

# 浙江省中职品牌专业建设项目

## 立项申报书

专业名称     动漫游戏    

项目学校     宁波市甬江职业高级中学    （公章）

填 报 人     桂志华    

填报时间     2016.10.26    

浙江省教育厅 制

2016年9月

## 一、基本信息

专业基本情况							
专业名称（方向）		动漫游戏		专业代码		141700	
专业基础及年份		<input type="checkbox"/> 示范 <input checked="" type="checkbox"/> 骨干 2015 年 <input type="checkbox"/> 特色新兴		专业设置时间		2007.9	
首届毕业生时间		2010.6		专业在校生数		329	
专业仪器设备总值(万元)		750		生均仪器设备值(元)		22800	
近三年专业招生情况		2014级	104	2015级	112	2016级	116
近三年专业毕业生就业情况	当年毕业生数	2014届	104	2015届	109	2016届	111
	一次性就业率	2014届	100%	2015届	100%	2016届	100%
	就业对口率	2014届	94%	2015届	96%	2016届	96%
专业教学团队基本情况							
专业带头人基本情况	姓名	桂志华	性别	男	出生年月	1974.8	
	最高学历	本科	学位	工程硕士	专业技术职务	中学高级	
	职务（包括社会兼职）	装备与信息处主任、宁波文创联盟秘书长、宁波影视行业协会常务理事					
	所学专业及从事专业	艺术设计					
	职业资格证书及取得年份	2015年装饰美工高级技师					
	近三年教学科研成果及社会服务情况	出版个人专著 4 本，其中《桌面排版技术》为国家规划教材 课题《中职动漫专业“同步课堂”的探索与实践》省级课题立项 指导学生获 2013、2015、2016 年全国职业院校技能大赛金牌 指导学生获 2016 浙江省中职三创大赛一等奖 2013 年、2015 年宁波市中职“三新”活动公开课各一次 2015 年国家级骨干教师培训班讲座一次 2014 年全国部分省市名师示范课堂公开课一次 2016 年山东省国赛讲座一次					
	联系电话（单位/手机）	18957480123		邮箱	157715967@qq.com		
教师团队基本情况	专任教师	总人数	16	其中高级职称人数	7	双师型教师人数（其中技师以上人数）	16（13）
	兼职教师	总人数	5	其中高级职称人数	0	承担课时占专业总课时比例	25%

课程建设情况						
新课程改革情况	本专业参加选择性课程改革的人数	329	占本专业在校生数的比例		100%	
实践教学情况	实践性教学课时	1650	总课时	3240	占比	51%
校本教材	校本教材数量	6	教师参与校本教材编写人数		7	
教学质量情况						
本专业当年毕业生中级技能证书获取人数	70	占毕业生总数比例		96%		
本专业面向人人技能竞赛参赛人数	209	占本专业在校生总数比例		100%		
面向企业和社会培训人数	1156	与本专业在校生总数比例		5.5: 1		

## 二、专业申报条件陈述

### (一) 专业定位与发展思路:

#### 1. 学校的办学定位与发展思路:

坚持“多元选择、多样成才”理念，以“文化创意”引领，完善学校现代职业教育体系，推进现代学校制度建设及职业教育创新发展行动计划，推进产教融合、校企合作，深化职业教育教学改革，把学校建设成为拥有动漫、旅游两大龙头专业，具有鲜明的文化创意产业特色，在宁波同类学校领先，在浙江有较大影响力，在全国有较大知名度的现代中等职业教育示范校，力争跻身全国职业院校管理 500 强。

坚持“教育奠基民生幸福，教育引领宁波未来”发展方向，坚持“系统培养、多样成才”育人理念，坚持“素养为先，技能为本，文化奠基，创意引领”发展思路，坚持“产教融合、校企合作、工学结合、知行合一”育人策略，为宁波经济文化繁荣昌盛提供技能娴熟、素养良好的服务型人才，为促进学生健康成长及终身发展提供可持续性服务。

#### 2. 本专业在学校发展规划中的地位:

动漫游戏专业是本校的主干专业之一，是学校发展规划重点建设专业，也是省级骨干

专业和市级重点发展专业，它涵盖广告设计、工艺美术、影视动画三大专业方向。该专业学生在近三年的全国职业院校技能获得四金一银的好成绩，在一些行业竞赛中也取得优异的成绩；在各类升学考试中也保持较高的升学率，2016年艺术类本科上线率达97%。

根据《宁波市“十三五”文化产业发展规划》和我校“十三五”发展规划，动漫游戏专业成为我校文化创意专业集群的核心专业，依托专业资源优势，在未来三年建设中将围绕文化创意产业的需求，通过动漫游戏专业带动时尚设计、平面设计、工艺美术、影视动画等专业的建设和发展，充分发挥动漫游戏专业的辐射和引领作用。

### **3. 本地区中职教育专业建设规划及本专业定位与发展**

根据《宁波市“十三五”文化产业发展规划》的要求，我市为培育新兴文化业态，加快转型升级，坚持补短板创优势，促进宁波文化产业实现跨越式发展，使文化产业成为支撑国民经济发展的主要支柱性产业，文化创意产业的相关专业(包括动漫游戏等艺术设计专业)是我省经济社会发展急需专业，也是浙江省与宁波市重点建设与扶持专业。

宁波地区中职文化创意产业类专业承担了为促进宁波文化创意产业发展培养高素质、高技能专业技术人才的责任。本地区开设中职动漫游戏专业的学校有七所，动漫游戏专业作为文化创意产业的主干专业将在发展过程中要发挥核心的内容平台作用，我校动漫游戏专业无论是在课程改革、校企合作还是全国技能大赛的成绩方面走在全市前列，特别是在全国技能大赛方面一直处于全省领先的地位。本专业的发展方向是将不断提升我市动漫游戏制作能力，加强动漫游戏出品和发行实力，继续做强中职动漫游戏教学成果的成果转换工作，拓展动漫游戏衍生开发领域的跨界融合。

#### **(二) 教学改革：**

##### **1. 实施选择性课程改革情况；**

###### **(1) 构建多次选择机制**

根据浙江省中等职业教育课程改革的要求，动漫游戏专业构建了多次选择机制，主要有专业选择、专业方向选择、“3+2”补员选择、升学或就业选择等。

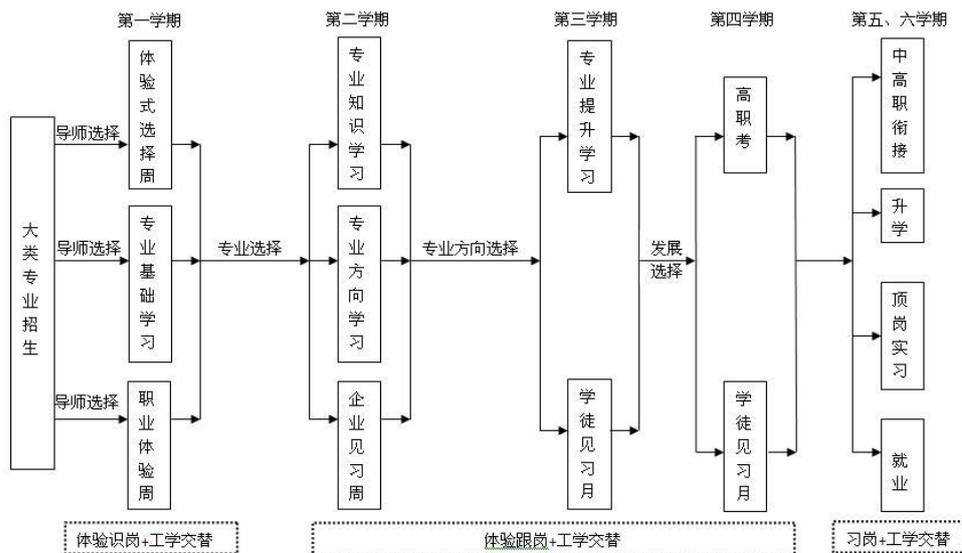


图1 多次选择机制总览

## (2) 研发课程资源

结合浙江省中职课程改革的课程体系，设置动漫游戏专业方向课程。我校根据课程改革要求，进行“核心课程（公共必修课、专业必修课）+限定性选修课程+方向课程模块”的课程设置。（核心课程 50%，自选课程 50%）。

