

**淄博职业学院申请中央财政支持  
高等职业学校动漫设计与制作专业建设方案**

**淄博职业学院**

**二〇一一年十月**

# 目 录

一、专业建设基础.....	- 1 -
(一)专业发展历史.....	- 1 -
(二)专业发展现状.....	- 1 -
(三)专业发展优势.....	- 1 -
(四)专业建设中存在的不足.....	- 2 -
二、专业建设目标.....	- 2 -
(一)总体目标.....	- 2 -
(二)具体目标.....	- 3 -
1. 探索“四阶段三结合”的人才培养模式.....	- 3 -
2. 构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系.....	- 3 -
3. 实施“任务驱动、项目导向”课程教学模式.....	- 3 -
4. 构建中高职衔接培养体系，完善人才培养模式与课程体系.....	- 3 -
5. 建设教学资源库，强化信息技术应用.....	- 4 -
6. 改革课程考核方式，实现学历证书与职业资格证书对接.....	- 4 -
7. 加强师资队伍建设，打造“双师型”教学团队.....	- 4 -
8. 扩建与新建校内外实习实训基地，强化实践育人.....	- 4 -
9. 实施第三方评价，建立第三方人才培养质量评价体系.....	- 5 -
10. 提升社会服务能力.....	- 5 -
三、专业建设内容.....	- 5 -
(一)创新人才培养模式.....	- 5 -
1. 探索“四阶段三结合”的人才培养模式.....	- 5 -
2. 探索中高职衔接培养体系，完善人才培养模式.....	- 8 -
3. 与企业开展“订单式”人才培养.....	- 8 -
4. 实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式.....	- 8 -
5. 改革和完善考核评价体系.....	- 8 -
6. 制订人才培养质量评价标准，实施第三方评价.....	- 8 -
(二)完善课程体系.....	- 9 -

1. 构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系.....	- 9 -
2. 基于职业技术能力和岗位能力开发 6 门核心课程及课程标准.....	- 11 -
3. 建设教学资源库, 强化信息技术应用.....	- 14 -
(三) 教学团队与师资队伍建设.....	- 14 -
1. 培养专业带头人.....	- 14 -
2. 建设骨干教师队伍.....	- 14 -
3. 构建合理的“双师”素质教师队伍.....	- 14 -
4. 建设人文素养课教师队伍.....	- 14 -
5. 建设兼职教师队伍.....	- 15 -
(四) 实践教学体系建设.....	- 15 -
1. 参加国内外技能大赛, 提升学生职业技能与就业竞争力.....	- 15 -
2. 深化校企合作, 进行专业特色教学.....	- 15 -
3. 举办专业交流与课外活动, 参与真实项目制作, 拓宽人才成长途径.....	- 16 -
4. 推进实践教学改革, 建设“校中厂”、“厂中校”实践教学基地.....	- 16 -
5. 发挥职业教育在终身教育中的积极作用.....	- 20 -
(五) 开展多种形式的培训和技术服务, 提高专业的辐射能力, 提升专业服务作用.....	- 20 -
1. 推进校企合作, 强化行业指导.....	- 20 -
2. 开展形式多样社会服务, 提升社会服务能力.....	- 21 -
3. 建设特色专业文化体系, 提升专业内涵.....	- 21 -
四、改革举措.....	- 21 -
五、绩效考核指标.....	- 23 -
六、专业建设预算.....	- 26 -
七、建设进度.....	- 25 -
八、预期绩效.....	- 33 -
九、保障措施.....	- 33 -

## 一、专业建设基础

### (一)专业发展历史

动漫设计与制作专业成立于 2006 年，至今已有 5 年办学历史。自成立以来，本专业立足区域文化产业，响应国家及山东省大力发展动漫产业的号召，重视培养创新、复合型技能人才，贯彻数字技术与艺术设计相结合的人才培养理念，努力实现产、学、研一体化，具有一套科学的教学体系。

本专业成立以来，累计招生人数达到 759 人，目前已有三届共 346 名毕业生，主要就业于北京、青岛、济南、淄博、南京等动漫及相关行业的重要岗位，学生一次就业率达 100%，为鲁中及周边区域动漫领域培养大批满足需求的优秀应用技能型人才。

### (二)专业发展现状

#### 1. 师资队伍状况

本专业现有专兼职教师 29 人，其中专职教师 13 人，兼职教师 16 人。专任教师中“双师”素质教师 8 人，其中有企业工作经历的教师 3 人，院级专业带头人 1 人，院级骨干教师 2 人。现有 1 门国家级精品课程，2 门院级精品课程，1 个院级优秀教学团队，教师在国家级以上刊物发表文章 60 余篇，省级课题立项 2 项，主编或参编教材 7 本。

#### 2. 校内外实训基地情况

本专业现有动作捕捉实训室、三维动画综合实训室、CG 实训室、苹果机房、二维动画综合实训室、定格动画实训室、线拍实训室，以及与企业联合成立的虚拟现实研究所、网络媒体工作室等多个实习实训室。现有稳定的校外实训基地 12 个。

#### 3. 学生技能比赛

学生在全国三维数字化创新设计大赛、齐鲁软件设计大赛、白金创意全国大学生平面设计大赛等多项赛事中获得国家级一等奖 1 项、三等奖 2 项，省级特等奖 3 项、一等奖 5 项、二等奖 5 项、三等奖 12 项。以校企合作形式参与大型动画片《郑和下西洋》的部分动画制作，原创动画片《仓库风波》的制作等。

#### 4. 专业发展方向

根据行业发展的实际需求，将动画设计与制作、数字媒体、游戏设计与制作、虚拟仿真作为今后本专业建设与发展的四个主要方向。

### (三)专业发展优势

中国有广阔的动漫市场，随着中国科技水平的不断提升，在国家政策的扶持下，动漫产业逐步与国际接轨，朝着专业化、多元化、价值化迈进。动漫人才的培训，动漫产品的研发，动漫爱好者的交流，将成为下一个纪元的热点。

山东省目前已初步形成以济南、青岛、烟台等地为中心，辐射日韩等周边区域的三大动漫产业研发制作基地，动漫产业发展初具规模。同时，山东省发展动漫产业具有独特的优势，一是山东省丰富的文化资源是动漫产业发展的一大优势；二是对外交流的地域优势让山

删除的内容[A]: - 28 -

东省有机会学习发达国家的动漫产业发展经验。

淄博市政府及各级部门非常重视动漫产业的发展，淄博市“十二五”规划纲要中指出：“加快培育创意产业市场主体，重点培育一批数字技术、广播影视、动漫游戏、表演艺术等文化创意群体，促进文艺演出、出版、广播电影电视、广告传媒等优势产业发展，加快发展创意设计、动漫、网络传媒、网络游戏、手机内容产业等新兴产业。强化政策扶持，通过科技支撑和市场化运作，努力把创意产业培育成我市的一大产业亮点。”大力发展文化产业，积极推进文化与创意产业相结合，支持采取动漫、影视等形式，大力开发文化资源，促进文化成果转化，推动“创意淄博”建设。在淄博市打造1—2个实力雄厚、知名度较高的大型动漫企业，培育一批充满活力、专业性强的中小型动漫企业，使动漫产业成为淄博文化产业的主要支柱之一，为打造本区域动漫产业基地打下良好基础。

#### **(四)专业建设中存在的不足**

1. 人才培养模式与课程体系建设工作有待进一步深化。的由于我院动漫设计与制作专业起步于传统的艺术设计及计算机专业，人才培养模式一直处于探索与修订阶段，没有建立系统的产学研相结合的平台，与企业合作开发的工学结合的特色课程不多，对专业与社会人才需求、行业标准、企业运作方式缺乏深入的了解，人才培养的目标、规格缺乏社会需求的针对性，没有找准动漫专业人才培养的艺术性与技术性之间的结合点，存在“闭门造车”培养的问题。

2. 师资队伍建设需进一步加强。我院动漫设计与制作专业教师队伍亟需双师型教师的培养，选派教师到国内外办学经验丰富的院校学习，教师每年定期到企业参与项目开发锻炼，聘请企业具有实际工作经验的技术人员参与到教学与人才培养过程中。

3. 实训设备亟待更新。动漫专业是集艺术设计、计算机技术等为一体的新兴专业，培养的人才应具有良好的艺术素养、计算机应用、艺术创作与制作的能力。这就需要在人才培养过程中，通过大量实训及企业真实项目的制作来实现技能型人才的培养。我院对动漫设计与制作专业建设非常重视，投资数百万先后建设了多个实训实验室。但是，与目前动漫产业的发展相比，我院的动漫专业实训设备配置相当落后，无纸动画、集群渲染、音效制作、虚拟实训等条件和专业软件缺乏，达不到企业生产的要求，导致培养的学生不能具备行业要求的专业技术能力。

4. 专业与产业对接滞后。目前仅仅是在专业名称与课程设置上的有限对接，师资队伍水平、教学过程管理、学生专业素养的养成等方面都未能跟上。对接专业的技术优势不突出，企业与学校缺少互动，学生专业素养的比较优势不明显，学生缺乏竞争力与可持续发展，专业的生存与发展空间随之萎缩。

## **二、专业建设目标**

### **(一)总体目标**

以中央财政支持重点专业建设为契机，深化校企合作，共享行业企业资源，通过两年

重点建设，将本专业建设成办学理念先进、产学研结合紧密、特色鲜明、人才培养质量高，具有高等职业教育特色的技术与艺术相结合的专业，为鲁中区域动漫行业培养大批满足需求的紧缺优秀应用技能型人才。在建设过程中以人才培养目标为基准，在应用技能型人才培养模式上下功夫，进一步优化专业结构，全面提升本专业的整体水平，使本专业在顶岗实习、生产实训、教学团队、人才培养模式、课程体系、中高职衔接制度、人才培养质量评价等方面具有竞争性的优势和特色，成为省内一流、国内具有较大影响的特色专业。

学生通过三年的系统学习及校内外实习实训，能够从事广告创意、原动画设计与制作、影视后期特效、网页美工特效、游戏设计、虚拟仿真设计等岗位的技术或管理工作。同时，毕业生经过几年工作的经验积累，完全有可能胜任更高层次的岗位。

## （二）具体目标

### 1. 探索“四阶段三结合”的人才培养模式

以区域产业发展对人才的需求为依据，参照动漫行业职业资格标准，根据动漫产业工作岗位的任职能力要求和学生实际，将现代企业实际案例及优秀文化理念融入人才培养全过程，与企业深度结合，探索“四阶段三结合”的人才培养模式。即“基本素养培养阶段—专业技能学习阶段—项目制作阶段—实习实训阶段”，实现“教与学、学与做、做与用”相结合的人才培养模式，让学生自始至终在“学中做，做中学”中掌握相关专业知识和操作实践技能，最终实现人才培养与社会需求的零距离对接。

### 2. 构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系

校企深度合作，根据动漫企业岗位能力的需求，结合动漫产品实际生产过程，构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系。与动漫企业主创人员认真分析动漫专业对应职业岗位中的典型工作任务，明确课程培养目标，制定课程标准，完成6门专业核心课程的建设。在精品课程、优质课程和教材建设等方面取得了一定的成果。以职业岗位典型工作任务为载体，设计教学环节，引入企业真实项目，进行教学设计，实现教学过程与实际生产过程的对接。完善教学内容，体现教学的开放性和职业性，加强实践教学，突出学生的技术应用能力训练与职业素质培养。

### 3. 实施“任务驱动、项目导向”课程教学模式

与企业合作，把企业真实项目引入课堂，引导学生进入项目的实际操作，按企业要求完成项目，实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式，达到从模拟项目向真实项目过渡，技能型分项训练向综合训练的提升。理论知识传授围绕技能训练展开，学生边学边做，在学中做，在做中学，在实践过程中不断提升发现问题、分析问题、解决问题的能力。

### 4. 构建中高职衔接培养体系，完善人才培养模式与课程体系

根据社会需要和职业岗位要求，按照职业分类和职业标准，确定技能型人才从初级到高级的职业能力标准和层次结构，明确中职培养技能型人才和高职培养高端技能型专门人才的各自目标及其规格，避免中职、高职培养目标出现职业能力水平和教育层次的重复和错

位，科学构建中高职衔接的人才培养体系。根据中高职人才培养目标要求，系统构建中高职课程体系，进行课程体系的融会贯通，实现中高职课程无缝衔接。

#### **5. 建设教学资源库，强化信息技术应用**

充分发挥计算机网络技术辅助教学作用，整合学校、行业企业、专家等多方资源，通过系统设计、先进技术支持、开放式管理、持续更新，建设动漫设计与制作专业教学资源库，重点建设电子虚拟资源，确保教学资源库资源信息容量大，质量高，覆盖面广，成为服务师生和社会的重要教学资源窗口。与企业合作开发虚拟流程、虚拟生产、虚拟运营等数字化教学资源，用现代信息技术改造传统教学模式，共享优质教学资源，破解校间合作、校企合作时空障碍。通过专业教学资源库建设，带动本专业人才培养模式、课程体系、师资队伍等建设，促进本专业教学方式的转变与创新，培养具有高技能、高素质的应用型人才，满足相关行业和企业的需求。

#### **6. 改革课程考核方式，实现学历证书与职业资格证书对接**

改革课程考核方式，校企共同制订考核方案。专任教师和企业指导教师共同完成课程考核，考核内容包括专业知识、专业技能、职业素养等。学生校外实习实训考核分为企业员工标准考核与实习实训学习考核两部分。

引入双证书制度，学生毕业时需同时获得行业（企业）资格证书和毕业证书。把职业资格认证知识融入教学过程，潜移默化的培养学生的职业资格素质，做到职业资格认证有优势。探索建立职业资格认证奖励机制，把学生职业资格认证纳入学期综合测评中，奖励相应素质分，作为评奖评优、学生干部、学生党员的选拔依据，以此激励学生多方位学习，提升自身的综合素质。

#### **7. 加强师资队伍建设，打造“双师型”教学团队**

通过实施“双师素质教师培养工程”、“高层次人才梯队工程”等师资队伍建设工程，内部采取各种形式的专业技能培训、校外实习基地实践、技术项目开发，提高“双师型”教师素质，改善“双师型”教师学历及技能结构；外部采取“请进来，送出去”等多种方式，聘请行业企业的技术骨干和能工巧匠做兼职教师，建立兼职师资库。经过2年的建设，打造一支由人文素养课教师、专业课教师和兼职教师组成的教学能力、科研能力和技术服务能力强的专业教学团队。形成数量充足、结构合理、德技双馨、集教育教学于一体的专业教学团队。

