

文件编号：1-4-01

青岛市黄岛区高级职业技术学校应用型人才
现代学徒制培养模式研究项目

动漫制作专业人才培养方案

单位全称 青岛市黄岛区高级职业技术学校

主持人 张继军

参与人 毛颖涛

青岛市黄岛区高级职业技术学校

青岛汇杰教育科技有限公司

2016年6月9日

目 录

一、 专业类别、招生对象及学制.....	1
(一) 专业类别 (专业代码)	1
(二) 招生对象与学制.....	1
二、 培养目标与规格、培养模式.....	2
(一) 培养目标.....	2
(二) 培养标准.....	3
(三) 培养模式.....	6
三、 校企双方职责.....	7
(一) 合作与分工.....	7
(二) 成本分担.....	7
四、 岗位标准.....	8
(一) 基础知识与能力要求.....	8
(二) 专业能力要求.....	9
(三) 岗位核心能力.....	10
五、 课程体系.....	13
(一) 课程标准.....	13
(二) 课程结构.....	14
六、 教学组织与管理.....	16
(一) 教学模式及方法.....	16
(二) 教学标准.....	17
(三) 理论教学.....	18
(四) 时间教学要求及组织形式.....	18
(五) 选课管理.....	19

(六) 岗位群轮岗实训标准.....	19
(七) 教学目标.....	25
(八) 教学流程.....	26
七、 教学建议.....	27
(一) 教学内容与时间分配.....	27
(二) 教学方法与手段.....	33
八、 教学保障.....	34
(一) 专业师资.....	34
(二) 教学资源建设.....	39
(三) 现代化管理模式.....	42
九、 考核评价.....	42
(一) 教学考核.....	42
(二) 教学评价.....	43
十、 毕业标准.....	53
十一、 质量监控标准.....	53
十二、 三方服务.....	54
(一) 为教师提供专业培训.....	55
(二) 为学生配置优秀师傅.....	56
(三) 为学生配置素养导师.....	57
(四) 为学生提供就业服务.....	57

青岛市黄岛区高级职业技术学校

动漫制作专业人才培养方案

一、专业类别、招生对象及学制

(一) 专业类别（专业代码）

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：教学管理系统中专业代码 1713

教育部专业代码 090400

(二) 招生对象与学制

1. 招生对象

(1) 具有初中及以上学历；

(2) 无违法犯罪记录，身心健康；

(3) 经校企双方共同审查考核，符合所学专业基本技能要求，达到试点项目岗位基本素质要求。

2. 基本学制

学制 3 年。

3. 招生招工原则

计算机动漫与游戏制作学徒班按照“招生即招工、入校即入厂、毕业即就业、校企联合培养”的要求，以面向市场、服务发展、促进就业为宗旨，以培育具有专业技能与工匠精神的高素质人才为根本任务，校企共同实施一体化招生。

在录取审核通过后，我校将组织企业、学徒（学生）、家长签订四方协议。

4. 招生招工途径

计算机动漫与游戏制作专业试点工作招生与招工一体化，企业根据岗位用人需求，在录取新生中选拔学徒，企业对学徒（学生）执行准员工政策和待遇。

二、培养目标与规格、培养模式

（一）培养目标

1. 培养目标

本专业主要面向影视传媒、动画制作与处理、广告设计、游戏及动漫制作等与动画行业相关的领域，培养爱国爱党、遵纪守法、敬业爱岗、诚信友善，德、智、体全面发展，具有良好的职业道德和美术修养，熟练掌握动画设计软件应用，熟练掌握动漫制作专业知识和技能，具备较强的动画策划能力、动画创作能力、动画应用能力，具备一定的动画教学与研究能力及动画推广能力能够从事二维动画、三维动画、影视后期三个就业方向的高素质劳动者和技能型人才。

2. 职业范围

序号	专业方向	对应职业（岗位）	职业资格证书举例
1	二维动画	平面设计师、二维动画师、分镜设计师、二维特效师、插画师、UI设计师、二维角色设计师、二维场景设计师	Adobe 认证、Autodesk 认证
2	三维动画	家装设计师、三维模型师、三维动画师、三维灯光渲染师、三维绑定师、工业设计师、游戏角色设计师、游戏场景设计师	
3	影视	栏目包装师、广告设计师、影视特效师、	

	后期	游戏特效师、合成师、调色师、调音师、剪辑师	
--	----	-----------------------	--

(二) 培养标准

1. 道德素养要求

(1) 具有远大理想，热爱祖国，热爱人民，热爱中国共产党，拥护党的领导；

(2) 具有良好的法治意识和文明行为习惯，提高道德素质和法律素质，增强公民意识，遵纪守法，待人友善；

(3) 具有正确的职业观和职业理想，提高综合职业素质和能力，敬业爱岗，奉献社会；

(4) 具有自尊、自信、自强的心理品质，提高心理健康水平和职业心理素质，人格健全，乐观向上；

(5) 树立安全意识、环保意识、节俭意识，珍爱生命，尊重自然；

(6) 具有良好的政治思想道德素质，以及法制意识、诚信意识、团体合作意识；

(7) 具备爱岗敬业、忠诚奉献、积极乐观、合作包容、始终如一的职业信念；

(8) 具有较强的计划组织协调能力、团队协作能力；具有较强的开拓发展的创新能力；具有较强的口头与书面表达能力、人际沟通能力。

2. 基础知识与能力要求

(1) 了解国家对影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规；

(2) 了解动画创作与传播的基本流程，掌握动画创作的基本原理和基本技能；

(3) 具有能够基本运用专业知识和技能对所创作的动画作品进行综合分析，并能有效地推广自己创作的动画作品的力量；

(4) 掌握相应的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识，以及文学艺术、历史哲学、政治思想道德、心理学、管理学等方面的人文社会科学知识；

(5) 掌握动漫制作专业必要的理论知识，有较强动画策划、创作和推广技能；

(6) 掌握独立完成动画从策划、创作到推广的至少一个重要环节，具备与他人合作策划、创作、推广一至两部动画短片或动画应用项目的力量；

(7) 汉语普通话水平应达到二级乙等水平。

3. 专业能力要求

(1) 二维动画

- 1) 具备精湛的手绘绘制技能；
- 2) 具有动画创新思维、创新意识；
- 3) 具有从事二维动画职业技术技能；
- 4) 具有漫画创作技能；
- 5) 具有原画设计技能；
- 6) 具有角色造型设计技能；
- 7) 具有场景设计技能；
- 8) 具有视听语言综合运用技能。

（2）三维动画

- 1)具备使用三维软件造型的能力;
- 2)具有建筑平面制图能力;
- 3)具有建筑模型制作能力;
- 4)具有材质绘制与编辑能力;
- 5)具有灯光设置能力;
- 6)具有渲染表现能力;
- 7)具有虚拟现实平台技术应用能力;
- 8)具有三维原画设计与绘制能力;
- 9)具有三维模型制作能力;
- 10)具有贴图绘制能力;
- 11)具有角色设置与动画制作能力;
- 12)具有游戏引擎应用能力;
- 13)具有视觉特效制作与表现能力;
- 14)具有美术表现能力、计算机技术能力、艺术整合能力、影视表达能力;
- 15)能够读懂建筑平面图、立面图、剖面图等设计图稿。

（3）影视后期

- 1)具有较强的美术鉴赏能力;
- 2)具有计算机操作技能，具有收集信息、处理信息的能力;
- 3)具有较强的计算机图形表现能力;
- 4)具有较扎实的影视后期设计理论基础、动画造型能力;
- 5)具有较强的影视后期制作能力;
- 6)具有二维动画短片制作、三维动画短片制作的能力;

7)具有动画后期编辑的能力;

8)具备完成影像合成剪辑的能力;

9)具备制作配音与音效的能力;

10)能熟练地运用影视动画制作各类相关软件(如剪辑软件,音频编辑软件)的应用能力;

11)能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄;

12)能够看懂故事脚本,充分理解导演的意图。

(三) 培养模式

黄岛高职校动漫制作专业现代学徒制试点工作以提高就业率和就业质量为目标,坚持“校企合作办学、工学结合育人”的办学特色,并通过推行“现代学徒制”实践,构建完善了工学一体化的人才培养模式,学生就业实现了高端企业、高工资待遇、高技术含量、高专业对口率的“四高”目标。学校坚持把“现代学徒制”嫁接到以引企入校、办校进厂、产教一体为主要内容的人才培养模式支撑,通过实施企业与学校、老师与师傅、课程与生产等“八个结合”,实现了育人与用人的高度对接。教学中,他们抓住学校育人目标与企业用人标准、学校教学内容与企业生产、学校教学组织与企业生产组织等重要环节,从严、从细、从实际出发,引领学校办学理念、办学行为、教学改革、学生管理及评价机制的改革创新,完成“现代学徒制”从理论支持到实践支撑再到提炼升华、定位推广的全过程。学校以企业生产活动和岗位知识技能为基础设置教学内容和课程,根据“师傅带徒弟”的基本要求制订适合校企合作、工学结合的工学一体化教学方案和课程体系,按照“工”的需要优化专业基础课程设计;按照生

产岗位要求优化专业核心课程设计；按照生产模块和流程要求优化实习内容安排，致力于学生专业能力培养。同时，学校积极引进“6S（整理、整顿、清扫、清洁、素养、安全）”管理，促进学校文化与企业文化的有机结合，让两者在相互渗透中对学生施加潜移默化的影响。“6S”管理的引进实施，解决了学生适应能力不够、角色转换困难等问题。

三、校企双方职责

（一）合作与分工

学校与企业合作完成课程开发、教材编制和师资建设。学校与企业双方各自发挥各自领域的优势，从理论教学和技能教学两个方面对学生进行培训，最终输出符合企业需求的高素质应用型人才。

1. 学校职责

负责学徒文化课程和专业课程的教学、管理工作；开展核心素养养成教育；开发“课证通融、证岗衔接”人才培养模式；负责学徒考核与成绩评定；建设校内实训基地；整理归档资料，加强双向交流。