## (3) 组建三大教育能力模块

根据我校动漫专业开发选择课程，构建综合素质能力、专业职业能力、专业发展能力三大教育能力模块，具体如下图所示：



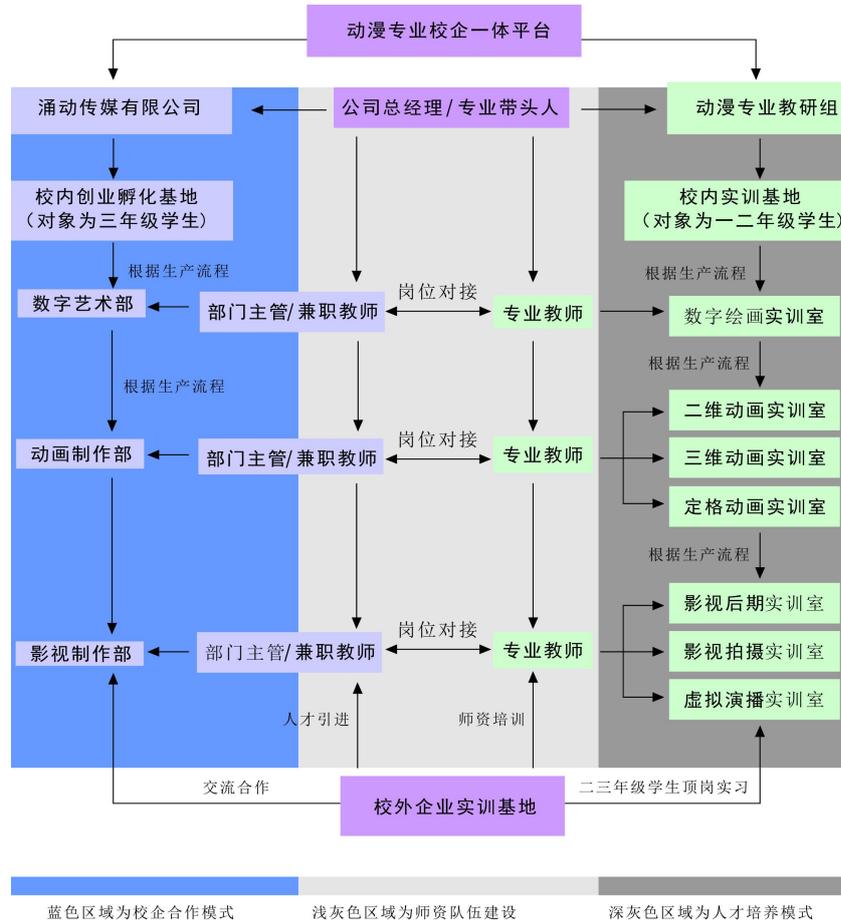
图2 构建三大教育能力模块

## 2、校企合作、产教融合情况；

### (1) 搭建校企一体的合作平台，探索校企一体的“同步课堂”教学模式

我校动漫实训基地是中央财经支持的实训基地，我校引入 7 家行业企业参加校内实训基地建设，包括各专业课程为基础的动画工作室、学生岗位实训平台、校企合作的专兼职教师

交流平台、校企合作的动漫衍生产品生产平台。并通过新建、改建“校内生产性实训基地”和“校外顶岗实习基地”，并配套了相应的实训项目、实训室管理制度。基地按企业生产流程进行规划，按企业标准进行布局，按企业文化进行环境建设，能够完整地进行企业项目生产，配套设计了实训项目、制定了实训室管理制度。



明确专业的就业岗位群与对应的职业能力要求，并根据市场需求的变化，确定专业人才培养规格与方向；针对合作企业的不同业务领域开展了不同层次和内容的合作，例如与浙江正心文化传媒投资有限公司开展从人才培养、项目开发到专业建设的全方位合作，特别是开展“同步课堂”教学模式的探索和实践；与杭州蓝鸟影视制作有限公司开展影视项目开发、阶段教学合作；与宁波智绘传媒开发校外阶段实训、顶岗培训等，通过不同内容形式的合作，实现了校企合作的多元化发展。

## (2) 打造动漫衍生产品设计中心，推动教学与生产相融合

在建设期内，我们对动漫周边的潜在资源进行挖掘。包括以动漫为主概念的玩具、食品、饰品等等实物，同时也包括音乐、图象、书籍等文化产品。这些不同形式的产品，在动漫周围构成了一个庞大的产业链。它在为动漫企业带来动漫作品以外丰厚的利润的同时，也把动漫同制造业等传统行业紧密的结合在一起，推动着整个产业的向前发展。作为动漫专业来说，动画衍生产品的设计和制作是教学的一个重要延伸部分，建设动画衍生产品工作室是实现校企合作的一个重要途径。在建设动漫动画衍生产品工作室中配置了高端喷绘切割一体机一台、万能打印机一台、热转印机一台、平板烫画机一台，建成一间陶艺制作工作室。动漫专业学生通过在衍生产品的设计、制作、生产体验，能够将专业实训运用到实践中，极大地推动他们创新能力提高。

### **3、强化“三证”融通，提升学生技能训练质量。**

我校通过劳动局技能等级证书、校技能合格证书、毕业证书等手段，强化“三证”融通。我校规定，学生在三年内必须通过劳动局组织的本专业技能等级考试，获得劳动局颁发的技能等级证书；通过学校组织的五项核心技能考核，考核采取考教分离的方式，即学校老师回避，请企行业专家进行考核，考核通过，获得学校颁发的校技能合格证书；通过相关专业的结业考试，通过宁波市职业中学会考，并已经获得了劳动局技能等级证书和校技能合格证书的学生，学校将颁发毕业证书。这样的三证制度评价的保证下，提高学生学习积极性，提高技能训练质量，提高学校学生的毕业率。

### **4、现代学徒制推进工作情况；**

#### **(1) 共同制定人才培养方案**

我们与合作企业共同制定了“现代学徒制人才培养方案”，在企业充分了解学生在校学习的相关知识和实践技能的基础上，学校专业教师参与，校企共同制定了“学徒实习计划”。包括：实习内容、指派师傅和学徒过程、考核方式。

第一学期：两周下企业进行“识岗体验”；

第二学期：三周下企业进行“跟岗体验”；

第三学期：四周下企业进行“轮岗体验”；

第四学期：六周下企业进行“轮岗体验”；

第五学期：八周下企业进行“习岗体验”；

第六学期：下企业进行“顶岗实习”。

## **(2) 校企互动共同开发课程与教材**

以能力为本位，课程开发与岗位需求对接，根据岗位（群）工作要求和相应职业资格证书考核要求而设置的岗位系列课程，主要培养学生实际岗位工作能力。基于岗位工作过程分析，形成岗位课程阶段链，校企互动构建课程内容体系，形成以工学结合为平台、项目为导向的岗位工作流式“教、学、做”合一的岗位课程（群）。

## **(3) 做学合一校企共同组织教育教学**

校企共同组织教育教学，根据课程特点采取不同的教学方法，“做学合一、工学交替”，把课堂变成车间，明确典型产品或任务。技能实训更加贴近企业生产，熟悉企业技术和生产流程，熟悉企业用工制度和企业文化，从而提高学习的针对性和自觉性。

## **5、基于工作过程和项目化教学的教材开发：**

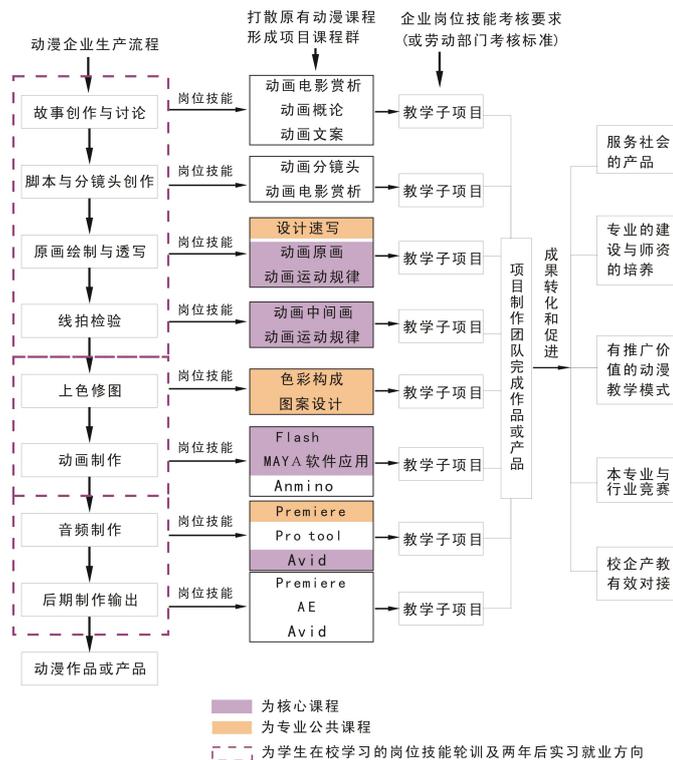
围绕本专业的核心课程，建设 4 门校精品课程的建设，其中《二维动画实训》成为在宁波市级精品课程，在同类学校具有一定的影响力，积极开发具有中职特色的配套教材和实训指导书。建设期间，编写《二维动画实训》、《漫画师成长手册》等 7 本校本教材，并由高等教育出版社、上海交大出版社、浙江教育出版社公开出版 4 本教材，专业特色的选修课程 6 门，制作 4 门精品课程教学录像资料和 6 门核心技能教学录像资料。动漫专业积极围绕具有校本特色的课程资源开展项目教学、任务驱动式教学，通过项目任务引领、专项训练，实现了专业教学的针对性和有效性。