#### **8. 扩建与新建校外实习实训基地，强化实践育人**

实习实训室设置更加合理与完善，新（扩）建7个校内实训室，保证生产性实训（学时）比例达80%，推进“校中厂”实践教学改革。新建校外教学实践基地10个，积极探索校企“订单式”人才培养模式，完善顶岗实习的管理和运行机制，完成学生顶岗实习与生产性项目实训，使课堂与工作环境实现零距离，实现“厂中校”建设。建立校内生产性实训和校外顶岗实习的长效机制；不断完善实践教学基地和制度建设，重视实践环节教学内容更新，

删除的内容[A]: - 28 -

加强实践教学的过程管理，保证实践教学落到实处，教学质量监控措施行之有效。

### 9. 实施第三方评价，建立第三方人才培养质量评价体系

搭建信息化网络平台，及时搜集就业(用人)单位、行业协会、学生及其家长、研究机构等利益相关方参与的评价信息，并进行汇总分析，将毕业生就业率、就业质量、企业满意度、创业成效等作为衡量专业人才培养质量的重要指标，每半年完成一次分析报告。创建本专业及专业群毕业生的“校友会”，对毕业生毕业后至少五年发展轨迹进行持续追踪，并通过对教育教学活动和职业发展信息化管理。分析学生、教师、管理人员等的相关学习、教学、工作等信息，为专业方向发展、人才培养模式改革、课程体系建设等提供科学依据。

### 10. 提升社会服务能力

依托校企合作，以人才输送、技术支持、项目开发、咨询服务、职业鉴定、职业能力培训、资源共享等方式开展社会服务。利用学院教学及实训室设备优势，面向企业员工、中高职学生，开展各种技能培训。组织专业骨干和业内专家，为淄博区域动漫企业提供各项生产与运营管理咨询服务，解决企业的技术及管理难题，提供相关的技术服务。

## 三、专业建设内容

深入企业调研，邀请行业专家、企业负责人就动漫专业人才培养模式改革进行研讨，制定可行性建设报告，探索完善“四阶段三结合”人才培养模式。在对职业岗位能力要求各项指标和数据分析研究的基础上，构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系，修改完善课程标准，制定教学计划，完成6门核心课程建设。实施“任务驱动、项目导向”课程教学模式，建设完成保障教学与实训的教学资源库。构建中高职衔接的人才培养体系，修改完善中高职课程体系，进行课程体系的融会贯通，实现中高职课程无缝衔接。实施第三方评价，为专业方向发展、人才培养模式改革、课程体系建设等提供科学依据。扩建与新建校内外实习实训基地，完善实训内涵建设，强化实践育人。开展形式多样社会服务，提升社会服务能力。

### (一) 创新人才培养模式

学校、行业、企业共同成立专业建设工作小组，探索结合专业自身特点的人才培养模式，并在实践基础上总结形成与新的人才培养模式相适应的教学管理制度；与淄博及周边中职业学校开展中高职贯通培养试点，探索中高职衔接培养体系，制定中高职衔接、对口及三二连读人才培养方案，完善人才培养模式；与企业开展“订单式”人才培养，完成校企合作“订单式”人才培养方案研究，研究如何将技能竞赛纳入人才培养方案体系，将职业资格标准要求融入到相应的课程教学中；实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式，突出学生实际设计与制作能力和创新能力的培养；改革课程考核方式，实现学历证书与职业资格证书对接；制订人才培养质量评价标准，实施第三方评价，为专业方向发展、人才培养模式改革、课程体系建设等提供科学依据。

#### 1. 探索“四阶段三结合”的人才培养模式

探索“四阶段三结合”的人才培养模式，将动漫专业人才培养分四个阶段进行，即基本

删除的内容[A]: - 28 -

素养培养、专业技能学习、核心能力培养及拓展能力训练四个阶段，通过专业基础课程学习、专项技能学习、项目制作和实习实训，建立“教与学、学与做、做与用”三结合的人才培养模式。“四阶段三结合”人才培养模式总体设计与实施步骤，如图 3-1 所示，其内涵如下：

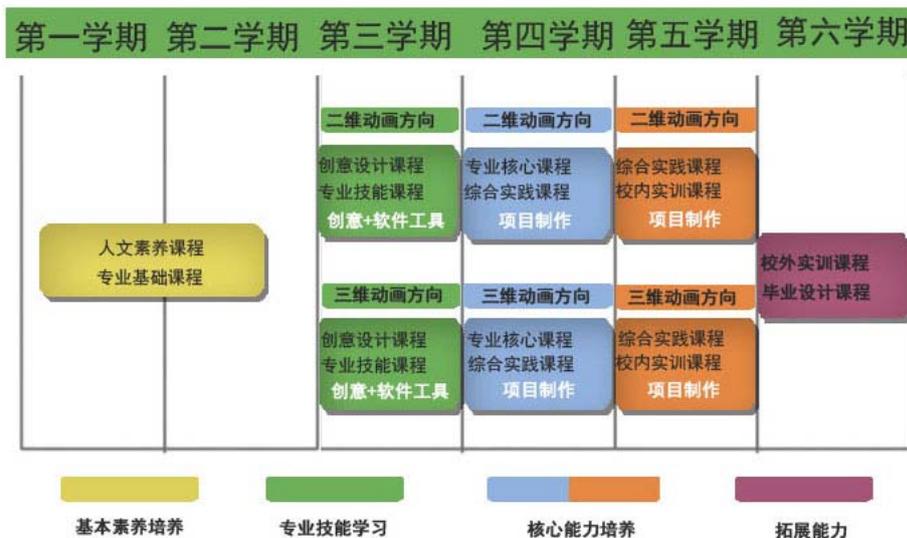


图 3-1 “四阶段三结合”人才培养模式总体设计

(1) 基本素养培养阶段。以人文素养课与专业基础课教学为主，教师授课与学生自主学习相结合，以职业素养、工作态度、工作能力为培养目标，培养学生“具有强烈的社会责任感、明确的职业理想和良好的职业道德，爱岗敬业、诚实守信、遵纪守法；具有面向基层、服务基层，具有踏实肯干、任劳任怨的工作态度；具有能胜任本专业岗位工作的良好的身体体能，良好的心理素质，与人沟通、团队协作能力，具有在竞争中遭遇挫折的足够心理承受能力和社会适应能力”职业基本素质。使学生获得动漫专业基础知识，为学生掌握动漫专业技能及可持续发展奠定良好的基础；

以《动漫素描》《动画背景的绘制与色彩》《动画造型设计》等课程的学习为主，使学生掌握造型、场景设计基础理论和创作思维方式，掌握造型及场景制作的基本方法与创作规律，建立良好的理解造型的能力，了解造型师和背景师的职责技能，为原画创作打好坚实的基础。

以《动画概论》《分镜头脚本设计》《原动画设计》等课程的学习为主，让学生了解动画发展概况及动画制作流程，熟悉和掌握动漫岗位的职业规范，学习动画原理、分镜头、原画等专业知识，掌握动画设计理念及方法，为动画中期制作打下坚实基础。

(2) 专业技能学习阶段。以培养学生的单项技能为目标，利用校内实训室软硬件资源，通过理论与实践一体化教学，沿着由简单到复杂的顺序完成一个个独立简单的工作任务，重点以动漫项目的工具软件学习为主，形成单项职业能力。本阶段从第 2 学年开始，学生根据自己兴趣选择专业方向，有侧重的学习专业技能。

删除的内容[A]: - 28 -

以《Maya 软件技术》《3Ds Max 软件技术》的学习为主，使学生掌握三维软件的操作方法。掌握三维软件常用模型、渲染、动画、动力学等模块工具的使用方法和技巧，熟悉各模块辅助功能和工具的用法；通过各模块的学习掌握软件中建模、材质、灯光、骨骼、动画、特效等三维效果的创建方法；使学生了解三维动画岗位设置，熟悉三维动画制作流程，全面掌握各个动画制作环节的技术要领。

以《Flash 软件技术》《Photoshop 软件技术》的学习为主，使学生掌握二维软件的操作方法。掌握二维软件常用元件、遮罩、库、舞台、时间轴等工具的使用方法和技巧，熟悉使用软件中逐帧动画、形状补间动画和动作补间动画的设计应用。通过软件的学习掌握人物、动物、场景等图形图像的绘制及动画制作的方法；使学生了解二维动画岗位设置，熟悉二维动画制作流程，全面掌握各个动画制作环节的技术要领。

(3) 核心能力培养阶段。在学生具有一定单项技能的基础上，培养学生的核心职业能力。与企业共同组建教学团队，引进企业真实项目，在模拟的职业环境中，开展模拟企业真实环境的生产型学习。学生在专任教师、企业技术人员的指导下独立完成完整的工作任务，熟悉了解动漫项目前、中、后期的制作流程，形成综合职业能力。体验岗位情景，积累项目制作流程经验，为走向真正的工作岗位做好准备。

以动画项目制作为主线，模拟企业实际工作岗位，学生分组建立项目制作团队，分期分批体验岗位情景。以项目制作与实战为主，专任教师、企业技术人员进行专业核心能力的指导和重点讲授为辅，实现本阶段的专业核心能力培养。通过《动画造型设计》《三维建模技术》等学习与制作，提高学生造型能力，从而达到造型设计师和三维建模师的岗位要求；通过《动画场景设计》《三维材质灯光技术》等学习与制作，使学生胜任动画背景制作岗位的需求，成为合格的背景设计师和三维材质灯光制作师；通过《三维骨骼绑定技术》《原动画设计制作》等学习与制作，提高学生对动画动作的设计能力，深入理解原画设计、动画运动规律，锻炼学生的动画制作能力，从而达到原画师、动画师、骨骼绑定师的岗位要求；通过《影视后期处理》的学习与制作，提高学生对动画整体包装能力，从而达到后期特效师的岗位要求。

(4) 拓展能力训练阶段。学生在初步熟悉了动漫产品的生产过程、掌握了一定的专业技术、具备了一定的综合能力的基础上，到企业顶岗实习，接受商业项目实践的真正锻炼。通过参与完整、真实的动漫产品生产项目，全面提高学生的职业岗位能力。由学校和企业依据企业评价机制共同完成对学生的教育和管理，完成企业员工应当完成的工作。这一阶段学生的职业能力将得到全面的整合及迁移，学生所学的基本知识和基本技能将得到综合应用，学生的职业素质将得到全面提升，为将来的职业发展提供了基础。

通过《顶岗实习》《毕业设计》等课程的实施，进一步提高学生的实践动手能力、社会适应能力，使学生了解社会，积累工作中分析问题和解决问题的方法和经验，培养学生良好的职业道德、合作意识，提高学生的职业岗位技能，为角色的转变做好准备。

删除的内容[A]: - 28 -

## 2. 探索中高职衔接培养体系，完善人才培养模式

与企业及对口中职学校共同研究专业设置，完善高职专业与中职专业的衔接，完善高职招生与中职毕业生的衔接；共同探索开发一套系统培养的人才培养模式，探索中、高职教育在人才培养目标、专业内涵、教学设施等方面的延续与衔接，系统设计、统筹规划课程开发和教学资源建设，明确各自教学重点，调整课程结构与内容，制定具有针对性的人才培养方案。制订高职对中职课程学习情况的认定评价体系，完成中职到高职的顺利过渡，打通中、高职人才培养道路。

## 3. 与企业开展“订单式”人才培养

企业深度参与人才培养方案制订、专业建设、课程开发、师资队伍建设、实训基地建设和质量评价，改革传统的办学模式，校企合作开展“订单式”人才培养，将企业与校内实训基地相融合，改变传统的实训教学模式，以全新的方式展开教学工作。在课程体系构建上充分与行业、企业职业标准相对接，按照职业岗位确定典型工作任务、作品生产标准，归纳总结，建成基于生产过程的课程体系，并制定课程标准。同时，模拟企业的真实工作环境，改革相应的教学模式。

## 4. 实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式

与企业合作，改革传统的教学模式，将动漫产品生产流程融入教学中，实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式。把企业相关项目引进课程，引导学生进入项目的实际操作，按企业要求完成项目，突出学生实际设计与制作能力和创新能力的培养。

以岗位能力培养为教学目标，按照职业岗位标准确定培养目标，使学生能够逐步达到职业岗位要求；以工作任务驱动教学内容的组织实施，实现理论教学与实践教学的有机结合；把企业相关项目作为导向，实现教学内容任务化、组织管理企业化、评价机制职业标准化。模拟企业的真实工作环境，让学生适应规范的职业环境，实现实训环境与其未来职业环境的一致化。按企业评价机制进行能力考核，按照动漫产品质量标准进行考核，注重能力形成过程的考察，通过工作任务的完成情况评价学生对知识的运用、职业能力的形成及发展情况。

## 5. 改革和完善考核评价体系

建立专业素养与职业素养双考核机制，考核专业知识、专业技能、职业规范、人文素质等内容；建立课程学习效果多方评价机制，以教学督导、学生互评、教师评价等作为评价依据；建立学生校外实习实训考核制度，按企业员工标准与实习实训学习两部分进行考核。把职业资格认证知识融入教学过程，探索建立职业资格认证奖励机制，把学生职业资格认证纳入学期综合测评中，奖励相应素质分，作为评奖评优、学生干部、学生党员的选拔依据，以此激励学生多方位学习，提升自身的综合素质。Adobe、Autodesk、人力资源和社会保障部、NACG 等具有国际国内影响力的职业资格认证毕业生获取率达 100%。

## 6. 制订人才培养质量评价标准，实施第三方评价

(1) 在校生及学生家长评价

建立教育教学实时监控制度，通过学院 CRP 系统、公共邮箱、QQ 群、网络教学综合平台、学生信息员等方式，及时掌握学生在教育、教学及其他方面的问题和意见；通过每学期进行 1 次的学生家长问卷调查，了解家长对学生教育教学及管理方面提出的问题、意见和建议，并及时进行处理和反馈。参考和依据学生及家长的评价，及时调整或改进专业建设方向、教学方法和手段、管理方法、制度制定等，使各项工作达到循环提升。其中在校生满意率达 91%，家长满意率达 92%。

### （2）毕业生、用人单位、行业主管部门评价

成立毕业生、用人单位、行业主管部门跟踪服务项目组。缜密设计涵盖专业建设、学生培养质量及毕业生初次就业岗位、岗位迁移、岗位升潜、职业资格证书获取、学历教育等内容的调查问卷，主要选取就业人数在 5 人以上的合作企业及毕业生作为样本，进行跟踪调研，其中毕业生调研人数达 30%。根据调研问卷进行分析，形成数据分析报告，从而指导人才培养各项工作的创新、改革和改进。其中毕业生正式就业率达 80%，初次就业率达 99%，毕业生满意率 93%，企业各项指标满意率 92%。