2. 企业职责

协同完成学徒课程体系构建与开发工作；负责学徒的日常教育、岗位考核和成绩评定；整理学徒的培养状态数据；建设校外实训基地；开展技术创新研发。

（二）成本分担

1. 企业投入

数媒专业需投入三个实训室，具体内容如下：

(1) 电脑机房实训室：需投入 20 台以上专业计算机（轮流使用）、触屏电视机、小鱼在线教学办公系统、桌椅、装修等用品，约 20 万元以上。

(2) 青岛汇杰与黄岛高职校共同进行企业调研，并开发完整的数字化教学平台、职业护照考核平台及就业考核推荐平台，联合开发费用预计 120 万元。

(3) 企业实岗实习实训室：30 台以上专业计算机（轮流使用）、触屏电视机、小鱼在线教学办公系统、桌椅等用品，约 30 万元。

2. 学校投入

两个实训机房：50 台计算机及配套设施，约计 20 万元。

四、岗位标准

计算机动漫与游戏制作专业学徒岗位标准由学校主导，以企业为主，校企双方根据动漫人才市场调研报告共同制定而成。

（一）基础知识与能力要求

1. 了解国家对影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规；

2. 了解动画创作与传播的基本流程，掌握动画创作的基本原理和基本技能；

3. 具有能够基本运用专业知识和技能对所创作的动画作品进行综合分析，并能有效地推广自己创作的动画作品的的能力；

4. 掌握相应的外语、文学艺术、政治思想道德等方面的人文社会科学知识；

5. 掌握动漫制作专业必要的理论知识，有较强动画策划、

创作和推广技能；

6. 掌握独立完成动画从策划、创作到推广的至少一个重要环节，具备与他人合作策划、创作、推广一至两部动画短片或动画应用项目的能力；

7. 汉语普通话水平应达到二级乙等水平。

(二) 专业能力要求

1. 二维动画

- (1) 具备精湛的手绘绘制技能；
- (2) 具有动画创新思维、创新意识；
- (3) 具有从事二维动画职业技术技能；
- (4) 具有漫画创作技能；
- (5) 具有原画设计技能；
- (6) 具有角色造型设计技能；
- (7) 具有场景设计技能；
- (8) 具有视听语言综合运用技能。

2. 三维动画

- (1) 具备使用三维软件造型的能力；
- (2) 具有建筑平面制图能力；
- (3) 具有建筑模型制作能力；
- (4) 具有材质绘制与编辑能力；
- (5) 具有灯光设置能力；
- (6) 具有渲染表现能力；
- (7) 具有虚拟现实平台技术应用能力；
- (8) 具有三维原画设计与绘制能力；

- (9) 具有三维模型制作能力;
- (10) 具有贴图绘制能力;
- (11) 具有角色设置与动画制作能力;
- (12) 具有游戏引擎应用能力;
- (13) 具有视觉特效制作与表现能力;
- (14) 具有美术表现能力、计算机技术能力、艺术整合能力、影视表达能力;
- (15) 能够读懂建筑平面图、立面图、剖面图等设计图稿。

3. 影视后期

- (1) 具有较强的美术鉴赏能力;
- (2) 具有计算机操作技能, 具有收集信息、处理信息的能力;
- (3) 具有较强的计算机图形表现能力;
- (4) 具有较扎实的影视后期设计理论基础、动画造型能力;
- (5) 具有较强的影视后期制作能力;
- (6) 具有二维动画短片制作、三维动画短片制作的能力;
- (7) 具有动画后期编辑的能力;
- (8) 具备完成影像合成剪辑的能力;
- (9) 具备制作配音与音效的能力;
- (10) 能熟练地运用影视动画制作各类相关软件(如剪辑软件, 音频编辑软件)的应用能力;
- (11) 能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄;
- (12) 能够看懂故事脚本, 充分理解导演的意图。

(三) 岗位核心能力

1. 三维动画师

- (1) 手绘能力强;
- (2) 精通电脑效果图制作, 熟练运用 3D Studio Max; Photoshop; 3DSMax/MAYA/PHOTOSHOP/particleIllusion 等 3D 效果制作相关软件;
- (3) 较强的建模 (Modeling) 和材质 (Texturing) 能力;
- (4) 较强的艺术悟性和能力; 有独立的创意设计能力和较强的审美能力;
- (5) 具备较高的艺术修养, 扎实的美术功底;
- (6) 具有较强的立体视觉感。

2. Flash 动画师

- (1) 具备美术功底和优良的创新意识;
- (2) 精通 Flash 动画制作技巧, 能够熟练使用 Flash、Illustrator、Coreldraw、AfterEffects 或 Premiere;
- (3) 具有交互界面设计能力。

3. 二维动画师

- (1) 精通 FLASH 动画制作;
- (2) 要求有一定的手绘能力;
- (3) 深刻了解二维动画制作要领, 能独立画背景原画和角色原画, 制作角色基本动画, 有传统动画制作经验;
- (4) 熟练运用 FLASH, Photoshop, Illustrator, PAINTER 等二维动画软件, 必要时能运用三维制作软件及影视后期制作软件。

4. 网页设计师

(1) 较强的色彩搭配与版面布局能力;

(2) 较好的创意、构思、设计能力,能很好的把握页面构成,较好的色彩和版式驾驭能力;

(3) 熟练使用 PS、AI 等设计软件,熟练使用 DW 软件,熟练构架 DIV + CSS 模式网站,精通 CSS 样式单编写;

(4) 能关注相关行业动态及未来趋势,了解各类网页特效,与团队共享资讯。

5. 原画师

(1) 需要懂得运用 photoshop 和 paint 软件与电子手绘板来创作,熟练掌握电脑 CG 绘画语言、色彩原理,由传统绘画方式过渡到电脑绘画方式,最终理解游戏美术光影、色彩、材质表现技能;

(2) 能够理解策划师给的文案,并将其转换为图画,符合项目要求,设计出风格统一的原画;

(3) 能够给 3D 美术人员做出详细的三视图和道具剖析图,和色彩材质交代清楚,设计出符合项目的三角面数的模型设计稿子。

6. 栏目包装师

(1) 熟练应用 C4D 等包装软件进行包装制作,并了解 maya, max 的三维辅助制作;

(2) 具有优秀的视觉感、节奏感和良好的镜头感;

(3) 具备完成影像合成剪辑的能力,制作配音与音效的能力以及能够熟练地运用影视动画制作各类相关软件(如剪辑软件,音频编辑软件)的应用能力;

(4) 对生活的感受丰富, 具有丰富的阅历和思考能力。

五、课程体系

(一) 课程标准

1. 专业课程标准

黄岛高职校和汇杰教育将针对计算机动漫与游戏制作专业, 制定课程标准, 以学徒制岗位所需的知识和技能为载体, 以单项技能训练项目和综合能力训练项目(或案例)为依托, 共同建设基于工作内容的专业课程。

计算机动漫与游戏制作专业课程内容既要符合整个行业通用的专业理论知识和基本技术技能, 也要符合合作企业所需的岗位技能。

校企双方将按照中等职业教育学生的认知规律, 结合课程教材, 尽可能采用现代化手段, 制作和教学内容配套的多媒体课件, 搭建网络学习平台, 建设课程网站资源, 建立特色化现代学徒制课程体系, 充分发挥课程在人才培养中的核心作用, 落实立德树人的根本任务、使计算机动漫与游戏制作专业课程适应职业教育内涵发展、全面提高专业育人水平, 让每个学徒(学生)都能成才。

2. 教材编写标准

① 教材编写以本课程标准为基本依据, 合理安排教材内容。

② 教材编写以真实教学项目为载体, 对主要知识点插入大量图示, 同时配以同步训练, 切实提高学习效果。

③ 教材编写紧紧围绕“项目+任务”法, 将具体的知识点

和能力掌握融入到项目中去，并将每一个大项目分解为多个相关任务，通过任务式学习，实现课程目标。根据教育学理念项目由简单到复杂，任务难易程度阶梯式推进，凸显职教特色。

④ 教材以学生为本，文字表达简明扼要，内容展现图文并茂，突出重点，重在提高学生学习的主动性和积极性。

⑤ 教材中的活动设计具有可操作性。

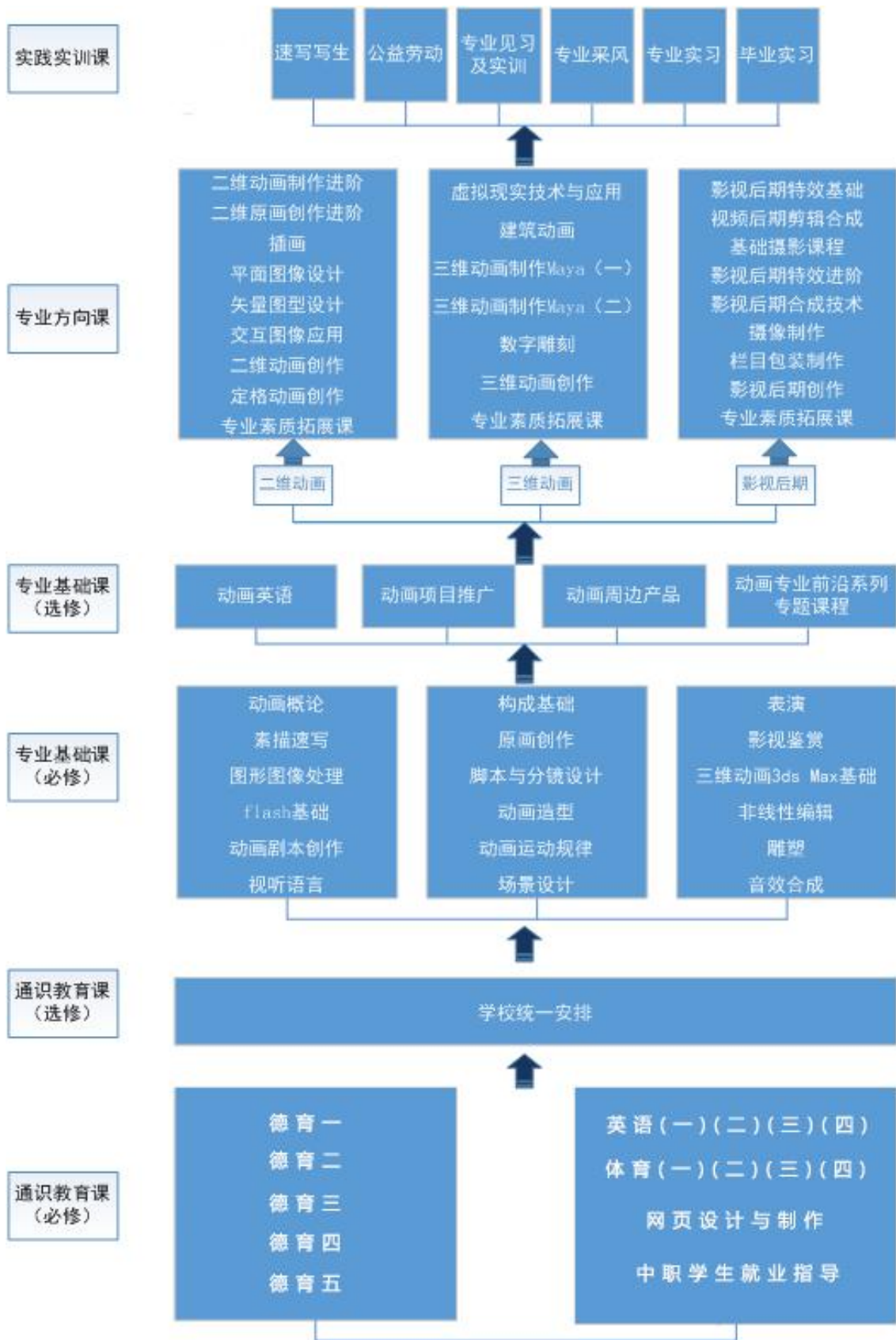
（二）课程结构

现代学徒制课程体系基本内容包括公共基础课程、专业基础课程、专业技能课程和拓展课程等模块。

公共基础课程包括德育、语文、数学、外语、体育与健康等国家规定的课程；专业基础课程包括试点专业必需的专业技术基础课程；专业技能课程包括学徒制岗位所需的技能训练项目（或案例、模块）；拓展课程包括在充分考虑学徒（学生）的个人发展需求，多样化设置，供学徒（学生）根据自身职业发展规划的基础上设置的通识课程。