## **6、教学模式改革：**

我校动漫游戏专业从 2011 年开始逐步推进以“生产流程”为导向的教学模式改革。经过几年的探索和实践取得了较好的实效，具体如下：

## (1) 构建了“生产流程式”的课程改革体系

我校动漫专业积极开展课程教学改革，不断整合课程资源，逐步建立以生产流程为导向的模块式课程体系，提高了教学质量和教学效率。在建设期内，将进一步完善基于生产流程为导向的动漫专业课程开发流程，形成具有可操作性的中职动漫课改模式，通过项目任务集群突出实践能力和岗位能力的培养，改变学科为中心的传统教学模式，实施生产性实训，最终目标是要实现学生零距离就业。



以生产流程为导向的中职动漫专业课程改革模式图

## (2) 丰富教学项目并使其成果化

在教学过程中将教学项目成果化，以真实的项目任务调动学生创作热情，如创意T恤、板鞋设计绘画、靠垫设计、平面设计宣传海报、卡通人偶制作等；“项目引领”即以项目形式开展教学，如：校园生产性项目、企业生产项目、社会公益产品的设计制作等，强调项目的真实性；“专项训练”即通过集中时间对核心岗位技能进行专项训练，强化学生技能，如：活动摄像、微电影的拍摄制作等。

在课程资源配置中，我们结合校本课程的教学内容，创设了部分校本特色的教学项目，

作为课程教学的子项目，既是对核心课程项目任务集群的有力补充和丰富，又可以促进课堂教学内容的多元化发展。例如，我校的校本特色课程《动漫偶动画制作》中，要求学生结合项目任务《弟子规—重义轻利》、《生肖村的故事》的动画制作，以课程中软陶人偶制作的手法表现人物设定、场景的形象，并作为动漫衍生产品进行教学及展示。通过这些项目任务的教学活动实现课程资源丰富和特色化。

### **(3) 符合企业需求的人才评价体系建设**

纵深推进基于“生产流程”教学模式改革，以企业生产动画的流程为指导，创设相应的教学情境，实施“教、学、做、评”四位一体的项目式教学模式，使课程内容与生产流程上的职业岗位需求一致，教学环境和条件与真实生产环境和条件一致，学习过程与实际工作过程一致，学习标准与企业标准一致。

## **7、建设以生产流程为基础的信息化教学资源库**

我校专业教学资源库建设以生产流程和企业的动漫产品设计为基础，建成包括课程描述、教学设计、课程网络资源、课程特色、教学课件、学习资源库等模块的精品课程资源。参与国家数字化资源共建共享资源库的使用，更好地构建动漫设计专业教学的课程体系。把技能教学和资源库建设有机地结合起来，提炼和总结课堂实践教学中的优秀资源和经验。

目前专业已完成6门专业核心课程标准制定、课程教学设计，联合企业共同开发了核心课程58个实训项目219个积件包，在二维动画课程中制作完成包括项目教学所需的PPT课件、教学设计、电子教案、练习题及视频教学文件，核心课程数字化教学资源总量达2TB。

### **(三) 教学团队：**

#### **1. 结构合理的市级优秀教学团队**

我校动漫专业自开办以来坚持打造结构合理、专业分工明确的教学团队，注重专业教师的理论与实战能力的培养。2014年11月，我校动漫专业教学团队被评为首批宁波市中职优秀教学团队建设项目之一，作为全市唯一一家文化创意类教学团队建设项目。目前，我校

动漫专业共有专业教师 16 名，其中高级职称教师 6 人，占总人数的 37.5%；在荣誉称号方面，1 人被评为宁波市专业首席教师，5 人被评为宁波市骨干教师或优秀双师型教师，2 人被评为宁波市专业技能能手。优秀教师评上比例在宁波市同类专业中遥遥领先。

## **2、兼职教师队伍优势互补**

我校动漫专业兼职教师队伍建设本着岗位合理，优势互补的原则，在兼职教师的聘请上从教学需求、实训岗位和生产流程方面出发，聘请实操能力突出、技能能力全面的企业技术人员作为兼职教师，主要担任专业实训课程和部分专业基础课程的教学指导工作。目前共聘请兼职教师 6 人，涵盖动画制作、漫画插画、影视后期制作、定格动画、影视特效等 5 个教学方向。其中一名教师为宁波市专业技术能手。所聘请教师均为长期从事动漫生产的一线技术人才。

## **3. 分层次和分领域的专业教师培训**

我校高度重视对动漫专业教师的素养提升工作，设置由教科室负责动漫专业教师的培训。在校长室指导下，教研室制定了合理的教师发展培训规划，分层次、分领域实施，同时兼顾学科有步骤，有针对地进行学校教师培训工作。最近三年，学校以骨干教师与青年教师培养为抓手，以全面性与重点性相结合、专业性与实践性相结合、提高专业素养与加强道德修养相结合、多种培养形式相结合为原则，开展有针对性、有梯度、有目的性的队伍建设。动漫专业教师平均每年参加的专业培训人数达到 30 人次以上。其中一名年轻教师作为宁波市青年教师影子工程培养对象赴香港参加培训一个月。

## **4. 梯度合理的双师型专业教师**

我校的动漫专业教师队伍建设中十分注重双师型教师队伍建设，双师型教师队伍的年龄结构、技术职称梯度日趋合理。截至 2016 年，动漫专业教师双师型教师比例达到 100%。双师型教师比例为 100%，其中高级技师 3 人，技师 10 人，技师以上占比为 81%。高级技师的人数远远高于其他同类学校，充分体现了我校动漫专业教师队伍的教学实力。

## 5. 在行业领域具有较大影响力的专业带头人

桂志华，男，宁波市专业首席教师，担任宁波文化创意协同发展联盟秘书长、宁波影视行业协会常务理事。多次担任宁波市重大文化创意项目的评审工作，具有较高的社会知名度和影响力。曾出版个人专著4本，其中《桌面排版技术》为国家规划教材，课题《中职动漫专业“同步课堂”的探索与实践》省级课题立项，指导学生获2013、2015、2016年全国职业院校技能大赛金牌，指导学生获2016浙江省中职三创大赛一等奖，2013年、2015年宁波市“三新”活动公开课各一次，2015年国家级骨干教师培训班讲座一次，2014年全国部分省市名师示范课堂公开课一次，2016年山东省国赛讲座一次。

## 6. 教师教科研及竞赛获奖情况

近三年来我校动漫专业坚持以学、赛、研、训四位一体的教科研和专业实训体系取得了良好的成效，具体情况汇总如下：

### (1) 近三年本专业教师专业技能获奖情况表

奖项	获奖人
2013年第十届全国文明风采优秀指导教师	桂志华
2013年浙江省中职职业技能大赛优秀指导教师	桂志华
2013年全国中职职业技能大赛优秀指导教师	桂志华
2014年全国中职信息化教学设计大赛二等奖	桂志华
2015年、2016年全国职业院校技能大赛优秀指导教师	桂志华
2013年浙江省中职教师技能大赛动漫三等奖	朱效萱
2014年全国职业院校信息化教学设计大赛二等奖	桂志华、朱效萱
2015年全国创新杯工美专业说课二等奖，技能一等奖	王伟

### (2) 教师出版教材专著情况表

教材名称	出版社	作者
《桌面排版技术——Indsign CS5 从入门到提高》	浙江教育出版社	桂志华
《二维动画实训》	高等教育出版社	桂志华
《数字绘画实战》	浙江教育出版社	桂志华
《畅游 MAYA 三维动画世界》	浙江教育出版社	桂志华
《漫画师成长手册》	浙江教育出版社	桂志华

《二维动漫培训教材》	动漫专业教研组	邵伟飞
《素描实用教程》	化学工业出版社	王伟
《图案设计》	上海交大出版社出版	陈萍

(3) 近三年本专业教师省级以上论文课题研究情况表

名称	申报级别	申报人
中职动漫专业工学并行式教学改革的探索与实践	省级	桂志华
《中职动漫专业校企合作平台的搭建》	全国职业院校论文 评比三等奖	桂志华
《中职艺术设计专业“实战式”教学研究》	全国第四届中小 学生艺术展演活动 艺术教育论文二等 奖	骆以清

## 7. 为企业和社会技术服务情况

我校动漫游戏专业依托行业资源和动漫创业孵化平台，为宁波市教育局、宁波交警大队、宁波市疾控中心、宁波市消防大队等部门制作了许多动漫宣传篇、宣传海报，为宁波教育博物馆设计制作衍生产品，为宁波教育科学研究所原创心理教育系列动画篇三部。

## 8. 本专业名师、大师等工作室建设情况

我校动漫游戏专业涵盖广告设计、工艺美术、影视动画三大专业方向，专业负责人桂志华老师是宁波市中职第二批专业首席教师，在工美、动漫专业领域具有很高的知名度和影响力，同时也是宁波市中职工美动漫专业名师带徒的导师，指导和帮助三个兄弟学校的三名年轻专业教师的成长。工美专业方向成立了朱金漆木雕的大师工作室，聘请朱金漆木雕传人陈盖洪担任导师，2015年我校朱金漆木雕作品在全国职业教育技能展洽会上获得金牌。