### （3）研究机构评价

为麦可思公司提供准确可靠的毕业生信息，根据麦可思公司提供的全院毕业生调研报告，认真分析诊断，总结出动漫设计与制作专业毕业生调研分析数据报告，指导人才培养工作的创新、改革和改进。

## （二）完善课程体系

结合动漫设计与制作专业与职业教育，通过研究职业岗位，分析典型工作任务，提炼本专业需要掌握的知识、能力和素质，构建以职业能力为导向的课程体系，达到人才培养目标。

首先，依据职业岗位（群）明确专业定位。选择具有典型意义的合作企业，进行人才需求调研，综合企业工作流程、专业岗位（群）能力要求、专业技能要求、职业综合素质要求、相应的职业资格、学生就业去向等进行分析研究，确定专业人才的知识结构、素质和能力要求。基于企业工作流程进行岗位需求与职业能力的分析，基于工作项目和工作任务进行职业能力分析，明确专业的定位。

其次，基于企业工作流程及工作任务确立专业核心能力。根据就业领域、职业岗位、职业资格要求，结合国家职业标准和专业认证资格，按照动漫设计与制作专业高技能人才应具有的表达、设计、制作、创新等核心技术能力，依据企业工作流程和完成典型工作任务所需的能力点不同，将相近工作任务按能力阶次进行归并和分层、分类，开发与表达、设计、制作、创新四项专业核心能力相应的核心课程。

最后，以职业能力为导向进行课程体系设计，确定专业及课程教学目标，开发基于岗位能力的课程体系及课程标准。

### 1. 构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系

按照职业岗位能力进阶原理，构建动漫设计与制作专业课程体系框构，设计课程路线，

删除的内容[A]: - 28 -

见图 3-2 所示。具体做法是：通过岗位调研，划分基于“职业基本能力、专业基础能力、专业核心能力、专业综合能力”的能力进阶体系；分析岗位能力所对应的教学领域，设计“人文素养课程单元、专业基础课程单元、策划创意课程单元、专业核心课程实训单元、综合实训课程单元、顶岗实习课程单元”，确定对应开设的课程名称、教学目标与标准、教学内容、实验实训方式等。同时，针对职业岗位要求，整合专业课程，确定课程包含的核心能力。最后以素质教育和职业能力培养为主线，编写教学模式、制定专业教学计划和评价考核标准。在课程教学过程中通过“教、学、做、用”四个环节实现完整的模块化课程体系。

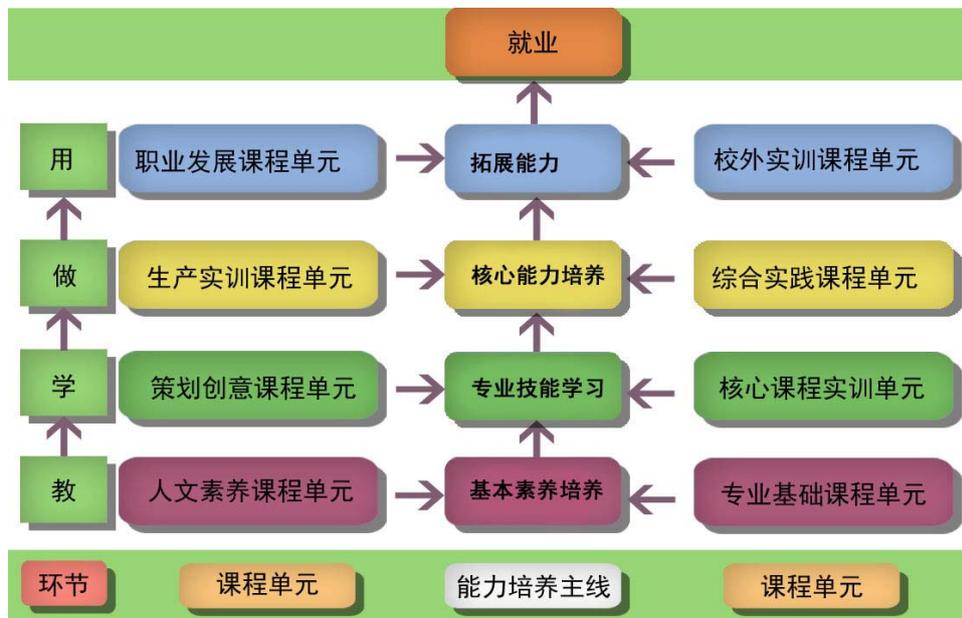


图 3-2 动漫设计与制作专业课程体系框架

根据动漫行业的工作过程和岗位技能要求，以典型的学习任务和工作任务分析入手开发课程，每个课程包含了整个职业岗位所需要的主要专业技能，塑造职业岗位能力。课程项目设置如图 3-3 所示。

	<b>职业岗位</b>		
	动漫造型设计、原画设计、 二维动画制作	三维模型制作、三维动画制 作	后期特效制作
	↑	↑	↑
职业基本能力	《二维动画项目制作》	《三维动画项目制作》	《影视后期项目制作》
	<b>综合实训课程单元</b>		
职业基本能力	《Photoshop软件技术》 《Flash软件技术》	《Maya软件技术》 《3Ds Max软件技术》	《AE软件技术》 《Pre软件技术》
	<b>专业核心课程单元</b>		
专业基础能力	《职业指导与人际沟通》 《计算机文化基础》 《形式与政策》 《大学语文》	《动画学基础》 《动画素描》 《数字色彩》	《分镜头脚本设计》 《造型设计》 《运动规律》
职业基本能力	人文素养课程单元	专业基础课程单元	策划创意课程单元

图 3-3 动漫专业课程设置

## 2. 基于职业技术能力和岗位能力开发 6 门核心课程及课程标准

通过对动漫专业工作流程的分析，提炼出不同级别岗位的主要技术能力，集聚行业专家、企业专家、参与院校教师的研讨成果，开发《分镜头脚本设计》《动画造型》《原动画创作》《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》6 门专业核心课程。

表 3-1 专业核心课程

编号	课程名称	学习内容	职业素质培养	职业能力掌握
01	分镜头脚本设计	1. 分镜头脚本功能 2. 动画分镜头的特性 3. 从文字到分镜头脚本的设计流程 4. 动画分镜头中的主要视觉元素（景别、构图、灯光） 5. 叙事连贯性（绘制图） 6. 角色的表演 7. 视觉与听觉的结合 8. 镜头时间的分配 9. 分镜头脚本的绘制	1. 具备丰富的想象力 2. 具有较高的文化修养、音乐鉴赏能力 3. 具有高超的专业绘画素质 4. 具备分析动画具备的能力 5. 具备一定的摄影摄像镜头应用能力 6. 具有动画场景、动画角色的绘制能力 7. 良好的沟通能力和团队协作精神	1. 能看懂故事脚本 2. 能充分理解导演的意图 3. 能根据客户意图绘制故事版及设计分镜头脚本 4. 熟练掌握视听语言的运用
02	动画造型	1. 动画造型形式的分类 2. 动画造型设计元素 3. 动画造型设计的形式美法则与形的基本要素 4. 动画造型设计中的透视 5. 动画造型设计中的常规比例关系 6. 动画人物造型设计 7. 动画动物造型设计	2. 具备丰富的想象力 2. 具有较高的文化修养 3. 具有高超的专业绘画素质 4. 具有色彩欣赏和使用的能力 5. 具有一定上色软件基础 6. 具有良好的职业道德，较强的敬业精神和创新精神 7. 具有较强的沟通与协作、协	1. 能看懂故事脚本 2. 能充分理解导演的意图 3. 对人体结构、动物结构有较全面的认识 4. 对服饰、器皿、发型等文化有一定研究 5. 能掌握不同的动画风格中造型的应用

删除的内容[A]: - 28 -

		8. 道具造型设计	调与组织能力	6. 能运用平面软件进行角色造型设计，并熟练绘制草图 7. 能根据创意进行设计说明的编写
02	原动画创作	1. 原动画的原理 2. 动画力学 3. 动作设计技法 4. 人物运动的规律 5. 表情和肢体语言 6. 弹性、惯性的动画运动方式 7. 曲线运动的规律 8. 动物运动的规律 9. 自然现象的规律与表现	1. 具有丰富的想象力和动画表演技能 2. 具有较强的沟通与协作、协调与组织能力 3. 具有一定的艺术修养和审美能力 4. 具有一定的动画软件基础能力 5. 具有较强的动画理论能力和美术绘画设计能力 6. 具有良好的职业道德，较强的敬业精神和创新精神	1. 能根据剧本及镜头的要求绘制造型的习惯性动作 2. 能独立完成动画脚本的原画设计 3. 能独立完成动画的清稿、中间画的制作 4. 会操作线拍观测原画及动画的流畅性
03	二维动画制作	1. 动画原理分析 2. FLASH 软件基础 3. 网络广告动画制作 4. 人物行走动画制作 5. 动物行走动画制作 6. 自然现象动画制作 7. Flash 动画创意短片制作	1. 具有较强的专业造型设计能力 2. 具有一定的原动画制作和动画项目策划能力 3. 具有丰富的想象力和动画表演技能 4. 具有一定的人文素养知识、艺术修养和审美能力 4. 具有视觉传达、音乐鉴赏能力 5. 具有一定后期软件应用能力 6. 了解动画历史，熟悉动画流程 7. 具有较强的团队沟通与协作、协调与组织能力	1. 能策划动画项目，能按项目进行任务分工 2. 能运用二维软件进行造型、场景、分镜头的设计 3. 能运用二维软件进行原画动作的设计 4. 能运用二维软件熟练绘制中间画；并进行关键帧动画、补间动画制作 5. 能独立完成镜头动画的制作 6. 能独立完成后期合成和特效制作

删除的内容[A]: - 28 -

05	三维动画制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 动画应用与前景</li> <li>2. 三维软件应用</li> <li>3. 道具产品制作</li> <li>4. 机械模型制作</li> <li>5. 三角角色制作</li> <li>6. 材质贴图制作</li> <li>7. 灯光系统制作</li> <li>8. 场景渲染投手</li> <li>9. 动画记录制作</li> <li>10. 特效模块制作</li> <li>11. 三维动画创意短片制作</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具有较强绘画能力及美术鉴赏能力</li> <li>2. 具有较强的色彩运用能力</li> <li>3. 具有较深的音乐修养</li> <li>4. 熟练掌握运动规律并灵活运用</li> <li>5. 具备较强的三维空间造型能力</li> <li>6. 了解动画历史，熟悉动画流程</li> <li>7. 具有一定后期软件应用能力</li> <li>8. 具有较强的团队沟通与协作、协调与组织能力</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用三维软件进行模型制作</li> <li>2. 能使用三维软件进行uv编辑制作</li> <li>3. 掌握用光规则，灵活掌握布光法则</li> <li>4. 能使用三维软件进行贴图绘制</li> <li>5. 能使用三维软件进行角色设定</li> <li>6. 能使用三维软件进行动画制作</li> <li>7. 能独立完成后期合成和特效制作</li> </ol>
06	影视后期制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 视觉的形成</li> <li>2. 影视后期的空间维度</li> <li>3. 影视后期中的色彩</li> <li>4. 影视后期中的光与影</li> <li>5. 影视中的声音</li> <li>6. 蒙太奇思维</li> <li>7. 影视后期软件基础知识</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 对动画脚本具有较深的理解，并具备丰富的想象力</li> <li>2. 具有较强平面设计能力</li> <li>3. 具有较强的色彩运用能力</li> <li>4. 具有较深的音乐修养</li> <li>5. 具有一定的三维软件应用能力</li> <li>6. 具有较强的团队沟通与协作、协调与组织能力</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟练使用常用的后期软件</li> <li>2. 能熟练使用常用的音频编辑软件</li> <li>3. 能熟练使用摄像机、照相机进行素材的拍摄</li> <li>4. 能独立完成后期合成和特效制作</li> <li>5. 具备一定的创意设计能力</li> <li>6. 熟悉各种视频、音频文件转换，编码格式</li> </ol>

按照就业岗位能力标准确定课程标准。专业课程标准是统一课程教学内容、规范课程教学行为、控制课程教学质量的教学必备文件，课程标准的设立建议按照如下范本实施。

课程编码:	课程名称:
课程类型:	课程属类:
课程学分:	计划课时:
教学组织:	适用专业: 动漫设计与制作
先修课程:	
后继课程:	
职业资格:	
课程部门:	
制订:	批准人:
团队负责人:	

删除的内容[A]: - 28 -

### 3. 建设教学资源库，强化信息技术应用

开发具有应用推广价值的、符合高职课程改革需求的专业教学资源平台，完成专业级、课程级和素材级专业教学资源库建设，整合学校、行业企业、专家等多方资源，总结并形成一批以项目案例为重点的优秀教学资源，用现代信息技术改造传统教学模式，共享优质教学资源，进行课程优化整合。

建设专业级教学资源，主要包括专业介绍、说专业、专业调研报告、人才培养方案等。建设课程级教学资源，为用户提供“做中学”教学模式改革的实际案例及其操作方法。主要包括课程标准、课程负责人说课、教学设计、教学课件、教学录像、演示录像、任务工单、学习手册、测试习题、企业案例、虚拟实训等。建设素材级教学资源，主要内容包括图片素材、视频素材、动画素材、虚拟实训素材、企业案例素材、课件素材、习题素材等。

#### （三）教学团队与师资队伍建设

优化教师队伍结构，打造校企互动的专业教学团队。通过校企合作，建设专兼结合专业教学团队，建立有效的团队合作教学机制，推进校企之间技术研讨和经验交流的制度化建设，提高技术服务能力；选拔培养职称高和专业建设能力强的专任教师为高级技师型专业带头人，引进企业生产一线能力和技术均过硬的为专业带头人；突出教学团队的梯队建设，发扬传、帮、带作用，加强青年教师培养，力争建成一支以高水平专业带头人为龙头的教科研水平高，实践能力强，师德高尚，素质优良，专兼结合，校企互动，结构合理的双师型教师队伍。培养1名教师入选山东省教学名师。

##### 1. 培养专业带头人

对2名专业带头人进行重点培养。每年派往国内外职业教育先进的地区学习交流2次以上；制定专业教学资源库建设方案并组织实施；主持并组织完成专业建设的各项内容，主编工学结合教材1部，参编2部；主持1项省级以上教研或科研项目；主持完成2门课程教学资源建设工作；发表论文4篇以上，每年参加2次学术交流研究活动或专业培训，在合作企业挂职，为企业提供技术服务。

