
重庆市工艺美术学校

市级中等职业教育改革发展示范学校建设计划项目

计算机动漫与游戏制作专业建设总结报告

2016年8月经重庆市教育委员会、重庆市人力资源和社会保障局及重庆市财政局三部门批准,重庆市工艺美术学校为第三批重庆市中等职业教育改革发展示范学校立项建设单位。学校将计算机动漫与游戏制作专业确定为重点建设专业之一。两年来,项目组以《建设方案》和《建设任务书》为依据,积极推进专业建设工作,如期完成了建设任务,实现了预期建设目标。

一、项目建设基本情况

(一) 项目建设总体情况

本项目共涉及任务验收点 108 个,实际完成任务验收点 108 个,任务完成率 100%。

本专业以校企合作工学结合为纽带,构建了“基于师生职业能力生长的 3 场所 6 阶段工学交替”人才培养模式、以典型工作任务为导向的课程体系;形成了“项目式”教学改革模式;以知识、技能、素质“三位一体”的学生综合评价体系,打造了一支“师德高尚、业务精湛、结构合理的专兼结合”的师资队伍。

(二) 建设工作与举措

1. 组织保障

成立了由林敏老师任组长的项目建设工作组,在学校示范校建设办公室的领导下,负责具体建设工作,包括规划、启动、实施、成果上报、接受检查全过程。项目组明确分工,责任落实,严格管理,保证了该项目的顺利推进。

2. 制度完善

项目建设以《重庆市工艺美术学校市级中等职业教育改革发展示范学

校建设计划项目实施管理办法》、《重庆市工艺美术学校市级中等职业教育改革发展示范学校建设计划项目经费管理实施细则》和《重庆市工艺美术学校师资队伍建设规划》等制度为依托，以提高专业教师参与示范建设积极性为目的，制定了本专业的工作制度和激励制度，对在专业建设中做出突出成绩的人员给予奖励，并将责任人的工作完成情况纳入年度考核。

3.专家指导

为了提升专业建设的质量，我们成立了由高校专家、计算机动漫行业企业专家组成的专业建设指导委员会，全程对我们的专业建设进行指导及把关。专家们从前期论证到规划制定，再到具体实施都全程参与指导，确保项目建设工作的顺利进行。

二、专业建设内容及完成情况

(一) 人才培养模式与课程体系改革情况

人才培养模式与课程体系改革验收要点 48 个，完成 48 个，验收要点完成率 100%。

1. 构建“基于师生职业能力生长的 3 场所 6 阶段工学交替”人才培养模式

通过对厦门大拇指动漫股份有限公司、重庆漫谷动漫有限公司等 17 家企业、职业院校 5 所、我校毕业的 3 个班级进行调研，形成了《计算机动漫与游戏制作专业专业人才需求调研报告》，建构了“基于师生职业能力生长的 3 场所 6 阶段工学交替”人才培养模式。从教师、企业专家、大师三个着力点实现学生职业能力的探索生长和教师职业能力的持续生长。

2. 课程体系开发与教材建设

以《典型工作任务与职业能力分析报告》为基础，对照行业标准，设定适应工作岗位需求的教学课程，构建了以典型工作任务为导向的课程体系。课程体系由公共基础课、专业技能课、选修课三个方面组成。组织行业专家和学校骨干教师制定了 16 个专业技能课的课程标准。开发并出版了《数字插画基础》《二维动画基础》《三维动画基础》三本教材，并制作了

与课程配套的微课、PPT、教案、练习题、习题、实训手册数字教学资源，为开展教学改革奠定了基础。

3. “项目式”教学模式改革

根据“基于师生职业能力生长的3场所6阶段工学交替”人才培养模式，结合学校实际实施了“项目式”教学模式改革，通过引入企业实际的工作项目进行教学，促进了教学内容与岗位能力培养的结合，极大的提升了学生的岗位工作能力。

4. 学生“三位一体”评价模式改革

本专业按照学校统一部署，开展了《学生知识、技能、素质“三位一体”评价模式》改革试点。运用了“三位一体”评价量表，形成了由学校教师、企业指导教师、学生本人以及学生家长等三位一体共同参与评价的模式，促进了对学生基本素质、文化素质和专业素质三个方面的提升。