## 9: 教学团队成员获得的高层次荣誉

专业负责人桂志华老师是宁波市中职第二批专业首席教师、专业教师袁来获得宁波市专业技术能手的称号，骆以清老师、陈萍老师和邵伟飞老师获得宁波市优秀双师型教师的称号。

#### **（四）教学设施：**

我校动漫专业是中央财政支持的实训基地建设项目，在教学设施和实训平台建设中共投750万建设资金。建成环境优良、设备先进的理实一体化教学场所10间，包括2个与企业生产接轨的动画工作室和3个与企业生产接轨的后期合成实训室、2个与企业生产接轨的定格动画实训室和1个与企业生产接轨的影视制作实训室、2个动画实训机房。建成与行业深度接轨的动漫专业学生创业孵化基地，实现公司化管理和企业化运作，通过创业孵化基地把学生的作品变为动漫产品，把学生的实训制作项目转化为动画企业的生产项目，提升学生的就业能力和创业能力。在各实习实训场所均实施“7S”管理。

#### **（五）教学质量：**

##### **1. 教学质量评价体系及实施情况；**

我校动漫专业积极建构多元评价体系，努力实施过程性评价（阶段性技能考核、技能成长手册）与结果性评价（毕业作品展示、五项核心技能考核）相结合的评价方式；学业水平测试、技能普测抽测与学业态度相结合的评价方式；以及定性定量评价相结合的评价方式等。

根据企行业岗位的就业要求，满足企行业对中等职业技术教育人才的要求，我校教务处、教研组与合作院校、企行业为每个专业选取了4至5门专业课作为实际专业操作核心技能，并研讨制定了五项核心技能评价方案。这个方案的实施让我校动漫专业的每一位学生都能掌握过硬的技能，使他们既能胜任基层职位的需要，又能为今后可持续发展打下基础。

##### **2. 社会评价情况；**

我校动漫专业通过建构多元评价体系，学生的专业兴趣更高了。根据调研，34%的学生非常有兴趣，49%的学生有兴趣；学生的专业定位更明确了，不再是盲目的，63%的学生完全清楚自己所选择的专业、专业方向、专业发展情况，33%的基本清楚。与我校合作企业表明，我校向他们输送的优秀毕业生或普通毕业生中，已经有30%成为企业管理者，33%成为知识型员工，62%成为专业技术型员工，23%成为流水线工人，22%成为任务型员工等。

### **3. 教学诊断与改进工作情况；**

动漫游戏专业实行教学阶段性督导，学生评教，改进教学工作。学校成立动漫专业指导委员会，由专业指导委员会和教学管理部门不定期对各教学阶段进行检查和评价，对教学、实训以及校企合作的各个环节进行指导和监督。对在教学实训各环节出现的问题或存在的不足提出改进意见和方案，促进专业教学实训符合专业发展的方向。

### **4. 学生技能竞赛获奖情况和面向人人技能竞赛开展情况；**

我校每学期举办面向人人技能竞赛，动漫游戏专业除了参加本校组织的各类比赛，还积极参加市级、省级、全国的各类技能大赛，成绩斐然。特别是在代表全国中职学生最高水平的全国职业院校职业技能大赛的动画片制作项目中，我校动漫专业学生在 2013 年、2015 年、2016 年连续获得 4 金 1 银的好成绩（2014 年没有设该赛项），在全国同类专业中位居前列。近年来，动漫游戏专业学生在市级、省级、国家级各类竞赛中的获奖总数在宁波市同类专业中遥遥领先。

### **5. 近三年毕业生情况**

动漫专业学生的就业率也逐年增长，2014 年就业率为 98%，就业对口率为 91%；2015 年就业率为 98%，就业对口率为 92%；2016 年就业率为 98%，就业对口率为 92%。学生就业对口率在宁波市同类专业中位居前列。

### **6. 近三年招生情况；**

我校动漫游戏专业作为我校文化创意类专业的核心和龙头，在社会上和兄弟学校中有着较高的知名度和美誉度，动漫游戏专业每年招收新生的班级数都保持在 2-3 个班级以上。近三年来动漫游戏专业每年招收三个班级学生，其中五年制的班级细分专业方向为影视动画、3+2 学制的班级细分专业方向为多媒体与游戏、三年制的班级细分专业方向为动画与工艺美术。目前，我校动漫游戏专业的招生人数在宁波市同类专业学校数量最多，办学规模也最大。

### **7. 近三年开展社会培训情况。**

自 2014 年 9 月至今，我校已经先后为效实中学、宁波二中、宁波三中、宁波四中、宁波四明中学、惠贞书院、东恩中学、十五中、李兴贵中学等宁波市普通高中及初中学生进行动漫专业的培训，累计学生 3000 多人次。老师们认真备课，精心设计深受学生们的喜爱。

同时依托宁波文化创意联盟的产业专业资源优势，邀请国内外知名专家，面向企业、院校开设相关培训讲座 5 次，参加培训人次 320 人次。受到企业、院校人士的欢迎支持。

## **（六）改革创新：**

### **1. 立足选择性课程改革，推进职业素养能力提升。**

近年来，我校动漫专业作为我校的重点发展专业，积极开发课程，深入开展选择性课程教学工作，推进职业素养能力提升。学校获得宁波市首批选择性课程改革试点学校、宁波市普职融通试点学校、浙江省创业创新试点学校、浙江省现代学徒制试点学校等荣誉称号，职业素养核心能力提升课题获得省一等奖。

### **2. 建设校企一体孵化平台、提升学生就业创业能力**

建立优质、稳定的校企一体实训平台，保证工学结合人才培养模式的顺利实施，同时建成与行业深度接轨的学生创业孵化基地，指导学生更好就业。通过校内外岗位实训平台的建设，保证我们学生在校学习期间有半年以上的企业实践训练。打造 2 个动画制作校外实训基地和 2 个影视后期实训基地，并签订了合作协议，既为学生提供实习的岗位，又成为教师下企业实践的实训基地。建成与行业深度接轨的动漫专业学生创业孵化基地，实现公司化管理和企业化运作，通过创业孵化基地把学生的作品变为动漫产品，把学生的实训制作项目转化为动画企业的生产项目，提升学生的就业能力和创业能力。

### **3. 以动漫专业为核心，促进相关专业跨界融合发展。**

近年来，我校依托动漫游戏专业的快速发展，构建以动漫专业建设为核心，工美、影视专业方向为两翼的专业构架，并与我校时尚设计、服装设计、旅游专业协同发展，以专业服务专业，实现相近专业的跨界融合。

# 项目建设任务书

## 一、建设背景

### （一）背景与现状；

动漫产业属于文化创意产业的重要组成部分，是国家十三五大力发展文化创意产业的核心组成部分，它是一个拥有数亿消费者的大产业，一个资本、科技、知识密集的高端产业。它包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。截至 2015 年底，宁波共有动漫、影视、游戏企业 30 多家，注册资金在 1000 万元以上的有 15 家左右，宁波成为中国动漫产业的“后起之秀”。宁波市“十三五”规划提出大力发展文化创意产业，对动漫游戏专业的技术人才需求旺盛。但动漫游戏专业的人才培养与动漫企业的人才需求严重脱节。算上宁波周边地区及舟山滨海新区的话，对具备较强的专业实践动手能力的动漫游戏专业技术人才的需求近三年内将达到 1200 人左右。面对产业的需求，我们的动漫游戏专业如何培养满足企业真正需求的动漫人才成为产业发展的关键。

### （二）特色与优势；

我校动漫游戏专业开设于 2007 年，学校高度重视动漫游戏专业的建设，包括师资培训、硬件投入、校企合作等方面做出很大的努力，力求做大、做强动漫游戏专业，带动学校艺术设计类专业及专业群的全面提升。近几年，学校相继投入 400 多万建设动漫实训基地。基地总面积 750 平方米，现场全部按企业化运作流程设置，还建成华东地区中职学校唯一一家 AVID 影视制作基地——AVID 影视后期制作全球认证培训中心。2010 年，动漫实训基地被评为中央财政重点支持的实训基地。2011 年，动漫游戏专业被评为宁波市品牌专业。2014 年我校动漫游戏专业教学团队成为宁波市中职首批优秀教学团队建设项目，2015 年动漫游戏专业被评为浙江省中职骨干专业。

### （三）问题与不足

1、 动漫游戏专业是在美术和计算机专业上派生出来的，专业教师有些偏向于计算机专业，有些侧重于美术专业，教师大都缺乏系统的动漫游戏专业教学经历和生产实践经历，这对推动动漫游戏专业的人才培养十分不利。

2、 动漫游戏专业与地方相关产业的发展关系紧密，由于宁波的动漫游戏产业正处于发展升级的瓶颈时期，专业建设也随着产业布局发展进行相应调整，所以在课程改革上存在与产业发展相对滞后的现象。