##### 2. 建设骨干教师队伍

培养6名骨干教师。在国内、外高职师资培训基地进行职业教育理念和教学方法的培养每人每年至少1次；参与专业建设，完成6门课程的教学资源库建设，主编或参编工学结合教材6部，主持或参与1项省级以上教研或科研项目，发表论文6篇，每年参加3次学术交流研究活动或专业培训，每年在企业实践锻炼1个月。

##### 3. 构建合理的“双师”素质教师队伍

通过校企合作共建实训室开展技术服务、合作企业实践锻炼、考取高水平职业资格证书等方式，全面提高教师的实践能力；通过参与专业建设、教学资源库建设及参加各种培训及研讨，提高教师的专业建设及课程建设能力。“双师”素质教师比例达90%。

##### 4. 建设人文素养课教师队伍

删除的内容[A]: - 28 -

为使人文素养课教师更好地针对行业、专业进行素养教育，实施人文素养课教师贴近专业。一是人文素养课教师每年参与人才培养方案的研讨与制定工作；二是人文素养课教师每年参加1次专业人才培养方案解读会；三是人文素养课教师与专业教师结对子，专业课教师作为其专业顾问，开展定期的交流与学习，促进人文素养课程教师对专业的认知；四是人文素养课教师每年参加1次动漫企业的调研活动。

#### **5. 建设兼职教师队伍**

密切与行业、企业合作，聘请行业企业的技术骨干和能工巧匠做兼职教师，建立兼职教师人才库，使专兼教师比例达1:1。兼职教师参与课程开发、教学资源库建设、教学评价、实训指导，完成课时数占总课时的50%。聘请行业知名专家做顾问，参与专业建设、课程建设和教学改革。

#### **（四）实践教学体系建设**

##### **1. 参加国内外技能大赛，提升学生职业技能与就业竞争力**

在校内大力开展教师、学生职业技能竞赛活动，提高教师动手能力，激发学生的兴趣和潜能，培养学生的团队协作和创新能力。每学期在全系组织1次学生职业技能竞赛。组织学生积极参与“全国三维数字化创新设计大赛”、“山东省大学生动漫创意大赛”、“齐鲁大学生软件设计大赛”等行业内相关大赛，在保证参赛数量的基础上，获取优异的成绩。积极承办国内高水平的专业技能大赛，为学生创造良好的竞赛氛围，以带动学生职业能力的提高，提升学生的就业竞争力。

通过组织师生参加国内外技能大赛，促进师生实践能力的提高，并根据技能大赛项目的考核内容、考核要求及评价标准，参照职业标准，按照工作过程系统化重构课程体系，更新教学内容，改进教学方法，推动项目化教学改革。以技能大赛为契机，通过“以赛促教、以赛促用”的方式，为教学改革打下坚实基础。在两年内获得本专业具有全国影响力的相关大赛国家级大赛一等奖2项，省级大赛一等奖5项，其他奖项若干。成功承办国内高水平的专业技能大赛1次。通过参与国内外技能大赛，提升学生职业技能与就业竞争力。

##### **2. 深化校企合作，进行专业特色教学**

为推进人才培养模式创新，深化教育教学改革，培养适应动漫行业需求的高素质技能型人才，与校企合作单位进行深度合作，开设特色班 2 个，按专业方向进行特色培养。开发制作动画项目 4 个，专职教师与企业技术人员共同担任指导教师进行指导，学生全程参与项目制作的过程。动漫设计与制作专业特色班的管理流程如图 3-4 所示。

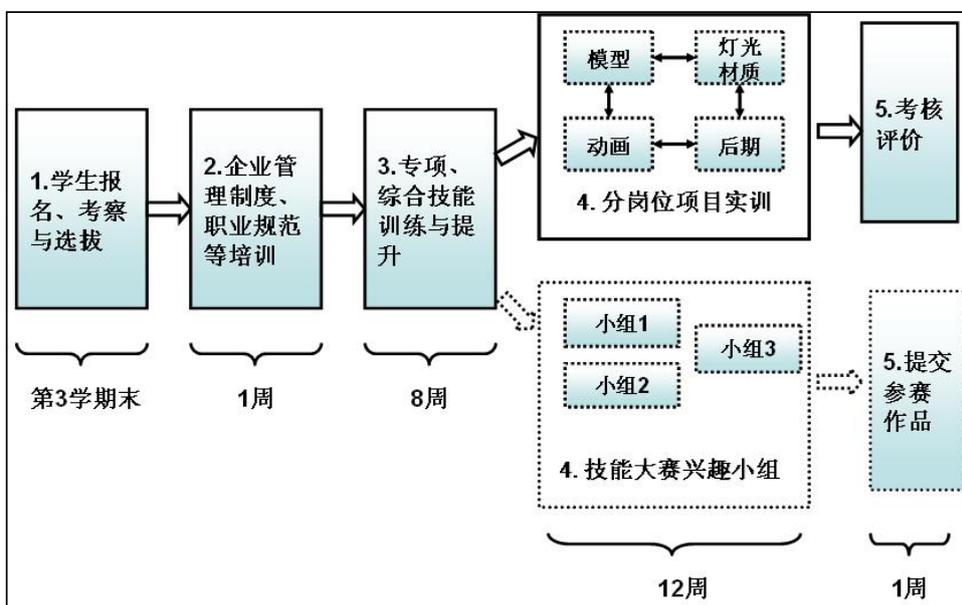


图 3-4 动漫设计与制作专业特色班的管理流程图

### 3. 举办专业交流与课外活动，参与真实项目制作，拓宽人才成长途径

每个学生每学期至少参加一次专业交流活动，将学习中的经验与其他同学进行交流和分享，通过开展讲座、研讨会、选修课等，推动研究型及实用型学习活动的开展，培养学生的学习兴趣及创新意识。组建各类社团、兴趣小组等，开展丰富多彩的课外活动，每个学生至少选修 2 门选修课程，至少参加一个学生社团，培养学生的团队合作意识，增加学生的社会阅历，拓宽学生成长途径。建立师生创业团队，参与真实项目制作，提高学生就业竞争力和发展潜力。

### 4. 推进实践教学改革，建设“校中厂”、“厂中校”实践教学基地

通过师生创办创新工作室，与企业共建研究所、共同开发项目等校企合作手段，按照动漫产业需求改进完善校内实训室，创建新实验实训室，校企共建校内实践基地，推进“校中厂”实践教学改革。

在深度校企合作的基础上，与 4 家优秀动漫公司达成合作协议，把教室搬到企业，在企业内部建立集教学、培训、实习为一体的实践教学基地。在教学方案设计、师资配备、学生管理、实习安全保障等方面校企密切合作，在真实的岗位训练、职场氛围和企业文化中提高教学效果。学生从第 5 学期开始，轮流到教学实践基地学习锻炼，将课堂建到生产一线，使课堂与工作环境实现零距离，实现“厂中校”建设。

删除的内容[A]: - 28 -

新（扩）建7个校内实训室。其中，新建实训室5个：虚拟实境实训室1个，数字媒体实训室1个，影音编辑实训室1个，Flash动画实训室1个，无纸动画实训室1个。扩建实训室2个，三维动画综合实训室1个，二维动画实训室1个。扩建实训室的建设内容和功能见表3-2，新建实训室的建设内容和功能见表3-3，实训室采购设备计划见表3-4，实训室实训耗材补贴计划见表3-5。

**表 3-2 校内扩建实训室情况一览表**

序号	实训室名称	实训项目	针对课程	主要设备功能
1	(扩建)三维动画综合实训室	三维建模、三维动画、三维项目综合实训	Maya 动画设计与制作、3dsmax 动画设计、影视后期处理	三维动画的制作、集群渲染等；
2	(扩建)二维动画实训室	平面设计、二维动画项目综合实训	图形图像处理、Flash 动画制作	手绘板完成动画线稿设计、原画的上色等；数码相机完成各种媒体素材的采集工作；彩色激光打印机输出设计作品的效果图。

**表 3-3 校内新建实训室情况一览表**

序号	实训室名称	实训项目	针对课程	主要设备功能
1	虚拟实境实训室	3D 建模、虚拟现实、场景漫游、游戏设计等	三维动画建模、虚拟仿真、游戏制作等	虚拟仿真、游戏设计的教学
2	数字媒体实训室	网页美工设计、网络动画、数位艺术创意、媒体视觉形象、广告设计与制作、视觉传达设计等	图形图像处理、网页界面艺术设计、网页开发制作、平面版式设计、网络编辑、网络媒体交互设计、广告设计与制作等	数码相机完成各种媒体素材的采集工作；小型激光打印机完成设计作品的打印
3	影音编辑实训室	视音频采集、动画配音、影视动画后期剪辑等	非线性编辑、影视后期处理、视音频采集与编辑等	非线性编辑系统完成影视动画后期的剪辑工作、调音台完成动画配音
4	Flash 动画实训室	原画设计、动画分镜设计、Flash 动画制作、传统二维动画制作等	Flash 动画制作、分镜头脚本设计、原画设计、二维动画设计等	手绘板完成原画设定、角色动作的设计、动画上色等
5	无纸动画实训室	原画绘制、中间画绘制、动画绘制、无纸分镜的制作等	动画运动规律、分镜头脚本设计、原画设计、二维动画设计等	完成无纸动画的原画、动画制作，无纸分镜的制作及后期合成等

**表 3-4 实训室设备及资金计划表**

删除的内容[A]: - 28 -

序号	实训室名称	主要设备名称	单位	数量	总价(万元)	建设年度
1	(扩建)三维动画综合实训室	图形工作站	台	30	13.5	2011
		桌椅	套	30	1.5	
		环境布置、布线		1	0.5	
		小计			15.5	
2	(扩建)二维动画实训室	高速扫描仪	台	1	2	2011
		A3彩色激光打印机	台	1	2.1	
		桌椅		10	1	
		立式空调、储物柜	套	1	1	
		画架		5	0.15	
		小计			6.25	
3	虚拟实境实训室	图形工作站	台	50	22.5	2011
		立式空调	台	2	1.2	
		投影仪	台	1	0.8	
		交换机及机柜	套	1	0.6	
		桌椅	套	50	2.5	
		小计			27.6	
4	数字媒体实训室	电脑及配套桌椅	套	50	22.5	2011
		立式空调	台	2	1.2	
		存储用铁橱	台	2	0.1	
		投影仪	台	1	0.8	
		交换机	台	3	0.6	
		交换机柜	台	1	0.05	
		桌椅	套	50	2.5	
小计			27.75			
5	影音编辑实训室	非线性编辑系统	套	1	4	2012
		专用工作台、椅	套	5	1	
		音频采集系统 (软硬设备和环境搭建)	套	1	3	
		图形工作站及配套桌椅	台	5	2.5	
		立式空调	台	2	1.2	
		数码摄像机	台	1	11	
		实训室装饰、布线等	套	1	1	
		小计			23.7	

删除的内容[A]: - 28 -

6	Flash 动画实训室	图形工作站	套	60	30	2012
		立式空调	台	2	1.2	
		交换机及机柜	套	1	0.2	
		环境布置、布线等		1	0.5	
		桌椅	套	60	6	
		小计			37.9	
7	无纸动画实训室	无纸动画制作系统	套	5	5	2012
		无纸分镜制作系统	套	2	2	
		手绘板	个	20	4	
		图形工作站	台	50	22.5	
		立式空调	台	2	1.2	
		交换机及机柜	套	1	0.2	
		桌椅	套	50	2.5	
		小计			37.4	

表 3-5 实训室实训耗材补贴计划表

序号	实训室名称	实训耗材补贴 (万元)
1	三维动画综合实训室	0
2	二维动画实训室	3
3	无纸动画实训室	2
4	数字媒体实训室	3
5	影音编辑实训室	0
6	Flash 动画实训室	0
7	虚拟实境实训室	0
<b>合 计</b>		<b>8</b>

加强校企合作，新增校外实训基地（厂中校）3 个，使校外实训基地总数达 15 个；加强学生顶岗实习管理及考核，半年以上顶岗实习人数达 100%，学生在合作企业就业人数达 30%；探索“订单式”人才培养模式，与企业充分合作，利用企业先进理念、技术、人员等资源，校企共同完成学生教育和管理工作的；

实训基地内涵建设与完善。完善实训室管理制度，使校内实训室的运行管理标准化、规

删除的内容[A]: - 28 -

范化、企业化；提高教师服务校外实训基地的能力，按照“双赢共管”的原则，探索校外实训基地的管理机制和体制。拓展服务领域，强化服务功能；建设实践性、职业性和开放性的校内实训基地。完善和强化其为人才培养提供教学服务、为企业提供应用技术服务、为行业提供职业技能鉴定服务、为社会提供职业培训服务等功能。

#### 5. 发挥职业教育在终身教育中的积极作用

从单纯满足职业技能的培养走向培养学生持续发展的能力，注重学生个体可持续发展能力的培养，提高学生方法能力、专业能力、社会能力等构成的综合职业能力，把基础理论教育与实际技术教育相结合，把基本理论与基本技能相结合，把职业资格证书培训纳入教学计划，让学生主动发展，探讨终身教育理念下高等职业教育的人才培养模式，探讨与终生教育相适应的灵活开放式的校企合作办学模式。

#### （五）开展多种形式的培训和技术服务，提高专业的辐射能力，提升专业服务作用

##### 1. 推进校企合作，强化行业指导

在产学研结合的理念下，成立集教育、科研、产业三位一体的动漫专业应用研发中心，提高教师科研和技术服务能力。建立与完善研发中心管理和运行机制，与公司签订合作研发协议，开展产学研合作项目 2 项，设立 1 家企业冠名奖学金，校企合作申报课题 2 项。

充分依靠行业主管部门和行业协会，在行业人才预测规划、人才标准制定、教学资源建设、教育教学改革指导、人才培养质量评价认证等方面发挥其指导作用，使人才培养与国家经济社会发展的实际需求相吻合，更好地为加快经济社会发展方式转变服务。与文化局、广电局、科技局、动漫协会等单位充分沟通，邀请行业专家来我院进行交流指导 3 次。

##### （1）建设应用研发中心，推进产学研合作，提高教师科研和技术服务能力

根据地方动漫产业发展需要，与淄博安信、深圳中视典、北京十月燕城数码等公司深度合作，共同开展应用研究和技术项目研发，带动区域经济，创造社会效益。参与研发中心项目的专兼职教师要承担教学任务，把项目带到课堂，融“课程、知识点、项目设计”于一体，探索“以项目带动教学、以项目检验教学”的工学结合新模式，让学生在项目中学习，在实战中磨练，在应用中提高。结合产业发展、地方区域经济、动漫教育及研发项目和技术，鼓励教师积极进行课题研究，将实践转化为理论，不断提升教科研水平，更好地服务教学、服务社会。

