

成都东软学院数字艺术与设计学院动画系

新一轮审核评估对学校“应用型”人才培养的导向作用

刘移民、钟世全、戴熙为

成都东软学院数字艺术与设计学院动画专业作为四川省一流专业建设点、四川省综合改革试点专业、四川省重点特色专业及校级动画现代产业学院，成都东软学院数字艺术与设计学院动画本科专业始终以学院“艺术+技术”双核为目标驱动，“产教融合”为抓手，深耕动漫和游戏领域人才培养。

动画专业在中国经历了 20 多年的发展，从川美办学、北京电影学院办学、中传办学，他们都有自身的层次特点和资源优势。而我们作为民办本科 IT 院校举办动画专业，在招生层次、办学方向、等方面都有自身的特点，需要根据成都东软学院的办学情况来进行动画专业人才培养的设计，引导适合的方向进行建设、打造自身的特色。

“应用型”人才培养不只是一句口号，而是目标定位。应用型和技工型不同，需要从牢固的基础知识到技术掌握，还要往上具有一定创造性、工业生产标准化、系统性理解，从而为岗位创造价值。如果是仅仅培养技术能手、达到眼前生产目标是无法实现应用型办学的。其实应用型并不是一个静态的人才目标，而是要去打造学生毕业后社会 3-5 年甚至 10 年所需要能力，这里面技术标准和技能熟练知识所需能力的一部分，还有思想政治综合素质提升、职业化素养、道德理想等等。

近年来，动画专业通过课程思政引领、人工智能赋能、实践体系革新，结合学校的 TOPCARES 一体化育人模式提升教学，现将核心建设的落实路径汇报如下：

一、专业建设成效：以产教融合为核心，构建特色育人生态

（一）产业协同育人模式形成规模效应

专业联合其卡通、力方国际、维塔士等行业头部企业，打造“校内原创基

地 + 校外实践平台”完善实践条件。其中，与北京其卡通共建的四川省唯一校内原创动画电影基地，已完成《神秘世界历险记 4》《再世妖王》等 5 部动画电影及《疯了！桂宝 TV》第一季第二季共 100 余集动画剧集制作，参与学生就业率达 100%，平均起薪高于行业平均水平；与力方国际合作的应用动画基地，每年输送学生参与奥运展馆、四川文旅数字项目等大型工程，2024 年获得成都东软学院第四届教学成果奖一等奖。部分学生已成为《哪吒 2》《封神 2》等春节档电影核心制作团队成员。

10	依托原创动画电影协同创新中心 的产教融合打造一流应用型 动画专业人才培养模式	刘移民	李成家、钟世全、傅征宇、 柳聪、奉代远、王运栋、王 方方、王晶鑫、高雅	数字艺术与设计学院 北京其卡通公司 四川其道名扬有限公司	一等奖
----	--	-----	---	------------------------------------	-----

（二）课程思政与专业教育深度融合

以省级课程思政示范课程《角色设计》为核心，构建“文化传承 + 价值引领”双主线。通过“李冰造像特征研究”“红色主题艺术创作”等课题，将巴蜀文化、革命精神融入专业教学。2024 年开展“艺术长征”主题活动，师生创作党建主题艺术作品 20 多件，实现“专业实践 + 思政教育”协同增效。

课内课外结合，组织学生和老师进行红色主题艺术作品专项创作。共同创作党建主题艺术作品创作 27 件，参与人数 19 人，其中教师 5 人，学生 14 人。作品类别包含丙烯绘画、数字绘画、木刻、话剧编导、红色展馆设计、AI 图像小说等。