## **二、建设思路及目标**

在巩固原有专业优势的基础上，积极探索和实施教学新方法和新举措，在基于工作过程和项目化教学的过程中，积极探索校企合作、产教融合实践方法；结合地方产业发展的方向，调整专业发展的方向和课程结构，探索符合中职动漫游戏专业的专业教学标准和课程标准建设。完善现代学徒制和现代导师制在动漫游戏专业的实施，进一步推进选择性课改方案调整课程结构，更新课程内容，实现可选择性教育与职业生涯教育的有机结合，运用信息化教学手段建设数字化课程相关资源。

稳步推进培养模式和流程式课程体系的改革，面向市场、面向行业，以服务宁波市经济建设为宗旨，以就业为导向，以能力为本位，以产学研为途径，强化职业生涯教育，培养具有工匠精神的专业技能人才。力争将本专业建设成广受好评的、特色鲜明的知名品牌专业，并成为省内本专业课程标准和教学标准的引领和输出者，从而带动省内相关专业改革与建设。

## **三、建设任务**

### **（一）基本任务**

#### **1、师资队伍建设**

师资队伍建设和动漫游戏专业发展的可持续性，建立有效的教师成长激励机制，加快动漫类高层次和双师型教师的建设步伐，鼓励在职教师利用国内外学习进修机会，提高

学历层次。充分发挥专业带头人传帮带作用，培养一支教学能力与专业实践能力双过硬的骨干教师队伍。优化教学团队结构，教师“双师”比例达到100%，建设兼职教师库。

专业带头人重在把握行业发展趋势、推进人才培养模式研究和教学模式改革。同时带领教学团队进行课程建设、实训室建设和教科研项目的具体实施。所以专业带头人的培养对于专业的建设是至关重要的。在建设期内，我校计划培养1名专业带头人和2名后备带头人，通过进修、培训的方式，使专业带头人掌握动漫业的发展态势，以前瞻的视野带动专业建设，扩大自身的影响力，能根据最新的行业发展动态更新专业建设和职业教育理念，在专业建设、课程改革、开发校企合作、培养骨干教师、指导课程建设、技术服务等方面发挥主导作用。引领我校动漫游戏专业的更快发展。

## **2、 教学设施建设**

结合当今产业发展的新技术和新趋势，以3D打印、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）为教学设施建设的发展方向，通过新建和升级改造来实现校内学生实训基地的全面升级，从而形成功能齐全、规模适中的产教融合岗位实训平台，使其实训条件完全符合现代动画各个岗位的生产要求，并能满足本专业及相近专业的校内实训的需要。重点打造校内学生岗位实训平台——甬江现代创新设计中心，以此为依托建设如下“三坊一厅”：

### **(1) 新建对接文创产业生产的3D打印实训工坊**

本实训室用于定格动画的偶制作、场景搭建以及文创衍生产品的设计研发，同时探索工业设计的产品打样工艺等。计划在2017年5月前完成实训室设备的安装和检测工作，并制定实训教学方案，开发实训模块，开展实训教学。项目建成后，不但可保障本专业学生约300学时实训课程的需要，还可以进一步满足可选择性教育和产教融合的建设需求。

### **(2) 新建对接旅游、游戏产业生产的虚拟现实实训工坊**

2016年被称为是虚拟现实（VR）技术元年，虚拟现实（VR）技术最主要就是依靠大量的3D模型制作来完成的，这为动漫游戏专业的发展提供了新的方向与机遇。我校计划在2017

年9月前完成实训室设备的安装和检测工作，并制定实训教学方案，开发实训模块，开展实训教学。项目建成后，可以为旅游、游戏领域提供信息化资源建设的基础制作功能需求。

### **(3) 新建对接信息化实践活动的增强现实（AR）实训工坊**

增强现实（AR）将是未来信息化社会的发展方向之一，增强现实（AR）也需要依靠大量的3D模型制作来完成的，这也为动漫游戏专业的发展提供了新的方向与机遇。我校计划在2018年9月前完成实训室设备的安装和检测工作，并制定实训教学方案，开发实训模块，开展实训教学。项目建成后，可以提供信息化资源建设的基础制作功能需求。

### **(4) 新建影视动漫游戏专业拍摄演播厅**

为满足影视、动漫、游戏的拍摄、制作、演播的教学实践生产需求，实现专业产教融合的无缝对接，我校计划在2017年9月前完成综合演播厅的场地建设，完善演播室的设备的安装和检测工作，项目建成后，可以满足专业影视动漫、拍摄、演播功能需求。

## **3、 教学改革**

### **(1) 探索和形成基于生产流程的校企一体中职动漫专业课程改革模式**

动漫游戏专业人课程标准建设的总体思路是：坚持以提高学生的学习能力和职业素养为本位，通过多元的、贴近工作实际的教学组织形式和教学过程，将动漫及相关领域的生产过程的与中职教育领域的教学过程有机结合，将职业素养教育与工匠精神有机结合，增强学生的职业能力，利用校内动漫专业创业孵化平台，探索和实践工学交替、校企一体的动漫专业课程标准。创新教学方式和评价方法，多形式组织教学和评价。大胆尝试“做中学”、“学中做”等体现“理实一体”、“实理一体”的教学方法，努力促进专业理论教学与专业技能实训的有机融合，实现大班与小班有机结合，长课与短课有机结合，理论课与实践实训课有机结合。

### **(2) 探索和实践具有现代工匠精神的工学交替代现代学徒制教学模式**

与企业、行业协会、高职院校共同开发动漫游戏专业制作项目集群，突出学生实际岗位能力的培养。并以此推动现代学徒制在人才培养中发挥核心作用。通过三年的教学改革实践，

实现动漫生产流程与课堂实训教学合一；专业学生与企业学徒合一；专业教师与企业师傅合一；教学内容与工作任务合一的现代学徒制教学模式。

以校企合作为平台，以项目为纽带，以学校、行业、企业的深度参与为支撑，企业技术骨干走进课堂直接参与教学指导，积极采取项目教学、案例教学、场景教学和模拟教学等多种教学方式。培养学生的职业道德、职业意识和现代工匠精神，真正做到在工作中学习，发挥学生在教学活动中的主体作用，发展学生的综合职业能力。

### **(3) 结合学生职业生涯规划，促进核心职业素养的提升**

基于学生职业生涯规划的多元化发展需求，打破传统“班级授课制”的局限，借助校企一体的动漫专业创业孵化平台，围绕岗位的职业素养，制定职业素养、艺术素养、专业核心课程等课程标准，开展教学工作，引导学生的职业生涯规划与发展。同时，学生根据岗位方向需求及自己的兴趣爱好，自主选课，走班学习。“走班制”有效地解决我校动漫游戏专业学生在学习中的个体差异，提高学习兴趣，激发潜能，增强了课堂学习的能动性，促进学生核心素养的提升，真正实现因材施教。

### **(4) 运用信息化建设的新技术，建设实训与生产合一的专业课程资源库**

建设期内围绕本专业的核心课程，运用现代化信息手段，特别是专业发展的虚拟现实技术，建设 2-3 门精品课程的建设，并成为在宁波市同类学校具有一定影响的精品课程，同时针对企业生产流程进行广泛的专业调研，总结归纳生产需求的工艺与技能，建设实训与生产合一的专业课程资源库，使其具有自主学习、在线查询、信息交流等多功能于一体，为动漫专业的学习和相关从业人员职前培训与职后提升打造自主学习平台的专业教学资源库。

并在 2018 年完成建设工作。配合专业课程资源库建设，积极开发具有中职特色的配套教材和实训指导书。建设期间，编写《二维动画实训》、《漫画师成长手册》等 4 本校本教材，并公开出版 2-3 本，专业特色的选修课程 6-8 门，制作 2-3 门精品课程教学录像资料和 5-6 门核心技能教学录像资料。

### **(5) 搭建文化创意联盟平台资源，提升服务社会能力，引领地方产业发展**

2014年6月在我校动漫专业的发起下，依托我校的行业专家委员会的资源平台，我校动漫专业在宁波市教育局、宁波市文广新局的支持和指导下，联合11所艺术设计院校、5家相关文化产业协会和30多家企业成立宁波文化创意联盟，旨在推动政府、产业、院校、行业的协同创新发展。目前以成功举行多场产业对接活动、院校对接行业设计大赛和甬台设计论坛，取得良好的效果，对地方文化创意产业的发展具有一定的促进和推动作用。从2017年开始，我校将紧紧围绕宁波市十三五规划关于大力发展文化产业的目标，在产业跨界融合、文创产品研发、地方非物质文化遗产保护与活化方面继续努力。

