



山东电子职业技术学院
Shandong College Of Electronic Technology

青岛汇众鼎视文化科技有限公司 企业参与高等职业教育人才培养 年度报告（2019）

山东电子职业技术学院

二〇一八年十二月

目 录

一、公司概况.....	1
二、参与合作办学情况.....	2
三、资源投入情况.....	4
四、参与教学情况.....	4
五、助推企业发展.....	6
六、保障体系.....	6
七、问题与展望.....	7

一、公司概况

青岛汇众鼎视文化科技有限公司隶属于北京汇众益智集团，成立于2004年6月，是国内成立时间最早、规模最大的数字娱乐项目研发公司。专注于中国数字娱乐领域数字内容产品研发制作，在全国下设四十余家分支机构，在职员工2000人，年产值6.5亿元，面向游戏、动漫、数字影视、VR/AR、移动互联网五大产业，目前主要经营的项目有汇众传媒、汇众鼎视、数字技术研究院、汇众益智创业孵化器九大项目。

青岛汇众鼎视文化科技有限公司（简称：汇众鼎视科技），位于中国青岛国际动漫游戏产业园区，占地面积6000余平方米，是专注于数字内容专业建设咨询、软件产品研发、数字资源开发、互联网服务运营的信息化企业。年产值超6000万，技术研发人员160人，是综合游戏设计开发解决方案提供商，合作企业7000多家。以学徒制、订单班、产业基地等模式合作的中高等院校，如与中国海洋大学校企合作人才培养，2017年与潍坊工程职业学院、淄博工业学校等达成现代学徒制培养模式。2018年与山东电子职业技术学院达成游戏设计专业校企订单班。

在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众鼎视依靠精准的市场定位、高质量的服务体系、严格规范的技术质量管理和完善的就业推荐服务，为中国数字娱乐游戏行业提供了专业的参考及标准。在国家相关主管部门及各省市主管部门的大力支持下，汇众鼎视已发展成在全国拥有四十余家直营分公司，在职员工两千人的数字娱乐领域领军品牌。

公司是国家工信部、劳动保障部大力支持唯一指定的“大学生就业创业管理办公室”，国家首批“文化创意产业人才培养基地”、“国家信息技术紧缺人才培养工程，大学生就业创业孵化基地”，坐落于政府投资建设的国际动漫产业园，与园区内百余家国内知名的大型游戏公司达成合作协议，直接享受企业化的学习环境，与企业零距离接触。公司内设多媒体教室、理论课教室、机房、画室、教学案例中心、研发中心，各项设施和整体环境均处于国内领先水平。学生进入汇众鼎视通过短期系统学习，全面掌握游戏美工与开发的专业技能。

未来，青岛汇众鼎视文化科技有限公司将继续致力于引领全球游戏设计产业的发展，应对全球数字娱乐领域更趋日新月异的挑战。

二、参与合作办学情况

汇众鼎视校企合作包含订单班、现代学徒制、产业基地等合作模式。2018年汇众鼎视与山东电子职业技术学院达成游戏设计专业校企订单班，探索产教融合校企订单班人才培养模式。

汇众鼎视与山东电子职业技术学院自2018年3月开始申请游戏设计专业校企合作办学，首开山东省内高职院校新开游戏设计专业先河。2018年9月新生入学，22名游戏设计专业订单班学生加入电院大家庭，探讨产教融合之路；在人才培养、课程设置、基地搭建、运行机制、师资队伍、政策激励等方面不断尝试和改革。



图1 新生报到



图2 企业实践基地

学生达到各项考核标准要求，获得山东电子职业技术学院专科毕业证书和对应的从业资格证书，享受公司提供的各种待遇。

学校招生与企业签订联合办学协议，校企双方共同制定人才培养方案、教学计划、课程体系设置、课程标准和实训、试验标准。汇众鼎视提供校内基地的建设，核心实验室建设+配套教学资源+配套服务。