（二）师资队伍建设情况

本专业师资队伍建设验收要点42个，完成42个，完成率100%。

1. 完善制度

根据学校对师资队伍进行整体规划，制定和完善了本专业的专业带头人、骨干教师、双师型教师、兼职教师的遴选、培养、考核等制度，保障了师资队伍建设工作开展。

2. 系统培养

本专业培养了刘禹宏、刘杰等2名专业带头人；培养了李玉婷、姚红2位校级骨干教师；成功培养了李玉婷、姚红、邓毅梅3名双师型教师，本专业双师型教师达到100%。其中6名教师到企业进行了为期半月的实践培训，学习先进技术，提升了教师的专业技能。

3. 兼职教师

建立了6名企业能工巧匠和技术骨干组成的兼职教师师资库，兼职教师与本校教师共同交流，探讨新技术，钻研新教法，共同进步，共同成长。

4. 作用发挥

发挥专业带头人、骨干教师作用，组织开展人才培养方案编制、课程体系建设、课程标准研制、教材编写等，让其在“做中学”，提高理性认知和实践能力。

5. 学历提升

鼓励和支持刘禹宏、姚红两位教师参加研究生学习，提升学历，多次组织部组内老师参加各种培训，教师队伍硕士研究生提升计划完成。

(三) 校企合作与工学结合运行机制建设情况

本专业校企合作、工学结合运行机制建设验收要点为 18 个,完成 18 个,完成率 100%。

1. 完善校企合作机制

在学校校企合作办公室的指导下，邀请行业的人事管理、技术骨干、行业专家成立计算机动漫和游戏制作专业校企合作指导委员会，构建专业、企业、行业三方合作平台，行业企业为学校提供兼职教师等服务，学校与行业企业在师资培训等方面密切合作，实现学校和行业企业的无缝对接。制定校企合作工作职责和章程，制订《校企合作发展规划》、《合作企业遴选制度》等制度，修订完善《计算机动漫与游戏制作专业校企合作办学实施办法》、《计算机动漫与游戏制作专业教学实习管理办法》、《教师进企业顶岗实践管理办法》、《学生顶岗实习管理办法》等管理制度。加入中国职教学会教学工作委员会数码艺术研究会暨全国中职校动漫游戏教育联盟，王曦川书记任联盟副主任，林敏老师被评为全国中职校动漫游戏教育联盟学科带头人。

2. 共建校外实训基地

在巩固、稳定原有校外实习实训基地的基础上，继续加强校企合作，与重庆市晓色动漫有限公司、重庆三拍信息技术有限公司合作共建了 2 个校外实训基地，为学校教师企业实践、学生顶岗实习等提供平台。

3. 开展社会培训

依托校企合作平台，发挥学校优势，组建对外培训和服务团队，为社

会和企业开展培训工作，每年为社会进行技能培训 100 人次以上。

三、项目资金投入、使用与管理情况

本专业预算投入资金 395 万元，实际投入资金 395.26 万元，实际使用资金 399.93 万元，使用率 101.25%。专业资金的使用严格按照示范校建设资金使用要求进行，做到了预算与使用相结合，加强了资金管理，做到了资金使用的规范。

四、建设成果

(一) 专业设施建设提升显著

新扩建有大师作坊、3D 打印实训中心、二维动画实训室、三维动画实训室、后期精练坊、动漫周边实训室、VR 体验室、接待室、手绘室，插画修炼坊、技能大赛、教师办公室 12 间功能室，计算机动漫与游戏制作专业实训基地已经建成。价值 241.25 万的设施设备已经到位。加上原有的实训机房 2 间。我校计算机动漫与游戏制作专业有实训室 14 间，具有同时接纳 300 人实训的能力。

(二) 专业吸引力明显增强

本专业年招生人数从 2016 年的 61 人增加到 2018 年的 105 人，在校生规模从 2016 年的 61 人增加到现在的 247 人。

(三) 人才培养质量稳步提高

建设两年期内，本专业毕业生双证书获证率达到 100%，毕业生升学率 100%，用人单位满意率 95%。学生甘雪霖同学参加重庆华龙网举办的重庆消费者漫画大赛与重庆的大学生同台竞技最终赢得大赛二等奖获得 3000 元奖金，汪恒双和刘佳雨同学获得优秀奖与 500 元奖金。在 2018 国家及市级文明风采大赛中，甘雪霖等 40 余人次获得一、二等奖。

