

苏州工业园区乐美馆软件有限公司

**企业参与高等职业教育人才培养年度报告  
(2019)**

二〇一九年一月

# 目 录

<b>1. 概况</b> .....	<b>4</b>
1.1 企业规模.....	4
1.2 行业背景.....	4
1.3 主要产品/经营项目.....	6
1.5 企业治理.....	7
1.6 参与职教的渊源.....	7
1.7 历史沿革等.....	8
<b>2. 参与办学</b> .....	<b>8</b>
2.1 关系.....	8
2.2 参与办学的形式.....	9
2.3 生源分析.....	9
2.4 取得成效等.....	9
<b>3. 资源投入</b> .....	<b>10</b>
3.1 经费投入.....	10
3.2 人力资源投入.....	10
3.3 物力投入.....	11
<b>4. 参与教学</b> .....	<b>10</b>
4.1 专业建设.....	11
4.2 学生培养.....	12
4.3 师资队伍建设成果.....	13
<b>5. 助推企业发展</b> .....	<b>13</b>
5.1 企业职工队伍建设.....	13
5.2 企业研发能力.....	13
<b>6. 服务地方</b> .....	<b>14</b>
6.1 服务产业行业.....	14

6.2 服务新型城镇化、服务农业现代化 .....	14
6.3 服务新型技术产业 .....	14
6.4 协同创新基地 .....	15
<b>7. 保障体系 .....</b>	<b>15</b>
7.1 院校治理 .....	15
7.2 政策保障 .....	15
7.3 责任年报 .....	15
<b>8. 问题与展望 .....</b>	<b>16</b>
8.1 出现的问题 .....	16
8.2 应对措施以及对未来的预期 .....	16

## 1. 概况

### 1.1 企业规模

「乐升美术馆股份有限公司(XPEC Art Center Inc.)」(以下简称乐美馆)于2013年7月31日于高雄成立。为「乐升科技股份有限公司」转投资控股的子公司,实收资本额2亿350万元。

乐美馆为乐升集团中着力于游戏美术设计与制作的专业服务品牌,汇集集团中所有游戏作品之美术设计制作人才,旗下包括位于苏州之「苏州工业园区乐美馆软件有限公司」,在过去十年中,已在美术外包制作领域中建立口碑。

公司提供完整的次世代主机及各类游戏的2D美术、3D人物模型、场景、物件等多样化制作服务。从完整的游戏初期美术设定、角色设计、环境原画绘制开始,垂直整合多个美术环节,直至最终画面效果。每个环节均以最优秀的美术人才来为游戏美术展现最精美的视觉效果。