**(6) 打造产、学、研、训、赛五位一体教学体系，树立品牌专业影响力和辐射力，扩大本专业在全省和全国同类专业中的影响力。**

我校动漫实训基地被评为中央财政重点支持的实训基地。2011年，动漫游戏专业被评为宁波市品牌专业。2014年我校动漫游戏专业教学团队成为宁波市中职首批优秀教学团队建设项目建设项目，2015年动漫游戏专业被评为浙江省中职骨干专业，在宁波市乃至浙江省内同类专业中具有突出的影响力和示范作用，特别是近年来随着教学、实训、竞赛、校企一体的课程改革模式不断推进，动漫专业师生在全国各类各级比赛中屡屡争金夺银，捷报频传。在2013-2016年三届全国职业院校技能大赛中获得4金一银的好成绩，在全国同类专业学校名列前茅。许多兄弟学校纷纷慕名前来取经学习。在接下来的专业建设期间，我们将整合平台资源优势，打造融合产品（企业命题）、教学（校企一体）、研发（3D打印）、训（理实一体）、赛（成果检验）五位一体教学体系，进一步树立品牌专业影响力和辐射力。

#### **4、 教学管理**

动漫游戏专业在建设中的教学管理的主要任务包括制定学校教学工作计划，明确教学工作目标，保证学校教学工作有计划、有步骤、有条不紊地运转。建立和健全学校教学管理系统，明确职责范围，发挥管理机构及人员的作用，加强教师的教学质量和学生的学习质量管理。组织开展教学研究活动，促进教学工作改革。深入教学第一线，加强检查指导，及时

总结经验，提高教学质量。加强教务行政管理工作。在常规教学管理中还要建设和完善以下两个方面：

### **(1) 完善基于生产流程的人才考核评价模式和评价标准**

在完善基于生产流程为导向的动漫专业课程开发流程同时，纵深推进以企业生产动画的流程为指导的人才评价体系，创设相应的企业生产情境，实施产、学、研、训、赛五位一体教学模式，使课程内容与企业生产流程上的职业岗位要求一致，教学环境和条件与真实生产环境和条件一致，学习过程与实际工作过程一致，学习标准与企业标准一致。

评价体系除了应对学生具有较强的针对性外，还要具备合理性、有效性，一是教学任务的有效反馈，二是企业生产流程的有效反映。我们在实施教学评价，特别是教学子项目考核的过程中，根据学生任务完成的评价能够结合岗位能力要求对该项教学子项目进行及时的调整和修正，使课程评价能够更加有效地贴近学生实际情况，对学生的将来就业能力有一个明确的参照系。

### **(2) 探索基于职业生涯的选择性课程体系的管理和运行模式**

选择性课程作为我校动漫专业人才培养模式的重要组成部分，在高一、高二两个学段已经十分普及，目前已开发有 20 余门专业相关的选修课程，在 2017 年开始我校动漫专业将结合动漫专业、文创产业的相关领域需求，依托文创联盟的资源优势，结合学生职业生涯发展的实际，开发 35 门左右具有宁波特色的地方选修课程，特别是如何将现代信息技术更好的改造传统工艺方面是开发的重点，同时针对如何开发课程、如何进行课程评估管理也是在建设过程中所需要解决的问题。

## **(二) 特色创新**

作为一个省级骨干专业，我们在专业建设过程中不仅要树立品牌专业影响力和辐射力，而且要具有以下三个方面鲜明的专业特色和创新之处。

### **1、专业建设的转型升级促进文化创意产业发展**

宁波的动漫游戏产业目前正处在结构调整的关键时期，我校动漫游戏专业建设既要为

中职动漫专业学历教育的人才培养服务，也要为短期培训的社会服务，还要为正处在技术人才急需的三维企业技术开发、产品生产服务。目前创客教育、3D 打印技术、虚拟现实、增强现实技术不断影响和改变着我们的生活。传统的动漫游戏产业面临着与新兴技术的对接和转型发展，跨界融合的动漫产业是产业发展的大趋势。作为培养基础动漫产业人才的中职动漫专业教育来说，也面临着新的机遇与挑战。在未来的三年中，我们将围绕 3D 打印技术、虚拟现实、增强现实技术打造校内学生岗位实训平台——甬江现代创新设计中心，以此为依托建设“三坊一厅”，通过专业转型升级建设带动我校文化创意类专业集群的发展，从而促进文化创意产业在学校的深度融合。通过一个产业建设拉动地方企业的发展，发挥专业建设的最大社会功能效益，提升职业教育的办学服务效益。

## **2、实训基地的“二化”建设确保专业可持续发展**

我校动漫实训基地作为中央财政重点支持的实训基地。近年来不断加大校内外实训基地建设投入，确保专业健康、稳定地向前发展。实训基地建设要体现“两化”即校内基地生产化，校外基地教学化。标准、应用类型、制作途径、使用效率以及功能效益等是实训基地建设的基本内涵。引企入校，以情景化教学氛围来创设职业教育的教学环境才能确保专业的可持续发展。在建设期间，我校将不断加大投入，在校外实训基地的支持下做好动漫游戏专业实训基地朝着前沿化发展的工作，在 2018 年逐步形成以虚拟现实技术主体，3D 打印技术和增强现实技术为两翼的校内外实训基地，并逐步实现实训基地的“二化”建设。

## **3、打造具有校本特色的专业文化建设**

动漫游戏专业建设作为文化创意产业的一个必不可少的组成部分，它所呈现出来的成果就是专业建设思想、意识、经验、成果等方面的升华与凝聚。我们在专业建设过程中，不仅要专业技术内涵，还要有职业素质内涵。通过打造面积为 1000 平米的甬江 1844 文化创意中心，营造与专业相关的企业文化氛围；通过教学成果展示，体现专业精神，展现教学过程；在建设期间，通过学生岗位实训平台——面积为 350 平米的甬江现代创新设计中心文化场景创设，培养学生职业素养的提升和对专业的认同感。

## 四、保障措施

### （一）组织保障

成立专业建设小组，全面负责专业建设与规划工作，认真学习相关文件，领会精神，充分认识重点专业建设的重要性，精心组织周密安排，确保建设的顺利实施。

### （二）制度保障

完善有关专业建设、课程建设、师资队伍建设的制度，从制度上保障了专业建设规划的实施。

严格执行学校管理规定，包括专业负责人管理制度、资金管理办法、校内外实训基地管理办法等。强化进度管理，各建设分项目落实到人，严格控制进度，确保按期完成建设任务。

成立由企业专家、企业人力资源开发人员、高校教授、教育专家组成的专业指导委员会，负责指导和推动学校的教育教学改革，制定人才培养方案，确定专业的课程设置、教学内容、技能训练大纲，评价和总结教学效果，切实发挥专业指导委员会在专业建设中的指导作用。

按照校企相互提供服务、互惠互利的原则，建立校企共赢长效机制，通过签订协议与企业建立长期稳定的协作关系，以服务求支持，以贡献求发展。制定配套的文件、制度，保障规划的正常实施和运行。按照专业建设计划要求，明确各位教师在专业建设中的分工，明确各项目责任人，将项目完成情况作为考核责任人的重要指标。对项目 ([ 完成情况 ([ 进行定期 ([ 检查，通报、公示各项目的完成情况。

### （三）经费保障

落实专业建设资金用于动漫游戏专业人才培养模式与课程、师资队伍、校企合作、工学结合运行机制建设。

四、审核推荐意见

<p>学校举办 方经费投 入承诺意 见</p>	<p>学校会全力支持动漫游戏专业创建浙江省品牌专业， 承诺在经费上给予有力的保障！</p> <p>单位（盖章）：宁波市甬江职业高级中学 2016年 10 月26日</p>
<p>学校主管 单位推荐 意见</p>	<p>单位（盖章）： 年 月 日</p>
<p>设区市教 育行政部 门推荐意 见</p>	<p>单位（盖章）： 年 月 日</p>

(五) 项目建设年度安排 (包括项目名称、进展、经费、验收要点等)

项目名称	建设内容		2016 学年进度及验收要点	经费投入 (万)	2017 学年进度及验收要点	经费投入 (万)	2018 学年进度及验收要点	经费投入 (万)
基本任务	师资队伍建设	专业带头人培养	<p><b>预期目标:</b> 通过内练外学的方式,提升专业带头人的综合实力。培养1名后备专业带头人。</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 参加国内交流活动2次。 2. 省级以上课题申报书及结题报告。 3. 撰写专业研究论文1篇。 4. 参加培训2期,获得相应证书。 5. 指导学生获国家级奖励</p>	3	<p><b>预期目标:</b> 通过内练外学的方式,提升专业带头人的综合实力。培养1名后备专业带头人。</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 参加国内外交流活动2次。 2. 省级以上课题申报书 3. 撰写专业研究论文2篇。 4. 参加培训3期,获得相应证书。 5、校级以上公开课1次,开设讲座1次 6. 指导学生获国家级奖励</p>	2	<p><b>预期目标:</b> 通过内练外学的方式,提升专业带头人的综合实力。培养1名后备专业带头人。</p> <p><b>收要点:</b> 1. 参加国内外交流活动2次。 2. 出版专著2本以上 3. 撰写专业研究论文2篇。 4. 参加培训3期,获得相应证书。 5、校级以上公开课1次,开设讲座2次 6. 指导学生获国家级奖励</p>	3
		双师型教师队伍建设	<p><b>预期目标:</b> 开展全员培训,提高教师专业能力,优化团队结构。使教师的教学团队年龄、学历、职称结构更趋合理,全部成为“双师”型教师。</p>	5	<p><b>预期目标:</b> 开展全员培训,提高教师专业能力,优化团队结构。使教师的教学团队年龄、学历、职称结构更趋合理,全部成为“双师”型教师。</p>	2	<p><b>预期目标:</b> 开展全员培训,提高教师专业能力,优化团队结构。使教师的教学团队年龄、学历、职称结构更趋合理,全部成为“双师”型教师。</p>	1