第一至第三学期完成通识课和专业基础课教学任务；第四学期后开始按照学生意愿或学生自身学习情况分方向，对不同方向的学生设置不同的课程，强化专业方向并提升综合能力；最后为一到两个学期的实习。

人才培养方案

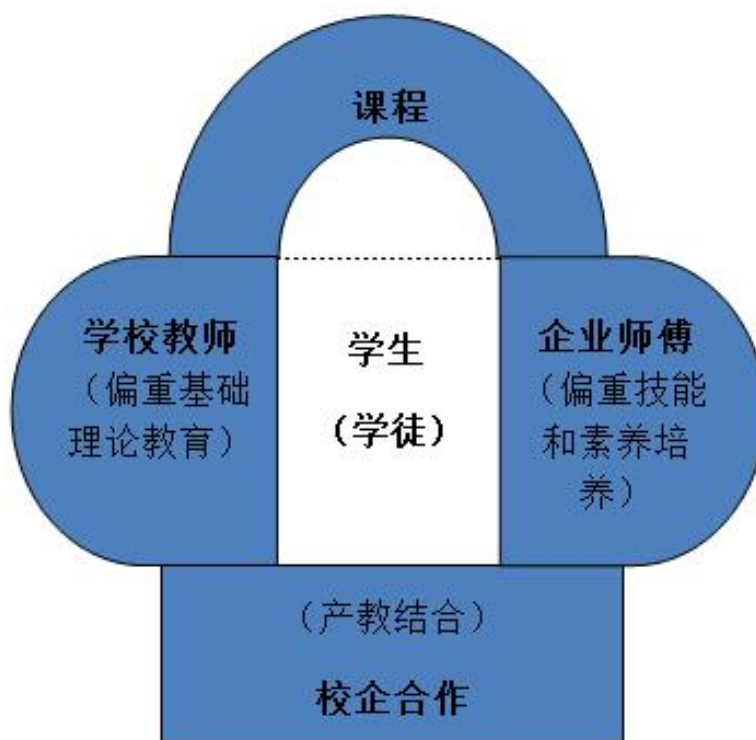


课程结构图

六、教学组织与管理

(一) 教学模式及方法

校企坚持以学徒（学生）为中心、能力为本位，遵循职业教育规律与职业领域工作规律相一致的原则，构建具备本校特色的双场所工学交替“新型学徒制”应用型人才培养模式（如图），通过分析企业用人需求制定人才培养目标，探索产教结合的校企合作方式，学校与企业合作完成课程开发、教材编制和师资建设。学校与企业双方各自发挥各自领域的优势，从理论教学和技能教学两个方面对学生进行治疗，最终输出符合企业需求的高素质应用型人才。



图：“新型学徒制”人才培养模式的简略模型图

新型学徒制改变原有的教学思路，从人才培养目标、课程体

系、课程内容、教学模式、评价模式等方面进行调整：

1. 人才培养目标的确定：新型学徒制的培养目标建立在企业调研的基础上，通过科学的数据分析与论证，针对企业实际用人需求，确定培养理论联系实际的应用型人才的培养目标。

2. 课程内容的确定：现代学徒制不仅有理论知识的学习，增加实践课程的比例，同时加强学生素养能力的培训，做到理实结合、校企对接。

3. 教学模式的确定：结合本校动漫制作专业实际情况，提出以“三合”、“一体”为设计思路的基于翻转课堂式的混合式教学模式——线上教学与线下教学相结合，理论教学与实际操作相结合，技能教学与素养教学相结合，课堂教学集导学、教学主体、扩展、练习、考核评价与信息反馈为一体。

4. 评价体系的确定：汇杰第三方评价采用“一体五面”的新型评价方式，一体是以“汇杰第三方评价体系”为主体，围绕“专业素养”“综合素质”“教育经历”“职业测评”“就业综合评价”五个方面进行全方位多角度式科学评价模式。

根据实际调研情况分析，结合国家鼓励推动新型学徒制的政策，学习国内外先进的新型学徒制经验，提出“三合”、“一体”的教学设计原则，实施基于翻转课堂的混合教学模式。

（二）教学标准

计算机动漫与游戏制作专业采用项目实例教学，在理论的基础上通过实例的教学和练习辅导，重视学生能力的培养，鼓励学生个性和独创精神，教学过程结合设计软件和设计实例操作，强调与实际应用设计的关系，具有专业性、趣味性、启发性和实操

性，所有任务结合社会实际，能充分激发学生学习主动性、创新能力。

在学习过程中，以单个项目学习相关知识点，单个项目学习结束后，学生交出自己的作品，并公开交流自己的作品，教师点评作品的同时，将该项目的每个知识点再贯穿起来，并及时指出学生作品中的不足，让学生在别人作品中取长补短，为以后的项目制作积累经验。

（三）理论教学

与传统的课堂教学模式不同，本专业课程采取基于翻转课堂的混合教学模式，充分利用互联网和现代信息技术，学生课下通过看视频、网上学习等形式完成知识的掌握，课堂上通过教师精讲、小组合作、讨论、答疑、作业展示、知识运用等形式完成知识与技能的内化和应用。课堂变成了师生之间和生生之间互动的场所，通过答疑解惑、知识的运用等，从而达到更好的教育效果。

学生可以通过互联网去使用优质的教育资源，不再单纯地依赖授课老师去教授知识。而课堂和老师的角色则发生了变化。老师更多的责任是去理解学生的问题和引导学生去运用知识。本教学模式核心的教学理念是充分利用现代信息技术，调动学生自主性学习的积极性，加强实践性教学，真正发挥学生的学习主体性。

（四）时间教学要求及组织形式

1. 创新双场所工学交替教学模式，按照工学交替方式安排教学过程

根据学徒(学生)培养目标要求和校企双方的资源配置情况，我校将公共基础课程、专业理论课程、校内实训基地教学实践与

企业岗位群轮训四部分教学内容进行整体规划，制定教学计划，合理安排双场所教学内容和任务，配置校企双导师双向流动授课，规范课程开设，做好教学记录，按照工学交替的方式安排教学过程。

2. 突出专业技能教学特色

专业技能教学是现代学徒制教育特色的具体体现，是实现培养目标、培养学徒（学生）职业能力和专业动手能力的重要教学过程。

我校针对实验实训、项目设计等内容的各项专业技能教学制定了完整清晰的教学标准、教学计划，开发了专业指导书籍和技能训练教材；针对专业技能教学实行岗位群轮训和岗位达标制度，每个岗位按照布置任务、策划、实施、检验、反馈、评价等完整的教学环节进行限定时间的训练，训练结束后进行考核。

3. 灵活采用各种教学方法

根据课程类型，计算机动漫与游戏制作专业学徒班灵活采用集中讲授、企业培训、项目教学和岗位轮训等教学组织形式。其中企业岗位轮训阶段以导师带学徒的方式进行教学，1名师傅带2-5名徒弟，组成学习小组，确保学徒（学生）熟练掌握每个轮训岗位所需的技能。

（五）选课管理

动漫制作专业采用学分制，由学生从课程安排中标注的需申请课程中自由选择，自主申请，满足毕业学分要求即可毕业。

（六）岗位群轮岗实训标准

黄岛高职校与青岛汇杰以企业为主，校企双方共同制定岗位

群轮岗实训标准，明确规定每一个具体岗位的实训时间、操作规范、技术要点、达标要求以及轮岗顺序。

岗位名称	实训时间	操作规范	技术要点	达标要求	轮岗顺序
原画师	2周	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉动画制作过程; 2. 对镜头摄影技巧具有一定研究。 3. 在创作中,既要考虑导演的原始创意,又要顾及环境,被表现体实现的可能性,需要注意的是从环境(背景)出发,从表现内容出发来安排画面;等等。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 懂得运用 photoshop 和 paint 软件与电子手绘板来创作; 2. 符合项目要求,设计出风格统一的原画; 3. 能够给 3D 美术人员做出详细的三视图和道具剖析图,和色彩 材质交代清楚;等等。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够理解策划师给的文案,并将其转换为图画; 2. 熟练掌握电脑 CG 绘画语言、色彩原理,由传统绘画方式过渡到电脑绘画方式,最终理解游戏美术光影、色彩、材质表现技能; 3. 能够设计出符合项目的三角面数的模型设计稿。 	1
二维动画师	4周	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人物、场景设定要有正面、侧面、背面,以及特殊的表情; 2. 多层动画互相 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画色彩搭配合理,文字醒目,具有良好的整体风格; 2. 动画画面设计 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 初步掌握 Flash MV、Flash 广告、Flash 课件、动画短片等常见二维动画的制作原理、 	2

		<p>交换层位的动画镜头一定要准确填写动画顺序号码，认真读解摄影表的具体要求；</p> <p>3. 画面连接流畅，节奏鲜明；等等。</p>	<p>合理，画面转换恰当；</p> <p>3. 逐帧动画、形状补间动画、运动补间动画、引导动画、遮罩动画、按钮、简单动作代码控制以及补间应用合理。</p> <p>4. 库面板管理合理，不包含多余对象；等等。</p>	<p>设计思路、制作方法和技巧；</p> <p>2. 设计制作出具有一定水平的二维动画作品。</p>	
F L A S H 动 画 师	3 周	<p>1. 在动画过程中具有位置、颜色、亮度、透明度变化的对象，一般应把此对象制作成原件，并采用动画补间；</p> <p>2. 合理使用引导层及引导线；等等。</p>	<p>1. 所有固定不变的内容可作为背景安排在一个图层；</p> <p>2. 对每一个具有不同变化特征的对象应分别放置在不同的图层，并注意图层的排列顺序；等等。</p>	<p>1. 熟练掌握 Flash 基本操作；</p> <p>2. 提供相关素材，在规定的时间内，根据主题，发挥创意，利用所学知识，实现完整的作品。</p>	3
网 页 设	2 周	<p>1. 主题明确，内容健康，思路清晰，新颖独到；</p>	<p>1. 网站主题明确，网页布局清晰、合理、规范有创</p>	<p>1. 熟练使用 PS、AI 等设计软件，精通 html 代码，熟练</p>	4