乐美馆公司大陆、台湾三地办公场地

### 1.2 行业背景

公司为游戏美术专业开发制作服务公司,系属数码游戏产业,主要可分为上游之游戏软件设计开发及游戏美术、音效制作;中游之游戏运营、代理发行;下

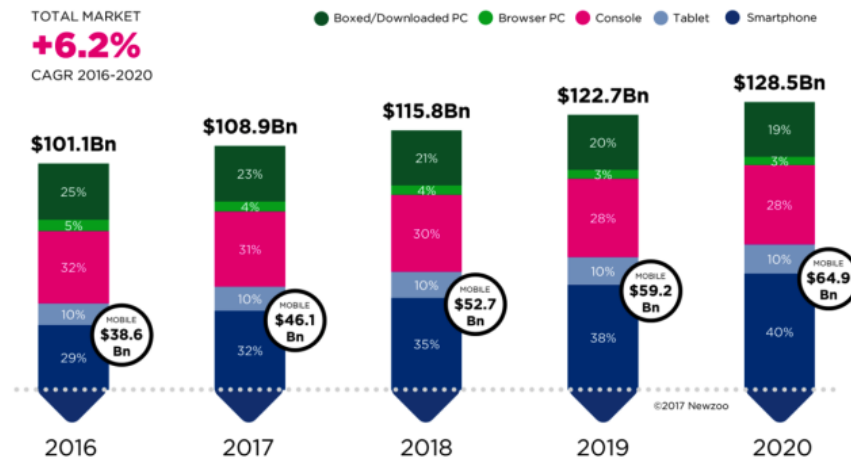
游之通路销售，

公司主要系位于产业之上游，产品应用包括游戏机平台游戏 (Console game)、计算机平台在线游戏 (Online game) 及行动游戏之美术制作。

根据研调机构 Newzoo 2017 年第二季最新公布之全球游戏市场报告，2017 年全球游戏市场总收入预估将达到 1,089 亿美元，较 2016 年增长 78 亿美元，年增长率为 7.8%；其中智能型手机及平板电脑之行动游戏市场合计将较 2016 年增长 19%，成长至 461 亿美元，为成长最快同时也是最赚钱之市场。

在行业竞争方面，目前台湾尚未有较具规模之美术制作服务公司，其委外市场皆以小型或个人工作室为主，而游戏开发商均有游戏美术制作团队，故较专注于在线游戏开发，且以该游戏开发商本身所开发之游戏进行美术制作为主，公司竞争对手主要系以国际游戏美术制作厂商，如中国维塔士及印度 Dhruva 等。

## 2016-2020 GLOBAL GAMES MARKET FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2020

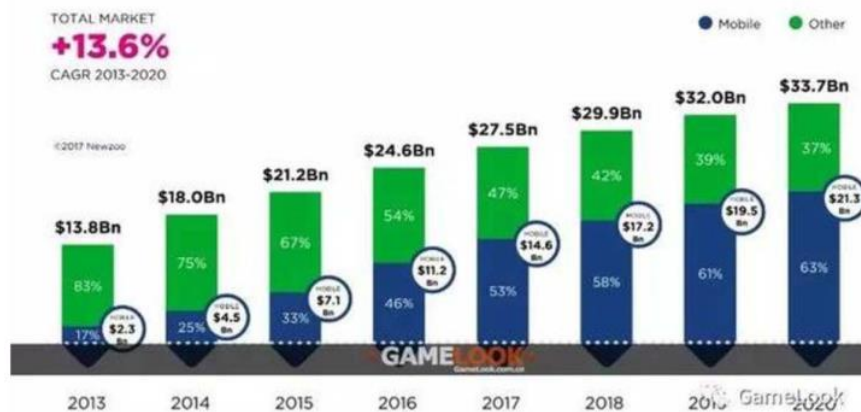


2016-2020 年全球游戏市场预测

资料来源：Newzoo (2017)

## 2013-2020 CHINESE GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2013-2020



2013-2020 年中国游戏市场规模

资料来源： Newzoo (2017)

### 1.3 主要产品

(一) 电子游戏与多媒体动画 3D 美术内容制作，内容涵盖人物、表情、动作、场景、交通工具、道具、建筑物等。

(二) 电子游戏与多媒体动画美术概念与造型发想与设计、美术插画与宣传海报绘制。负责从 2D 至 3D 设计到完整流程服务。

(三) 3D 脸部扫描制作与后制服务

(四) 游戏 3D 场景制作与游戏成像引擎整合与效能调校服务

### 1.4 经营企业规模项目

目前公司的合作伙伴均为世界一流大厂，包括 SONY、Activision、SQUARE ENIX、CAPCOM、Bandai Namco、Crytek、Naughty Dog 等。同时已参与包括「KNACK」(PS4)、「Killzone: Shadow Fall」(PS4)、「神秘海域」系列、「The Last of Us」(最后生还者)、「Final Fantasy XV」(最终幻想 15) 等超过 100 款 AAA 级游戏美术项目。



苏州工业园区乐美馆软件有限公司参与专案

## 1.5 企业治理

本公司在的高阶美术品质制作表现，一直都是产业上尤其是 AAA 游戏开发团队公认好口碑的合作伙伴，透过技术研发的累积，更进一步提升在场景的整合规划、角色毛发成像、肌理表现等对客户提出不同的优化解决方案。另一块的游戏整合服务面的 Total Solution，凭藉美术开发团队在引擎、工具、製程上的研发经验 Know- How，亦成功为客户在市场既有知名 IP 的游戏产品，再透过本公司进行概念风格重新包装，加上从 3D、特效动作介面设计等一条龙的美术整合工作，给予产品新生命，以再次拥抱市场。除此外，製程优化、美术工具支援平台与除错工具平台等基本却关键在提升制作效率的工作，从过去到现在仍不间断进行。