			<b>验收要点:</b> 1. 师资情况表 1 份。 2. 双师型教师相关技能证书。 3. 教师资格证书及职称证书。 4. 全体专业教师每人参加 2 次以上专业培训报名表, 研修情况汇总表。 5. 专业教师的细分专业方向分组表。 6. 教师下企业实习报告与企业鉴定。 7. 硕士研究生人数增加		<b>验收要点:</b> 1. 师资情况表 1 份。 2. 双师型教师相关技能证书。 3. 教师资格证书及职称证书。 4. 全体专业教师每人参加 2 次以上专业培训报名表, 研修情况汇总表。 5. 专业教师的细分专业方向分组表。 6. 教师下企业实习报告与企业鉴定。 7. 高级教师人数增加 8. 技师人数增加		<b>验收要点:</b> 1. 师资情况表 1 份。 2. 双师型教师相关技能证书。 3. 教师资格证书及职称证书。 4. 全体专业教师每人参加 2 次以上专业培训报名表, 研修情况汇总表。 5. 专业教师的细分专业方向分组表。 6. 教师下企业实习报告与企业鉴定。	
		<b>兼职教师队伍建设</b>	<b>预期目标:</b> 建立兼职教师师资库, 建立兼职教师管理制度。  <b>验收要点:</b> 1. 兼职教师聘书 5 份。 2. 兼职教师情况表。 3. 兼职教师授课情况记录 1 份。 4. 兼职教师开展工作室项目制作, 完成作品 6 件。 5. 兼职教师管理制度 6. 兼职教师业绩考评档案。	3	<b>预期目标:</b> 完善兼职教师管理制度, 发挥兼职教师作用。  <b>验收要点:</b> 1. 兼职教师聘书 4 份。 2. 兼职教师情况表。 3. 兼职教师授课情况记录 1 份。 4. 兼职教师管理制度。 5. 兼职教师开展工作室项目制作, 完成作品 7 件。 6. 兼职教师业绩考评档案	2	<b>预期目标:</b> 完善兼职教师管理制度, 发挥兼职教师作用。  <b>验收要点:</b> 1. 兼职教师聘书 4 份。 2. 兼职教师情况表。 3. 兼职教师授课情况记录 1 份。 4. 兼职教师管理制度。 5. 兼职教师开展工作室项目制作, 完成作品 7 件。 6. 兼职教师业绩考评档案	3

教 学 设 施 建 设	新建对接 文创产业 生产的3D 打印实训 工坊	<p><b>预期目标:</b> 新建3D打印实训工坊</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 3D打印实训工坊建设方案。 2. 3D打印实训工坊运行方案 3. 3D打印实训工坊设备采购方案 4. 3D打印实训工坊文化展示制作费合同</p>	20(20 万 元 为 学 校 自 筹 资 金)	<p><b>预期目标:</b> 3D打印实训工坊有效运行</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 3D打印实训工坊作品照片10件。 2. 3D打印实训工坊服务教学资料 3. 3D打印实训工坊服务社会资料 4. 3D打印实训校本教材1套</p>	5 ( 5 万 元 为 学 校 自 筹 资 金)	<p><b>预期目标:</b> 新建3D打印实训工坊有效运行</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 3D打印实训工坊作品照片10件。 2. 3D打印实训工坊服务教学资料 3. 3D打印实训工坊服务社会资料 4. 3D打印实训校本教材1套</p>	6(6万 元 为 学 校 自 筹 资 金)
	新建对接 旅游、游戏 产业生产 的虚拟现 实实训工 坊	<p><b>预期目标:</b> 制定虚拟现实实训工坊初步方案</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 虚拟现实实训工坊建设方案。 2. 虚拟现实实训工坊运行方案</p>		<p><b>预期目标:</b> 建设虚拟现实实训工坊</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 虚拟现实实训工坊建设方案。 2. 虚拟现实实训工坊运行方案 3. 虚拟现实实训工坊设备采购方案 4. 虚拟现实实训工坊文化展示制作费合同</p>	30 ( 5 万 元 为 学 校 自 筹 资 金)	<p><b>预期目标:</b> 建设虚拟现实实训工坊</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 虚拟现实实训工坊服务教学资料 2. 虚拟现实实训工坊服务社会资料 3. 虚拟现实实训工坊作品照片10件。 4. 虚拟现实实训工坊文化展示制作费合同</p>	25(10 万 元 为 学 校 自 筹 资 金)
	新建对接 信息化实	<p><b>预期目标:</b> 制定增强现实实训工坊初步方</p>		<p><b>预期目标:</b> 建设增强现实实训工坊</p>		<p><b>预期目标:</b> 建设虚拟现实实训工坊</p>	19

	<p><b>实践活动的增强现实（AR）实训工坊</b></p>	<p>案</p> <p><b>验收要点:</b></p> <p>1. 增强现实实训工坊建设方案。</p> <p>2. 增强现实实训工坊运行方案</p>		<p><b>验收要点:</b></p> <p>1. 增强现实实训工坊建设方案。</p> <p>2. 增强现实实训工坊运行方案</p> <p>3. 增强现实实训工坊设备采购方案</p> <p>4. 增强现实实训工坊文化展示制作费合同</p>	10	<p><b>收要点:</b></p> <p>1. 虚拟现实实训工坊服务教学资料</p> <p>2. 虚拟现实实训工坊服务社会资料</p> <p>3. 虚拟现实实训工坊作品照片 10 件。</p> <p>4. 虚拟现实实训工坊文化展示制作费合同</p>	
	<p><b>新建影视动漫游戏专业拍摄演播厅</b></p>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>制定拍摄演播方案并初步完成场地音响灯光安装</p> <p><b>验收要点:</b></p> <p>1. 拍摄演播建设方案。</p> <p>2. 拍摄演播运行方案</p> <p>3. 增强现实实训工坊设备采购方案</p>	25 (20 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b></p> <p>拍摄演播厅有效运行</p> <p><b>验收要点:</b></p> <p>1. 拍摄演播厅举行教学活动照片 5 张</p> <p>2. 拍摄演播厅举行拍摄照片 5 张</p>		<p><b>预期目标:</b></p> <p>拍摄演播厅有效运行</p> <p><b>验收要点:</b></p> <p>1. 拍摄演播厅举行活动照片照片 8 张</p> <p>2. 拍摄演播厅举行拍摄照片照片 10 张</p>	
<p><b>教学改革</b></p>	<p><b>探索和形成基于生产流程的校企一体中职动漫专业课程</b></p>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>校企一体的现代学徒制教学改革模式初步形成，研究和初步制定中职动漫专业课程方案</p>	2	<p><b>预期目标:</b></p> <p>校企一体的现代学徒制教学改革模式有效运用，初步完成制定中职动漫专业课程方案</p>	1	<p><b>预期目标:</b></p> <p>校企一体的现代学徒制教学改革模式全面运用，进一步完善中职动漫专业课程方案</p>	1

	<p><b>标准, 打造校企一体的现代学徒制教学改革模式</b></p>	<p><b>收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 相关课题（省级），主报告与附件各 1 份。</li> <li>2. 专业建设课程实施方案 1 份。</li> <li>3. 校企一体的现代学徒制的联合办学的人才培养协议 1 份。</li> <li>4. 校企一体的现代学徒制的联合办学的教学计划 1 份。</li> <li>5. 课程建设相关研究论文或经验总结。</li> </ol>		<p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 实施课改的过程资料、照片等。</li> <li>2. 专业建设课程标准初稿 1 份。</li> <li>3. 校企一体的现代学徒制的联合办学的人才培养协议 1 份。</li> <li>4. 校企一体的现代学徒制的联合办学的教学计划 1 份。</li> <li>5. 课程建设相关研究论文或经验总结。</li> </ol>		<p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 实施课改的过程资料、照片等。</li> <li>2. 专业建设课程标准完成稿 1 份。</li> <li>3. 校企一体的现代学徒制的联合办学的人才培养协议 1 份。</li> <li>4. 校企一体的现代学徒制的联合办学的教学计划 1 份。</li> <li>5. 课程建设相关研究论文或经验总结。</li> <li>6. 相关课题（省级），主报告与附件各 1 份</li> </ol>	
	<p><b>运用信息发展的新技术, 建设实训与生产合一的专业课程资源库</b></p>	<p><b>预期目标:</b></p> <p>围绕本专业的核心课程, 完成专业课程资源库建设方案</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 资源库建设调研报告 1 份。</li> <li>2. 校级信息化公开课 2 节视频截图及教案。</li> <li>2. 专业特色的选修课程 2 门, 包括建设要求、标准、课件、题库、参考资料。</li> <li>4. 精品课程教学录像资料 1 门。</li> </ol>	5	<p><b>预期目标:</b></p> <p>完成专业课程资源库资料 200GB 以上</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 相关资源库建设调研报告 1 份。</li> <li>2. 校级信息化公开课 2 节视频截图及教案。</li> <li>2. 专业特色的选修课程 3 门, 包括建设要求、标准、课件、题库、参考资料。</li> <li>4. 精品课程教学录像资料 2</li> </ol>	3	<p><b>预期目标:</b></p> <p>完成专业课程资源库资料 2TB 以上</p> <p><b>验收要点:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 相关资源库建设调研报告 1 份。</li> <li>2. 校级信息化公开课 2 节视频截图及教案。</li> <li>2. 专业特色的选修课程 3 门, 包括建设要求、标准、课件、题库、参考资料。</li> <li>4. 精品课程教学录像资料</li> </ol>	3