计 师		<p>2. 色彩合理, 布局得体, 整体效果(字体大小、颜色搭配、图像、动画在整个页面的效果等)视觉清新, 美感独韵;</p> <p>3. 文字清晰, 背景恰当、美观; 等等。</p>	<p>意;</p> <p>2. 网站 Banner 设计应契合主题;</p> <p>3. 所有素材文件应归类存放在相应文件夹中, 例如: 图片应存放于 image 文件夹, 文字素材存放在 text 文件夹中, 样式表存放在 css 样式文件夹中)所有的文件须以英文或拼音或数字(不能以数字作为第一个字符)命名, 不可用中文命名; 等等。</p>	<p>使用 DW 软件, 熟练构架 DIV + CSS 模式网站, 精通 CSS 样式单编写;</p> <p>2. 提供相关素材, 在规定的时间内, 根据主题, 发挥创意, 利用所学知识, 实现完整的作品。</p>	
三 维 动 画 师	5 周	<p>1. 灯光、阴影以及水、烟、雾、火等特效符合自然规律;</p> <p>2. 主题突出, 创意性强, 符合主题风格定位;</p>	<p>1. 模型创建完成后要在世界坐标中心, 并且物体的底部要和以 X 轴与 Z 轴构成的平面贴紧, 如果是角色的话, 就是要让他踩</p>	<p>1. 精通电脑效果图制作, 熟练运用 3D 效果制作相关软件;</p> <p>2. 具备良好的文字理解能力, 能根据剧情内容合理设</p>	5

	<p>3. 动画影片中尽可能避免复杂的对话;</p> <p>4. 模型的材质与贴图要与现实生活中的对象属性相一致;</p> <p>5. 场景设计细腻, 音乐、音效设计、运用恰到好处;</p> <p>6. 人物说话的口型变化、喜怒哀乐的表情、走路动作等, 都要符合自然规律, 制作要尽可能细腻、逼真</p> <p>7. 整体表现流畅, 杜绝坏帧、夹帧;</p> <p>8. 禁用默认材质球作材质;</p> <p>9. 贴图时, 有可以公用的节点一定要公用;</p> <p>10. 制作材质时使</p>	<p>在地面上;</p> <p>2. 关于场景模型, 一定要将确定的地面的 Y 轴设为 0, 也就是要让做好的角色可以踩在地面上;</p> <p>3. polygon 物体不能有五条边或五条以上边构成的面;</p> <p>4. 角色模型创建时要保证角色正面朝向 Z 轴;</p> <p>5. 角色应是直立姿态, 双臂伸直抬起与肩平, 手心向前或向下;</p> <p>6. 模型创建完成要及时删除历史, 有必要时作 Freeze Transformations 和 Center Pivot 操作。</p> <p>7. 创建角色的粗</p>	<p>定角色;</p> <p>3. 能根据剧情历史背景、职业背景、季节需要合理设定服装, 色彩搭配;</p> <p>4. 较强的建模 (Modeling) 和材质 (Texturing) 能力;</p> <p>5. 提供相关素材, 在规定的时间内, 根据主题, 发挥创意, 利用所学知识, 实现完整的作品。</p>	
--	---	---	---	--

	<p>用默认灯光;</p> <p>11. 贴图一定是正方形的, 而且要按 256*256 、 512*512 、 1024*1024 、 2048*2048.... 的比例定制贴图大小;</p> <p>12. 创建完 uv 后一定要删除物体历史;</p> <p>13. 创建 uv 时尽量使 uv 占满贴图空间; 等等。</p>	<p>模要根据骨节的位置, 用最少的面将模型分成一节节的, 创建好后将每一部分作为相对应的骨节的子物体;</p> <p>8. 在角色材质制作过程中尽量避免使用投射贴图坐标或三维程序纹理。如果必须使用投射贴图坐标或三维程序纹理, 在最后要记得给这个物体创建 Texture Reference Object;</p> <p>9. 贴图要转成 iff 格式, 实在无法转时用 tiff 的格式;</p> <p>10. 贴图属性是 Bump 、 Displacement 之类只需要 8 位灰度图</p>		
--	--	---	--	--

			时，要将贴图转成灰度模式；等等。		
栏目包装师	3周	<ol style="list-style-type: none"> 1. 包装要素无论从声音、形象、色彩应该相对统一； 2. 整体形象 CI 设计统一； 3. 突出特色、突出个性； 4. 包装要坚持超前、渐变原则； 5. 栏目功能定位策略与技巧和风格相符合； 6. 栏目目标观众定位策略准确； 7. 节目形象包装能够引领不断变化的包装理念； 8. 节目内容制作要定位清楚；等等。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 注重节奏的把握，同一段素材通过不同的蒙太奇手法可以实现不同的主题； 2. 彩色清晰、自然，肤色正常，不同镜头色彩一致； 3. 亮度层次丰富，画面柔和细腻； 4. 声音质量极佳，无可觉察的失真和噪声； 5. 音量符合标准，声音衔接处过渡平稳、自然； 6. 声音与画面配合协调一致；等等。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练应用 C4D 等包装软件进行包装制作，并了解 maya, max 的三维辅助制作； 2. 具备完成影像合成剪辑的能力，制作配音与音效的能力以及能够熟练地运用影视动画制作各类相关软件（如剪辑软件，音频编辑软件）的应用能力； 3. 提供相关素材，在规定的时间内，根据主题，发挥创意，利用所学知识，实现完整的作品。 	6

（七）教学目标

充分发挥校企合作的优势，按企业用人标准制定教学目标。培养学生具备良好的专业知识技能和素养的同时，具备企业

所需要的创新能力、自主解决问题能力、独立思考能力、合作能力。

(八) 教学流程

1. 课程资源开发

校企双方合作开发动漫与游戏制作专业岗位技能课程资源，满足学生课前学习的需求。

开发课程包括设计基础、二维动画制作技法、三维建模基础、三维动画设计、动画联合创作、影视后期等六门岗位技能课程。

2. 课下自学

学生通过观看、阅读网络课程资源及教材等，课前对学习内容有初步的了解，并进行有针对性的练习，记录自己的疑问点，带着问题去上课。

3. 课上内化

改变传统知识传授的教学方式，教师作为学习的引导者，课堂上解决问题，促进知识内化，通过提问、答疑、合作学习、老师与学生和学生与学生之间的互动、交流等方式进行教学，加入课堂过程考核，有针对性的进行个性化指导。

4. 学习测评

对学生上课情况、作业完成情况和考核信息记录，根据信息反馈结果进行集体辅导或个性辅导。

5. 提炼升华

根据评价反馈结果，进行研讨总结，整理教学成果，通过教学反思、教师之间互助，调整教学进度，优化课程资源。

数字媒体教学过程中将会结合实际工作案例，指导学生自主

学习、主动参与，将知识问题化，能力过程化。

七、教学建议

(一) 教学内容与时间分配

1. 教学计划时间分配表

学期	理论教学	周学时合计	复习考试机动	公益劳动	课程实习实训	毕业实习	合计
1	16	23	2		2		20
2	16	21	2		2		20
3	17	22	2	1			20
4	17	21	2		1		20
5	16	21	2		2		20
6	10	21	2			8	20
合计	92	130	12	1	7	8	120

2. 教学进度计划表

课程类别	序号	课程代码	课程名称	学分	总学时	总学时分配		周课时	开设学期
						理论	实践		
通识教育课 (必修)	1	1901009	德育一	3	54	36	18	2-1	1
	2	1901010	德育二	3	54	36	18	2-1	2
	3	1901011	德育三	2	36	32	4	2-1	3

人才培养方案

	4	1901012	德育四	3	54	36	18	2-1	4	
	5	1901007	德育五	2	36	36	0	2-0	5	
	6	1101001	英语（一）	3	64	48	16	3-1	1	
	7	1101002	英语（二）	3.5	72	54	18	3-1	2	
	8	1101003	英语（三）	3.5	72	54	18	3-1	3	
	9	1101004	英语（四）	3.5	72	54	18	3-1	4	
	10	1601005	体育（一）	1	36	36	0	2-0	1	
	11	1601006	体育（二）	1	36	36	0	2-0	2	
	12	1601007	体育（三）	1	36	36	0	2-0	3	
	13	1601008	体育（四）	1	36	36	0	2-0	4	
	14	2001005	网页设计与制作	2.5	48	24	24	2-2	3	
	15	9901002	中职学生就业指导	2	38	38	0	补充	1-5	
小计				35	744	592	152	--	--	
通识教育课		至少修满 19 学分，课程由学校统一安排								
专 业	专 业	1	1712033	动画概论	1	24	24	0	补充	1
		2	需申请	素描速写	3	54	26	28	4-4	1

人才培养方案

	3	1702014	图形图像	1.5	26	14	12	2-2	1
	4	1712034	Flash 基	3	54	30	24	3-3	1
	5	1712049	动画剧本	2	32	32	0	补充	2
	6	1712050	视听语言	2.5	48	48	0	补充	2
	7	需申请	构成基础	3	48	28	20	补充	2
	8	1712035	原画创作	3.5	62	44	18	5-2	2
	9	1702010	脚本与分	2.5	42	42	0	3	3
	10	1712036	动画造型	3.5	62	44	18	5-2	3
	11	1712068	动画运动	3.5	62	44	18	5-2	3
	12	需申请	场景设计	3	52	32	20	4-3	4
	13	1404510	表演	1	24	24	0	4-0	4
	14	1704022	影视鉴赏	2	32	32	0	4-0	4
	15	1712042	三维动画	4	72	48	24	4-2	4
	16	1713015	非线性编	2	36	24	12	4-2	5
	17	1504506	雕塑	2	32	32	0	4-0	5
	18	1712045	音效合成	2	32	22	10	4-2	5
专业 基础 课	1	1704048	动画英语	2	32	32	0	4-0	6
	2	1704083	动画项目	2	32	32	0	4-0	6
	3	1704084	动画周边	2	32	32	0	4-0	6
	4	1704061	动漫制作 专业前沿	1	16	16	0	4-0	6
小计				52	842	638	214	--	--

人才培养方案

专业方向课 (必修)	二维	1	需申请	二维动画制作	3.5	63	15	48	2-6	4
		2	需申请	二维原画创作	3	54	10	44	1-4	5
		3	需申请	插画	1	18	0	18	补充	5
		4	需申请	平面图像设计	2	54	10	44	2-8	5
		5	需申请	矢量图型设计	1	18	0	18	0-4	6
		6	需申请	交互图像应用	1	18	0	18	0-4	6
		7	需申请	二维动画创作	7	126	0	126	0-18	4
		8	需申请	定格动画创作	7	126	0	126	0-18	4
		9	需申请	专业素质拓展课	4.5	81	0	81	0-5	5
	小计				30	558	35	442	--	--
	三维	1	1712040	虚拟现	3	62	0	62	0-12	4
		2	1713014	建筑动	4	72	20	52	补充	5

人才培养方案

		3	1712044	三维动画制作	4	72	0	72	0-10	5
		4	1703015	三维动画制作	4.5	84	0	84	0-12	6
		5	1703016	数字雕刻	3	62	0	62	0-12	6
		6	需申请	三维动画创作	7	126	0	126	0-20	4
		7	需申请	专业素质拓展课	4.5	81	0	81	0-5	5
		小计			30	559	20	539	--	--
	影视后期	1	1713009	影视后期特效	4	72	0	72	0-12	5
		2	1713015	视频后期剪辑	2	36	0	36	0-8	5
		3	需申请	基础摄影课程	2	36	8	28	4-12	5
		4	1713009	影视后期特效进阶	4.5	81	0	81	4-2	6