序号	作品名	作品编号	艺术家	性别	数量	类别
1	《踏梦》《东方红》《走进新时代》《坚守》《福虎凌云》	DJ-01、DJ-02、DJ-03、DJ-04、DJ-05	黄欣然	女	5	现代剪纸
2	《飞扬的青春》	DJ-06	刘思乔-教师	女	1	布面丙烯
3	《重装使命》话剧编导项目	DJ-07	胡楚梦-教师	女	1	思政短剧短剧编导
4	《红韵·75》	DJ-08	孙佳琦	女	1	木刻
5	《红军不怕远征难》	DJ-09	王江南	男	1	数字插画
6	《牺牲》 《红色篇章》	DJ-10 DJ-28	敬楨	女	2	木板浮雕 数字插画
7	《领军》 《党和人民记得》	DJ-11、DJ-12	颜定成	男	2	数字插画
8	《不倒的战旗》	DJ-13	杨希月	女	1	数字插画
9	《红墙旧物》	DJ-14	王勤	女	1	丙烯绘画
10	《五兔坚守狼牙山》《小战士》	DJ-15、DJ-16	刘移民-教师	男	2	丙烯绘画
11	《我和我的祖国》	DJ-17	黄巧琳	女	1	数字插画
12	《七律·长征》	DJ-18	王方方-教师	男	1	汉字艺术
13	《彭佳贞纪念馆》雕塑设计项目	DJ-19	张扬楼材-教师	男	1	党建项目设计稿
14	《继承》	DJ-20	彭瑶	女	1	数字插画
15	《星火》	DJ-21	朱沐锐	男	1	AI图像小说
16	《烽火旌旆拥丹心》	DJ-22	郝义雪	女	1	丙烯绘画
17	《红军入川》《赤水之战》 《长征途中》	DJ-23、DJ-24、DJ-25	郑先帅	男	3	红色主题系列设计稿
18	《一朵小红星》	DJ-26	刘祉汛	男	1	纸面淡彩
19	《雪山中那抹红》	DJ-27	刘思睿	女		文创插画



（三）积极推动人工智能教学改革

动画专业积极将 AIGC 技术融入全教学流程，形成 “工具赋能 + 思维培养” 双路径。在《数字动画技术》《动画场景设计》等 26 门课程中引入 AI 辅助工具，如通过即梦 AI 生成、利用 DeepSeek 生成场景氛围图描述，学生创作产品的效率大大提升。

艺术概论	周萌、耿盼娜	1-8	AI 辅助教师-教学设计	帮助设计课程内容	DeepSeek	课程教学内容
色彩	余蕊果、邵宁、张寒汀、钟世全	1-8	AI 辅助教师-教学设计	帮助设计课程内容	DeepSeek	课程教学更新
线描	邓君彦、张寒汀、耿盼娜、邓君彦	1-8	AI 辅助教师-案例设计	生成基础线稿模板，降低入门门槛，解决学生初期线条控制力不足的问题	任意产图 AI	控笔练习
数字绘画	钟世全、邵宁、杨小沛、余蕊果	9-16	AI 辅助教师-教学设计	帮助设计课程内容	DeepSeek	课程教学内容更新
数字动画技术	高雅、刘移民	9-16	AI 辅助学生-创意设计	让学生手绘的二维角色转换成三维角色风格	可灵 AI、即梦 AI	每一个学生一张 AI 输出图片
电影艺术发展史	周萌、张合轩	9-16	AI 辅助学生-知识学习	让学生总结并理解电影史技术与流派关系	DeepSeek	时间轴
动画角色设计	万芊芊、王运栋、高雅、王方方	1-4	AI 辅助学生-分析论述	经典角色分析，角色创意分析	DeepSeek	角色小传
动画场景设计	苟新洁、王运栋、王方方、张扬楼材	5-8	AI 辅助教师-案例设计	生成文字案例，优化方案，查找参考	DeepSeek	场景氛围图
动画分镜设计	王运栋、耿盼娜、江柳奕、邓君彦	9-12	AI 辅助学生-制作实施	生成文字分镜案例，生成前期设计效果图	DeepSeek/即梦 AI	文字分镜，氛围图
动画后期合成	付丽、苟新洁、邓君彦、万芊芊	13-16	AI 辅助学生-制作实施	生成免扣/易扣素材图，对现成素材进行补充	悠船/奇域	免扣/易扣素材图
二维动画创作(一)	奉代远	1-8	AI 辅助学生-制作实施	通过 ai 生图来做相应的动作，场景参考	奇域	参考 ai 软件之后的动作以及场景表现

