



# 苏州随身玩信息技术有限公司参与高等职业 教育人才培养年度报告（2019）

## 一、公司简介

苏州随身玩信息技术有限公司，成立于2014年，注册资金1000万元，现有全职员工50人。江苏省苏州市工业园区科技领军企业，国家级高新技术企业，软件企业。“随身听|随身玩”灰兔智能导览系统，现已率领团队独立研发了软、硬、IP内容及大数据四大核心系统，现已完善至第4代，并投入到国内多家5A景区正式运营。目标通过智能化软硬件的导览系统，2年内完成全球2万家左右知名旅游地的大数据内容挖掘、整理、升级、改造，积累并开发基于人工智能的数据系统，在全域旅游的“语音LBS+AI+AR”领域确立数一数二地位。

公司设立早期就拿到了著名香港上市游戏公司和当地最著名风投的共同投资。公司是基于移动互联网的投资孵化创新手游平台，借鉴北京移动互联网基地（美图秀秀、一家网）、广州游戏基地、成都游戏工场（小伙伴手游创投基金）的经营模式，致力于打造成新生代高科技企业。

## 二、合作概况

随身玩信息技术公司是一家新生创业型公司，2014年成立之初，办公地点就是选择在学院信息工程系。随身玩信息技术有限公司从2014年开始合作，从课程建设、国际学生培养、学生顶岗实习、设立奖学金和奖教金、校企共同开发项目、承担国培项目企业实践培训及全面实施产学研等形式建立了的比较深度的合作，随身玩与IVT合作历程如下：

### 1. 随身玩为IVT提供专业咨询和开设课程

年份	专业咨询会或开发课程	时间	参加人数
2015年	软件专业建设咨询会	2015年6月	11
2016年	共同开发《移动互联应用测	2016年3月	3

	试》课程		
2016 年	共同开发《自媒体平台应用开发》课程	2016 年 9 月	4
2017 年	软件专业人才培养方案修订企业咨询会	2017 年 10 月	12
2018 年	软件专业培训模式企业咨询会	2018 年 4 月	5

## 2. 随身玩成为 IVT 入驻校园单位

AIRTAC 于 2014 年 5 月从学院起步成立，成为又一家入驻校园的信息技术企业。

## 3. 随身玩在 IVT 设立奖学/教金

从 2015 年开始，在 IVT 设立奖学金、奖教金和助学金，每年 5 万元。

## 4. 共同培养国际学生

2015 年 9 月起，每年都有来自芬兰赫尔辛基商学院的 Helsinki Business College 国际学生 2-3 名，进入随身玩公司实习 1-2 个月。

## 4. 双方产学研全面合作

2014 年 11 月双方更新合作协议，从培训基地、学生实训基地、人才培养与交流、学生创新创业等方面进行全面合作。

## 5. 校企共同开发项目

从 2015 年起，校企共同开发了多个项目：智慧照明节能、优卡充智能充电系统、灰兔智能等商业项目的开发和调试。

## 6. 随身玩承担国培项目企业实践培训

2014 年随身玩协办信息工程系三期计算机平面设计技术专业骨干教师企业顶岗培训，在随身玩进行为期 1 个月的企业实践培训。（国培代码：2014090323）

2015 年随身玩协办信息工程系一期计算机平面设计技术专业骨干教师企业顶岗培训，在随身玩进行为期 1 个月的企业实践培训。（国培代码：2015090323）

2018 年 8 月随身玩为 2018 年度山东省中等职业学校领军能力研修班（信息技术大类）提供培训课程

2018 年 7 月随身玩为 2018 年度安徽省国培项目提供培训课程

## 7. 随身玩作为青年教师企业实践培训承接单位

2018 年随身玩作为青年教师企业实践培训承接单位，接收信息工程系教师进行企业实践。采取顶岗实践、跟岗实习、考察观摩、参与产品技术研发等相结

合的形式，使得教师熟悉企业工作岗位职责、操作规范、技术要求、用工标准等具体内容，了解企业的生产组织方式、工艺流程、产业发展趋势，参与企业项目开发、产品技术研发、经营管理和课题研究。