人才培养方案

			5	需申请	影视后期合成	1.5	36	0	36	0-8	6
			6	需申请	摄像制作	2.5	45	9	36	3-15	6
			7	需申请	栏目包装制作	2	36	0	36	0-12	4
			8	需申请	影视后期创作	7	126	0	126	0-18	4
			9	需申请	专业素质拓展课	4.5	81	0	81	0-5	5
			小计			30	549	17	532	--	--
			小计			30	559	--	--	--	--
理论教学周课时小计						136	227 1	1322	103 0	--	--
集中实践 实训课 (公共)	1	1506502	速写写生	2					2w	2	
	2	9906002	公益劳动	1					1w	3	
	3	1706048	专业见习 及实训	1					1w	4	
	4	需申请	专业采风	1					1w	7	
	5	需申请	专业实习	1					1w	7	

	6	1706023	毕业实习	6				6w	8
实践教学周课时小计				12	0	0	0	--	--
学时、教学周总计				183	301 5	1914	1182	--	--

(二) 教学方法与手段

为改变传统教学模式，校企双方坚持以学徒(学生)为中心、能力为本位，遵循职业教育教学规律与职业领域工作规律相一致原则，构建了双场所工学交替的新型教学模式，提出了“三合”、“一体”的教学方法，即线上教学与线下教学相结合、理论教学与实际操作相结合、专业教学与素养教学相结合、课堂教学集导学、教学、扩展、联系、考核评价与信息反馈为一体。

1. 线上教学与线下教学相结合

通过大量的企业调研和学校调研，经过数据的整理和分析，构建合理的职业素养课程规划和教学计划，线上教学与线下教学相结合是运用互联网手段，通过互联网平台实现教育资源的整合和补充，将课程以视频、图片、文字等多种形式展示出来并上传至平台，达到“使学生实现‘自助式’学习”的目的，配合线下课堂教学完成教学任务。

2. 理论教学与实践操作相结合

理论教学与实践操作相结合是指发挥教师的主导作用，通过设定教学任务和教学目标，理论学习结合实际操作，全程构建素质和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节，提高教学质量，突出学生动手能力和专业技能的培养，充分调动和激发学生学习兴趣。

3. 专业教学与素养教学相结合

通过课程内容和教学方法的合理设计,将素养教学内容渗透到专业课程中,完成专业教学的同时提升学生个人素养,加强学生的思想道德素质、能力培养、个性发展、身体健康和心理健康教育,以培养学生具备扎实的专业知识、综合的个人能力、良好的道德修养和心理素质。

4. 课堂教学集导学、教学、扩展、联系、考核评价与信息反馈为一体

通过多种形式的教学方式打破上课时间的约束。完整的课程包括课前导学(互联网形式)、课堂教学、知识点扩展、随堂练习、考核评价与信息反馈几个环节。各环节相互配合,通过多种教学方法进行,激发学生的学习兴趣。

八、教学保障

(一) 专业师资

本专业配有一支教学水平高、双师素质优良、结构合理的专业教学团队,同时邀请具有较强实践经验的企业专家通过线下面授、讲座、远程直播等形式参与教学。

1. 双导师遴选标准

(1) 专业教师遴选标准

① 学校的现任教师,工作经历满3年,年龄25—50周岁之间,身心健康,具有大学本科及以上学历或中级及以上专业技术职务,具有相应的职业资格证书;

② 具有良好的职业道德和协作意识,遵守学校和企业的各项规章制度,积极参与现代学徒制工作,责任心强;

③ 双师型教师，既能带学生进行课堂学习又能带学生进入企业顶岗实习；

④ 具有企业实践经历，业务基础扎实，熟悉所任教课程涉及的岗位对知识、技能和基本素质的要求。教学水平高且具有一定的课题研究、课程开发与实施能力；

⑤ 该专业骨干教师，每年都参加青岛市级以上培训，且是技能大赛指导教师。

（2）企业师傅遴选标准

① 从事本行业工龄 5 年以上且年龄 25 周岁以上的企业正式员工，原则上具有大专及以上学历或中级及以上职业资格等级；并具有三年以上数媒项目相关经验；

② 能够了解项目流程工作模式，并根据项目指导学员进行阶段性学习；精通项目环节，既能教学又能制作企业项目；

③ 具有良好的职业道德和协作意识，工作积极，具有奉献精神，能服从学校和企业的管理，遵守企业和学校的各项教学规章制度；

④ 在行业中有一定的影响力，有较丰富的岗位教学与管理经验，为本企业中高级技术人员。

本专业的李建胜、牛阳光、刘雪慧等多位专业教师，教学经验丰富，教学能力强，教学贡献突出，并连续多年获得荣誉如下：

李建胜：

数字媒体技术专业毕业，非线性编辑课教师，曾任青岛宏智软件有限公司任软件工程师，辅导学生参加全国信息技术技能大赛获一等奖。

牛阳光:

动画专业毕业，maya 课教师，曾任河北明天传媒有限公司动画师，辅导学生参加全国信息技术技能大赛获一等奖，青岛市一等奖。

刘雪慧:

艺术设计专业毕业，maya 课程教师，多次辅导学生在市、全国技能大赛中获奖，曾在青岛墨泽文化创意有限公司从事平面设计，在浙江皇城工坊文化发展有限公司任 3D 建模设计师。

2. 双导师职责

(1) 企业导师

① 协同学校导师按照人才培养方案要求，完成学徒(学生)课程设计、课程体系构建、课程开发和教材建设等工作，依据岗位课程标准实施教学；负责学徒(学生)的岗位技能课程教学和拓展课程教学工作。

② 负责学徒(学生)职业道德、职业行为等养成教育，向学徒(学生)传授岗位实战经验，传承企业文化。

③ 按照要求完成对学徒(学生)在企业学徒期间的岗位课程考试、技术技能考核和成绩评定工作，及时反馈学徒(学生)课程完成效果、工作状况和相关调查数据。

④ 开展课程与教学研究、技术研发、产品攻坚、教学经验梳理及成果总结工作。

⑤ 负责收集和整理学徒(学生)岗位培养期间的教学及日常管理过程性材料，协同学校导师填写人才培养工作状态数据，报现代学徒制信息管理平台。

（2）学校导师

① 负责实施学徒（学生）文化课程和专业课程的教学和管理工作；在日常教学管理中开展职业道德、职业习惯、文明礼仪等核心素养的教育。督促和管理学徒（学生）遵守校企规章制度。

② 开发现代学徒制教学课程，实施“课证融通、证岗衔接”的人才培养模式，开发适合岗位职业理论和技术标准的课程。

③ 负责学徒（学生）的日常考核与成绩评定，定期进行阶段性岗位考核，做好综合素质评价工作。

④ 协同企业导师开展科研、技术研发、产品攻坚工作，帮助企业解决生产中的实际问题。开展现代学徒制的相关课题研究，梳理经验、总结成果。

⑤ 负责收集和整理学徒（学生）岗位培养期间的教学及日常管理过程性材料，包括工作评价手册和论文成果等，及时听取收集学徒（学生）的意见和建议，加强双向交流。协同企业导师填写人才培养工作状态数据，经现代学徒制信息管理平台上报。

3. 双导师管理

（1）管理主体

计算机动漫与游戏制作专业双导师实行校企互聘共用制度。

（2）日常管理

① 双导师督查。校企双方负责监督、检查、考核双导师履行工作职责情况。

② 双导师资格终止与取消。凡不履行导师职责，或其它原因不宜继续担任导师职务的，经审核后，终止或取消其导师资格。

③ 双导师资格中止。由于客观因素影响，导师不能继续履

行职责的，由导师向学校/企业提出申请，经调查核实后，中止其导师资格。客观因素消除后，经校企双方同意可恢复导师资格。

④ 双导师资源库建设。建立“双导师”人才库，将有一定行业影响力、技术全面、实践经验丰富的企业技术骨干人员及学校优秀专任教师的信息建档，收集入库并动态更新。

4. 双导师培养

(1) 我校与汇杰共同制定了双导师队伍建设整体规划和培养方案，定期组织国内外、省、市专题培训，提升双导师职业素养。

(2) 我校聘用企业技术骨干作为现代学徒制企业导师，企业聘用学校骨干教师作为技术顾问；学校对聘用的企业技术骨干进行职业教育教学能力培养，企业对学校骨干教师的岗位技能进行培养。学校导师到企业实践每两年原则上不少于6个月。

(3) 我校与汇杰联合成立了动漫制作专业双导师工作室，制定了双导师工作计划，并严格按照双导师管理制度开展现代学徒制日常教学教研工作。

5. 双导师考核

我校按照过程性评价与终结性考核相结合的原则与企业联合对双导师实行双主体考核。

考核内容包括导师教学业务水平、课程设计与传授能力、学徒（学生）日常管理与职责履行情况、导师工作成效等，考核结果记入双导师业务档案。同时，我校将学校导师在企业的实践和服务纳入教师绩效考核并作为晋升专业技术职务的重要依据；汇杰将企业导师承担的教学任务和带徒经历纳入企业员工业绩考

评并作为晋升技术职务等级评定的重要依据，帮助双导师提高自身教学业务水平。

（二）教学资源建设

1. 实训基地建设

我校按照现代学徒制的新要求，本着规模适度、校企共建的原则，根据动漫制作专业核心课程，配备校内实训实习室和校外实训基地。实训基地具有真实性、仿真性，具备工作、教研、实训及展示等多项功能。

校内实训基地坚持以学校投入为主，在保证学生正常技能训练的基础上，采取加大投入力度和开展生产性实训、产教一体减轻成本压力的办法，保持基地可持续发展，鼓励、欢迎企业投入设备优化实训能力；校外实训基地以企业投入为主，突出育人特色和企业文化熏陶，及时更新设施设备。

2. 在线学习平台建设

搭载互联网在线学习平台，包括在线学习、职业护照、考核评价版块组成。

学生进入学习页面后，所有的学习任务均以任务列表的方式展现，点击进入具体学习任务，每个学习任务都由导学、任务主体和任务考核完成，任务完成将获得相应的经验。当达到一定经验分数时，用户获得相应的勋章。任务列表下面会有任务得分项，用户可以随时查询自己已经获得的积分情况，最终学生在结业时获取职业护照一枚。考核评价分为日常表现、学习任务、统一考核、拓展考核、心理测评等版块日常表现考核：将定期向班主任发送考核表，由班主任将学生的日常表现上传至平台。学习任务

考核：学生每完成一项任务都将获得相应的经验值，当达到一定经验分数时，将获得相应的勋章。统一考核考核：由班主任定期组织统一进行，考核内容为知识技能、通用能力、职业素养等。拓展学习考核学生在学徒网手机客户端学习内容的考核。心理测评：由心理学专家专门开发的适用于职校学生的心理健康测试，包括职业生涯、通用能力和心理健康三个测试板块。