（2）邀请行业专家指导教学，建立沟通机制，使人才培养与国家经济社会发展的实际需求相吻合。邀请淄博广电局、淄博动漫艺术家协会、上海美术制片厂等单位专家来我院进行学术交流，举办讲座 3 次。邀请行业专家参与课程标准制定，指导教学资源库建设。

紧紧围绕淄博市“加快培育创意产业市场主体”、“大力发展文化产业”、“创意淄博”的发展战略，基于区域经济社会对动漫技能人才的需求，调整和优化我院动漫专业结构布局。以校企合作为途径，广泛征求企业及用人单位意见，建设与完善动漫专业群，专业布局进一步趋于合理。

删除的内容[A]: - 28 -

## 2. 开展形式多样社会服务，提升社会服务能力

依托校企合作，以人才输送、技术支持、项目开发、咨询服务、职业鉴定、职业能力培训、资源共享等方式开展社会服务。在两年内完成技术支持、项目开发、职业鉴定等服务项目收入达到 20 万元，职业鉴定、职业能力培训达到 800 人次。具体措施如下：

(1) 与行业内企业构建订单式学生培养体系，向企业输送符合行业标准的合格人才。

(2) 组织师生成立三维动画、传统二维动画、Flash 动画、虚拟现实等多个项目研发小组，与相关企业合作为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务，承接各种开发项目。

(3) 依托建立的各种技能认证中心（如：NACG 数字艺术人才培养中心、人社部国家动漫设计与制作能力测评中心等），与继续教育学院及相关企业合作，对全市各高校学生、社会行业人员进行职业技能认证及职业能力培训，两年内培训人数达到 800 人次。

(4) 与淄博市中小企业局合作，开放系部的优质实训资源（三维运动捕捉实训室、定格动画实训室、虚拟现实研究所等），为淄博市的中小动漫企业提供专业设备，减轻企业在设备上的投入，增强中小企业的行业竞争力。

## 3. 建设特色专业文化体系，提升专业内涵

通过参观学习企业及国内外职业院校先进的文化建设经验，结合区域及行业特点，挖掘专业精神文化、专业环境文化、专业制度文化和专业行动文化的内涵，制定专业文化建设规划方案，通过有效的途径和方法组织实施，建设动漫设计与制作专业文化，提高专业内涵。

（具体见表 3-6）

表 3-6 专业文化建设具体内容

内 容	建 设 内 容
专业精神文化	(1) 调研历史文化、企业文化，挖掘专业文化内涵；(2) 制定专业文化建设实施方案。
专业环境文化	(1) 教室文化建设；(2) 宿舍文化建设；(3) 实训室文化建设；(4) 走廊文化建设；(5) 办公室文化建设。
专业制度文化	(1) 搭建师生管理的平台，开通民主管理的渠道，创建和谐的管理环境；(2) 制定专业建设方面的制度文件；(3) 建立师生参与专业建设的支持和保障机制；(4) 建立师生参与专业建设的激励和评价机制。
专业行动文化	(1) 建立实现师生互动交流的网络平台；(2) 组建文化建设研究团队，进行专业文化建设研究；(3) 搭建文化建设活动平台，让师生通过活动提升理念，陶冶情操，发展特长，全面发展。

## 四、改革举措

### （一）解决的关键问题

#### 1. 专业方向凝练与师资队伍建设

删除的内容[A]: - 28 -

从区域经济发展出发，结合企业岗位需求，凝练动漫专业方向，并进行相应的师资队伍建设，是当前动漫设计与制作专业发展急需解决的问题。

## 2. 课程体系建设

进行课程体系建设，解决课程设置不合理、课程体系“广而散”、课程内容陈旧，不能满足培养应用技能型人才的需要、不能动态调整来适应专业发展新需要等问题，是动漫设计与制作专业建设要解决的关键问题。

## 3. 人才培养模式

展开应用技能型人才培养模式研究，解决培养计划不完善、不规范，教学方法和教学手段不适应专业发展新需要，实践性教学环节比较薄弱，培养学生的动手能力不够等问题。

## （二）采取的主要方法

### 1. 凝练专业发展方向，优化教师队伍结构，打造校企互动的专业教学团队

分析动漫相关产业发展趋势，到企业及院校深入调研，借鉴学习先进国家动漫专业的办学经验，凝练并设置合理的专业方向。根据专业发展需要，分批次安排专业教师外出学习，引进一些具有高学历和高职称的专业技术人员充实专业师资队伍，从行业、企业等聘请一些具有丰富实践经验和相当理论水平技术人员担任兼职教师。通过培养专业带头人、青年骨干教师，形成一只业务水平高、专业建设能力强、团队精神强、富有活力的教学梯队。

建立一支专任教师与来自行业企业第一线的兼职教师相结合、素质优良、相对稳定、结构合理、团结协作的“双师”结构教师团队，将每位老师组织在一个团队中，既有分工协作，又有交叉互补，使其充分发挥主观能动性和创新能力。同时根据动漫专业的综合性和交叉性特点，教师队伍要适应课程改革的需要，力争形成基础课程主要由专任教师完成，实践技能课程主要由具有相应高技能水平的兼职教师完成的机制。

### 2. 优化以职业能力为导向的课程体系，修订专业课程标准

调研动漫专业的核心能力，构建核心课程，设计“专而精”的课程体系。打破一门课只由一个老师讲授的传统模式，围绕核心课程设计“课程群”，构建以职业岗位、职业能力为本位的专业课程体系。通过广泛社会调研，明确专业职业岗位（群）和准确定位专业人才培养目标，把素质和能力贯穿人才培养全程。系统设计基于“任务驱动、项目导向”的专业课程教学模式，结合专业特点重点推进“基于工作过程导向”“技能模块化”等多元课程体系的构建，使课程体系彰显“工学结合、校企合作”理念，同时强化基础课和实践课的建设，加大选修课的比例。

### 3. 创新“四阶段三融合”人才培养模式，推进校企对接

按照专业与产业对接、课程与岗位对接的思想，紧扣“校企深度融合，工学结合”这个核心，结合本专业及合作企业特点，以职业岗位的能力要求为依据、以职业岗位的真实工作为基础，进一步探索和完善有地方特点、专业特色的人才培养模式。根据企业岗位的工作

删除的内容[A]: - 28 -

需求探索跨学期、分段式的“专业课程群”人才培养形式。建立“一个专业、多个方向”的柔性化人才培养模式，有效融入“一技之长”的培养，在“专业”中划“专业”。在教师的引导下，由学生依个人兴趣选定自己的主攻方向，形成专业内分组培养的模式。

重视校企联合培养，在企业建立教学实习基地，校企联合成立应用研发中心，加强校内实训室建设，注重培养学生的动手能力和创新能力。注重学生在教学过程中的主体作用，遵循“以学生为中心”的教学理念，立足核心课程，积极探索科学的教学方法，校企共建教学资源库，注重启发式、开放式教学，促进学生创新能力和综合素质的全面发展。

## 五、绩效考核指标

动漫设计与制作专业建设绩效考核指标见表 5-1。

表 5-1 专业建设绩效考核指标

建设任务	建设内容	绩效考核指标
创新人才培养模式	探索“四阶段三结合”的人才培养模式	1. 动漫专业人才需求及人才培养规格调研报告 1 份； 2. 人才培养模式专业指导委员会论证会会议纪要 1 份； 3. 人才培养方案 1 份； 4. 撰写发表人才培养模式方面论文 1 篇； 5. 人才培养模式研究与实践课题 1 项。
	探索中高职衔接培养体系，完善人才培养模式	1. 中高职衔接人才培养方案研讨会 1 次； 2. 中高职对接的人才培养方案 1 份； 3. 高职对中职课程学习情况的认定评价体系 1 份； 4. 中高职衔接的课程体系建设方案 1 份； 5. 撰写发表中高职衔接培养体系研究论文 1 篇。
	与企业开展“订单式”人才培养	1. “订单式”人才培养方案 1 份； 2. 组建 2 个“订单式”培养班； 3. “订单式”培养课程体系、授课计划及考核方式各 1 份。
	实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式	1. “任务驱动、项目导向”教学模式实施方案 1 份； 2. 教学模式典型案例 2 个；
	改革和完善课程考核方式	1. 专业素养与职业素养双考核方案 1 份； 2. 课程学习效果多方评价机制实施方案 1 份； 3. 学生校外实习实训考核方案 1 份； 4. 毕业生参加职业资格认证考试。
	实施第三方评价	1. 利用学院 CRP 系统、邮箱、QQ、网络教学综合平台等方式实施在校生评价，形成数据分析报告 1 份； 2. 组织学生家长问卷调查，撰写调查分析报告 1 份； 3. 成立毕业生、用人单位、行业主管部门跟踪服务项目组，撰写跟踪调查报告 1 份； 4. 分析 2012、2013 年度麦可思公司对毕业生的调研报告，完成动漫设计与制作专业毕业生调研分析数据报告 1 份。
建设完善课程体系	构建“能力+单元+环	1. 课程体系建设研讨会 1 次，形成动漫设计与制作专业课程体系建

删除的内容[A]: - 28 -

	节”的模块化课程体系	<p>设会议纪要；</p> <p>2.“能力+单元+环节”的模块化课程体系建设方案1份，确定课程单元、课程名称、教学目标与标准、教学内容、实验实训方式等内容；</p> <p>3.撰写动漫专业课程体系研究论文1篇；</p>
	核心课程建设	<p>1.与企业、行业联合组建建设团队，开发《分镜头脚本设计》《动画造型》《原动画创作》《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》6门专业核心课程；</p> <p>2.申报并建设1个省级精品课程群；</p> <p>3.编写出版6门核心课程特色教材。</p>
	教学资源库平台建设	<p>1.教学资源库平台建设方案1个；</p> <p>2.教学资源库平台系统总体设计方案1份；</p> <p>3.建设本专业教学资源库管理平台及精品课程子平台；</p> <p>4.教学资源库平台运行测试报告；</p> <p>5.教学资源库管理平台与资源库运行使用报告。</p>
	专业级教学资源建设	<p>1.制定专业级教学资源库建设计划和实施方案1个；</p> <p>2.建设专业资源子库包含行业标准、职业能力标准、专业建设标准、人才培养方案、课程体系、课程标准等；</p> <p>3.建设专业介绍、说专业、专业调研报告、人才培养方案等专业级教学资源。</p>
	课程级教学资源建设	<p>1.完成6门优质核心课程的课程标准、课程设计、教学设计、教学课件、教案、试题库的编写；</p> <p>2.制定6门核心课程的考核评价实施方案；</p> <p>3.完成6门核心课程的教学视频、教学案例等素材的确定与收集工作；</p> <p>4.收集《分镜头脚本设计》、《原动画创作》、《动画造型设计》3门核心课程的企业生产案例各4个；</p> <p>5.制作完成核心课程虚拟实训案例各4个。</p>
	素材级教学资源建设	建设6门优质核心课程素材资源。（包括图片素材、视频素材、动画素材、虚拟实训素材、企业案例素材、课件素材、习题素材等）。
教学团队与师资队伍建设	专业带头人培养	<p>1.每年2次到国内外职业教育先进地区学习交流；</p> <p>2.制定专业教学资源库建设方案并组织实施；</p> <p>3.主持并组织完成专业建设的各项内容；</p> <p>4.主编工学结合教材1部，参编2部；</p> <p>5.承担院、市级以上技术开发项目1个；</p> <p>6.主持1项省级以上教研或科研项目；</p> <p>7.发表省级以上论文3篇；</p> <p>8.1名教师入选省级教学名师。</p>
	骨干教师培养	<p>1.培养6名骨干教师，每人每年参加1次师资培训；</p> <p>2.完成6门课程教学资源建设；</p> <p>3.主编或参编工学结合教材6部；</p> <p>4.主持或参与3项省级以上教研或科研项目；</p> <p>5.发表论文6篇；</p>

删除的内容[A]: - 28 -

		6.参加6次学术交流研究活动或专业培训; 7.每人每年在企业实践锻炼1个月;
	“双师”素质教师队伍建设	1.4名教师参加国家级职业资格证书培训考试; 2.4名教师取得国家级职业资格证书; 3.4名教师到企业实践锻炼1个月/人; 4.4名教师参与核心课程、教材、教学资源库、实训指导等工作。
	人文素养课程师资队伍建设	1.每年参与人才培养方案研讨与制定工作1次; 2.每学期参加教研活动3次,提供记录材料; 3.为学生举办讲座2次; 4.2名教师参与教学资源库建设。
	兼职教师队伍建设	1.新聘10名兼职教师; 2.建立兼职教师人才库; 3.对兼职教师考核材料。
实践教学体系建设	教师、学生参加技能大赛	1.组织师生参加技能大赛,获得国家级大赛一等奖2项,省级大赛一等奖5项; 2.承办国内高水平技能大赛1次。
	专业特色班教学	1.特色班人才培养方案1份; 2.开设2个特色班,实行小班制学习; 3.开发制作动画项目2个。
	专业交流及课外活动	1.组建各类社团、兴趣小组等,开展与专业相关的课外活动2次; 2.师生共建项目团队1个,参与真实项目制作。
	校内实训基地建设	1.扩建2个实训室,新建5个实训室; 2.实训室使用和管理制度; 3.实训指导教师的培训,实训指导教师的计划、总结和相关材料;
	校外实训基地建设	1.建设4个校外实习基地,达成合作协议; 2.学生第5学期到实践基地实习。
	实训基地内涵建设	1.实训室管理制度、社会培训与鉴定、技术服务管理办法; 2.校企双方合作建设、共同管理的校外实训基地管理机制; 3.校外实训基地管理办法; 4.实训室文化建设方案及实施。
提升专业服务能力	校企合作强化行业指导	1.与企业联合成立应用研发中心1个; 2.与公司签订合作研发协议,开展产学研合作项目3项; 3.设立1家企业冠名奖学金; 4.邀请企业专家进行文化创意讲座2次; 5.与企业联合申报课题1项。
	开展社会服务,提升社会服务能力	1.成立三维动画、传统二维动画、Flash动画、虚拟现实等多个项目研发小组; 2.与相关企业合作为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务; 3.开展高校学生、社会行业人员培训,培训人数达到800人次; 4.与淄博市中小企业局合作,开放系部的优质实训资源(三维运动捕捉实训室、定格动画实训室、虚拟现实研究所等)。
	专业文化建设	1.专业文化建设实施方案1份;

