

附件 2

广东省教育厅公告

广东省教育厅公告

2018 年

广东省高职教育教学

改革研究与实践项目

改革研究与实践项目

申报书

申报书

申报书

申报书

申报书

项目名称：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模式研究

主持人：田甜 (签章)

所在学校：广州城建职业学院 (盖章)

手机号码：18026306641

电子邮箱：31560669@qq.com

广东省教育厅 制

申请者的承诺与成果使用授权

本人自愿申报广东省高职教育教学改革研究与实践项目，认可所填写的《广东省高职教育教学改革研究与实践项目申报书》（以下简称《申报书》）为有约束力的协议，并承诺对所填写的《申报书》所涉及各项内容的真实性负责，保证没有知识产权争议。课题申请如获准立项，在研究工作中，接受广东省教育厅或其授权（委托）单位、以及本人所在单位的管理，并对以下约定信守承诺：

1. 遵守相关法律法规。遵守我国著作权法和专利法等相关法律法规；遵守我国政府签署加入的相关国际知识产权规定。

2. 遵循学术研究的基本规范，恪守学术道德，维护学术尊严。研究过程真实，不得以任何方式抄袭、剽窃或侵吞他人学术成果，杜绝伪造、伪造、篡改文献和数据等学术不端行为；成果真实，不重复发表研究成果；维护社会公共利益，维护广东省高职教育教学改革研究与实践项目的声誉和公信力，不以项目名义牟取不当利益。

3. 遵守广东省高职教育教学改革研究与实践项目有关管理规定以及广东省财务规章制度。

4. 凡因项目内容、成果或研究过程引起的法律、学术、产权或经费使用问题引起的纠纷，责任由相应的项目研究人员承担。

5. 项目立项未获得资助或获得批准的资助经费低于申请的资助经费时，同意承担项目并按申报预期完成研究任务。

6. 不属于以下情况之一：（1）申报项目为与教改无关的教育教学理论研究项目；（2）申报的项目已获同一级别省级教育科学研究项目立项；（3）本人主持的省高职教改项目尚未结题。

7. 同意广东省教育厅或其授权（委托）单位有权基于公益需要公布、使用、宣传《项目申请·评审书》内容及相关成果。

项目主持人（签章）： 田甜

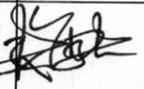
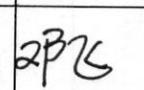
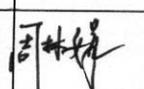
2018年12月4日

一、简表

项目 简 况	项目名称	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模式研究					
	项目主持人身份 ¹	<input type="checkbox"/> 校级领导 <input type="checkbox"/> 中层干部 <input checked="" type="checkbox"/> 青年教师 <input type="checkbox"/> 一线教学管理人员 <input type="checkbox"/> 普通教师 <input type="checkbox"/> 其他人员					
	起止年月 ²	2019.1-2021.1					
项 目 主 持 人	姓名	田甜	性别	女	出生年月	1984.6	
	专业技术职务/行政职务	讲师/专任教师		最终学位/授予国家	硕士/中国		
	所在学校	学校名称	广州城建职业学院		邮政编码	510925	
		通讯地址	广州市从化区环市东路166号				电话
	主要教学 工作简历	时间	课程名称	授课对象	学时	所在单位	
		2010.4至今	二维动画制作	动漫制作技术专业学生	128/学年	广州城建职业学院	
2010.4至今		视听语言	动漫制作技术专业学生	96/学年	广州城建职业学院		
2010.4至今		商业网站设计	动漫制作技术专业学生	128/学年	广州城建职业学院		