## 1.6 参与职教的渊源

2011 年全球游戏收入超过 630 亿美元，而且持续呈上升趋势，中国市场游戏总收入超过 1158 亿元。国内游戏行业大小企业数量已经超过 33000 多家。2011 年招聘需求，游戏美术占比 60%左右。这一现况证明游戏产业绝对是值得莘莘学子们投入的一个朝阳产业。

从世界范围来看，游戏已经越来越倾向于向精品化的方向发展，现在的游戏设备已经能跑分辨率很高的游戏，对游戏美术的要求越来越高，游戏已经越来越需要高精度美术、动漫的配合，中国成了最适合发展游戏美术的国家。

好的行业发展前景，加上热爱游戏，热爱设计，很多同学希望自己未来能加入到游戏的行业工作，我们非常愿意帮助大家在踏入这个大门之前做好充分的准

备，这是经验的传承，也希望能帮助每一位学生学到有用的知识，故此，我们开始了对游戏美术人才的培养之路。

## 1.7 历史沿革等

「乐升美术馆股份有限公司(XPEC Art Center Inc.)」(以下简称乐美馆)于2013年7月31日于高雄成立。为「乐升科技股份有限公司」(股票代码3662)转投资控股的子公司，实收资本额2亿350万元。

乐美馆为乐升集团中着力于游戏美术设计与制作的专业服务品牌，汇集集团中所有游戏作品之美术设计制作人才，旗下包括位于苏州之「苏州工业园区乐美馆软件有限公司」，在过去十年中，已在美术外包制作领域中建立口碑。

## 2. 参与办学

### 2.1 关系

游戏作为产业是文化产业的一部分，属于我国新兴的高科技产业之一。游戏产业本身虽然属于互动数字内容产业也属于休闲产业，同时又是一个横跨互联网、计算机、软件、电子消费等诸多领域的综合体。游戏产业的渗透力巨大，影响着相当多的相关产业。

2015年，双方本着互惠互利、合作育人的原则，增强院校企间的协作，决定与数字艺术系游戏设计专业共同建立长期稳定的战略合作关系。2016年初，台湾乐美馆协理 巢滢女士、庄启宗先生、HR 韩艺女士、专案主美黄永安先生 赴我院，由曹雪明副院长主持，正式与数艺系签订了校企合作协议，设立【苏州乐美馆校企合作定向班】。通过开设校企合作定向班的方式，借助学院良好的师资力量与教学模式，提高在校学生的职业技能与人文素养，引导学生学以致用，适应企业未来发展的需求。



签约仪式



## 2.2 参与办学的形式

为保证校企班的专业性和学生的学习热诚，对原游戏设计专业学生进行分班，学生自愿选报进班。乐美馆委派黄永安先生为专职教员驻校授课，并由专业老师王振宇全程跟进辅导，共同制定项目课题，研究授课方式。以最新、最专业、最直观的课程内容导入教学；以行业规范，岗位细则培养学生；以企业已完成的实际专案作为课题用于教学和实训，在学生完成之后再与企业的实际作品对比分析。在培养学生专业能力的同时，坚持保持学生的独立性和创作自由，学生作品不商用。签署保密协议，项目课题不外泄。在长期的合作中，本专业方向共建成网络视频课程 48 门，微课 2 项。

## 2.3 工艺美院生源分析

校企合作定向班拥有稳定的生源。定向班主要面向数字艺术系所有专业进行选拔，师生双向选择，接收爱好游戏设计与游戏 3D 制作的学生加入定向培养班。

## 2.4 取得成效等

首批学生共 19 人，完成校企合作班定向培养者 15 人，中途退出者 4 人。其中 9 人接受苏州乐美馆的实习邀请。至 2016 年 6 月，【苏州乐美馆校企合作定向班】第一批毕业生顺利毕业。9 名实习生顺利通过岗陪和试用期，正式签约苏州乐美馆。游戏设计专业和苏州乐美馆的校企合作初见成效。