二维动画创作(二)	奉代远	9-16	AI 辅助学生-制作实施	通过 ai 生图来做相应的动作, 场景参考	奇域	参考 ai 软件之后的动作以及场景表现
绘画造型技法(二)	付丽	1-8	AI 辅助学生-创意设计	生成简单的事文本	任意文字类 AI	故事文本
三维静帧设计(一)	刘泰辰	1-4	AI 辅助学生-创意设计	生成简单的场景样式参考	奇域	场景氛围图
三维静帧设计(二)	柳聪	5-8	AI 辅助学生-创意设计	生成简单的角色样式参考	DeepSeek/即梦 AI	角色设计
数字场景设计(二)	柳聪	9-16	AI 辅助学生-创意设计	生成简单的场景样式参考	DeepSeek/即梦 AI	场景设计
三维动作设计(一)	傅征宇	1-8	AI 辅助教师-案例设计	辅助设计课程教学内容	Gemma	验证当前课程教学内容合理性
三维动作设计(二)	傅征宇	9-16	AI 辅助教师-案例设计	辅助设计课程教学内容	Gemma	验证当前课程教学内容合理性
二维动作设计(二)	奉代远	1-8	AI 辅助学生-制作实施	通过 ai 生图来做相应的动作参考	奇域	参考 ai 软件之后的动作表现
主题插画设计	江柳奕	1-8	AI 辅助学生-知识学习	用过 ai 启发灵感, 整理设计思路, 生成制作计划	DeepSeek	灵感描述
产品展示动画	戴熙为	9-16	AI 辅助学生-创意设计	制作关键帧, 使用 AI 生成产品视频的预览效果	可灵 AI、即梦 AI	参考预览效果, 制作展示动画
文创包装设计	张合轩	1-8	AI 辅助学生-创意设计	通过 AI 辅助, 生成版式设计的前期风格构思, 信息分级。以及装帧创意, 捋清制作工序	DeepSeek	图文风格描述、创意版式实施步骤
三维设计(二)	戴熙为	1-8	AI 辅助教师-案例设计	通过 AI 辅助, 制作模型生成及绑定案例运用于教学, 降低学生对三维绑定的抵触心理	混元 3D+	使用 ai 辅助设计角色, 制作角色动画

动画速写 (二)	林尧、刘移民	1-8	AI 辅助教师- 教学设计	通过 AI 辅助 获得该门课程 单元的优化设 计方案 得到更加凝练 和贯穿的单元 项目训练	DeepSeek	2 页课程单 元设计 PPT， 包含单元主 题、内容、案 例等设计
动漫衍生 品设计 (一)	张扬楼材、林尧	9-16	AI 辅助学生- 创意设计	通过 ai 生图 来做相应的动 作参考	奇域	参考 ai 软件 之后的动作
原动画设 计(二)	杨小沛	9-16	AI 辅助教师- 教学设计	通过 AI 辅助 获得该门动画 课程单元训练 模式的优化方 案	ChatGPT/KIMI	包含在课程 教案与课程 考核当中的 设计