3. 校本课程及教材开发

为全面贯彻落实《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》（国发[2014]19号）、《教育部关于开展现代学徒制试点工作的意见》（教职成[2014]9号）的精神，认真落实国家课程改革的新理念，提高广大教师的课程意识，促进专业发展，办一流特色学校，给学徒提供自主发展和个性发展的机会，提高创新精神和实践能力，特在充分挖掘和利用课程资源的基础上，按照国家课程改革的要求，开发现代学徒制特色岗位课程和职业素养课程。

（1）课程及教材开发总体目标

以国家课程标准为指针，立足于社会发展对人才的职业素养要求，以发展性学习能力和知识水平以及创造性学习能力和知识水平培养为着力点，以现代教学思想为指导、以社会对人才的需求为导向、以深化改革为动力、以强化技能建设为支撑，为学徒的终身学习、终身发展、就业/创业以及可持续发展打好基础。

动漫设计专业岗位课程和职业素养课程将注重学生专业理论知识学习及综合应用能力培养；在开拓学生视野、创新学习方法的基础上注重学生岗位实践技能、职业素养、人文素养、创新能力、应变能力、学习能力、以及人际交往能力的培养。

未来,动漫制作专业校本课程及教材开发输出成果包括岗位课程及教材、职业素养课程及教材,其将在切实可操作、可实施的基础上,获得试点学生、家长、教师、校企以及专家和相关教育专管部门的认可,并具有进行较强的区域大范围推广的价值。

(2) 课程及教材开发内容

课程类型	课程名称	教学内容	计划学时	备注
岗位课程	企业文化	企业宗旨、使命、员工文化等	324	岗位课程每周为18节,教学安排18周
	企业规章	企业架构、规章制度、工作流程、用工标准等		
	岗位技能	CG设计与制作、二维动画FLASH进阶、三维建模进阶、三维材质与渲染、三维动画设计、影视后期、影视动画视听语言		
职业素养课程	职业素养	职业道德、职业礼仪、沟通与合作等	72	职业素养课程每周为4节,教学安排18周
	现代学徒及工匠文化	学徒文化、工匠文化等		
	通用能力	人际交往、创新学习能力、思维决策及时间管理等		
	心理健康	情绪管理、适应能力、心态管理等		

	职业生涯规划及就业创业指导	职业生涯规划、就业创业指导等		
	合计		396	

（三）现代化管理模式

计算机动漫与游戏制作专业学徒（学生）在学校期间实行班级管理为主、小组管理为辅，在企业期间实行小组管理为主、班级管理为辅的合作管理模式。

校企双方联合负责组织现代学徒制实验班的教学、岗位轮训和考核评价，并进行日常管理。学徒（学生）实行学分制管理，企业实践课程与学校理论课程学分可以相互置换。

九、考核评价

（一）教学考核

我校依据现代学徒制实验班的教学目标与教学规范要求，制定现代学徒制实验班的教学诊断与改进办法，建立了定期检查、合作企业及时反馈等形式的教学质量监控机制，通过采集、处理和利用各种教学反馈信息，对教学效果进行检测、鉴定和评价，并做出改进决策。

建立了学徒（学生）学习管理档案，安排专人定期检查学习实践情况，全程跟踪指导和管理学徒（学生）学习实践过程。及时采集从入校到毕业期间学徒（学生）各个阶段的数据，对毕业后的学徒（学生）进行跟踪调研，对参与现代学徒制试点的学徒（学生）进行横向和纵向比较，对教学实施效果进行综合分析。

1. 考核组织

按照过程性考核和终结性考核相结合的原则，我校由双导师和行业、企业专家以及第三方机构对学徒（学生）学习情况进行考核。

2. 考核内容

根据我校与汇杰教育双方共同制订的以育人为目标的学徒（学生）考核评价标准，学徒（学生）在校期间以理论考核和专业技能考核为主。学徒（学生）在岗位轮训期间从理论知识和专业技能掌握程度、学习态度、实训表现、岗位工作任务完成情况和职业素养等方面进行综合考核。

3. 考核程序

岗位考核采取分阶段考核的方法，在完成每个岗位的实训任务后，经过学徒（学生）自我鉴定、学校导师对学徒（学生）进行理论考核、企业导师和行业专家对学徒（学生）进行技能考核、双导师联合对学徒（学生）进行综合考核等程序，综合评价学徒（学生）在该岗位的实训成绩。

（二）教学评价

1. 教学评价介绍

随着现代科学技术的进步和社会经济的发展，教育事业的发展水平也已经成为一个国家发展程度的重要指标。高职校采用第三方测评体系旨在通过评价改革，帮助完善并提高学校教学管理、教师授课质量、学生学业能力及综合素质水平，同时，穿插对课程实践可用度、学生的职业前景等方面要素的指导，评价结果更加客观、公正、公开、透明，大大的提高了公信度。

校企合作评价模式，可以更为合理地完善我国的教育管理评估体系，而且更有助于对学校和企业有针对性地制定政策和采用人才提供更加科学、准确的信息参考。

2. 教学评价定位

青岛市黄岛区高级职业技术学校与汇杰评价合作模式，基于以校企合作评价为主线，贯穿第三方评价为辅线，结合互联网+教育及大数据理念，提供完整的评价考核方案及在线测评服务。同时，做为行知职业护照的组成部分，本教学评价将贯穿完成入学、在校、就业一站式的评价记录服务机制，为用户的教育生涯及职场就业提供具有导向价值的参考分析及报告指标。

3. 教学评价体系的基本构建

（1）教学评价内容构成依据

结合目前教育评价模式中存在的严重问题，主体单一、形式单一、指标单一、测评结果单一、技术单一，且多为学校自身的评价或者通过教育行政部门的评价，无法做到科学、公正、客观地真实性评价，汇杰第三方评价以“职业护照”为载体，融入“院校人才培养方案”，旨在为学校、为企业提供一个科学的、具有强参考意义的教学评价依据及标准报告。

通过教学评价功能，发挥其更加专业的人才和技术优势，对学校教育开展学校综合素养、学生学习效率、课程实践可用度、学生的职业前景等多方面进行测评，会使得评价的结果更加客观、公正、公开、透明，大大的提高了公信度。

以专业就业单位调研中获得的岗位职责分析、技术技能分析、工作内容等多维度调研，以及用人单位对选人、用人、育人

标准的调研为依据，第三方评价将成为学校与企业之间人才培养的纽带，最终为企业培养出合格的、好用的综合应用型人才为专业的教育目标与评价的重要依据。

（2）整体基本构成

①评价结构模式

校企合作评价、第三方评价

②定义

校企合作评价：以学校方评价模式为基础，企业方评价内容结合学生实际就业前景及趋势，设计制定相应评价内容及标准，从而培养顺应社会所需与市场接轨的人才评价。

第三方评价：学校方使用企业方提供的第三方服务给予的评价，如：获取相关证书的评价、结业评价等

（3）学校评价结构现状介绍

①人才培养计划专业方向

二维动画、三维动画、影视后期三大方向

②评价模式

1)过程评价

日常表现、阶段评价、期中测评、随堂训练、作品、作业等。

2)结果评价

期末测评

③评价结果

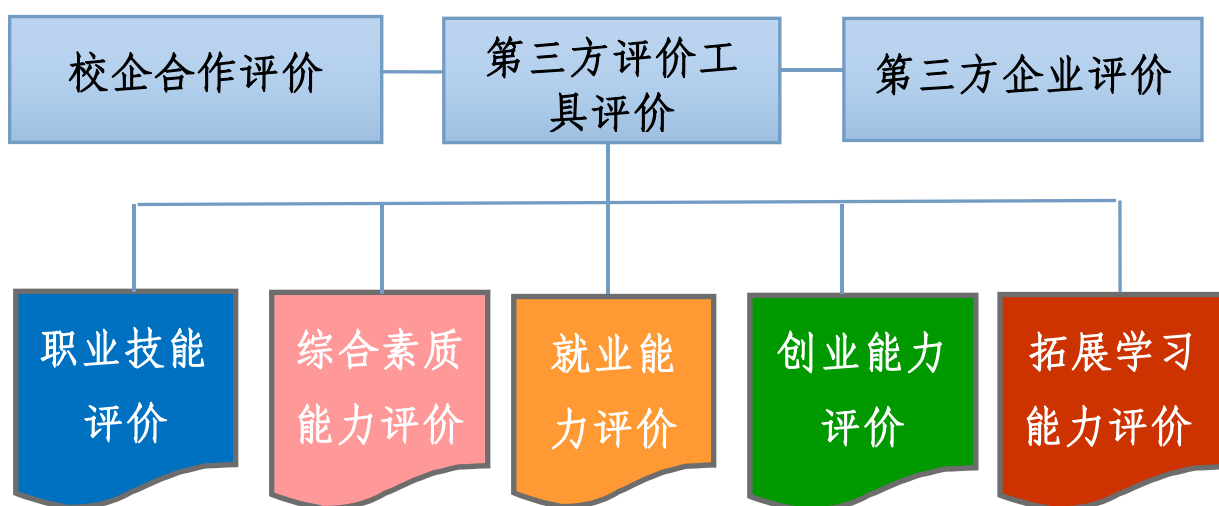
百分制、等级制（优、良、中、合格、不合格）

（4）汇杰教育评价结构组成

针对青岛市黄岛区高级职业技术学校教育评价采用“五面三

评”交互式评价模式，“三评”指校企合作评价、第三方评价工具评价、第三方企业评价；“五面”，即围绕“专业素养”“综合素质”“就业能力”“创业能力”“拓展学习评价”五个方面进行全方位多角度式科学评价模式。

①第三方评价主体内容



1)职业技能评价

汇杰职业技能教学评价包括：平时专业（职业方向）成绩+结业测评+毕业创作

2)综合素质能力评价

包括下列几个方面：

a.中职学生综合素质测评——第三方综合素质评价平台；

b.日常行为：（出勤率、日常及课上表现、道德品质（德育素养）；

c.加分项：积极参与学校活动并获得某项奖励、各类竞赛奖励等；

d.个人自我评价即个人风采突出亮点的展示及描述；

e.教师评价：学生作业或作品以压缩包形式上传至平台，教师可以在评价管理员界面进行评价语评价录入或打分。

3)就业能力测评

含括下列几个方面：

a.全国中职学生就业能力测评——第三方测评平台；

b.企业 HR 面试评价（针对就业方向），第三方企业 HR 管理给予综合能力评语。

4)创业能力评价

含括下列几个方面：

a.全国中职学生创业能力测评——第三方测评平台；

b.学校、企业或社会组织的创业能力大赛评比，发明、科研获取认可等。

5)拓展学习能力评价

a.学生学习线上培训课程或兴趣课程所获得的测评成绩；

b.借助“我要回答”竞赛答题，获得的竞赛成绩。

②说明

1)学校重视专业技能的培养，汇杰专业方向主要侧重结合就业方向；

2)学校专业教学评价含括：

理论类课程：平时成绩 + 期末成绩

操作类课程：

理论课成绩：平时成绩 + 期末考试成绩

实验课成绩：实验报告成绩+实验作品成绩 + 实验课考试成绩

绩

3)针对学校具体情况考虑，我们对于每一学年将侧重设计不同的测评方向及内容，第一二学年重在培养专业能力、综合素质的提高，配合人才培养设计模式，通过校企合作评价及借助第三方评价来评估学生将来是否可以胜任就业中的岗位能力；第三学年重在帮助学生拓展其它能力及渗透并锻炼学生的创业能力及就业能力，便于将来能够更好的适应职场的需求；