学生参加重庆市第三届青少年美术素养大赛 2 等奖 5 人，3 等奖 9 人；全国素养大赛获 1 人二等奖 2 人获三等奖；2017 全国青少年优秀卡通漫画与设计一等奖 5 个二等奖 10 个、三等 30 个、最佳创作奖 15 个、佳作奖 20 个；2017 第六届大美中国国际青少年书画大赛特金奖 1 个，金奖 4 个，银

奖 5 个，铜奖 6 个。

（四）师资队伍整体能力显著提高

一是名师引领。专业部长林敏老师被聘为重庆市美术家协会第一届动漫艺委会委员。重庆邮电大学传媒艺术学院艺术硕士企业导师，还被评为九龙坡区十佳技能型人才，制作的作品 2017 年 12 月入选首届全国动漫美术作品展并获得加入中国美术家协会的入会资格。他的绘本作品《小石头、电饭锅和汽车警察》出版，并被中华人民共和国科技部评为 2017 全国优秀科普读物。被评为全国职业院校信息技术技能大赛优秀指导教师。2016-2017 学年九龙坡区成绩突出教师。本专业在林敏部长的引领下，专业的影响力得到了极大的提升。

二是教师发展。该专业李玉婷，姚红老师应邀到重庆艺术工程职业学院教授动漫专业课程。姚红老师辅导学生参加技能大赛动画片制作获重庆市一等奖二等奖，全国二等奖，刘禹宏老师获评重庆市第三届美术素养大赛全国优秀美术教师奖、重庆市文明风采视频比赛一等奖，李玉婷老师获评 2017-2018 区成绩突出教师。4 名专业教师被重庆轩进科技公司、重庆恣游科技有限公司等企业担任技术顾问。4 名教师分别考取了 ACAA 商业插画师及动漫设计师证书。

五、贡献与示范

（一）贡献——服务产业发展

一是开展学历教育为产业发展输送技能人才。2016 年至 2018 年，本专业学历教育在校生数稳中有升，本专业在籍 5 个教学班，学籍人数 247 人。毕业生“双证书”获取率 99% 以上。

二是开展社会培训、鉴定和技术服务。建设两年来，为九龙坡区劳动力转移人员进行培训达 240 人次。培训的内容包括 PHOTOSHOP 基础等计算机动漫与游戏制作相关技能。

（二）示范——专业建设带动

1. 校内示范

一是本专业教师示范课展示，将案例教学法推广至全校，推进了典型案例任务驱动的教学改革。

二是本专业“典型任务分析会”，邀请其他专业部教师参会，并通过在全校做报告，对其他专业建设提供借鉴。

三是带动全校老师参与“信息化”教学比赛，激励了全校老师开展教学模式改革。

2. 示范交流

一是我校计算机动漫与游戏制作专业逐渐形成自己的专业影响力。动画片技能大赛的竞赛成绩及林敏大师工作室成为我校该专业的品牌。

二是市教委和区领导多次到我专业林敏大师工作室参观指导。重庆市进修学院等 60 余所学校到我校参观交流，了解与学习我校该专业建设经验。

三是市内龙门浩职中，北碚职教中心，九龙坡职教中心及重庆火精灵动画设计有限公司到校学习计算机动漫与游戏制作专业建设及人才培养的经验。

3. 辐射影响

计算机动漫与游戏制作专业建设取得了很好的成效，近年来，国家教科院、芜湖职业技术学院，浙江魔溪动漫有限公司等多家单位企业到我专业部参观交流。共同探讨计算机动漫与游戏制作专业的建设。华龙网，重庆日报等对我校动漫专业专业和林敏老师进行了多次专项报道。

六、问题与措施

(一) 存在问题

一是专业建设理念还需进步更新；二是人才培养模式有待实践检验；三是教师教学能力有待进一步提高；四是师生交流平台不够畅通。

(二) 改进措施

在今后的工作中，我们将从以下方面改进：一是多途径加强教师培养培训，促进掌握现代职业教育理念；二是提高教师教学设计能力和课堂驾驭能力；三是通过教研观摩、参与各种活动、参与竞赛，提高教师课堂驾

驭能力。四是加强校企合作，引进企业到校为师生开设讲座，将企业实际案例运用到教学中去，落实产品作品化成效。