二、课程体系优化：以能力培养为导向，构建动态适配机制

（一）“三阶递进” 课程结构适配行业需求

专业以 “基础能力 — 岗位能力 — 综合能力” 为逻辑，构建分阶段课程体系：

基础层（大一大二）：通过《动画运动规律》《数字绘画》等核心课夯实美术与技术基础，融入 AI 工具应用学习全新基础；

岗位层（大三）：开设动漫文创、二维动画、三维模型、三维动作等方向班，引入企业真实项目（如漫画动画、UE 数字场景、游戏动作训练、电商影视动画）；

综合层（大四）：以 “项目实训 + 毕业设计” 为核心，学生可通过自拟原创题目和企业真实项目等形式完成学业考核。

通过集体教研工作，将每门课程进行打磨，与专业的关系进行详细研讨，共同设置了详细的授课目标与标准。

课程系统全面梳理，每一门课目标重新定位和确认。

1. 王晶鑫《图像处理技术》：使用软件：PS+Illustrator，增加排版类课程，可以增加AI技术。
2. 周萌《艺术概论》：包含各类艺术类型的理论讲述，再增加内容电影学、动画内容。
3. 付丽《美学原理》：在美学原理这个课程基础上大家广泛表示不适合本科教学，太偏哲学性，建议用短视频拍摄的视听语言课替代本课程，调整到大一。
4. 钟世全《三维造型基础》：不变
5. 钟世全《素描》：不变，有建议：结构性素描 / 场景素描 / 插画风格、处理构成 / 不画照片
6. 邵宁《色彩》：现场有提出更高的要求，例如色彩空间形体的造型目标，但是课程组老师认为学生基础难以支撑以精通素描为前提的色彩能力，还是保持不变。
7. 邓君彦《线描》：因其他课程提出需求，该门课程取消。
8. 钟世全《数字绘画》：PS+ Illustrator技术，目前Illustrator技术已经在第一学期学习过，所以可以更好直接训练。
9. 苟新洁《专业导引与生涯规划 (动画)》：不变，内容没有问题，课程重要性很高。
10. 高雅《数字动画技术》：AN (Flash) 考虑重新构建模块，重视技术标准熟练，并且减少用处不大的技术，增强内容创作输出。
11. 傅征宇《三维软件技术》：各位老师提出考虑改三维模型内容，待定。但是主要意见是减少难度，增加学生兴趣，而不是增加学生对软件的负面印象，不需要学多。
12. 付丽《视听语言》：调整到大一，取代美学原理，有意见提出希望分镜内容融入视听语言课程。
13. 林尧《动画速写》：取消课程，改为公共选修课教学，因为该课程核心问题是课后练习而不是课堂练习，课堂只能是教方法，以熟练度为主要目标。
14. 王晶鑫《故事创作》：边界突破影视动画、往多元化故事创作方法发展，增加人工智能技术。
15. 付丽《动画后期合成》：再思考定位、选择是做应用型MG动画还是新媒体展示动画，可以改名字
16. 王运栋《动画运动规律》：建议期末创作有完整原创小角色动作系列表情包设计
17. 苟新洁《动画场景设计》：脱离只为影视动画规范去培养，游戏、动漫、数字插画，泛用型人才培养，要求重点在绘制技术上提升。让前一年课程成果突出的苟新洁老师进行课程组织。
18. 万芊芊《动画角色设计》：脱离只为影视动画规范去培养，游戏、动漫、数字插画，泛用型人才培养，老师提出启用新教师参与教学，打破旧的效果不突出的现状。将重点召集课程组进行课程内容打磨。
19. 王运栋《动画分镜设计》：由于总体课时做了精简，本课程改为 32 学时、不要过多临摹，最终还是要针对短片创作 2-3 分钟分镜 / 期末完成创作的动态分镜 / 也可以考虑取消，内容融入其他课程。

（二）跨学科课程群支撑复合型人才培养

打破专业壁垒，构建 “动画 +” 课程矩阵：

与数字媒体技术专业共建《虚拟现实动画》课程，培养 UE5 场景设计能力；

与视觉传达专业联合开发《动态图形设计》，强化自媒体传播技能；

开设《动漫日语》微专业，融合日语语言与主流的日式风格角色设计。

（三）系统性推动课程建设、打造重量级教材

动画系建设了《三维软件技术》《角色设计》两门省级课程。《三维软件技术》为省级应用型课程，而《角色设计》是省级课程思政课程。

校级一流课程建设有《动画速写》《视听语言》《艺术动画短片》《动画短片创作 I》《色彩》《三维模型基础 I》等课程。

与东软教育科技集团元宇宙研究院合作，拟定了 6 门课的线上课研发计划，并已完成 2 门课的视频教学资源开发。

序号	课程名称	负责人	
1	动画后期合成	付丽	
2	AIGC创新应用动画场景设计	苟新洁	
3	IP角色设计	王晶鑫	
4	三维设计	戴熙为	
5	数字漫画创作、动画分镜设计	奉代远	内容开发已完成

积极联合日语系共同筹办动漫日语微专业。与日语系建立人才培养方案建设小组，提供了 3 门动漫日语微专业课程。

回顾动画系与日语系的融合之路

- 20220509 关于动画专业进行《大学日语》教学的实施方案
 - 动画专业(2022级)课程与项目设置进程表-20220513补充日语课
- 20240708 动画+日语 专业融合研讨
- 20241001 动漫日语微专业公示完成