¹ 项目主持人如为青年教师或一线教学管理人员或普通教师，应附相关证明材料。项目组成员也应符合相关要求。如没有提供，形式审查不通过。

² 项目研究与实践期为2-3年，开始时间为2019年1月。

与项目有关的 研究与实践基础	立项时间	项目名称					立项单位	
	2018.1	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模式研究					广东省高职教育现代学徒制工作指导委员会	
	2018.3	校企协同构建高职实践教学质量监控与评价体系的研究与实践					广东省职业技术教育学会第三届理事会	
	2017.05	高职院校动漫制作技术专业教育与创新创业教育融合发展研究					广东省高职教育创业教育教学指导委员会	
	2015.8	以“订单组”为载体的动漫设计与制作专业“现代学徒制”实践与探索研究					广东省高职教育艺术设计类专业教学指导委员会	
项目组成员	职称			学位			参加单位数	
	高级	中级	初级	博士后	博士	硕士		
	8	2	3	2	0	1	4	3
	主要成员 ³ (不含主持人)	姓名	性别	出生年月	职称	工作单位	分工	签名
		郭向民	男	1962.10	副教授	广州城建职业学院	专业建设	
张雪松		男	1983.11	讲师	广州城建职业学院	调研组织		
邓飞		男	1985.9	讲师	广州城建职业学院	项目管理		
	周林娟	女	1988.11	助教	广州城建职业学院	校企合作		

³ 项目组成员，来自于本校的成员，不得超过8人（含主持人）。

		张溟	男	1990.4	助教	广州城建职业学院	资料收集	张溟
		陈智圣	男	1987.1 1	-	广州漫原画道 计算机科技有 限公司(总经 理)	校企合作	陈智圣
		董飞	男	1982.0 2	-	广州名动科技 有限公司(校 企合作专员)	校企合作	董飞

二、立项依据

含项目意义、研究综述和现状分析等，限 3000 字以内⁴

1. 项目的意义

(1) 理论意义

随着社会、科技的迅猛发展，用人单位对劳动者的要求日趋理性，从原来的重视学历，转向对职业技能和较高职业素质的考核。以高职院校、企业、学生三方需求为出发点，根据动漫行业就业岗位以校企二方共同实施，搭建“需求导向、多维立体”的现代学徒制模式，学生、企业员工、教师拥有双重身份，学生即员工，企业员工即实训指导教师，专任教师即导师；校企共同制定培养方案、共同制定课程标准、共同开发实训教材、共同培养、共同管理、共同考核评价；通过校企交替学习和理论实践融合教学，解决了当前政府缺位条件下，现代学徒制的动力问题和有效性问题，为高等职业教育理论和实践做出贡献。

(2) 实践意义

本项目研究将直接使学生受益，“需求导向、多维立体”的现代学徒制以学生技能培养为目标，以学生就业为导向，在充分了解学生需求、工作岗位能力要求的基础上构建人才培养方案、课程标准、培养模式、实训教材、管理制度、评价体系，有助于学生的专业技能提升，角色身份转换，从而让用人单位从中受益。

2. 研究综述

动漫行业的产品生产有明确的流水性，形成了分工鲜明的就业岗位，其所需技能侧重点都有所差异，由于每个企业所需的人才不同，数额也有限，这就要求动漫专业的人才培养不能只和 1 间企业合作，而是根据就业岗位、从学生、企业、高职院校的需求出发和“1+N”间公司多方位合作，打造多维立体的协同育人平台。

3. 现状分析

纵观职业教育主要发达国家的现代学徒制模式，主要是由政府主导和推动的，

⁴ 表格不够，可自行拓展加页；但不得附其他无关材料。下同。

有较为完善的政策支持和制度保障，可以实现招生和招工合一、毕业与就业同步，有效的解决企业动力不足、毕业生就业的问题。虽然这些经验可以借鉴，但是没有办法复制。目前我国虽然也重视职业教育，为了贯彻全国职业教育工作会议精神，教育部根据《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》（国发[2014]19号）要求，发布了《关于开展现代学徒制试点工作的意见》（教职成[2014]9号），政府的举措让现代学徒制的研究和探索持续升温，这对促进中国特色的现代学徒制有一定的积极意义，但是在政府缺位、制度基本空白的情况下，解决实施现代学徒制过程中企业主动性不高、动力不足以及人才培养的有效性等问题成为了现代学徒制探索的难点，成为了研究所在。

受传统教育观念的影响，不少专业培养及课程设计中，仍然将实践教学看做是理论教学的一个环节和一个补充，且教学形式仍是传统的实验、实训、毕业设计等，实践技能教学课时虽多，但没有有效运用，缺乏专门的时间进行实践教学，实践内容设计简单，不注重启发引导，综合性实用性差，授课教师缺乏社会调研，与社会实际脱节严重。