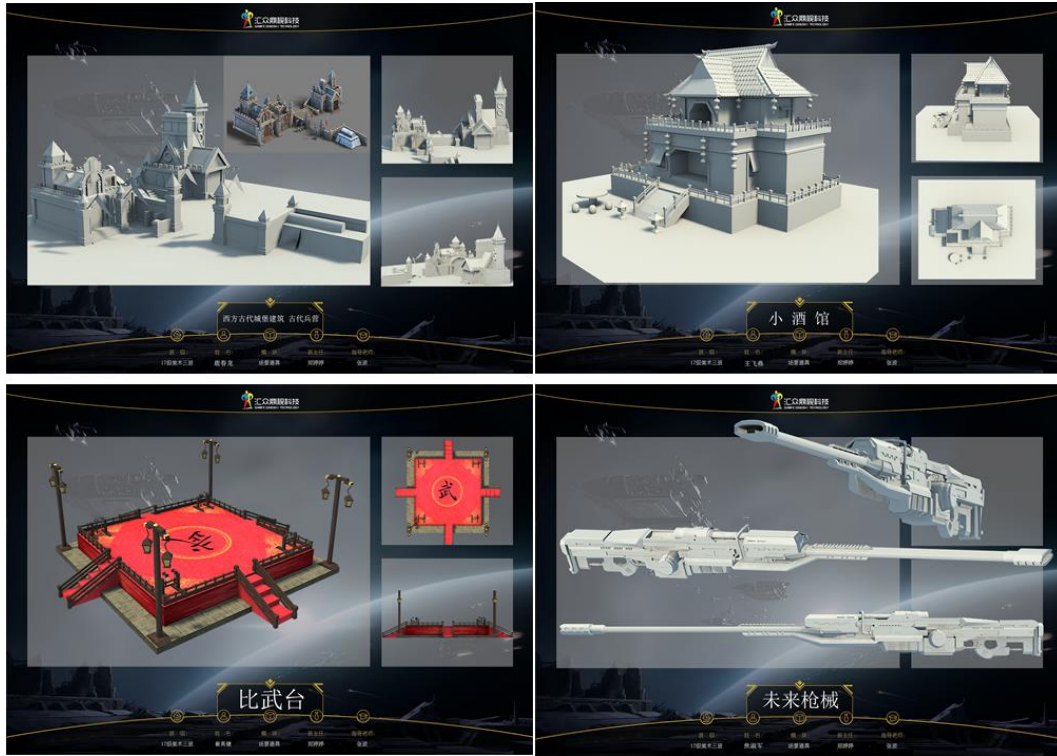


图 3 学生作品展示

选派经验丰富的高层管理与技术人员承担教学和指导，实行工学交替的开放式教学，学生的公共基础课和专业基础课教学主要由学校负责，专业知识和技能教学基本全由企业负责，实现做中学，做中做，做中练。

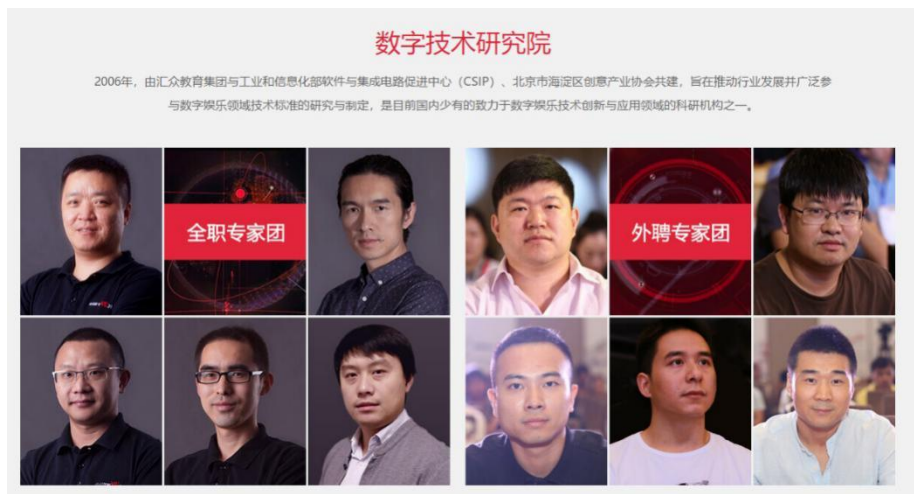


图 4 全职专家团和外聘专家团

学生第一、二、三、四学期在山东电子职业技术学院上课，需完成基础课、专业基础课的学习任务；第五学期开始，学生在汇众鼎视实训基地内，由汇众鼎视师资按照企业的开发模式进行企业开发实战实训，同时完成毕业设计任务，并由公司负责推荐就业。

公司会提供多名技术讲师长期驻校，根据学生学习状态调整课程内容，努力做到同时根据产业需求针对性的培养研究，强化人培养过程中科研素养和实践能力的训练，促进高水平人才培养模式改革和人才培养质量提升，充实产业人才梯队。

三、资源投入情况

在现有订单班及学徒制合作模式的尝试下，加大投入经费、人力、物力，汇众鼎视将投入软硬件资金八十万元，与山东电子合作搭建 NITE 产教融合基地，汇众鼎视按照企业人才培养的总体指导要求，引入工信部动漫游戏方向管理办公室的资源，将在校内建设 NITE 产教融合基地，提供核心实验室建设+配套教学资源+配套服务。建设成一个集教学、实训和研发等功能于一体，既可满足山东电子职业技术学院游戏设计专业校企订单班日常教学要求，又可以进行项目实训及创新试验，满足产品及行业应用的设计和打造的空间。完美的实现实践教学过程中教、学、训、产、创等各环节的教学要求。同时提供常驻 1-3 名专业技术人员，负责日常的实验室管理、维护、重点专业课程的授课、项目实训、对接外包服务等。