4)过程即评价，所有评价记录将形成轨迹，呈现在职业护照内；

5)针对五个维度的评价划入学校辅导员综合素质的评价，这些做为学生最终在校评价的一部分，学校建议暂定占比 20%，影响学生最终的毕业成绩。

(5) 评价考核周期

按照学校教学周期，共三个学年，根据每个学年的教学工作安排，可以调整每个学期评价工作量。

第一学年	第二学年	第三学年
1)汇杰教学评价阶段测评 2)期末（理论部分由平台测评，操作成绩取平时阶段作品成绩平均值 3)综合素养 ▶日常评价	1)汇杰教学评价阶段测评 2)期末（理论部分由平台测评，操作成绩取平时阶段作品成绩平均值 3)综合素养 ▶日常评价	1)汇杰教学评价阶段测评 2)期末（理论部分由平台测评，操作成绩取平时阶段作品成绩平均值 3)结业测评成绩 4)毕业创作 5)综合素养 ▶日常评价 ▶中职学生综合素质测评（三年

▶中职学生综合素质测评（一年级） ▶学期末教师评价 4)在线学习课程评价+拓展学习评价	▶中职学生综合素质测评（二年级） ▶学期末教师评价 4)在线学习课程评价+拓展学习评价	级) ▶学期末教师评价 ▶企业 HR 评价 6)在线学习课程评价+拓展学习评价 7)中职学生就业能力测评 8)中职学生就业/创业能力测评 9)实习成绩
加分项:	加分项:	加分项:

4. 评价标准与评价方式

五面	三评	评价标准	表现形式
智力及职业技能方向评价	校企合作教学评价	学校：学校智力评价分类成绩*权重 汇杰教学评价分类成绩*权重	各类成绩列表，按权重比例计算最后求和计算，以等级输出
综合素质	校企合作教学评价	日常行为表现 （出勤率、课上/日常表现、思想道德品质） 学校部分*权重+汇杰部分*权重=总成绩	列出参考标准，学校教师与汇杰负责老师各自打分 设计系统平台直接打分
	个人评价	个人风采	表格形式，系统录入填写
	第三方	中职学生综合素质测评	报告形式

人才培养方案

	评价	(一年级、二年级、三年级)	
	校企合作评价	加分项: 积极参加校活动、各类竞赛获奖等	按照学校标准执行, 占比 20%
创业能力评价	第三方评价	中职学生创业能力测评	报告
	校企合作评价	学校、汇杰或社会组织的创业能力大赛评比, 发明、科研获取认可等	并入加分项目
就业能力评价	第三方评价	中职学生就业能力测评	报告
	第三方企业评价	企业 HR 针对个人能力的综合评价, 并给出适合岗位及职业的指导	评语 设计录入平台
拓展学习评价	第三方评价	在线课程学习评价	借助职业云平台 (成绩)
	第三方评价	兴趣拓展学习评价	借助手机客户端/电脑端学习 (成绩)
	第三方评价	竞赛 PK	我要回答竞赛模式 (成绩)
		加分项	参考项目表格

备注:

学校跟汇杰确认教学评价方案, 学生需统一注册或由后台直

接模板导入，生成学生职业云账号，即开启个人“职业护照”，职业护照相当于个人档案的跟踪，伴随终生，职业护照记录轨迹如同个人简历，用人单位可通过“职业护照”，做为招聘用人需求的有利参考。

(1) 评价结果输出

成绩百分制、等级制及各项测评报告

(2) 等级制标准

分为五级

优	良	中	及格	不及格
100-90	89-80	79-70	69-60	60 以下

5. 评价组织与实施

(1) “畅游职场 A+”使用体验

“畅游职场 A+”是“互联网+职业学校”职业云体系专属公益增值服务，也是围绕职业院校学生就业服务需求，为学生用户提供高价值就业培训辅导，专业第三方职业能力测评以及一对一“职业顾问”就业推荐保障服务。

实施计划目标群体：二年级、三年级在校学生

“畅游职场 A+”是就业指导方向的很好的体验服务包，学生在学业期间需体验使用，完成该项学习，针对没有认真使用或者未使用的学生将在汇杰整体评价成绩中给予“1~5分”减分处理，做为学业成绩的一部分，一个分值可能会影响一个等级甚至是毕业通过。

(2) 第三方评价正式实施阶段

现在校二年级、三年级学生，以就业能力、创业能力、综合

素质评价（二年级、三年级）为起点评价明年一年级新生开始试行三学年整体评价

每学期按照学期安排的权重方向实施第三方评价。

备注：每学年涉及到的评价项目，提前沟通学校并制定具体评价安排按时间节点进行实施，不合理情况可根据学校具体工作安排做相应调整。

（3）教师教学评价

教师教学评价因存在无法客观打分的考虑，汇杰第三方评价请专业人员针对教学或具体调研内容，设计调查问卷，调查问卷最终结果反馈，将起到一定地引导或帮助改善的作用，具有参考价值。

6. 评价结果反馈

评价分类	班级	学校	企业
每学期反馈	班级数据统计分析， 学生个人学期报告	学期整体对比分析 涉及各专业、各班级 成绩对比分析	
三学年结束 整体反馈	学生个人综合报告 (个人简历), 班级就 业率分析、班级成绩 优秀率、及格率、不 及格率分析	各专业就业率对比 分析；各专业所含 班级成绩对比	
综合报告			反馈企业，做 为人才筛选的 参考标准

备注：由各环节对接负责人负责回收反馈数据，并将反馈数据如实发送给对应主管负责人留档保存。

十、毕业标准

学生修满基本的学分，学业考核成绩达到毕业要求，操行评定合格，生产性实训实习合格，同时取得专业技术初级以上等级证书（技术培训结业证书），准予毕业。

毕业学年，学完全部规定课程，经补考后主科成绩仍有一门或一门以上不合格，或副科成绩仍有二门或二门以上不合格，或操行总评不合格，或毕业学年的教学生产实习不合格以及未修满基本学分的学生，延缓发放毕业证书。

学生结业一年后，经补考成绩合格，或通过市教育局认可的学校（教育机构）组织的相关学科考试，或取得专业技术等级证书（技术培训结业证书），或由用人单位作出了工作实习与表现合格鉴定者（没有就业的，由户口所在街道作出有关鉴定），或经补修相关学业修满基本学分，可换发青岛市教育局验印的毕业证书，毕业时间自换发毕业证书当年6月30日算起。

十一、质量监控标准

1. 开展校级技能大赛，本专业学生参赛率达到100%。参加青岛市中职学校学生技能大赛，学生获得比赛二等奖以上；参加全国职业院校信息技术技能大赛获得三等奖以上奖励；学生在企业中表现突出，企业年度用工综合素质考评获好评，其中30%以上成为企业生产骨干。

2. 本专业为社会培养和输送大量“留得下、用得上、素质高、能力强”的技术性、应用型人才，对口就业率达100%，约

有 80% 的学生在当地就业，企业、用人单位对毕业生的满意度达 95% 以上。

3. 在广大教师和学生中树立开展现代学徒制试点教育理念宣传教育，形成教师乐于现代学徒制试点教育、学生乐于学习知识和技能的良好氛围。

4. 学生以技能为本、能力为重，按照“学生→学徒→准员工→员工”四位一体的人才培养总体思路意识，使学生在职业道德和操作技能等方面都有显著提高，让毕业生收到社会的普遍欢迎，力争一次性就业率在我市中职学校中名列前茅。

5. 通过外引内培，形成一支专兼职结合的“双师型”教育师资队伍。

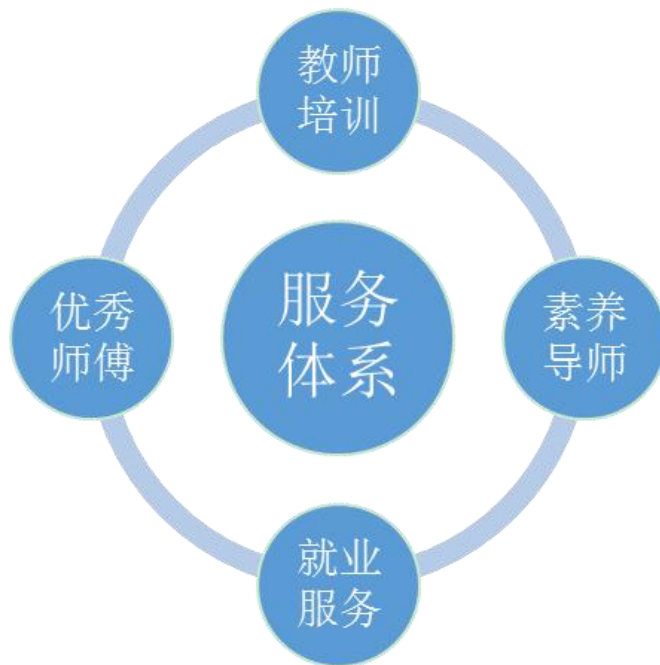
6. 在青岛及以上媒体或教育专业媒体发表经验文章每年一次以上，在教育类刊物上发表有关开展现代学徒制试点教育理念的论文 1-2 篇。

7. 预计受益学生数为 150 人/年。

十二、三方服务

青岛汇杰科技有限公司致力成为中国职业教育第一品牌，秉承终身教育理念，为职业教育提供学习、评价、就业等全过程服务，利用汇杰从事职业教育十五年的用户积累、产品资源积累、品牌积累等优势，借助互联网，整合资源，提升服务能力，打造智慧职业教育生态圈。综合实力位列全国前茅，集成整合运用云计算、大数据、互联网、虚拟仿真等技术，国内首家开展职教云服务。已和国内多所院校合作提供完善的服务体系，拥有丰富的用户基础和服务经验。

为节约服务成本，提高服务质量，构建能够更好的帮助学员成长的高质量的服务体系，汇杰为黄岛高职校教师提供专业培训，为学生配置优秀师傅、素养导师、就业服务等服务内容：



（一）为教师提供专业培训

为促进青岛市黄岛区高级职业技术学校动漫制作专业相关教师更快地更新教学理念和教学模式，逐步完善教学方法和评价标准，尽快提高教师专业化的水平。汇杰聘请具有丰富实战经验的动画业界大拿组成师资团队为本校教师提供专业培训。