在动漫设计制作教育方面，其实践性尤为突出，搭建“需求导向、多维立体”的现代学徒制模式，是培养学生创新能力和设计制作能力的有效途径。当前的设计教育往往倾向于单纯的艺术教育，实践教学的成果和基础仍不够理想，许多教学内容关注学生在艺术上的审美形式层面，学生的实践能力不强，导致所学的专业知识与社会的发展脱轨。虽然职业院校都重视开展校企合作，但是大多都是兼职教师、社会服务、项目制作等较为零散的合作，没有形成贯穿整个人才培养过程全面的合作模式，通过加强“需求导向、多维立体”的现代学徒制模式构建，能够有效提升学生的综合能力，提高学生的专业核心素养，使学生的创新能力和社会实践有效结合，进而提升学生在就业方面的核心竞争力，实现有效教学的目的。

三、项目方案

1. 目标和拟解决的问题（限 500 字）

（1）项目目标

项目以学校动漫制作技术专业为试点展开“需求导向、多维立体”现代学徒制模式，利用学校开展高效、规模化的职业基础教学，又充分利用现代学徒制在实践中落实提高技术技能的传授质量。校企共同制定培养方案、共同制定课程标准、共同开发实训教材、共同培养、共同管理、共同考核评价，学生通过理论实践的融合学习，达到岗位的就业条件，实现毕业即就业的目标。



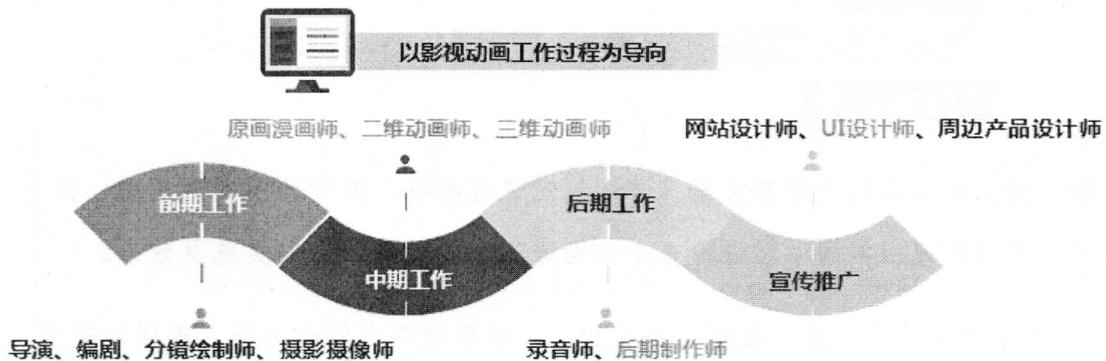
（2）拟解决的关键问题

动漫制作技术专业是一门实践性非常强的专业，现有的人才培养采用加大实践课时、展开校企合作的手段，探索多种人才培养模式，但是校企间合作零散，没有形成从人才培养目标到培养手段、管理评价等全面的协同培养模式，以至于培养的学生毕业后仍然需要大量时间的磨合期，只能从事基层岗位，影响了学生的就业积极性和职业归化进程。通过“需求导向、多维立体”现代学徒制模式，让学生的教学理论和实践得到真正的结合，学校和企业交替成为学习场所，能够很大程度上解决人才培养质量无法与企业需求无缝对接的现象，让有人才需求的公司招到满意的员工，学生招到满意的工作，学校培育企业行业需要的人才。