在第一批定向班学生成功入职之后，我们对之前的合作进行了多次研讨和总结。审视前期的缺漏和问题，提出整改意见，探讨下一届的合作意向和模式。2016 年 6 月至 10 月，庄启宗先生、韩艺女士多次莅临，研究定向班教学模式和课题内容。2016 年 9 月起，乐美馆主美闫伟峰先生接替黄永安先生成为定向班掌门人，与蔡伟和王振宇两位学院专业教师共同组成新的校企合作定向班教学团队。并多次参加学院专业领域活动，在学术活动月、开放展示周等、百校联动招聘会等节点为我们带来多次专业领域讲座。同时，企业还为本专业带来了由台湾乐美馆主办【朱雀杯】游戏美术设计大赛，鼓励全院学生参与。并设立了【乐美馆奖学金】。至 2017 年 6 月，32 人参加【朱雀杯】游戏美术设计大赛，多人获奖。4 人获得乐美馆奖学金，总金额超过 12000 元。第二期定向班 21 位同学，团队毕业设计作品《抵抗-凛冬破冰》获优秀毕业设计作品奖，9 人接受苏州乐美馆

的实习邀请，6人成功签约。

### 3. 资源投入

#### 3.1 经费投入：办学经费、横向经费、奖助学金

乐美馆为吸引更多人才进入企业，提供多种类型的校企合作奖助学金计划，针对优秀在校生不分年级提供2000元/人的奖助学金；针对校企合作定向培养班前五名的优秀毕业学生提供6000元—3000元/人的奖学金；对于指定题目的优秀学生作品作为商业采用，支付2000元/件的报酬。

校企合作班中实行竞争机制，依据课程答辩情况择优选择优秀学生在第二学期进入企业带薪实习，逐步参与专案制作，并依据其表现与工作量，给予费用发放，1000—3000元/人/月。

#### 3.2 人力资源投入

校企双方在师资方面构筑了一支专兼结合、理论与实际融合、校企导师互补的队伍。苏州工艺美院数字艺术系安排专任教师3人，承担专业教学和教学管理任务。企业派资深美术制作人员2人，担任主要教学工作。授课导师黄永安（台湾）为公司内部资深美术指导，有10年以上游戏产业从业资历，参与过多平台的知名游戏制作，多次单人次世代游戏美术制作及培训工作；授课导师闫伟峰，资深游戏美术设计师&资深讲师，从业近十年，有丰富的游戏制作经验和教学经验。曾参与过多款国内外知名时代、网络游戏，如《nba2k online》、《剑灵》等，并曾带领过《大冲锋》、《逆战》、《坦克世界》等游戏的美术制作。双方师资在授课前整合学院原有课程标准以及企业的客观需要，对授课内容、教学模式、培养途径做了新的设计与规划，共同设计、实践、评价相关教学活动。

双方主管与授课人员简介：

何敏（原数字艺术系主任，全程统筹与决策校企合作定向班开展）

庄启宗（原乐升科技行政管理处协理兼董事长特助，企业方统筹决策与协调）

巢莹（苏州乐美馆美术制作服务处协理，企业技术监管）

韩艺（苏州乐美馆人事专员，与校方全程对接联络各类事项）

黄永安（台湾乐升资深美术指导，企业方授课教师）

闫伟峰（原乐美馆资深游戏美术设计师&资深讲师，企业方授课教师）

王振宇（数字艺术系教师，定向班课程负责人并与企业全程对接联络）

谈嗣徽（数字艺术系讲师，参与定向班教学）

吴立安（数字艺术系教师，参与定向班教学）

蔡伟（数字艺术系教师，参与定向班教学）

黄益飞（苏州乐美馆 IT，参与定向班网络搭建和软件解决）

此外，在 2015-2018 年度的毕业设计开题、学期课程答辩汇报、毕业设计中期检查、毕业设计答辩等关键环节，企业派出 1-3 人不等的制作总监或艺术指导参与学生考核并评分。2015 年 12 月，学术活动月期间邀请企业美术总监吴荆棘，针对游戏设计与制作专业学生举办讲座，主题为“主机游戏美术制作揭秘”。2017 年 12 月，学术活动月期间邀请企业闫伟峰先生开展针对游戏设计专业“游戏与科技”为主题的讲座。积极参与 2015-2018 年夏季校园招聘，提供在校生就业指导。