关于动画专业进行《大学日语》教学的实施方案

一、背景与意义

随着全球化和互联网的快速发展，中日文化交流日益频繁，日语作为一门重要的外语，在动漫、游戏、商务等领域具有广泛的应用。动画专业作为我校的特色专业，与日语专业具有天然的联系。通过开设《大学日语》课程，不仅可以提高学生的日语水平，还可以为动画专业的发展提供人才支持。

二、实施目标

1. 提高动画专业学生的日语水平，使其能够胜任相关工作。

2. 丰富动画专业学生的知识结构，提高其综合素质。

3. 为动画专业的发展提供人才支持，增强其竞争力。

三、实施措施

1. 开设《大学日语》课程，由日语系教师负责教学。

2. 加强动画专业与日语专业的交流与合作，共同开展教学研究和实践活动。

3. 举办日语演讲比赛、日语角等活动，提高学生的日语应用能力。

四、预期效果

通过实施《大学日语》教学方案，预计将提高动画专业学生的日语水平，使其能够更好地适应市场需求，为动画专业的发展做出更大的贡献。

序号	所属学院	微专业名称	专业负责人
1	信息与商务管理学院	新媒体与电商直播	杨浩磊
2	计算机与软件学院	Web前端开发	秦海玉
3	数字艺术与艺术学院	新媒体视频制作与传播	宋祥波、蔡卓良（企业教师）
4	外国语学院	动漫日语	于洁、刘移民

动画系重点教材《原动画运动规律大典》获得四川省重点教材三等奖。作为稀缺的民办院校主编教材，在众多公办院校重点教材中脱颖而出。

三、实践教学改革：以真实项目为载体，构建全流程育人场景

- （一）开发校企合作课程
- 结合当前社会产业需要，设立前沿行业所需的校企合作课程。通过小学期、综合实训、毕业设计等环节打通，实施从实训项目到实习项目到真实生产性项目打通，提升学生就业竞争力。当前已开设的课程及设置情况如下：
 - 东软力方-MG 动画创作（小学期）80 学时
 - 东软力方-CG 场景创作（小学期）80 学时
 - 东软力方-三维动画基础（小学期）80 学时

东软墨境-影视特效项目训练（小学期与毕业创作）200+学时

东软墨境-模型资产项目训练（小学期与毕业创作）200+学时

东软维塔士-三维游戏动画项目训练（毕业创作）200+学时

东软E游-次时代模型项目训练（小学期）80学时

东软零距-次时代模型项目训练（教师工作室项目）200+学时

东软灵枫-次时代模型项目训练（教师工作室项目）200+学时

东软艺点-游戏动作在线自学（对东软学生授权免费）64+学时

（二）打造实习实训基地

建设了东软力方校外实训基地，巩固建设成果、扩大合作范围。通过校内和校外结合实训，学生参与到海外及国内各地方政府大型项目。

建设了东软墨境校外实训基地。通过小学期到毕业创作进行从模拟项目学习到真实项目实训，项目包含了当前最新的贺岁院线电影的三维资产部分制作和特效制作，最终选拔就业。

建设了东软维塔士校外实训基地。通过一年八场校内讲座、一年三次以上企业走访、多部门配合进行宣传、考核、学习反馈、实习管理等过程加强学生人才引进。

建设了东软零距校内实训基地、东软灵枫校内实训基地。通过企业导师定期来校指导大批量培养校内工作室学生，在后阶段校企导师结合指导毕业设计项目，直接实现了大规模的定向定制就业。