### 三、资源投入

#### 1. 生产性实训基地设施投入

随身玩公司与学院共建 IVT-随身玩信息实训基地，占地面积 400 平方，每学年接收 30~50 学生进行实训实习，设备投入价值 40 余万元。

#### 2. 师资培养投入

随身玩公司设有软件研发部、硬件研发部、品牌策划部、市场部、工厂及供应链等专门部门，一方面，信息工程系选派实践能力强而且教学经验丰富的教师，参与企业商业项目的研发工作。另一方面，企业选派实践经验丰富的工程师参与专业咨询委员会，为专业的人才培养方案修订提供建议，同时还担任专业课程培训教学任务，与专业教师一起制定课程标准。随身玩企业每年投入资金保障，安排学院 2-3 名教师担任公司的访问工程师。

#### 3. 奖助学金、奖教金投入

至今，随身玩已在 IVT 设立奖教金和奖学金近 20 万元。

### 四、参与办学

#### （一）做法

##### 1. 积极参加专业系部教研活动，为专业发展提出建议

随身玩每年派资深工程师参加系部专业研讨会议，根据区域市场需求和软件技术升级等调整，为信息工程系的专业建设和人才培养规格提出大量有效建议。

##### 2. 积极参与国际学生的培养

2015 年开始，每年接收 2-3 期来自芬兰的国际学生，为他们提供学习项目和办公场所，指派企业经验丰富的工程师进行项目指导。2017 年赫尔辛基商学院的软件专业大三学生 Tobias Eriksson 和 Pekka Mattinen，他们在随身玩进行为期 1 个月实习，对企业提供的帮助表示非常感激。

##### 3. 积极参与国培骨干教师培养项目，提升社会服务能力

随身玩承担了大量的社会责任及工作，为系部的培训作出谋划策，自 2014 年作为企业授课教师，为中等职业学校专业骨干教师进行国家级培训，承担计算机平面设计专业培训项目，专业的职业素养和精湛的技术赢得全国中等职业院校教师们的好评。

## （二）成效

一是在教学改革等方面取得丰硕成果，开发了《移动互联应用测试》课程和《自媒体平台应用开发课程》课程；共同建设软件技术专业，该专业 2017 年获批江苏省高等职业教育高水平骨干专业；共同建设 IVT-随身玩信息实训基地，每年接收学生进行创新创业方面的实训。

二是促进教师教育教学水平提高。高职专业教师深入企业，熟悉企业先进技术、生产工艺与流程、管理制度与企业文化、岗位规范、用人要求，通过企业生产与项目实践，提高高等职业学校专业骨干教师的实践操作水平，提高实践与教学相结合的能力，成为“双师型”专业骨干教师，及时将行业企业的“新观念、新技术、新工艺”引入教学过程，提高高职教师自身的专业实践能力、科研开发能力、社会服务能力，推动高职院校课程改革与建设，提高职业教育的实效性和市场适应性。

另外，每年都有数位专业教师深入企业共同开发商用项目，有助于教师专业实践能力和科研实践能力的提高，有利于开发专业新课程和形成企业案例的教学素材。

## 五、保障体系

在与随身玩的合作过程中，基于项目的运作与管理，每个项目都签署合作协议，规范并明确合作双方的义务与具体的项目内容，并遵照执行。

在执行过程中，双方都设有项目负责人，负责具体运作与管理，并定有项目沟通计划与应急预案。

## 六、问题和挑战

在学院与随身玩公司的合作过程中，企业工程师担任课程主讲教师，但由于企业事务繁忙，频繁出差，所以如何进行课程管理带来了挑战。另外，学院教师参与企业项目开发，也会带来技术保密和开发效率等系列问题。需要与企业进一步的、深入的沟通，找出能够进行双方获益、共同管理的方案。

## 七、展望

进一步深入研究随身玩和学院合作项目的运行管理机制，深化工学结合、校企合作的人才培养模式，提高人才培养质量、提升专业教师的开发应用型项目的能力，为区域经济发展贡献力量。