2. 研究与实践内容（限 1000 字）

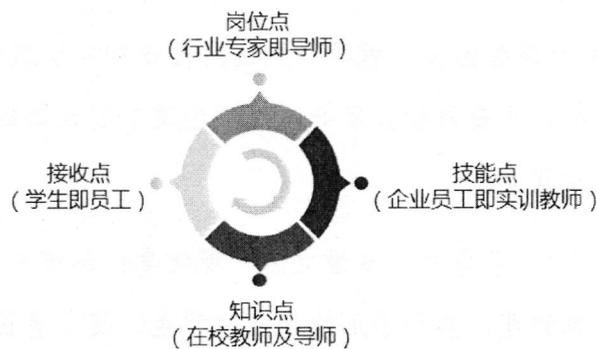
（1）需求导向的内涵

根据行企业发展的需要，有意识地引导并创造条件使学生紧密结合行企业需求而进行学习和技能培养，这就要求项目团队准确定位学生的就业岗位目标。由于动漫专业流程中各岗位的技能要求差异性大以及多样化招生带来的复杂生源结构，通过企业调研和毕业生回访，确定了高职院校动漫制作技术专业学生主要在动漫制作流程中从事中后期相关工作，主要的就业岗位为：原画漫画师、二维动画师、三维动画师、后期制作师、UI 设计师。



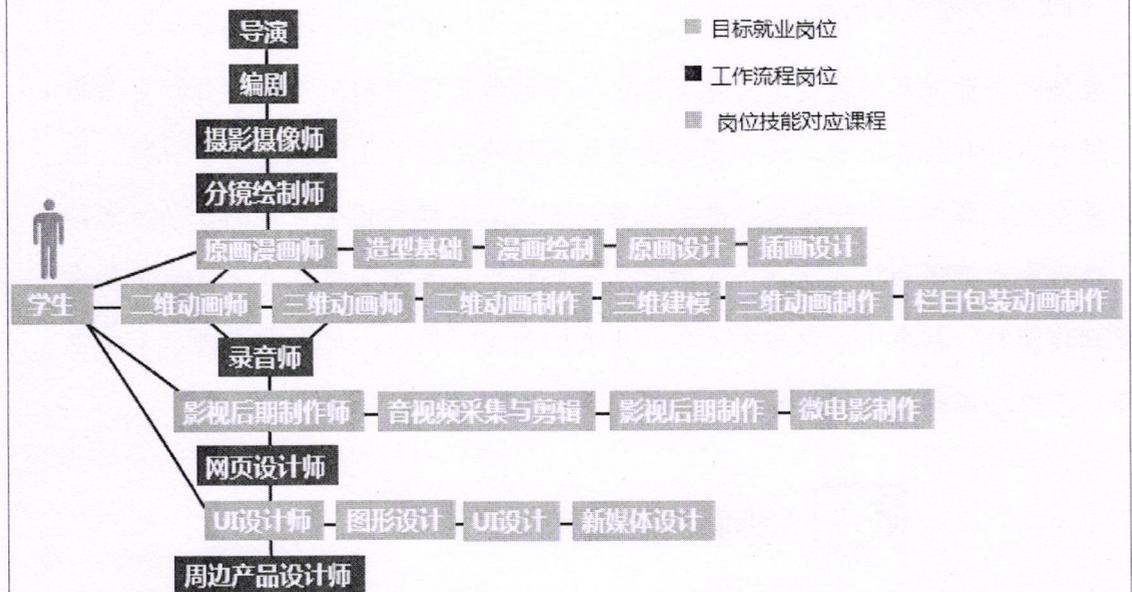
（2）多维立体中的点线面

点：点是项目的基础，学校（教师即导师）、学生即员工、企业（员工即实训指导教师）、行业（专家即导师）各环节形成了就业岗位点→技能点→知识点→接受点的关系。



线：动漫制作专业的课程根据主要就业的 5 个岗位进行，其对应的专业课程既在 workflow 这条线上，但是岗位能力对应的课程都是由多门相关课程构成，例

如 UI 设计师的对应课程是由《图形设计》为铺垫，《UI 设计》为主体，《新媒体设计》为深化学习，形成了岗位对应的课程线。



面：校企从共同制定培养方案、共同制定课程标准、共同开发实训教材、共同培养、共同管理、共同考核评价 6 个方面进行合作确保项目的实施及效果。

① 共同制定培养方案：根据行企业岗位技能要求确定培养方案，多样化招生产生的生源复杂性，让人才培养方案的设定不能以一个岗位为目标，需要成立校企结合的评委会确定方案，做到课程的专业性及拓展性。