不断联系和拓展其他基地的可能。与比格熊、艾尔平方、夏尔、艺点等公司保持沟通，期待后续能加强人才培养模式的全新探索。

（三）加强了实践教学建设，完善了校企合作方案，成效显著

完善了校企合作对接的时间节点及工作任务要求。让校企双方更加清晰明确各自责任与双方交付要点。

定制班按阶段对接校方教学任务的细则									
本科	大二	大三					大四		
		第 1 学期	寒假	第 2 学期	暑假	第 3 学期	第 1 学期	第 2 学期	
专科	大一	大二					大三		
		第 1 学期	寒假	第 2 学期	暑假	第 3 学期	第 1 学期	第 2 学期	
定制班阶段划分		1	-	2	-	3	4	5	
时间	2021 年 4 月	9 月初-次年 1 月	1 月-春节假-2 月底等待发布具体日期	3 月初-7 月初	7 月或 8 月等待发布具体日期	8 月 或 7 月	9 月-11 月	11 月-次年 6 月	
学校方	企业宣讲定制班	大学期（本科专科相同） 16 周学习工作量	无安排	大学期（本科专科相同） 16 周学习工作量	无安排	小学期（本科专科相同） 4 周学习工作量	本科综合实训	本科毕业设计	
							10 周学习工作量	22 周学习工作量	
		期末前收取校企合作课程结课材料 需要向学校申请想要课程学分置换		期末前收取校企合作课程结课材料 需要向学校申请想要课程学分置换			专科毕业设计		
						32 周学习工作量			
		期末前收取校企合作课程结课材料 需要向学校申请想要课程学分置换		期末前收取校企合作课程结课材料 需要向学校申请想要课程学分置换		期末前收取校企合作课程结课材料	1. 学生与学校的毕业设计指		

企 业 方		<p>1. 企业导师需要按照学院课程模板撰写校企课程大纲、项目考核大纲、教案。</p> <p>2. 过程中需要有每日考勤、至少4次过程性成绩评分、1次期末考核评分，并要求提供相应每次评分对应的学生作业电子资料。按学生为单位整理文件夹存档。</p> <p>3. 企业导师需要按照学院课程模板撰写期末成绩表、课程总结。</p> <p>4. 期末放假前需要将以上所有材料提交给动画专业教学负责人。</p>	企 业 可 独 立 安 排		<p>1. 企业导师需要按照学院课程模板撰写校企课程大纲、项目考核大纲、教案。</p> <p>2. 过程中需要有每日考勤、至少4次过程性成绩评分、1次期末考核评分，并要求提供相应每次评分对应的学生作业电子资料。按学生为单位整理文件夹存档。</p> <p>3. 企业导师需要按照学院课程模板撰写期末成绩表、课程总结。</p> <p>4. 期末放假前需要将以上所有材料提交给动画专业教学负责人。</p>	企 业 可 独 立 安 排	<p>1. 企业导师需要按照学院课程模板撰写校企课程大纲、项目考核大纲、教案。</p> <p>2. 过程中需要有每日考勤、至少1次过程性成绩评分、1次期末考核评分，并要求提供相应每次评分对应的学生作业电子资料。按学生为单位整理文件夹存档。</p> <p>3. 企业导师需要按照学院课程模板撰写期末成绩表、课程总结。</p> <p>4. 期末放假前需要将以上所有材料提交给动画专业教学负责人。</p>	<p>1. 企业导师需要按照学院课程模板撰写校企课程大纲、项目考核大纲。</p> <p>2. 过程中需要有每日考勤、至少2次过程性成绩评分、1次期末考核评分，并要求提供相应每次评分对应的学生作业电子资料。按学生为单位整理文件夹存档。</p> <p>3. 企业导师需要按照学院课程模板撰写期末成绩表、课程总结。</p> <p>4. 期末放假前需要将以上所有材料提交给动画专业教学负责人。</p>	导 老 师 联 系 完 成 毕 业 设 计 即 可 2. 校 企 双 方 进 行 会 议 成 果 展 示 和 总 结
		<p>企业可根据学生期末成绩排名提出淘汰学员。</p>			<p>企业可根据学生期末成绩排名提出淘汰学员。</p>		<p>企业可根据学生期末成绩排名提出淘汰学员。</p>	<p>企业可根据学生期末成绩排名提出淘汰学员。</p>	

实践教学方面能积极落实“五级项目”体系，有逐层递进的项目设计，能形成特色的实践教学体系。实践教学管理规范，指导到位、考核科学、效果好。

实践教学建设进行了大力改革，小学期、综合实训、毕业设计等进行了详细的建设，小学期开拓了全新的大一《磁州窑陶艺项目实训》，改革了大二的《动漫IP设计》项目，大三与企业实习实训联合，根据企业和市场人才需要开设创新实验班。企业真实项目、科研项目、创新项目等纳入实践教学。