### 3.3 物力资源投入

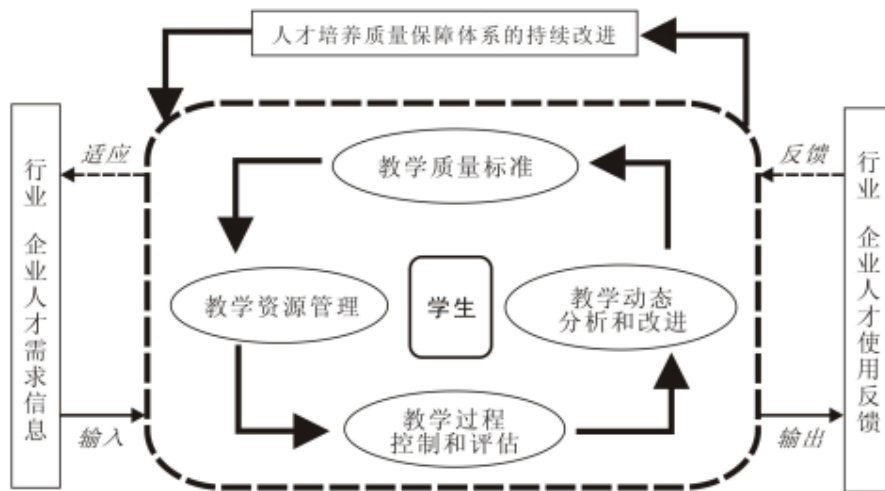
学院提供合作工作室相关硬件、软件支持，包括校企合作定向培训班教学空间内张贴企业参与制作的项目海报，解决学生使用软件等一系列问题。同时申请网络服务中心对教学空间统一调试网络设置，便于课程中上传与分享教学文件。企业派出内部专业 IT 部门对课程中使用的计算机集中进行授课软件的安装与调试，保证运行顺畅。

在企业内部设立驻企教师工作站，便于校方教师进驻企业学习最新的专业技术知识，同时也能将一线游戏厂商的风格、制作变革第一时间获取最新消息。其中在 2017 年 8 月，学校委派王振宇老师进驻企业 1 个月，学习企业的管理规范以及专业技术。

## 4. 参与教学

### 4.1 专业建设

在专业建设上，建立“乐美馆校企合作班”。以企业的需求作为我们专业建设的方向，通过与一线企业的合作反推人才培养课程体系建设和教学设计，制定并更新符合行业发展需求的课程标准，培养适应企业发展需求的人才，提高在校学生的职业技能，提升职业素质。



为了办好校企合作定向班，系教授委员会及游戏专业教研室进行过多次研讨，对原有游戏设计专业的人才培养方案进行了调整。针对企业的教学标准与内容重新修订了校企合作定向培训班的授课内容与时间安排。通过协商共同筹建苏州乐美馆游戏制作校企合作工作室；共同确立教学内容与课程标准；共同确立评价标准；共同实施与开展教学活动。

## 4.2 学生培养

在“乐美馆校企合作班”的框架下，企业一线技术指导直接参与教学，校方专业教师全程跟课，共同制定教学计划，共同参与课程设计。在课程内容紧密贴合行业需求的同时，必须严格遵从教育法则和以学生为本的导向。两期的合作实践，毕业班有18名学生接受苏州乐美馆的实习邀请，15名学生顺利进入企业实习，占班级总人数近1/2，这些优秀同学参与企业项目专案制作，并依照工作量与个人表现领取实习报酬。实习学生完成毕业答辩领取毕业证书后，与企业进行二次双选，选择其中优秀学生正式签订实习就业协议，最终有8名学生与企业签约成功，依托校企合作班顺利完成从校园到职场的过渡，其余学生也顺利进入相关优质企业获得就业岗位。2组学生作品被评为学院优秀毕业设计，其中2人获得“校优秀毕业生”荣誉称号。参与校企合作定向培训班的优秀学生顺利获得了就业机会，由于在毕业前已投入企业一线工作中，参与实际专案，从各方面都迅速成长起来，懂得做人与做事同样重要。