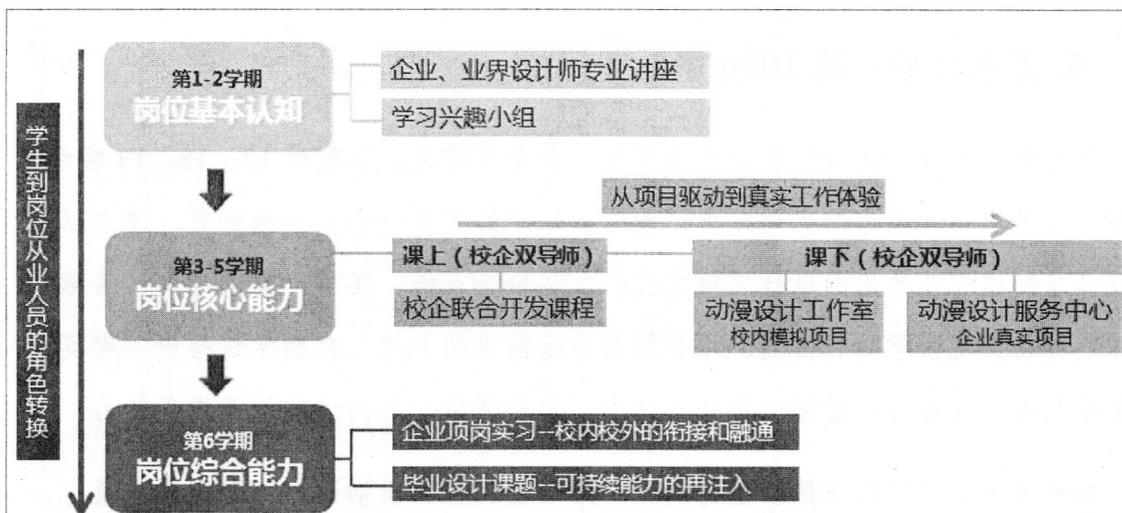
② 共同制定课程标准：针对目标就业岗位的相关课程和企业共同制定课程标准，注重课程的衔接性和关联性。

③ 共同开发实训教材：教材的开发需以行企业的代表案例为主。

④ 共同培养：专业课程由校企教师分别进行理论和实训教学，课后根据目标岗位建立对应学习小组，并安排校企双导师对学生进行在校跟踪指导，大三进入企业实习，实现毕业即就业。

⑤ 共同管理：在“需求导向、多维立体”现代学徒制模式下，学生即员工，接受学校和企业的双重管理，有利于加快毕业后学生、员工身份的转换。

⑥ 共同考核评价：多元化的考核方式，有利于用行业标准来衡量学生的学习效果，以减小学生技能和公司员工要求的差距。



人才培养模式



就业岗位直接对应专业课程设置

3. 研究方法（限 500 字）

(1) 访谈座谈：组织课题组成员到企业行业中进行访谈，并邀请行企业专家、优秀兄弟院校教师进行交流座谈，对于行业发展进行调研，对于专业发展收集建议。

(2) 问卷调查：通过对用人单位、毕业生、在校生进行问卷调查，了解用人单位的人才技能要求、毕业生的工作回访、在校生的学习需求，从而对培养方案和课程内容进行与行业发展对应的更新和完善。

(3) 试点实践：针对已经开展的校企合作课程以及订单班进行跟踪调研，不断完善适合动漫制作专业现代学徒制开展的模式，达到生、校、企三方的共赢。

4. 实施计划（限 1000 字）

根据培养目标，通过校企深度合作及专业课程建设，以我校 17、18、19 级动漫制作技术专业学生为培养切入点，对专业体系的架构进行系统的研究，建立动漫设计与制作专业适用的设计思维方式；加强校企合作，实施“需求导向、多维立体”的特色现代学徒制模式，培养符合市场需求的人才，在教学过程中实现提升学生艺术设计能力，增强专业技术能力，培养适应今后岗位的职业素养能力。

