

基于“需求导向、多维立体”的动漫制作技术专业

现代学徒制人才培养阶段性成果概况

1、 二维动画方向

与广州国运动漫科技有限公司进行了合作利用“校中厂”教学模式将企业“汉字描红”的动画项目引入课堂，校企协同共同开发了《Flash 动画制作》课程，项目得到企方肯定，并为学生颁发了奖学金。



“汉字描红”动画项目

二、漫画、原画绘制方向

与广州漫原画道计算机科技有限公司联合培养漫画、原画就业方向的学生，在校对应课程《原画设计》、《漫画绘制》由企方和校方教师共同授课，大三建立对接创新班，学生进入企业学习实习，目前已经完成了 16、17、18 年的三期学生培养，学生均满意就业，该合作得到了校企师生四方的肯定。



15 级开班典礼



16 级入企学习

三、UI 设计方向

与广州达内科技有限公司达成合作，共同开发校内《UI 设计》课程，并完成校企合作教材《UI 设计》出版，大三建立对接动漫绘制班，学生进入企业学习实习，目前已经完成了 16、17、18 年的三期学生培养，学生均满意就业，该合作得到了校企师生四方的肯定。



达内 UI 设计班

四、三维动画方向

与广州凡拓科技数码有限公司共同打造“凡拓定向委培班”，培养三维建模、三维动画方面的人才。同时与广州古藤动漫科技有限公司展开三维方向人才共同培养，目前，专业《三维建模基础》、《三维高级建模》、《三维动画制作》课程由企方和校方教师共同授课，16 级学生在 2018 年广东省高职院校职业技能大赛动画组中获得第一名，预计 2019 年开设定向联合培养班。



凡拓定向委培班开办典礼



古藤公司高级设计师来校授课

五、影视后期方向

与广州漫游科技有限公司展开学生定向联合培养，第一期影视后期班已经开设，受到企业和学生的肯定。



漫游影视班开班