毕业设计命题优化，根据学科和专业融合发展需要，适度拓宽了专业毕业设计命题范围，并在具体工作量要求和指导方法上进行优化。特别是增加了虚拟现实表现类作品，再次修订了企业真实项目类作品要求。动画专业的毕业设计制度一直在不断进行改进，专业毕业设计的类别控制准确、学生工作量明确没有争议，教师和学生执行起来顺利。且类别内的工作量和要求一直在进行微调，以适应社会需要和学生毕业设计执行可行性。

概念设计	1. 画册形式 2. 展板 3. 其它周边产品	1. 世界观设计 ：可包含故事背景、角色、场景、道具、氛围图等（总量不少于 20 幅）； 角色设计 ：不少于 20 个角色，每个角色需要包含立绘和三视图； 场景设计 ：不少于 20 个独立场景设计图； 2. 画册：不少于 20 幅/人 3. 设计制作毕业展 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 4. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
动漫手办	1. 画册形式或展示视频 2. 展板 3. 实体模型 4. 其它周边产品	1. 卡通类 ：角色或场景手办数量不少于 8 个； 写实类 ：角色或场景手办不少 4 个。 2. 画册形式：需完成渲染图不少于 20 张。 展示视频：可制作不少于 1 分钟的手办展示视频。 3. 选择 1-2 个手办制作成实物样品（3D 打印或手工制作） 4. 设计制作毕业展 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 5. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
三维模型	1. 画册形式或展示视频 2. 展板 3. 其它周边产品	1. 卡通类 ：角色或场景不少于 8 个；道具不少于 10 个 写实类 :角色或场景类不少 4 个；道具不少于 6 个 2. 画册形式：需完成渲染图不少于 20 张。 展示视频：可制作不少于 1 分钟的模型展示视频。 3. 设计制作毕业展 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 4. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
三维动画	1. 动画视频 2. 海报展板	1. 视频形式：正片内容不低于 1 分钟/人（不含片头片尾） 多人一组则时长要累加。

	3. 其它周边产品	2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 3. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
二维动画	1. 动画视频 2. 海报展板 3. 其它周边产品	1. 视频形式：正片内容不低于 1 分钟/人（不含片头片尾） 多人一组则时长要累加。 2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 3. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
定格动画	1. 动画视频 2. 海报展板 3. 其它周边产品	1. 视频形式：正片内容不低于 1 分钟/人（不含片头片尾） 多人一组则时长要累加。 2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 3. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
交互动画	1. 交换动画展示视频 2. 海报展板 3. 其它周边产品	1. 完成一个交互动画作品，不低于 10 个界面设计，实现交互功能，交互动画流畅，最后最终不低于 1 分钟的交互展示视频。 2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 3. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
虚拟现实表现	1. 虚拟现实展示视频 2. 海报展板 3. 其它周边产品	1. 完成一个虚拟现实作品，实现模拟现实互动功能，互动动画流畅，最后最终不低于 1 分钟的互动展示视频。 2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm 3. 其它周边产品。如：明信片、冰箱贴、笔记本、纸胶带、胸针、钥匙链等等（自选）
企业真实项目	1. 企业项目作品 2. 展板 3. 其它周边产品	1. 找到对应校内相似课题的工作量要求（务必尽早将工作量、工作内容、最终提交物料，等情况咨询指导老师，跟指导教师确定最终工作量要求。） 2. 设计制作毕业展海报 KT 板 1 张 尺寸：宽 80cmX 高 120cm

成效显著：

1)《神秘世界历险记 4》获国家华表奖，中国美美猴奖，作为儿童动画电影票房超 1 亿元,先后参与学生总人数有超 60 余人，目前百分之百在本岗位就业。在校企合作基地工作到毕业的学生目前已经达到平均年薪 9000 元。

