安排和过程管理。

3、实施企业化评价模式。课程考核评价与企业真实项目考核模式对接，注重考核学生的安全意识、服务意识、效率意识，并考核学生每个项目的总体完成情况，达到使学生了解企业项目实施与考核全程，适应企业考核的目的。



### （三）师资队伍

公司邀请专家或选派优秀技术人员承担专业方向课程教学，充实了专业教学团队师资力量。公司为专业教师进企业实践学习提供平台，便于教师了解行业最新发展动态，掌握行业新理念、新技术，提高学术水平，提升双师素质。

## 五、助推企业发展

企业根据市场的需求情况，充分发挥自身优势，有针对性地培养实践技能较强、符合市场需要的技术技能型人才，使更多的学生毕业就能顶岗，或者经过企业的短期培训即能适应岗位要求，满足企业的人才需求，积极扩充企业实力。

### （一）职工队伍建设

专业教学团队教师为企业提供教学方式培训、教学技术咨询等服务。

### （二）企业研发能力

公司与动漫制作技术专业共同开展教学资源开发。充分利用学院专业教学优势和实训场地为职场人士赋能，实现职业提升、专业进阶和可持续成长。

## 六、问题与展望

### （一）存在的问题

校企合作的体制机制方面还不完善，校企合作育人的模式还需进一步优化，校企合作的广度与深度还存在不足，校企还没能形成紧密型共同体，还需进一步探索和深化校企合作。

### （二）未来展望

公司与学校深度融合，基本实现招生即招工、入校即入厂。完善独具特色的基于“工学结合、德技并修”的人才培养模式；实现内容丰富、交互性强的优质教学资源共享；参与建立融实践教学、产品生产、技术服务功能于一体的校内生产性实训基地和校外实训基地，为企业培训更多高素质员工，为社会输送更多高素质复合型人才。