1. 培训方式

利用寒暑假，安排教师参与培训课程

2. 培训内容

（1）专业技能

根据动画行业职场需求，对本校专业老师提供技术上的支持，帮助学校更新课程体系，完善教学大纲，提高教师的专业技能水平，使学生获得更专业，更实用的技能。

(2) 实战技能

为教师传送最新的动画行业讯息。使在校教师了解动漫制作专业相关的岗位职责和 workflows，并掌握相关的项目实战技能。

(二) 为学生配置优秀师傅

汇杰利用移动互联网平台及职业教育的资源积累，最大限度的召集动画业界大拿组成大师工作室，为学生配备最优质的师资，提供最优质的教学。

1. 教学形式

线上线下相结合，学生课上面对面交流互动，课下利用线上资源进一步加深巩固，提高教学学习效率及学习便捷性，不受地域和时间的限制。

2. 教学内容

(1) 专业技能

以岗位要求为目标，教授学生最专业，最实用的专业技能，常用技巧，使学生所学真正符合岗位需求。

(2) 实战技能

将实战项目带到学习过程中，带领学生完成项目制作，在制作过程中体会学习，积累经验。

(3) 岗位技能

通过模拟实战项目，教授学生团队合作，对接等职业技能，帮助学生提前适应职场生活。



（三）为学生配置素养导师

为更好地为社会培养高素质人才，培养学生健全人格、良好个性、优秀品格、进取精神、创新意识等众多优秀品质，以导师带徒的形式为学生提供职业素养、心理素养等课程，并提供法律咨询、心理咨询等服务，提高学生综合素质，为就业做好充分准备。



（四）为学生提供就业服务

职业顾问是一套以现代化互联网技术为依托，以行知职业云为载体，通过线上线下的方式，为求职者、企业和学生用户提供职业化服务的标准服务体系。其中，为求职者用户提供一对一就业咨询和就业推荐服务，帮助其解决个人职业生涯过程中遇到的

实习、就业和再就业等问题，并结合个人职业需求为其量身推荐就业企业；为企业用户提供全程一站式的人才推荐和人才跟踪服务，帮助其简化招聘流程，提高招聘管理效率，最终实现人岗匹配的最大化；为汇杰现代学徒班学生用户量身定制专属的职业规划服务，帮助其树立良好的职业生生涯目标，并提早练就优秀的职业化态度、技能和行为习惯。

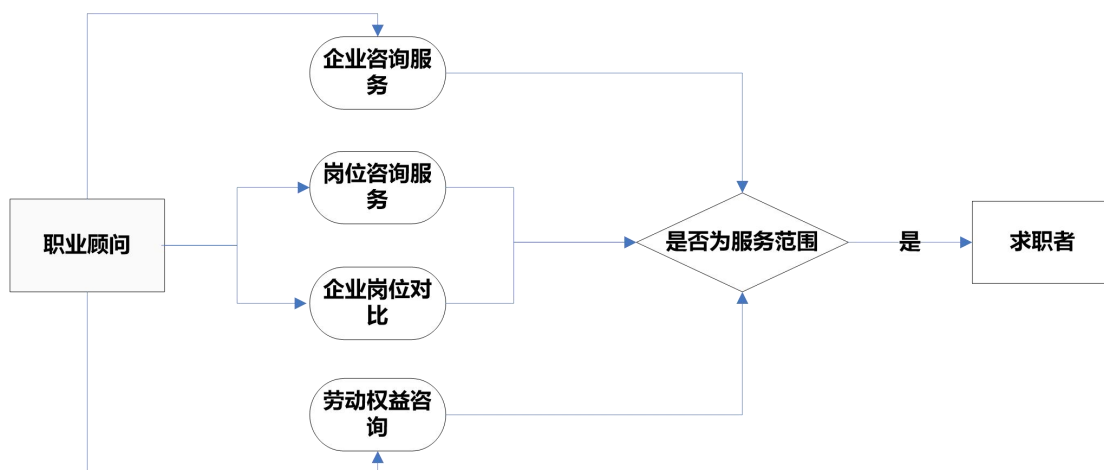
1. 就业咨询服务

（1）企业信息咨询服务：职业顾问对求职者咨询关于企业性质、企业规模、企业地址、交通路线、福利待遇等企业基本信息，根据企业信息库为求职者进行准确、快速解答。

（2）岗位信息咨询服务：职业顾问对求职者咨询的关于岗位职责、薪资待遇等岗位基本信息，根据岗位信息库为求职者进行准确、快速解答。

（3）企业岗位对比分析咨询服务：职业顾问针对求职者提出的同类型企业或同岗位间的有关福利待遇、薪资、工作环境等方面的疑问，通过对多家企业同一岗位或者同家企业多个岗位的分析比较，为求职者准确、快速解答咨询的企业与企业之间、岗位与岗位之间的基本情况。

（4）劳动权益信息咨询服务：职业顾问对求职者咨询的有关五险一金、劳动合同、劳动纠纷等劳动权益相关问题，结合掌握现有的法律法规，为求职者进行解答。



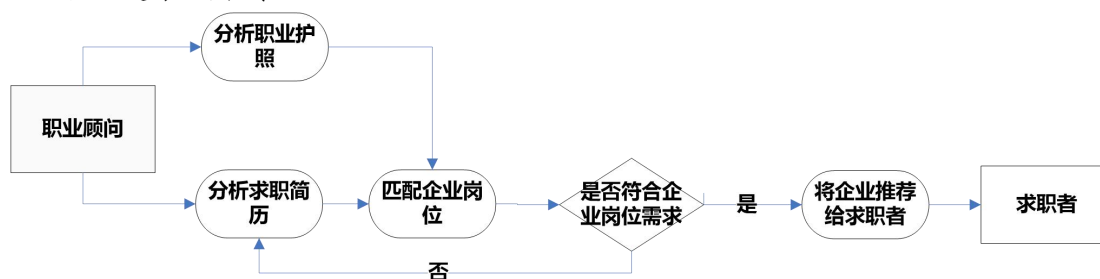
标准工作流程

职业顾问根据求职者咨询的问题,判断是否为服务范围,对于属于服务范围的内容,职业顾问根据掌握的企业信息库、岗位信息库、企业岗位分析库及相关法律法规,为求职者进行准确、快速解答。

2. 就业推荐服务

(1) 就业能力分析服务: 职业顾问通过求职者的简历、职业护照等信息分析确定求职者的就业能力,就业能力包括求职者的专业、学历、培训经历、工作经验等。

(2) 就业企业推荐服务: 职业顾问在分析确定求职者的就业能力后,再结合求职者的求职意向,量身为其推荐就业企业。求职意向包括企业规模、工作性质、晋升机制、福利待遇、工作地点、交通便利等。



标准工作流程

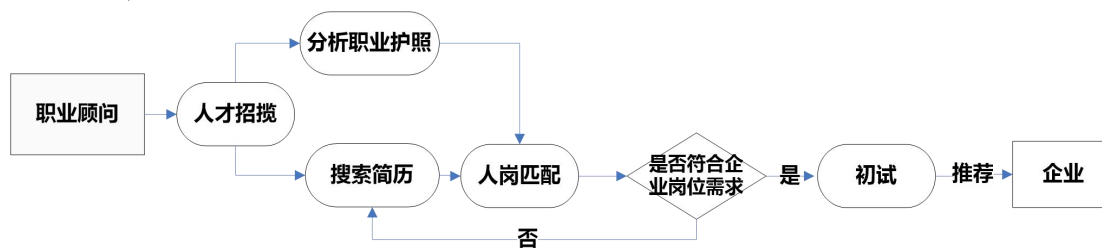
职业顾问通过分析求职者简历，根据求职者的兴趣爱好、专业技能、工作经历，再查看用户在职业护照上的动态，观察其测试成绩、测力测评、掌握的职业技能、行为记录、手游等级、心理测评、评估等一系列数据，确定求职者的就业能力。

职业顾问结合求职者考虑的企业工作性质、企业规模、福利待遇、工作地点、交通便利等问题与企业的招聘需求相匹配，向求职者量身推荐适合该求职者的岗位，做到人岗匹配，以达到实现个人职业潜力最大化。

3. 人才推荐服务

(1) 人才招揽服务：职业顾问通过分析企业招聘岗位的要求为企业招揽符合岗位要求的人才。

(2) 人岗匹配服务：职业顾问通过分析和对比企业招聘岗位的要求和求职者的就业能力，为企业匹配适合的岗位人才，并推荐到企业。



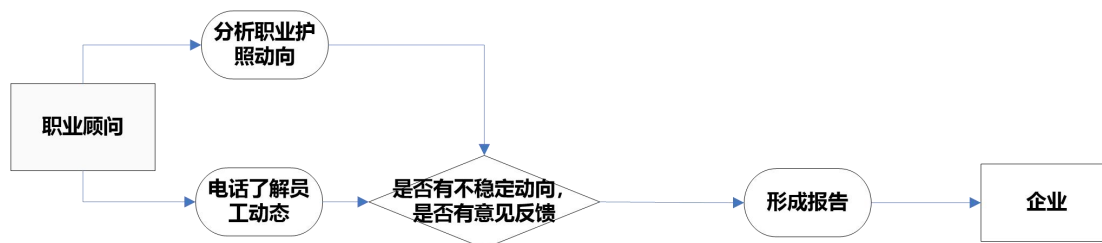
职业顾问通过分析企业招聘岗位的要求，结合对求职者简历及职业护照信息的分析，为企业招揽符合岗位要求的人才。

对于符合企业招聘需求的求职者，职业顾问通过分析和对比企业招聘岗位的要求和求职者的就业能力，为企业匹配适合的岗位人才，并推荐到企业。

4. 人才跟踪服务

(1) 员工心理干预服务：职业顾问采用电话回访的方式，主动了解员工的近期工作情况，侧面了解其心理状态，并根据该员工在职业护照中的学习动向、浏览记录，全面监控员工的工作动态，帮助企业做好员工服务工作。

(2) 员工心理动向反馈服务：职业顾问根据电话及职业护照分析，将员工近期工作态度、心里变化等情况详细地记录下来，每月形成分析报告反馈给企业，帮助企业掌控员工流失风险。



标准服务流程

职业顾问定期分析员工职业护照动向或与员工进行电话沟通，即时了解近期工作状态、需求及对企业的意见反馈，形成报告每月反馈给企业。

5. 职业规划服务

(1) 职业指导服务：在学徒班开班的第一学年开展职业指导课，告诉学生如何做好学习、看好实习、定好就业，为学生系统概述其未来3年的规划轨迹，帮助其树立学习自信、专业自信、实习自信和就业自信；同时帮助树立良好的职业生涯目标，以期让学生对自己的未来学习、实习和就业有一个清晰的认知。

(2) 就业指导服务：在学生毕业的最后一学年，结合企业典型案例、就业形势，开展就业指导课，对职场所需的积极心态、

工作态度、工作标准等方面进行培训，以期让学生在实习、就业后，快速适应社会工作环境，完美完成角色转换。

（3）在线指导服务：是职业顾问通过学徒班线上平台、相关 QQ/微信群等方式为学徒班用户提供的日常在线即时问答服务，内容包括学习、心理、法律等等方面，以期通过职业化的日常指导帮助学生提前练就职业化的心态、技能和行为习惯。