选择《原画设计》、《插画设计》、《二维动画》、《三维动画》、《音视频采集与剪辑》、《后期合成及特效》、《图形设计》、《UI 设计》等课程打造成为现代学徒制的校企合作共同开发的课程，将这些课程与对应合作企业共同进行授课教学，并成立课后学习小组，安排校企导师通过讲座、指导比赛、项目实操等形式进行培训及学习，切实提高生产、服务一线劳动者的综合素质和人才培养的针对性，解决好合作企业招工、学生就业的双向问题。校企共同制定培养方案、共同制定课程标准、共同开发实训教材、共同培养、共同管理、共同考核评价，学生在校企交替学习理论知识并提高实践技能。

第一阶段：就业岗位以及对应企业的确定（2019.01-2019.03）

根据动漫行业产品的制作流程，分析学生就业主要岗位，通过行业企业调研考察，根据行企业需求，设定主要就业岗位为原画漫画师、二维动画师、三维动画师、影视后期设计师、UI 设计师等相关设计岗位，这些岗位也是本专业的主要人才培养就业目标，也是本专业课程设置和教学大纲制定的依据。在目前深度合作的企业中，遴选合适企业作为学生主要接收对象。

第二阶段：基于资源配置的协同机制（2019.01-2021.01）

高职学生在校期为 3 年，动漫各个就业岗位的技能要求都有较大差异，这个行业特点要求学生越快明确发展方向对自身的职业发展就越好。所以针对 2018 级学生尽快展开行业、职业规划讲座，让学生根据自身特长及爱好明确发展方向。

学校层面与企业联合授艺。明确培养目标，根据从业人员的职业精神、职业素质、技术要领、技能水平等要求，构建“公共基础+专业平台课程+岗位核心课

程”的课程体系以及“认识实习+专业实践+职业训练+顶岗实习+毕业设计”的学徒训练实践体系，突出了职业性的同时，又体现出高等性。对应职业标准，改革课程内容，依托学校动漫设计服务中心、校外实习基地、教学公司、职教集团4大实践平台，实施工学交替，实现学习即工作。确保学生在校期间达到行业所需从业人员标准，实现毕业即就业。

第三阶段：完善基于多元主体的评价机制（2019.01-2021.01）

评价是教学反馈的重要环节。包括教学大纲和人才培养目标的达成度评价。现代学徒制的人才培养模式，是企业、学校、学生三类主体根据协同治理而建立的，形成多元的主体评价机制非常必要。

5. 经费筹措方案（限 500 字）

学校高度重视教科研工作，形成了扎实的教改基础和良好的学术氛围。建立健全了《教科研工作管理办法》、《教科研项目奖励与资助实施细则》、《教科研成果认定与计分办法》、《技术研发（服务）机构管理办法》、《“创新强校工程”建设资金管理办法》、《社会服务管理办法》等制度和工作机制。每年投入 350 万元作为“教科研建设”专项经费。本项目立项后将提供 3 万元研究资助经费，为项目研究任务保质保量如期完成提供经费保障。

6. 预期成果和效果（限 1000 字）

（1）预期成果列表

	最终成果名称	完成时间	成果形式	预计字数	参与者
成果	各类报告文件	2020.01	调研报告	1 万字	项目组成员
	人才培养方案	2019.6	文件	5000 字	项目组成员
	研究论文	2019.10	论文	15000 字	项目组成员
	教学成果作品专利	2019.10	专利		项目组成员
	社会服务项目	2019.10	作品		项目组成员

	校企合作教材	2019.10	教材	10 万字	项目组成员
	项目总体研究报告	2019.10	报告	1 万字	项目组成员

(2) 预期效果

① 积极推动产业升级转型，为动漫产业提供高端技能型人才。依据本区域经济建设和社会的需求，紧扣产业升级转型和构建现代产业体系的需要，以动漫设计与制作专业人才培养模式为对象，使之与区域产业紧密对接，能有针对性的为区域经济发展提供急需专业人才，积极推动产业升级发展。

② 构建“需求导向、多维立体”现代学徒制人才培养模式，将产业岗位群作为动态目标研究，提出开发以工学结合、校企合作为本位的现代学徒制培养模式，打造校企协同开发的教学设计，基于工作过程的教学内容，与时俱进的教学资源。