删除的内容[A]: - 28 -

		2.专业环境文化建设（包括教室文化建设，宿舍文化建设，实训室文化建设，走廊文化建设，办公室文化建设）； 3.专业制度文化建设活动，完成规章制度、职业规范、工作守则、道德规范的建设工作； 4.专业行动文化建设活动，建立实现师生互动交流的网络平台，组建文化建设研究团队。
--	--	---

## 六、专业建设预算

动漫设计与制作专业建设资金计划表见表 6-1

动漫设计与制作专业建设资金年度计划表见表 6-2

表 6-1 动漫设计与制作专业建设资金计划表

建设内容	建设经费来源及预算				
	合计 (万元)	申请中央财政 (万元)	地方财政 (来源: _____) <sup>13</sup> (万元)	行业企业 (来源: 深圳中视 典、淄博尚邦) <sup>13</sup> (万元)	其他 (来源: _____) <sup>13</sup> (万元)
总计 (万元)	380	230	100	50	0
创新人才培养模式	36	29	4	3	
建设完善课程体系	65	57	4	4	
教学团队与师资队伍 建设	37.5	24.5	4	9	
实践教学体系建设	225.6	114.5	79.1	32	
提升专业服务能力	15.9	5	8.9	2	

表 6-2 动漫设计与制作专业建设资金年度计划表

金额单位: 万元

建 设 任 务	建设内容	资金预算与实施进度				
		中央财政 (万元)	地方财政 (万元)	行业企业 (万元)	其他 (万元)	合 计

删除的内容[A]: - 28 -

务		2011 年度	2012 年度	小计	2011 年度	2012 年度	小计	2011 年度	2012 年度	小计	2011 年度	2012 年度	小计	
创新人才培养模式	探索“四阶段三结合”的人才培养模式	4	2	6			0			0			0	6
	探索中高职衔接培养体系,完善人才培养模式	1	2	3	2	2	4			0			0	7
	与企业开展“订单式”人才培养	1	1	2			0	1	2	3			0	5
	实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式	3	4	7			0			0			0	7
	改革和完善课程考核方式	1	2	3			0			0			0	3
	实施第三方评价	3	5	8			0			0			0	8
	小计	13	16	29	2	2	4	1	2	3	0	0	0	36
建设完善课程体系	构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系	2	3	5			0			0			0	5
	核心课程建设	3	5	8			0			0			0	8
	教学资源库平台建设	10	15	25			0			0			0	25
	专业级教学资源建设	2	3	5			0			0			0	5
	课程级教学资源建设	3	3	6			0			0			0	6
	素材级教学资源建设	3	5	8	2	2	4	2	2	4			0	16
	小计	23	34	57	2	2	4	2	2	4	0	0	0	65
教学团队与师资队伍	专业带头人培养	4	4	8			0			0			0	8
	骨干教师培养	4	4	8			0	1	2	3			0	11
	“双师”素质教师队伍建设	1	1.5	2.5	1	1	2	1	1	2			0	6.5
	人文素养课师资队伍队伍建设			0	1	1	2			0			0	2
	兼职教师队伍建设	3	3	6			0	2	2	4			0	10
小计	12	12.5	24.5	2	2	4	4	5	9	0	0	0	37.5	

删除的内容[A]: - 28 -

实践教学体系建设	教师、学生参加技能大赛	0	0	0	2	2	4			0			0	4
	专业特色班教学	0	0	0			0	1	1	2			0	2
	专业交流及课外活动			0	1	1	2			0			0	2
	(扩建)三维动画综合实训室	15.5		15.5			0			0			0	15.5
	(扩建)二维动画实训室	6.25		6.25			0			0			0	6.25
	(新建)虚拟实景实训室	27.6		27.6			0			0			0	27.6
	(新建)数字媒体实训室	27.75		27.75			0			0			0	27.75
	(新建)影音编辑实训室			0		23.7	23.7			0			0	23.7
	(新建)Flash动画实训室			0		37.9	37.9			0			0	37.9
	(新建)无纸动画实训室		37.4	37.4			0	5	19	24			0	61.4
	实训耗材补贴		0	0		8	8			0			0	8
	校外实训基地建设			0	1.5	2	3.5	2	2	4			0	7.5
	实训基地内涵建设	0	0	0			0	1	1	2			0	2
	小计	77.1	37.4	114.5	4.5	74.6	79.1	9	23	32	0	0	0	225.6
提升专业服务能力	校企合作强化行业指导			0	1.4	1.5	2.9	1	1	2			0	4.9
	开展社会服务,提升社会服务能力			0	1	1	2			0			0	2
	专业文化建设	2	3	5	2	2	4			0			0	9
	小计	2	3	5	4.4	4.5	8.9	1	1	2	0	0	0	15.9
<b>合计</b>	127.1	102.9	<b>230</b>	14.9	85.1	<b>100</b>	17	33	<b>50</b>	0	0	0	<b>380</b>	

删除的内容[A]: - 28 -

## 七、建设进度

专业名称		动漫设计与制作	建设负责人	尚宗敏
建设内容		2012年10月 (预期目标、验收要点)	2013年10月 (预期目标、验收要点)	
创新人才培养模式	总体建设目标	以区域产业发展对人才的需求为依据,参照动漫行业职业资格标准,根据动漫产业职业岗位的任职能力要求和学生实际,与企业深度融合,探索“四阶段三结合”的人才培养模式,最终实现人才培养与社会需求的零距离对接,完成人才培养模式研究课题1项,论文1篇。与对口中职学校共同探索开发一套系统培养的人才培养模式,探索中、高职教育在人才培养目标、专业内涵、教学设施等方面的延续与衔接。改革和完善课程考核制度,实现学历证书与职业资格证书对接。		
	1.探索“四阶段三结合”的人才培养模式	<p><b>预期目标:</b>明晰人才培养目标,熟悉工学结合、校企合作、顶岗实习的人才培养方式,以动漫项目创意、设计与制作等岗位的职业能力培养为切入点,创新“四阶段三结合”的人才培养模式。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 动漫专业人才需求及人才培养规格调研报告1份;</li> <li>2. 成立专业指导委员会,召开1次人才培养模式研讨会,</li> <li>3. 制订2012级人才培养方案1份;修订2010和2011级人才培养方案各1份;</li> <li>4. 撰写发表人才培养模式方面论文1篇;</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b>完成“四阶段三结合”人才培养模式课题,构建并实施2013级“四阶段三结合”人才培养模式。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 申报人才培养模式研究与实践课题1项;</li> <li>2. 召开1次人才培养模式研讨会,形成修改意见报告1份;</li> <li>3. 修订2012级人才培养方案,制定2013级人才培养方案各1份。</li> </ol>	

	2.探索中高职衔接培养体系,完善人才培养模式	<p><b>预期目标:</b> 探讨中高职专业的衔接、培养目标和规格的衔接、课程体系与教学内容的衔接;探索中高职衔接的系统培养模式。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 召开中高职衔接人才培养方案研讨会 1 次;</li> <li>2. 制订中高职对接的人才培养方案 1 份;</li> <li>3. 制订高职对中职课程学习情况的认定评价体系 1 份;</li> <li>4. 中高职衔接的课程体系建设方案 1 份;</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 完善中高职衔接的系统培养的人才培养模式,制订高职对中职课程学习情况的认定评价体系,完成中职到高职的顺利过渡。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 召开 1 次中高职衔接人才培养方案研讨会,形成修改意见报告 1 份;</li> <li>2. 中高职衔接的课程体系建设修订方案 1 份;</li> <li>3. 撰写发表中高职衔接培养体系研究论文 1 篇。</li> </ol>
	3.与企业开展“订单式”人才培养	<p><b>预期目标:</b> 改革传统的办学模式,校企合作开展“订单式”人才培养,构建基于生产过程的课程体系。模拟企业的真实工作环境,改革相应的教学模式。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.企业深度参与制订“订单式”人才培养方案 1 份;</li> <li>2.与企业进行“订单式”培养班探讨,达成合作协议 1 份;</li> <li>3.面向 2012 级新生及其他在校生,组建 1 个“订单式”培养班;</li> <li>4.“订单式”培养课程体系、授课计划及考核方式各 1 份。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 改革传统的办学模式,校企合作开展“订单式”人才培养,构建基于生产过程的课程体系。模拟企业的真实工作环境,改革相应的教学模式。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.“订单式”人才培养修订方案 1 份;</li> <li>2.继续与企业进行“订单式”培养班探讨,达成合作协议 1 份;</li> <li>3.组建 2 个“订单式”培养班;</li> <li>4.“订单式”培养课程体系、授课计划及考核方式修订各 1 份。</li> </ol>

	4.实施“任务驱动、项目导向”的课程教学模式	<p><b>预期目标:</b></p> <p>以工作任务驱动教学内容的组织实施,以企业相关项目作为实施导向,实施“任务驱动、项目导向”教学模式,推进教学方法与手段的改革。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 制订“任务驱动、项目导向”教学模式实施方案 1 份;</li> <li>2. 教学模式典型案例 1 个;</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>以工作任务驱动教学内容的组织实施,以企业相关项目作为实施导向,实施“任务驱动、项目导向”教学模式,推进教学方法与手段的改革。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. “任务驱动、项目导向”教学模式实施修订方案 1 份;</li> <li>2. 教学模式典型案例 2 个;</li> </ol>
	5.改革和完善课程考核方式	<p><b>预期目标:</b></p> <p>建立专业素养与职业素养双考核机制,建立课程学习效果多方评价机制,完善学生校外实习实训考核制度。学生获取 Adobe、Autodesk、人力资源和社会保障部、NACG 等具有国际国内影响力的职业资格认证,毕业生获取率达 100%。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 专业素养与职业素养双考核方案 1 份;</li> <li>2. 课程学习效果多方评价机制实施方案 1 份;</li> <li>3. 学生校外实习实训考核方案 1 份;</li> <li>4. 组织 2012 届毕业生参加职业资格认证考试。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>建立专业素养与职业素养双考核机制,建立课程学习效果多方评价机制,完善学生校外实习实训考核制度。学生获取 Adobe、Autodesk、人力资源和社会保障部、NACG 等具有国际国内影响力的职业资格认证,毕业生获取率达 100%。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 专业素养与职业素养双考核修订方案 1 份;</li> <li>2. 课程学习效果多方评价机制实施修订方案 1 份;</li> <li>3. 学生校外实习实训考核修订方案 1 份;</li> <li>4. 组织 2013 届毕业生参加职业资格认证考试。</li> </ol>

	6.实施第三方评价	<p><b>预期目标:</b></p> <p>建立在校生及学生家长的评价体系;采用走访、发放调研问卷等形式,进行毕业生、用人单位、行业主管部门的跟踪调研,根据调研问卷进行分析,形成数据分析报告;根据麦可思公司提供的毕业生调研数据报告,认真分析诊断,总结毕业生调研分析数据报告,指导人才培养的各种工作创新、改革和改进,达到毕业生正式就业率达 80%,初次就业率达 99%,毕业生满意率 93%,企业各项指标满意率 92%。在校生满意率达 91%,家长满意率达 92%。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用学院 CRP 系统、邮箱、QQ、网络教学综合平台等方式实施在校生评价,形成数据分析报告 1 份;</li> <li>2. 组织学生家长问卷调查,撰写调查分析报告 1 份;</li> <li>3. 成立毕业生、用人单位、行业主管部门跟踪服务项目组,撰写跟踪调查报告 1 份;</li> <li>4. 分析 2012 年度麦可思公司对毕业生的调研报告,完成动漫设计与制作专业毕业生调研分析数据报告 1 份。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>建立在校生及学生家长的评价体系;采用走访、发放调研问卷等形式,进行毕业生、用人单位、行业主管部门的跟踪调研,根据调研问卷进行分析,形成数据分析报告;根据麦可思公司提供的毕业生调研数据报告,认真分析诊断,总结毕业生调研分析数据报告,指导人才培养的各种工作创新、改革和改进,达到毕业生正式就业率达 80%,初次就业率达 99%,毕业生满意率 93%,企业各项指标满意率 92%。在校生满意率达 91%,家长满意率达 92%。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用学院 CRP 系统、邮箱、QQ、网络教学综合平台等方式实施在校生评价,形成数据分析报告 1 份;</li> <li>2. 组织学生家长问卷调查,撰写调查分析报告 1 份;</li> <li>3. 成立毕业生、用人单位、行业主管部门跟踪服务项目组,撰写报告 1 份;</li> <li>4. 分析 2013 年度麦可思公司对毕业生的调研报告,完成动漫设计与制作专业毕业生调研分析数据报告 1 份。</li> </ol>
--	-----------	--	--

删除的内容[A]: - 28 -

建设内容		2012年10月 (预期目标、验收要点)	2013年10月 (预期目标、验收要点)
建设完善课程体系	总体建设目标	结合动漫设计与制作专业与职业教育的实际，通过研究职业岗位，分析典型工作任务，提炼本专业需要掌握的知识、能力和素质，构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系，撰写课程体系建设论文1篇，开发建设6门优质核心课程和1个省级精品课程群。完成优质核心课程的特色教材建设，构建基于核心课程的教学资源库，其中包括教学资源库平台，专业级、课程级和素材级教学资源库，共享优质教学资源，进行课程优化整合。	
	1.构建“能力+单元+环节”的模块化课程体系	<b>预期目标：</b> 通过岗位调研，分析岗位能力所对应的教学领域，完成专业课程开发；形成模块化课程体系。 <b>验收要点：</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 召开课程体系建设研讨会1次，形成动漫设计与制作专业课程体系会议纪要1份；</li> <li>2. “能力+单元+环节”的模块化课程体系建设方案1份，确定课程单元、课程名称、教学目标与标准、教学内容、实验实训方式等内容；</li> </ol>	<b>预期目标：</b> 完善并推广模块化课程体系，修订课程相关内容；完成1项相关课题研究；学生对课程形式、教学模式满意度达到90%。 <b>验收要点：</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 召开1次课程体系建设方案研讨会，形成修改意见；</li> <li>2. 撰写动漫专业课程体系研究论文1篇；</li> </ol>
	2.核心课程建设	<b>预期目标：</b> 组建专业教学团队，进行企业调研，校企合作共同建设6门优质核心课程，按照省级精品课程要求建设1门精品课程群，编写6门相关教材。 <b>验收要点：</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 与企业、行业联合组建建设团队，开发《分镜头脚本设计》《动画造型》《原动画创作》《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》6门专业核心课程；</li> <li>2. 按照省级精品课程建设要求建设1个精品课程群；</li> <li>3. 6门优质核心课程特色教材撰写。</li> </ol>	<b>预期目标：</b> 完善6门优质核心课程建设，修订相关课程标准，申报与建设1门省级精品课程群。 <b>验收要点：</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建设团队进行研讨，修订完善6门核心课程建设；</li> <li>2. 申报并建设1个省级精品课程群；</li> <li>3. 修订出版6门核心课程特色教材。</li> </ol>