### 4.3 师资队伍建设成果

通过合作，提升了教师的双师能力。学院委派的 3 位教师，1 年的教学实践，专业能力、教学能力得到显著提升。通过跟踪企业授课情况，了解最新行业信息，及时更新教学内容，学会了游戏行业发展中所使用的新软件、新插件、新技术，用于提升制作效果。在此期间，王振宇老师独立制作信息化教学项目两项，微课 2 个。微课《数字雕刻》获得苏州工艺美术职业技术学院 2017 年度微课比赛二等奖、信息化教学《Substance painter 智能材质教案》获得苏州工艺美术职业技术学院 2018 年度信息化教学大赛优秀奖、微课《基于 ZBrush 软件进行人物鼻子的数字化雕刻》获得全国第一届高校数字创意教学技能大赛游戏设计组二等奖。

通过合作，提升了教师的职业素养。通过校企合作的方式建立了与一线游戏公司的密切联系，加大了与企业接触的机会，建立了良好的团队合作关系。值得一提的是企业授课教师黄永安为台湾同胞，其工作态度与风格与本校教师有极大的不同，谦虚、尊重、准时、耐心、敬业也让教师在职业素养上有了很大的提升。

通过合作，提升了教师的教学和科研能力。教学团队把校企合作定向培训班相关人才培养方案、课程体系、课程标准整合提炼，成功申报江苏省高校哲学社会科学研究项目“艺术类高职院校游戏专业教学设计的理论与实践研究”（项目批准号：2015SJB588），获得省级课题立项 1 项。校企合作定向培训班教学设计规划与案例展示，将总结整理成系列论文，作为课题研究成果之一，在省级期刊上进行了发表。

## 5. 助推企业发展

### 5.1 企业职工队伍建设

此次合作对于苏州乐美馆的专业人才储备起到了极大的作用，有力的助推了企业发展。在驻企教师工作站中，企业了解了学校的办学模式，同时企业的管理人员也学习了学校的管理规范，对企业的队伍建设起到了积极的作用。

### 5.2 企业研发能力

公司主要产品为提供游戏美术对象制作服务及项目美术开发设计服务，美术制作产业之技术层面可分为 3D 计算机美术制图技术及生产资源管理相关技术等

二大类，其中 3D 计算机美术制图技术又可区分为四个阶段，分别为「现世代、次世代、第四世代、未来世代」，目前技术世代系处于次世代与第四世代之交替期，计算机 3D 制图技术正由传统仰赖高阶传统制图人员转换微电脑拟真实时物理演算(PBR Physical Based Rendering)、雷射激光 3D 扫描 (3D Scanning)、程序化贴图 (Procedural Texture) 生成等各项复杂技术。另随着 VR/AR 风潮兴起，公司也研发相关技术应用。

### **5.3 效益提高**

通过借助学院良好的师资力量、教学模式、稳定整齐的生源，合作班的毕业生进入企业对于企业文化、认知度、认同感均强于社会招聘人员。极大的缩短了毕业后的职业能力链接问题。通过定向班的培养，学生已经完全掌握了企业的工作流程、设计方法和制作规范。进入企业后，可以直接进入项目组，从事真实项目开发和制作。

## **6. 服务地方**

### **6.1 服务产业行业**

为长三角地区游戏行业长期提供高技能应用型人才。定向班培养的毕业生整体素质优秀，动手的能力较强，艺术修养深厚，技能扎实，踏实勤奋，已成为苏州地区乃至长三角周边主要游戏美术专业人才输出中心之一。