③ 为高职动漫专业教育探索与实施，提供参考范例。

7. 特色与创新（限 500 字）

(1) 有效的校企对接机制

动漫制作技术专业的人才培养方案及课程设置是按照影视动画制作的流程来设计的，动漫制作流程中各岗位所需的技能有较大差异，通过对毕业五年学生的就业岗位调研及行业的发展，确定专业的 5 个主要的就业岗位，并与相应的合作企业对接，从学生、企业、行业、学校的需求出发，共同制定培养方案、共同制定课程标准、共同开发实训教材、共同培养、共同管理、共同考核评价，让学生在校企交替完成理论和实践的学习，使学生尽快达到企业的用人要求。

(2) 符合生源多样化背景下的人才培养

动漫制作技术专业招生方式多元化导致生源结构裂变，学情进一步复杂化，对人才培养模式改革创新提出了更高的要求。根据学生学习个性化和职业发展多样化全面培养合格人才，订单组式人才培养与分类培养、分层教学差别化人才培养的教

学模式相辅相成，有利于发挥学生主体优势，能够提高教学质量和教育水平。

(3) 丰富了“现代学徒制”研究的范例

本课题的研究丰富了“现代学徒制”研究的范例，为动漫制作技术专业“需求导向、多维立体”的现代学徒制人才培养体系构建提供了参考。为动漫产业提供高端技能型人才；构建现代学徒制人才培养模式，深化其内涵，实现高端技能人才的培养。

四、教学改革研究与实践基础

1. 与本项目有关的研究成果简述（限 1000 字）

(1) 校企合作基本情况

项目组目前已签约大学生校外教学实践基地有 20 余家，覆盖在珠三角地区，可一次容纳实习学生 200 人，满足学生专业实训和顶岗实习的要求，具备初步建立从岗位出发的“现代学徒制”人才培养基础条件。2010 年建立校内教学公司，2018 年 6 月搭建漫原画道产学研结合示范基地，企业捐赠 10 万余元在校建立漫原画道工作室，目前已经投入使用，在校企教师的指导下，学生获得 2018 年广东省及广州市高职技能大赛动画组一等奖，并在其他国、省、市级竞赛中取得佳绩。



漫原画道产学研结合示范基地剪彩



漫原画道工作室捐赠仪式



学生部分获奖证书

(2) 联合培养成果

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

② 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

③ 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

④ 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

⑤ 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

(3) 社会服务成果

① 《诸神之战》卡牌游戏原画设计，2.8万，广州名动计算机科技有限公司社会服务项目，2016.4

② 《玩偶之旅》品牌形象设计、宣传设计、VI设计、影视制作，15.5万，广州漫原画道计算机科技有限公司 2017.1

2. 项目组成员所承担的与本项目有关的教学改革、科研项目和已取得的教学改革工作成绩（限 1000 字）

(1) 本项目有关的教学改革、科研项目

① 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模式研究，广东省高职教育现代学徒制工作指导委员会，2018.1