		5. 核心技能教学录像资料 3 门。		门。 5. 核心技能教学录像资料 3 门。		2 门。 5. 核心技能教学录像资料 3 门。	
	搭建文化创意联盟平台资源,提升服务社会能力,促进地方产业发展	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,服务社会与产业发展</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 举办或承办市级文化创意活动方案 2 份。 2. 举办或承办校级以上级论坛或讲座活动方案 2 份。 3、举办或承办校级以上级论坛或讲座活动新闻报道 2 篇。 4、举办或承办校级以上级培训活动报道 2 篇。 5、服务社会的文创作品 2 件</p>	10 (5 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,服务社会与产业发展</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 举办或承办市级文化创意活动方案 2 份。 2. 举办或承办校级以上级论坛或讲座活动方案 2 份。 3、举办或承办校级以上级论坛或讲座活动新闻报道 2 篇。 4、举办或承办校级以上级培训活动报道 2 篇。 5、服务社会的文创作品 2 件</p>	3 (3 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,服务社会与产业发展</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 举办或承办市级文化创意活动方案 2 份。 2. 举办或承办校级以上级论坛或讲座活动方案 2 份。 3、举办或承办校级以上级论坛或讲座活动新闻报道 2 篇。 4、举办或承办校级以上级培训活动报道 2 篇。 5、服务社会的文创作品 2 件</p>	5 (5 万元为学校自筹资金)
	打造产、学、研、训、赛五位一体教学体系,树立品牌专业影响力和辐射力	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,打造产、学、研、训、赛五位一体教学体系</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 五位一体教学体系方案 1 份。 2. 全国大赛训练方案 1 份。 3、全国大赛训练视频 1 份。</p>	2	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,打造产、学、研、训、赛五位一体教学体系</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 五位一体教学体系方案 1 份。 2. 全国大赛训练方案 1 份。</p>	4 (4 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 依托平台,打造产、学、研、训、赛五位一体教学体系</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 五位一体教学体系方案 1 份。 2. 全国大赛训练方案 1 份。</p>	5(5 万元为学校自筹资金)

		4、举办或参加校级以上级大赛培训活动 2 次 5、服务社会的文创作品参赛 2 件		3、全国大赛训练视频 1 份。 4、举办或参加校级以上级大赛培训活动 2 次 5、服务社会的文创作品参赛 2 件		3、全国大赛训练视频 1 份。 4、举办或参加校级以上级大赛培训活动 2 次 5、服务社会的文创作品参赛 2 件	
教学管理	完善基于生产流程的人才考核评价模式	<p><b>预期目标:</b> 人才考核评价模式初步形成</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校企合作的动漫专业课程评价方案 1 份。 2. 基于“生产流程”的项目制作任务考核评价方案 1 份。 3. 工学结合阶段性教学计划；实训计划；实训记录。 4. 工学结合阶段性考核记录。</p>		<p><b>预期目标:</b> 进一步完善人才考核评价模式</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校企合作的动漫专业课程评价方案 2 份。 2. 基于“生产流程”的项目制作任务考核评价方案 2 份。 3. 工学结合阶段性教学计划；实训计划；实训记录。 4. 工学结合阶段性考核记录。</p>	1 (1 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 进一步完善人才考核评价模式</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校企合作的动漫专业课程评价方案 2 份。 2. 基于“生产流程”的项目制作任务考核评价方案 2 份。 3. 工学结合阶段性教学计划；实训计划；实训记录。 4. 工学结合阶段性考核记录。</p>	1(1 万元为学校自筹资金)
	探索基于职业生涯的选择性课程体系的管理和运行模式	<p><b>预期目标:</b> 初步完成选择性课程体系的管理和运行模式</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 选择性课程体系课程设计方案 1 份。 2. 选择性课程体系考核评价方案 1 份。</p>	2	<p><b>预期目标:</b> 进一步完成选择性课程体系的管理和运行模式</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 选择性课程体系课程设计方案 2 份。 2. 选择性课程体系考核评价方案 2 份。</p>	1 (1 万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 完成选择性课程体系的管理和运行模式</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 选择性课程体系课程设计方案 3 份。 2. 选择性课程体系考核评价方案 3 份。</p>	3(3 万元为学校自筹资金)

			3. 选择性课程体系教学计划；实训计划；实训记录。 4. 选择性课程体系考核记录。		3. 选择性课程体系教学计划；实训计划；实训记录。 4. 选择性课程体系考核记录。	金)	3. 选择性课程体系教学计划；实训计划；实训记录。 4. 选择性课程体系考核记录。	
特色 创新	专业建设促进文化创意产业发展	<p><b>预期目标:</b> 通过专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展，从而促进文化创意产业在学校的深度融合</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展设计方案1份。 2. 专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展设计活动方案1份。 3. 打造学校对外开放的文创交流中心设计方案。 4. 举办文化创意类专业集群的发展1次。</p>	3	<p><b>预期目标:</b> 通过专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展，为企业技术开发、产品生产服务</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 为企业技术开发、产品生产服务的作品3件 2. 专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展设计活动方案1份。 3. 学校对外开放的文创交流中心投入运行资料3份。 4. 举办文化创意类专业集群的发展1次。</p>	2 (2万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 通过专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展，为企业技术开发、产品生产服务</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 为企业技术开发、产品生产服务的作品3件 2. 专业建设带动我校文化创意类专业集群的发展设计活动方案1份。 3. 学校对外开放的文创交流中心投入运行资料3份。 4. 举办文化创意类专业集群的发展1次。</p>	3	
	实训基地的“二化”建设确保专业可持续发展	<p><b>预期目标:</b> 初步打造校内基地生产化，校外基地教学化</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化方案1份。 2. 校外基地教学化活动方案1份。</p>	10	<p><b>预期目标:</b> 进一步打造校内基地生产化，校外基地教学化</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化方案1份。 2. 校外基地教学化活动方案1份。</p>	2 (2万元为学校自筹资金)	<p><b>预期目标:</b> 完善校内基地生产化，校外基地教学化</p> <p><b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化方案1份。 2. 校外基地教学化活动方案1份。</p>	3 (3万元为学校自筹资金)	

		3. “二化”建设教学管理条例1份。 4. 3D打印工作室“二化”建设作品5件。 5、3D打印工作室“二化”建设设备材料采购协议		3. “二化”建设教学管理条例1份。 4. 虚拟现实工作室“二化”建设作品5件。 5、虚拟现实工作室“二化”建设设备材料采购协议	金)	案1份。 3. “二化”建设教学管理条例1份。 4. 增强现实工作室“二化”建设作品5件。 5、增强现实工作室“二化”建设设备材料采购协议	
	<b>打造具有校本特色的专业文化建设</b>	<b>预期目标:</b> 营造与专业相关的企业文化氛围;  <b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化企业文化氛围方案1份。 2. 校内基地生产化企业文化氛围营造照片 3. 举办教学成果展示活动1次 4. 校内基地生产化企业文化氛围营造装修布置协议1份 5、运用信息化手段展现教学过程资料1份	10(5 万元 为学 校自 筹资 金)	<b>预期目标:</b> 营造与专业相关的企业文化氛围;  <b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化企业文化氛围营造方案1份。 2. 校内基地生产化企业文化氛围营造照片 3. 举办教学成果展示活动2次 4. 校内基地生产化企业文化氛围营造装修布置协议1份 5、运用信息化手段展现教学过程资料2份	5	<b>预期目标:</b> 营造与专业相关的企业文化氛围;  <b>验收要点:</b> 1. 校内基地生产化企业文化氛围营造方案1份。 2. 校内基地生产化企业文化氛围营造照片 3. 举办教学成果展示活动2次 4. 校内基地生产化企业文化氛围营造装修布置协议1份	2
资金投入情况	财政投入	50		50		50	
	自筹资金	50		43		33	
	总计投入	100		93		83	