### **6.2 服务新型城镇化、服务农业现代化**

为服务地方提供技术服务。2015 年，定向班师生团队利用毕业设计，带领学生承接真实项目，为苏州桃花坞街道设计并制作唐寅祠 3D 建筑实景，服务文化传承。

### **6.3 服务新型技术产业**

在日新月异的科技发展中，游戏已经不能满足于 PC 端、主机端等键鼠和手柄操作了。更多的发展方向为手机游戏、沉浸式游戏体验、VR 虚拟现实、AR 增强现实以及 MR 混合现实的领域。在这些领域中不可缺少的就是基础的游戏制作技术。学生在毕业后可按自己的兴趣方向选择就业，为学生提供了更广阔的就业前景。

## 6.4 协同创新基地

在企业内部设立驻企教师工作站,便于校方教师进驻企业学习最新的专业技术知识,同时也能将一线游戏厂商的风格、制作变革第一时间获取最新消息。其中在2017年8月,学校委派王振宇老师进驻企业1个月,学习企业的管理规范以及专业技术。

在企业设立苏州工艺美术职业技术学院校外实训基地,为毕业生提供实习、学习的场所,并为未来的就业打下基础。在2018年3月,王振宇老师带领定向班全体学员进入公司参观考察,受到乐美馆的热枕接待。在企业中,美术总监房华为学院介绍了公司制作的大型游戏项目,以及最新的制作流程。



## 7. 保障体系

### 7.1 院校治理

在“乐美馆校企合作班”的框架下,乐美馆的一线技术指导作为企业专业方向带头人直接参与教学,校方专业教师全程跟课,共同制定教学计划,共同参与课程设计。在课程内容紧密贴合行业需求的同时,必须严格遵从教育法则和以学生为本的导向。乐美馆在学习校方的管理模式后在员工培训制度方面,采取内部定期开班的方式,着重于强化在职制作人员的理论与技术向衔接,建立储备和培养人才的基地,也因此累计师资经验与教学资源,在与苏州工艺美术职业技术学院共同建立战略合作关系,开办游戏美术定向培训课程,并同时授予颁发给我司“苏州工艺美术职业学院校外实训基地”称号。

### 7.2 政策保障

在学院理事会产学合作促进委员会的指导下,依托乐美馆、蜗牛、火星时代、玩友时代、南京三叠色等骨干企业,开展游戏行业、企业调研工作,建立完整

的校企合作体系，以合作育人为宗旨，以“共存、共建、共生、共赢”为原则，制订合作章程，建立长效机制，促进合作发展。从行业需求出发，培养具有专业素质和职业能力的专门人才。积极参与和推动游戏行业发展。

### 7.3 责任年报

成立以系主任与企业总裁协理为组长，以企业 HR、教研室为成员的校企协调小组，负责企业参与学院教学的指导和协调工作。驻校技术指导、校企合作专任教师为核心的教学体系。共同制定教学计划，共同参与课程设计。在课程内容紧密贴合行业需求的同时，必须严格遵从教育法则和以学生为本的导向。

校企协调小组将职业教育纳入每年的工作计划，并不定期做阶段性总结。参与学生的阶段评价与毕业设计评审。企业每学期对校企协调小组的工作、教学质量评定、行业导向等内容进行评价。并将相关内容纳入公司年会，同时也作为企业驻校相关人员的年度绩效考核指标。

## 8. 问题与展望

### 8.1 出现的问题

课程体系完善程度还不足。定向班的课程时间还是以学校的安排为主，在教学的过程中不能以企业中按照天的进度来计算，只能以课时来规划教学任务和目标。

不同学生学习专业的能力也不尽相同。往往在教授同一个专业知识的时候学生不能以一个相对平均的水平操作。

### 8.2 应对措施以及对未来的预期

在与企业有效的沟通之后共同制定了教学形式。在新的形式中，校企双方两位教师以学生的能力为主，从项目式教学的角度出发开发并制定课程。在新的课程中，每一个教学主要内容与前后所学内容环环相扣，由浅入深，学生两年的学习过程呈阶梯式递进。在不同的项目主题终评时以行业的标准进行评分，让学生充分了解了行业的评比机制，实现了所学内容与行业标准保持一致的状态。以现有学生的作品来看，项目式教学对定向班的学生来说还是非常适合的一种教学模式。在未来的教学中，希望在与企业保持良好的沟通上将教学形式进一步进行创新，提升游戏设计专业人才培养质量。