② 校企协同构建高职实践教学质量监控与评价体系的研究与实践，广东省职业技术教育学会第三届理事会，2018.3

③ 高职院校动漫制作技术专业教育与创新创业教育融合发展研究，广东省高职教育创业教育教学指导委员会，2017.05

④ 以“订单组”为载体的动漫设计与制作专业“现代学徒制”实践与探索研究，广东省高职教育艺术设计类专业教学指导委员会，2015.8

⑤ 基于动漫设计服务中心的“校企双导师制”构建动漫制作技术专业人才培养

养新模式，广州城建职业学院，2016.10

⑥ 生源多样化背景下基于职业岗位的动漫制作技术专业分层教学模式改革与探索，广州城建职业学院，2018.10

⑦ 漫原画道产学研结合示范基地，广州城建职业学院，2018.1

(2) 论文发表

① 现代学徒制人才培养模式下企业参与高等职业教育教学质量评价的探索，现代职业教育，2018.10

② 三维动画动作设计及技巧探析——以《行走动画》为例，美术教育研究，2018.8

③ 高职类动漫专业产学研基地建设探索，才智，2018.6

④ 高职艺术类大学生校外实践教学基地建设思路探索，教育，2017.3

⑤ 基于“双导师制”的动漫专业“现代学徒制”人才培养探索，新教育时代，2016.12

⑥ 以“订单组”为载体的动漫设计与制作专业“现代学徒制”实践教学模式探索研究，明日风尚，2016.4

⑦ 基于新形势下高职院校动漫教学改革的可行性研究，教育，2016.2

⑧ 基于结构素描下的数字三维动画模型制作课程研究，现代装饰，2016.1

(3) 校企合作教材出版

① 二维动画制作，第一主编，东北大学出版社，2018.1

② UI设计，第一主编，江西美术出版社，2018.1

③ Flash动画基础与实训教程，第二主编，北京工业大学出版社，2016.7

④ 动画剧本创作，第二主编，哈尔滨工程工业大学出版社，2015.8

(4) 社会服务项目

① 《诸神之战》卡牌游戏原画设计，2.8万，广州名动计算机科技有限公司社会服务项目，2016.4

② 《玩偶之旅》品牌形象设计、宣传设计、VI设计、影视制作，15.5万，广州漫原画道计算机科技有限公司社会服务项目，2017.1

3. 校级或省高等职业教育教学指导委员会项目开展情况(含立项和资助等) (限 500 字)

本项目于 2018 年 1 月由广东省高职教育现代学徒制工作指导委员会立项为青年教师项目。项目立项后，项目所在院校召集项目组成员开展了项目动员会，并要求项目负责人制定了具体的工作计划及人工分工，督促项目组展开研究活动。

五、保障措施

1. 学校教改项目管理和支持情况 (限 1000 字)

(1) 组织保障

学校成立“质量工程项目”建设工作领导小组，由校长任组长，全体校领导及二级学院院长为小组成员，领导、统筹、决策质量工程项目的规划与建设工作，各分管校领导负责统筹分管工作的项目推进；领导小组下设“质量工程项目建设”工作办公室，挂靠教务处，各相关职能部门负责人参与其中，负责领导小组的日常工作，对项目的设立、申报、推进与实施等进行组织协调、督办和检查。

(2) 制度保障

按照有利于学校发展，支持教职工成长的原则，学校出台了《质量工程项目建设与管理办法》(广州城建教[2013]28号)、《关于印发教科研成果奖励办法的通知》(广州城建科技[2015]1号)、《关于印发教科研项目资助管理办法的通知》(广州城建科技[2015]4号)等文件，充分调动广大教职工参与教研教改项目建设的积极性。

(3) 经费保障

学校教研教改项目建设坚持“从工作中来、到工作中去”的工作理念，学校将教研教改项目建设经费与日常运行经费有机结合，纳入学校年度预算，设立专项经费，其中教科研经费 350 万元/年。

(4) 项目开展基础和环境

为了满足实践性教学的要求，学院斥资 470.703 万在院内建成了 12799.33 m² 的实训中心。本专业有二维动画实训室、插画漫画设计室、摄影定格动画室、录音房、三维动画实训室、造型基础实训室、多媒体实训室、雕塑实训室、模型材料室等实训基地 9 间共计 1554.3 m²，安装了各种机械设备价值 140.745 万元，各实训室一次可容纳学生 60 人实训，满足本专业现有教学的实训任务。

2010 年建立校内教学公司，2018 年 6 月搭建漫原画道产学研结合示范基地，企业捐赠 10 万余元在校建立漫原画道工作室，目前已经投入使用。

现有实训场所配备有专职实训教师和管理人员，建立了完善的管理制度。学院对实训基地的资金给予了充分保障，在完成了两批设备投资以后，现又开始了新一批投资计划，充分保证实训教学运行正常。

2. 学校承诺

该项目如被省教育厅立项为省高职教育教学改革与实践项目，学校将拨付叁万元支持该项目，并给予其他必要的支持。

学校（盖章）：



2018年12月6日

六、经费预算

支出科目(含配套经费)	金额(元)	计算根据及理由
合计	30,000	
1. 图书资料费	5,000	相关参考图书的购买、资料查阅、论文发表
2. 会议费	5,000	项目研讨会,用于开题论证、中期检查和结题验收等
3. 差旅费	8,000	赴国内企业、院校调研差旅费
4. 劳务费	5,000	
5. 人员费	5,000	
6. 其他支出	2,000	其他事项费用