删除的内容[A]: - 28 -

3.教学资源库平台建设	<p><b>预期目标：</b>动漫设计与制作专业教学资源库顶层设计，平台规划与建设，建设精品课程子平台、系统管理子平台。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 成立由企业专家、软件开发人员与专职教师组成的专业资源库建设团队，完成教学资源库调研工作，制订教学资源库平台建设方案 1 个；</li> <li>2. 教学资源库平台系统总体设计方案 1 份；</li> <li>3. 建设本专业教学资源库管理平台及精品课程子平台；</li> <li>4. 建设系统管理子平台，完成对专业教学资源、课程资源和素材资源的分类整理、存储、上传和更新，进行数据库的安全管理和维护等工作。</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>继续建设与完善动漫设计与制作专业教学资源库平台及子平台。对资源库进行试运行和资源库测试，收集问题与建议，持续改进，确保资源库的建设质量。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 继续进行教学资源库平台开发；</li> <li>2. 完成对专业教学资源、课程资源和素材资源的分类整理、存储、上传和更新，进行数据库的安全管理和维护等工作；</li> <li>3. 继续建设完善系统管理子平台；</li> <li>4. 教学资源库平台运行测试报告；</li> <li>5. 教学资源库管理平台与资源库运行使用报告。</li> </ol>
4.专业级教学资源建设	<p><b>预期目标：</b>建设包含专业介绍、专业调研、专业人才培养、专业新技术、专业发展方向等专业全方位资源的专业级教学资源。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 制定专业级教学资源库建设计划和实施方案 1 个；</li> <li>2. 建设专业资源子库包含行业标准、职业能力标准、专业建设标准、人才培养方案、课程体系、课程标准等；</li> <li>3. 建设专业介绍、说专业、专业调研报告、人才培养方案等专业级教学资源。</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>修改完善专业级教学资源库。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完善专业级教学资源库建设(包含行业标准、职业能力标准、专业建设标准、人才培养方案、课程体系、课程标准等)；</li> <li>2. 更新完善专业介绍、说专业、专业调研报告、人才培养方案等专业级教学资源。</li> </ol>

删除的内容[A]: - 28 -

5.课程级教学资源建设	<p><b>预期目标:</b> 建设 6 门优质核心课程的课程级教学资源, 为用户提供“做中学”教学模式改革的实际案例及其操作方法, 用现代信息技术改造传统教学模式, 共享优质教学资源, 进行课程优化整合。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成《分镜头脚本设计》、《原动画创作》、《动画造型设计》3 门优质核心课程的课程标准、课程设计、教学设计、教学课件、教案、试题库的编写;</li> <li>2. 制定 3 门核心课程的考核评价实施方案;</li> <li>3. 完成 3 门核心课程的教学视频、教学案例等素材的确定与收集工作。</li> <li>4. 收集《分镜头脚本设计》、《原动画创作》、《动画造型设计》3 门核心课程的企业生产案例各 2 个;</li> <li>5. 制作完成核心课程虚拟实训案例各 2 个。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 完成 6 门核心课程的课程级教学资源建设, 为用户提供“做中学”教学模式改革的实际案例及其操作方法, 用现代信息技术改造传统教学模式, 共享优质教学资源, 进行课程优化整合。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》3 门核心课程的课程标准、课程设计、教学设计、教学课件、教案、试题库的编写;</li> <li>2. 制定 3 门核心课程的考核评价实施方案;</li> <li>3. 完成 3 门核心课程的教学视频、教学案例等素材的确定与收集工作;</li> <li>4. 收集《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》3 门核心课程的企业生产案例各 2 个;</li> <li>5. 制作完成核心课程虚拟实训案例各 2 个。</li> </ol>
6.素材级教学资源建设	<p><b>预期目标:</b> 建设涵盖国家/行业标准、满足企业生产、课程学习、专业培训、专业建设的资源, 建设 3 门优质核心课程的素材级教学资源, 收集企业案例, 建设虚拟实训素材等。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建设 3 门优质核心课程《分镜头脚本设计》、《原动画创作》、《动画造型设计》素材资源。(包括图片素材、视频素材、动画素材、虚拟实训素材、企业案例素材、课件素材、习题素材等)。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 新建 3 门优质核心课程素材级教学资源, 收集企业案例, 建设虚拟实训素材等, 为教师二次开发教学资源, 行业企业开发培训资源, 学生自主学习等提供基础性支持。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建设 3 门优质核心课程《二维动画制作》《三维动画制作》《影视后期制作》。(包括图片素材、视频素材、动画素材、虚拟实训素材、企业案例素材、课件素材、习题素材等)</li> </ol>

删除的内容[A]: - 28 -

建设内容		2012年10月 (预期目标、验收要点)	2013年10月 (预期目标、验收要点)
教学团队与 师资队伍建 设	总体建设目标	以校企合作、共建一支由企业技术专家、专业带头人和骨干教师为主的专兼结合的“双师”结构教学团队为目标，通过国内外培训、业务进修、实践锻炼等方法，提高专业教师的教学能力，实践能力和职业素养，提高师资队伍整体水平。培养专业带头人2人，骨干教师6名。到2013年，新聘兼职教师8人，专兼教师比例达到1:1，“双师”素质教师比例达到90%以上。培养1名教师入选省级教学名师。	
	1. 专业带头人培养	<p><b>预期目标：</b>选拔1名具有高级职称、硕士学位、具有三年以上生产工作经历的教师进行培养。通过国内外培训、企业锻炼等方式进行培养，使其能够把握教学改革方向，具有组织教学、培训、科研及实训基地建设任务的能力，带领团队进行人才培养模式改革和课程体系建设，引领专业建设与发展；建设优秀教学团队，引领专业建设。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 选拔1名专业带头人到德国、香港等国家地区学习，返校后进行专题汇报，提交学习培训总结；</li> <li>2. 专业带头人到国内高职师资培训基地培训，会议通知、申报表、学习培训总结，成果或证书；</li> <li>3. 专业带头人承担院、市级以上技术开发项目1个；</li> <li>4. 撰写并发表人才培养模式、课程体系研究论文1篇；</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>对专业带头人继续培养，使其具有先进的职业教育理念、教学开发与管理能力；继续选拔培养1名专业带头人；培养1名省级教学名师；建设省级优秀教学团队。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 选拔1名专业带头人到国内高职师资培训基地培训，会议通知、申报表、学习培训总结，成果或证书；</li> <li>2. 专业带头人到新加坡、日本等国家学习，返校后进行专题汇报，提交学习培训总结；</li> <li>3. 撰写并发表教学研究论文2篇；</li> <li>4. 主持省级以上教研或科研课题1个；</li> <li>5. 1名教师入选省级教学名师。</li> </ol>

	2.骨干教师培养	<p><b>预期目标:</b> 培养3名骨干教师,提高高职教育理论素质和实践能力,承担专业核心课程建设的任务,发挥教学、科研骨干作用,组织引领课程建设。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1名骨干教师到德国、香港等国家,进行人才培养模式和课程体系建设等培训;</li> <li>2. 3名骨干教师到深圳等全国高职高专教育师资培训基地培训,开展课程建设、教学实施等培训;</li> <li>3. 3名骨干教师到企业实践锻炼2个月,企业锻炼审批表、实践锻炼鉴定表、实践锻炼工作总结;</li> <li>4. 3名骨干教师承担优质专业核心课程、精品课程、教学资源库和教材建设任务;</li> <li>5. 骨干教师在省级以上刊物发表论文1-2篇,参与市级以上科研项目1项。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 引进或新培养3名骨干教师,提高高职教育理论素质和实践能力,承担专业核心课程建设任务,发挥教学、科研骨干作用,组织引领课程建设;完成骨干教师培养规划。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1名骨干教师到新加坡、日本等国家,进行人才培养模式和课程体系建设等培训;</li> <li>2. 3名骨干教师到深圳等全国高职高专教育师资培训基地培训,开展课程建设、教学实施等培训材料;</li> <li>3. 3名骨干教师到企业实践锻炼2个月,企业锻炼审批表、实践锻炼鉴定表、实践锻炼工作总结;</li> <li>4. 3名骨干教师承担优质专业核心课程、精品课程、教学资源库和教材建设任务;</li> <li>5. 骨干教师在省级以上刊物发表论文1-2篇,参与省级以上科研项目1项。</li> </ol>
--	----------	---	--

删除的内容[A]: - 28 -

	<p>3. “双师”素质教师队伍建设</p>	<p><b>预期目标：</b>提高教师职业教育能力及实践能力，教师队伍的双师素质得到提升，双师素质教师达 90%。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 选派 2 名教师到国内高职师资培训基地培训，会议通知、申报表、学习培训总结，成果或证书等证明材料；</li> <li>2. 选派 2 名教师到企业实践锻炼 1 个月，企业锻炼审批表、实践锻炼鉴定表、实践锻炼工作总结；</li> <li>3. 2 名教师取得高级职业资格证书；</li> <li>4. 2 名教师参与核心课程建设、教材建设、教学资源库、实训指导等工作。</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>提高教师职业教育能力及实践能力，师资队伍“双师”素质得到提升，双师素质教师达到 90% 以上。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 选派 2 名教师到国内高职师资培训基地培训，会议通知、申报表、学习培训总结，成果或证书等证明材料；</li> <li>2. 选派 2 名教师到企业实践锻炼 1 个月，企业锻炼审批表、实践锻炼鉴定表、实践锻炼工作总结；</li> <li>3. 2 名教师取得高级职业资格证书；</li> <li>4. 2 名教师参与核心课程建设、教材建设、教学资源库、实训指导等工作。</li> </ol>
--	------------------------	--	---

删除的内容[A]: - 28 -

	<p>4.人文素养课师资队伍建设</p>	<p><b>预期目标：</b>人文素养课教师了解掌握本专业培养目标、课程体系及基本专业技能要求，参与本专业人才培养计划制定和实施，学生人文素养和综合素质培养满足就业竞争力和发展潜力发展需要。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 对人文素养课教师进行动漫教育理论、技能基础的培训，提供相关资料；</li> <li>2. 人文素养教师参与人才培养模式、人才培养方案建设工作，对本专业人才培养方案中人文素养课程进行论证、完善；</li> <li>3. 每学期参加教研活动 2 次，提供记录材料；</li> <li>4. 人文素养课教师为学生举办讲座 2 次；</li> <li>5. 2 名教师参与教学资源库建设。</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>人文素养课教师了解掌握本专业培养目标、课程体系及基本专业技能要求，参与本专业人才培养计划制定和实施，学生人文素养和综合素质培养满足就业竞争力和发展潜力发展需要。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 对人文素养课教师进行动漫教育理论、技能基础的培训，提供相关资料；</li> <li>2. 人文素养教师参与人才培养模式、人才培养方案建设工作，对本专业人才培养方案中人文素养课程进行论证、完善；</li> <li>3. 每学期参加教研活动 2 次，提供记录材料；</li> <li>4. 人文素养课教师为学生举办讲座 2 次；</li> <li>5. 2 名教师参与教学资源库建设。</li> </ol>
--	----------------------	---	---

	5. 兼职教师队伍建设	<p><b>预期目标:</b> 新聘请 4 名在行业企业中有专业理论基础的骨干和技术人员为专业兼职教师, 参与课程开发、人才培养方案制订与修改, 承担技能实训课程教学、实习实训指导、毕业设计、论文指导等。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成兼职教师聘用协议书, 兼职教师登记表;</li> <li>2. 兼职教师管理办法;</li> <li>3. 对兼职教师进行教育理论、教学方法培训;</li> <li>4. 提供兼职教师参与教研活动记录材料;</li> <li>5. 提供专业建设指导委员会活动材料;</li> <li>6. 技术专家参与专业建设、为专业教师举办技术讲座;</li> <li>7. 形成兼职教师考核材料。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 新聘请 4 名在行业企业中有专业理论基础的骨干和技术人员为专业兼职教师, 参与课程开发、人才培养方案制订与修改, 承担技能实训课程教学、实习实训指导、毕业设计、论文指导等; 建成兼职教师库; 专、兼职教师比例达到 1: 1。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成兼职教师聘用协议书, 兼职教师登记表;</li> <li>2. 对兼职教师进行教育理论、教学方法培训;</li> <li>3. 提供兼职教师参与教研活动材料;</li> <li>4. 提供专业建设指导委员会活动材料;</li> <li>5. 技术专家参与专业建设、举办技术讲座;</li> <li>6. 形成兼职教师考核材料。</li> </ol>
--	-------------	--	---

建设内容		2012 年 10 月 (预期目标、验收要点)	2013 年 10 月 (预期目标、验收要点)
实践教学体系建设	总体建设目标	<p>以人才培养模式为依据, 加强实践教学、提高教育教学质量。每学期在全系组织教师、学生职业技能竞赛, 组织师生参加国内外技能大赛, 促进师生实践能力的提高, 同时以技能大赛为契机, 通过“以赛促教、以赛促用”的方式, 为教学改革打下坚实基础; 与校企合作单位进行深度合作, 开设特色班 2 个; 专职教师与企业技术人员共同指导, 学生全程参与开发制作动画项目 4 个; 按照动漫产业需求改进完善 2 个校内实训室, 创建 5 个新实验实训室, 校企共建校内实践基地, 推进“校中厂”实践教学改革。加强校企合作, 新增校外实训基地 4 个, 使校外实训基地总数达 15 个; 加强学生顶岗实习管理及考核, 半年以上顶岗实习人数达 100%, 学生在合作企业就业人数达 30%。</p>	