四、参与教学情况

每周参与教学，课程安排与企业零差距。校企合作采用 2+1 的模式，企业的技术专家担任授课老师，并在每周全程参与校内的基础课、专业课的教授。

教辅 APP 的引入，企业自主开发适用于校企班的教辅工具，“汇众益智”APP 除了正常的教学辅助功能外，还实现了考勤，数据统计，教师评价，意见反馈等功能，已初步进入上课的试用。

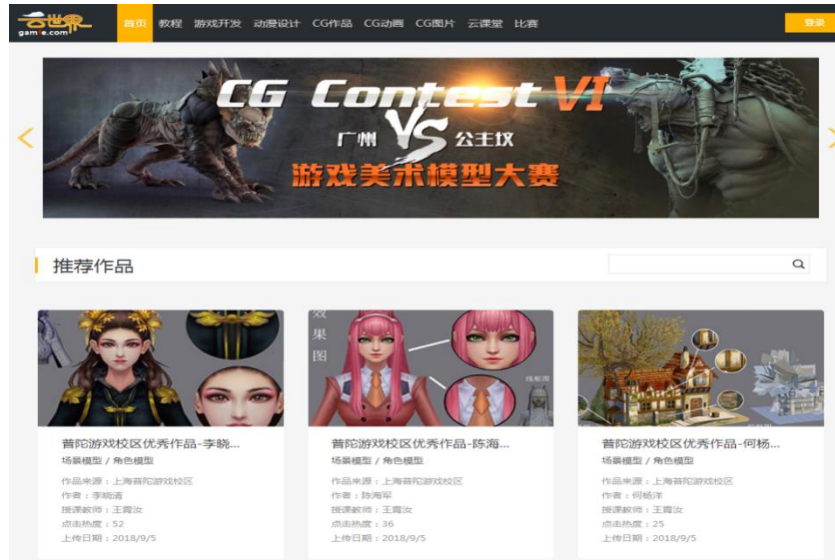


图 5 云世界教学平台



图 6 汇众 APP 教辅工具



图 7 自主开发教材

汇众自主研发的“云世界”涵盖同步课程、阶段综合测试、岗前培训、在岗实训、技能竞赛等软件模块，将原来的教材实现平台化，具有鲜明的“开放、共享、互动”的互联网特色。学生可登陆账号进行在线的视频及教学资源的观看。

企业依托动漫与游戏设计专业优势与多个国内知名高校合作，每年暑假邀请相关专业学校，针对行业内的新科技、新技术组织师资培训，让老师了解前沿信息。



图8 组织师资培训

五、助推企业发展

面对快速发展的游戏应用需求，相应的游戏设计复合型人才却十分缺乏。国内游戏行业的从业人员大约为6万人左右，大部分在北上广一带，作为本土企业人才需求日益凸显，通过校企联合培养更多适用于本地企业的人才，弥补人员不足的情况。游戏行业从业人员从学历上看，大学学历者是从业人员的主体力量，大专学历约占45%，显示出游戏企业在用人时并不简单地唯学历化，企业更关注实际能力。

运行校企合作机制。在合作机制上，以企业为主体，根据高新技术产业路线提出任务需求，按照高校学科特长细化分解，长期牵引高校在此领域的发展；高校则围绕联合创新计划，成立专一任务的研发团队，并在学科建设和人才培养上予以企业支持。

六、保障体系

校企双方共同制定人才培养方案，切实做到所学技术实用于行业企业，每年针对新技术进行学习与调研，不断调整与完善人才培养方案。每年组织1-2次工学交

替,让学生去企业感受企业文化,学习最新技术,为将来的就业开拓眼界与能力。加强教师监管机制,增加听课频率,做到校企认真负责,并增加考核评价机制,引入企业的教辅评价系统,直接直观展现教学成果。

七、问题与展望

在双方合作过程中企业授课与学校规定的教师提前备案机制会存在一定的出入,虽然企业符合行业标准的技术师资比较充足,但工作相对比较繁忙和集中,突发情况较多。可实时增加灵活度,加强校企双方的标准制定。

希望通过校企合作一方面进一步提高学生的上岗实际动手能力,适应企业需求,促进学生的就业率和就业质量的提高,另一方面可进一步加强双师型师资体系的建设、面向产业要定制培养大纲、引进先进的课程及质量保障体系,促进教学模式的积极创新。结合双方产业资源优势、实用型人才培养经验、一流的软硬件和师资资源,突出外向型就业特色,培养一批游戏方向的综合技术人才。