删除的内容[A]: - 28 -

1.教师、学生参加技能大赛		<p><b>预期目标:</b> 学生积极参与“全国三维数字化创新设计大赛”、“山东省大学生动漫创意大赛”、“齐鲁大学生软件设计大赛”等行业内相关大赛, 获取优异的成绩。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 组织全系教师、学生职业技能竞赛各 1 次;</li> <li>2. 组织学生积极参与“全国三维数字化创新设计大赛”、“山东省大学生动漫创意大赛”、“齐鲁大学生软件设计大赛”等行业内相关大赛;</li> <li>3. 获得本专业具有全国影响力的相关大赛国家级大赛一等奖 1 项, 省级大赛一等奖 2 项, 其他奖项若干;</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 继续组织学生积极参与“全国三维数字化创新设计大赛”、“山东省大学生动漫创意大赛”、“齐鲁大学生软件设计大赛”等行业内相关大赛, 获取优异的成绩。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 组织全系教师、学生职业技能竞赛各 1 次;</li> <li>2. 组织学生积极参与“全国三维数字化创新设计大赛”、“山东省大学生动漫创意大赛”、“齐鲁大学生软件设计大赛”等行业内相关大赛;</li> <li>3. 获得本专业具有全国影响力的相关大赛国家级大赛一等奖 1 项, 省级大赛一等奖 3 项, 其他奖项若干;</li> <li>4. 承办国内专业高水平技能大赛比赛 1 次。</li> </ol>
2.专业特色班教学		<p><b>预期目标:</b></p> <p>加强学生的实践动手能力使学生做到“做中学, 学中做”, 体验真实工作氛围, 在完成真实工作任务的过程中, 做到职业能力和职业素质同步培养。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 制定特色班人才培养方案;</li> <li>2. 开设 1 个特色班, 实行小班制学习;</li> <li>3. 开发制作动画项目 2 个。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 加强学生的实践动手能力使学生做到“做中学, 学中做”, 体验真实工作氛围, 在完成真实工作任务的过程中, 做到职业能力和职业素质同步培养。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修订特色班人才培养方案;</li> <li>2. 开设 1 个特色班, 实行小班制学习;</li> <li>3. 开发制作动画项目 2 个。</li> </ol>

	3.专业交流及课外活动	<p><b>预期目标:</b></p> <p>每个学生每学期至少参加一次研讨交流活动，将学习中的经验与其他同学进行交流和分享，通过开展讲座、研讨会、选修课等，推动研究型及实用型学习活动的开展，培养学生的学习兴趣及创新意识。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 组建各类社团、兴趣小组等，开展与专业相关的课外活动 2 次；</li> <li>2. 师生共建项目团队 1 个，参与真实项目制作。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>每个学生每学期至少参加一次研讨交流活动，将学习中的经验与其他同学进行交流和分享，通过开展讲座、研讨会、选修课等，推动研究型及实用型学习活动的开展，培养学生的学习兴趣及创新意识。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 组建各类社团、兴趣小组等，开展与专业相关的课外活动 2 次；</li> <li>2. 师生共建项目团队 1 个，参与真实项目制作。</li> </ol>
--	-------------	--	--

4.校内实训基地建设	<p><b>预期目标:</b> 完善校内实验实训条件, 重点加强校内生产性实训基地建设, 营造职业氛围, 体现化工行业职业特点, 满足专业认知、技能训练与鉴定、生产性实训和职业素质培养的教学需要, 重点扩建三维动画综合、二维动画 2 个实训室, 新建虚拟实境实训室、数字媒体实训室、无纸动画设计实训室 3 个实训室。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成实训室建设论证报告, 形成实训室建设方案;</li> <li>2. 完成实训室设备招标及安装工作;</li> <li>3. 完成新增设备清单和验收报告;</li> <li>4. 完成实训室使用和管理制度建设;</li> <li>5. 完成实训指导教师的培训, 实训指导教师的计划、总结和相关材料;</li> <li>6. 完成专业 240 名学生实训 14400 学时, 实训记录、实训报告。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 继续完善校内实验实训条件, 重点加强校内生产性实训基地建设, 营造职业氛围, 体现化工行业职业特点, 满足专业认知、技能训练与鉴定、生产性实训和职业素质培养的教学需要, 重点新建影音编辑实训室、Flash 动画实训室 2 个实训室。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成实训室设备招标及安装工作;</li> <li>2. 完成新增设备清单和验收报告;</li> <li>3. 完成实训室使用和管理制度建设;</li> <li>4. 完成实训指导教师的培训, 实训指导教师的计划、总结和相关材料;</li> <li>5. 完成专业 240 名学生实训 14400 学时, 实训记录、实训报告。</li> </ol>
5.校外实训基地建设	<p><b>预期目标:</b> 在深度校企合作的基础上, 与 2 家优秀动漫公司达成合作协议, 把教室搬到企业, 在企业内部建立集教学、培训、实习为一体的实践教学基地。使课堂与工作环境实现零距离, 实现“厂中校”建设。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建设 2 个校外实习基地, 达成合作协议;</li> <li>2. 2010 级学生第 5 学期到实践基地实习。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 在深度校企合作的基础上, 与 3 家优秀动漫公司达成合作协议, 把教室搬到企业, 在企业内部建立集教学、培训、实习为一体的实践教学基地。使课堂与工作环境实现零距离, 实现“厂中校”建设。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建设 2 个校外实习基地, 达成合作协议;</li> <li>2. 2011 级学生第 5 学期到实践基地实习。</li> </ol>

	6.实训基地内涵建设	<p><b>预期目标:</b> 加强实训基地管理,规范实训基地的运行管理,创新建立校企双方合作建设、共同管理的校内外实训基地管理机制。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 制定实训室管理制度、社会培训与鉴定、技术服务管理办法;</li> <li>2. 建立校企双方合作建设、共同管理的校外实训基地管理机制;</li> <li>3. 提供校外实训基地管理办法;</li> <li>4. 实训室文化建设方案及实施。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 完善实训基地管理,规范实训基地的运行管理,完善校企双方合作建设、共同管理的校内外实训基地管理机制。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修订完善实训室管理制度、社会培训与鉴定、技术服务管理办法。</li> <li>2. 完善校企双方合作建设、共同管理的校外实训基地管理机制;</li> <li>3. 修订完善校外实训基地管理办法;</li> <li>4. 实训室文化建设方案及实施。</li> </ol>
--	------------	--	--

建设内容		2012年10月 (预期目标、验收要点)	2013年10月 (预期目标、验收要点)
提升专业服务能力	总体建设目标	<p>校企合作,强化行业指导,成立集教育、科研、产业三位一体的动漫专业应用研发中心,提高教师科研和技术服务能力;与公司签订合作研发协议,开展产学研合作项目2项;设立1家企业冠名奖学金;校企合作申报课题2项。与文化局、广电局、科技局、动漫协会等单位充分沟通,邀请行业专家来我院进行交流指导3次。依托校企合作,以人才输送、技术支持、项目开发、咨询服务、职业鉴定、职业能力培训、资源共享等方式开展社会服务。利用学院教学及实训室设备优势,面向企业员工、中高职学生,开展各种技能培训,两年完成800人次培训;组织专业骨干和业内专家,为淄博区域动漫企业提供各项生产与运营管理咨询服务,解决企业的技术及难题,提供相关的技术服务。同时,深化专业文化建设内涵,构建专业文化建设平台,形成专业文化氛围。</p>	

删除的内容[A]: - 28 -

1.校企合作强化行业指导	<p><b>预期目标：</b>成立集教育、科研、产业三位一体的动漫专业应用研发中心，提高教师科研和技术服务能力；与合作公司签订合作研发协议，开展产学研合作项目1项；设立1家企业冠名奖学金。与文化局、广电局、科技局、动漫协会等单位充分沟通，邀请行业专家来我院进行交流指导1次。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 与企业联合成立应用研发中心1个；</li> <li>2. 与合作公司签订合作研发协议，开展产学研合作项目1项；</li> <li>3. 设立1家企业冠名奖学金；</li> <li>4. 邀请企业专家进行文化创意讲座1次，提供讲座内容和情况总结；</li> </ol>	<p><b>预期目标：</b>成立集教育、科研、产业三位一体的动漫专业应用研发中心，提高教师科研和技术服务能力；开展产学研合作项目2项；校企合作申报课题研究1项。与文化局、广电局、科技局、动漫协会等单位充分沟通，邀请行业专家来我院进行交流指导2次。</p> <p><b>验收要点：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 开展产学研合作项目2项；</li> <li>2. 与行业协会联合举办研讨会2次，提供会议研讨课题等材料；</li> <li>3. 与企业联合申报课题1项。</li> </ol>
--------------	---	---

删除的内容[A]: - 28 -

	<p>2.开展社会服务,提升社会服务能力</p>	<p><b>预期目标:</b> 为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务;开展高校学生、社会行业人员培训,培训人数达到400人次,开放系部的优质实训资源,为淄博市的中小动漫企业提供专业设备。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 成立三维动画、传统二维动画、Flash动画、虚拟现实等多个项目研发小组;</li> <li>2. 与相关企业合作为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务;</li> <li>3. 开展高校学生、社会行业人员培训,培训人数达到400人次;</li> <li>4. 与淄博市中小企业局合作,开放系部的优质实训资源(三维运动捕捉实训室、定格动画实训室、虚拟现实研究所等)。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务;开展高校学生、社会行业人员培训,培训人数达到400人次,开放系部的优质实训资源,为淄博市的中小动漫企业提供专业设备。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 与相关企业合作为政府、高校、企业提供技术支持、咨询服务;</li> <li>2. 开展高校学生、社会行业人员培训,培训人数达到400人次;</li> <li>3. 与淄博市中小企业局合作,开放系部的优质实训资源(三维运动捕捉实训室、定格动画实训室、虚拟现实研究所等)。</li> </ol>
--	--------------------------	--	---

删除的内容[A]: - 28 -

	3.专业文化建设	<p><b>预期目标:</b> 初步构建专业文化建设平台, 制定专业文化建设实施方案并组织实施。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 制定专业文化建设实施方案;</li> <li>2. 调研历史文化、企业文化, 挖掘专业文化内涵;</li> <li>3. 开展专业环境文化建设活动(包括教室文化建设, 宿舍文化建设, 实训室文化建设, 走廊文化建设, 办公室文化建设);</li> <li>4. 开展专业制度文化建设活动, 完成规章制度、职业规范、工作守则、道德规范的建设工作;</li> <li>5. 开展专业行动文化建设活动, 建立实现师生互动交流的网络平台, 组建文化建设研究团队。</li> </ol>	<p><b>预期目标:</b> 深化专业文化建设内涵, 构建专业文化建设平台, 形成专业文化氛围。</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完善专业文化建设方案;</li> <li>2. 开展专业精神文化建设活动, 研讨专业文化内涵;</li> <li>3. 开展专业环境文化建设活动,(包括教室文化建设, 宿舍文化建设, 实训室文化建设, 走廊文化建设, 办公室文化建设);</li> <li>4. 开展专业制度文化建设活动, 修订完善规章制度、职业规范、工作守则、道德规范等;</li> </ol> <p>开展专业行动文化建设活动, 进行专业文化建设研究; 搭建文化建设活动平台。</p>
--	----------	---	--

删除的内容[A]: - 28 -

## 八、预期绩效

通过两年建设项目的实施，动漫设计与制作专业将适应动漫产业发展对本专业技能型专门人才的需求，在人才培养模式改革、课程体系和教学内容改革、师资队伍建设和实训基地建设、专业文化建设、第三方评价、校企合作、社会服务等方面形成明显优势和特色，在山东乃至全国的同类院校中具有引领和带动作用。具体体现在以下几方面：

### （一）2011 年度预期绩效（截止 2012 年 10 月）

1. 撰写并完善动漫人才需求调研报告，创新动漫人才培养模式，制定专业课程体系，核心课程建设方案制定与实施，开发课程和综合实训考评体系，探讨制定中高职衔接课程体系；

2. 建设一支专兼结合的“双师”结构教学团队，培养专业带头人 1 名，培养骨干教师 3 名，聘任兼职教师 4 名。

3. 师生参加技能大赛取得优异成绩，获得国家级一等奖 1 个，省级一等奖 2 个。学生专业技能培养水平明显提升。基于 6 门核心课程建设教学资源库。

4. 校区合作成立 1 个动漫应用研究中心，与行业、协会进行实质性合作。

5. 建立第三方评价体系。

6. 扩建 2 个实训室，新建 3 个实训室。新增 4 个校外实训基地。

7. 社会服务能力得到全面提升，提供各级各类培训 400 人次以上。

### （二）2012 年度预期绩效（截止 2013 年 10 月）

1. 动漫人才培养模式总结，修订专业课程标准，申报并建设院、省级精品课程，完善课程和顶岗实习考评体系，修订并完善中高职衔接课程体系。

2. 完善“双师”结构教学团队建设，引进骨干教师 1 名，培养骨干教师 2 名，聘任兼职教师 4 名，专兼职教师比例达到 1:1，“双师”素质教师达到 90%以上。

3. 师生参加技能大赛取得优异成绩，获得国家级一等奖 1 个，省级一等奖 3 个。成功承办国内高水平技能比赛 1 次。继续完善教学资源库建设。

4. 基于动漫应用研究中心承接校内外项目，创收达到 20 万元。

5. 完善第三方评价体系。

6. 新建 2 个实训室，新增 6 个校外实训基地。

7. 社会服务能力继续全面提升，提供各级各类培训 400 人次以上。

## 九、保障措施

### （一）组织人员保障

成立由学院院长任组长的央财支持重点专业建设领导小组；成立由系主任任组长、企业知名专家任顾问的央财支持重点专业建设工作小组，下设 10 个子项目建设小组，确定项目负责人，制定详细的工作计划，负责专业建设的主要工作；成立由财务处、审计处、教务

删除的内容[A]: - 28 -

处人员组成的财务管理组，负责设备、人员等经费的管理审计工作；成立纪检书记任组长的督导检查组，实行不定期的跟踪检查和定期的年度考核，确保高效率、高质量、高水平完成专业建设工作。

#### （二）制度保障

在现有制度的基础上，制定《淄博职业学院“中央财政支持高等职业学校专业建设”项目实施管理办法》、《淄博职业学院“中央财政支持高等职业学校专业建设”项目建设专项资金管理办法》、《淄博职业学院“中央财政支持高等职业学校专业建设”建设项目实训设备管理办法》、《淄博职业学院“中央财政支持高等职业学校专业建设”项目绩效考核办法》等一系列制度，分别加强对项目实施、建设资金和实训设备的管理。

#### （三）经费保障

建立“中央财政支持高等职业学校专业建设”资金使用监控机制，规范项目资金财务管理，严格执行各项资金使用并加强审计监督，保证项目资金按规定、按计划使用，提高资金使用效率。

#### （四）采用项目管理

按照“目标指向、项目管理、过程控制、动态反馈、循环提升”的原则，实行项目负责人制，承担重点工作和建设项目的负责人是第一责任人；第一责任人要按照重点工作和建设项目的预期目标，负责工作实施，并配合督导做好工作的监控和跟踪工作。

#### （五）实施质量动态监控

建立整体绩效考核和分级绩效考核两级考评体系，实行不定期的跟踪检查和定期的学期考核、年度考核及终期验收，统筹协调，落实责任，过程监控，纳入考核，确保高效率、高质量、高水平完成专业建设工作。