2)《桂宝 TV》100 集。点击量超 8 亿次，在我院参与制作的学生人数超 100 人。目前参与人员均从事本专业。

3)《再世妖王》直至 2021 年 5 月仍在热播中，票房已突破亿元。

4)全部由基地学生组建起四川其道名扬有限公司。首批成为职工的人数为 30 人。

5)动画专业成为四川省级一流专业建设点、本科应用型示范专业、四川省重点特色专业。

6)东软学子参与 25 年春节档大电影制作统计

根据成都东软学院数字艺术与设计学院与校企合作公司三素艺合消息，我院动画系与数字媒体艺术系两系共 26 名学生参与春节档《哪吒 2》《封神 2》《射雕》《蛟龙行动》四部大电影制作。其中，5 位参加《哪吒 2》制作，有 8 位参加《封神 2》制作，有 8 位参加《蛟龙行动》制作，有 5 位参加《射雕》制作，主要在动画资产与灯光两个岗位。学生表现得到制作公司认可，为成都东软学院争得荣誉！

具体参与项目与学生名单：

春节档电影-东软学生参与名单			
《封神2》	《哪吒2》	《射雕》	《蛟龙行动》
邓云	王婷	周玉洁	周玉洁
田蜜	马艺文	钟孟佳	钟孟佳
杜明坤	文远军	杜明坤	杜明坤
秦易天	易思	秦易天	秦易天
杨家权	邹婷婷	杨家权	杨家权
王婷			王婷
马艺文			马艺文
卢凯			卢凯

	专业	姓名	岗位
01	影视动画16101	卢凯	资产
02	动画18206	邹婷婷	资产
03	动画18206	王婷	灯光
04	动画19203	田蜜	资产
05	动画19204	邓云	资产
06	动画19204	文远军	资产
07	动画19205	钟孟佳	资产
08	数媒艺术20202	杨家权	资产
09	数媒艺术20203	秦易天	资产
10	数媒艺术20205	杜明坤	资产
11	数媒艺术20205	周玉洁	资产
12	数媒艺术	易思	资产
13	动画	马艺文	资产

在成都造国产动画大电影《哪吒之魔童闹海》成就百亿票房同时进入全球票房前十之际，数字艺术与设计学院共同祝贺，并以参与该电影制作的东软学子为荣。

作为成都民办高校，成都东软学院以 IT 为特色并重视数字艺术相关学科专业建设，动画与数字媒体技术均为省级一流专业，通过 5 年时间与北京其卡通进行校企合作，建成了我校的校内实习实训基地。北京其卡通长期派驻各岗位组长与总监等指导人员，校企协同制作出了 5 部大电影和 100 多集动画剧集。如今，东软学子在动漫游戏相关领域已经成长为行业中坚力量。此次《哪吒之魔童闹海》的制作中就有许许多多东软学子的深度参与。

四、深化团队管理，重视质量建设，成效显著

2025 年动画系重视团队建设，规划并实施了各类教师团队培训，通过丰富的获得增强教师凝聚力、提高教师教学研讨氛围、提升教学研究能力与协作精神。

活动主题	活动形式和内容	活动方式（线上、线下）	活动开展时间、地点	主讲人	面向对象及规模
------	---------	-------------	-----------	-----	---------

成都造《哪吒 2》票房破百亿，东软学子参与春节档多部大电影制作！关于动画专业教 学的思路	研讨，展示参与《哪吒 2》制作的学生名单，回归这些学生在校学习情况。回顾其卡通和东软的校企合作情况，思考如何继续培养出这样的学生。	线下	2025 年 3 月 5 日 C6 202	刘移民	动画系教师
人工智能技能提升培训	培训，人工智能如何辅助课程建设，如何帮助我教学	线上	2025 年 3/27	戴熙为	数字艺术与设计学院全体 教师
教学技能大赛经验 分享	培训，戴老师进行教学技能大赛经验分享，分享选题经验，分享教学设计经验，分享视频制作经验。	线下	2025 年 3 月 26 日 C6 202	戴熙为	动画系教师
毕业设计答辩工 作规范培训	培训，毕业设计答辩流程规范培训。特殊情况 应急处理预案。	线下	2025 年 4 月 10 日 C6 202	钟世全	动画系教师
色彩课程结课展 及学术研讨	观展，然后就 AI 时代下的色彩基础课程应该如何教学进行学术研讨	线下	2025 年 5 月 7 日 C8 202	钟世全	动画系教师
迎评促建毕业设 计文档规范培训	培训，这是评估重点坚持的文档，动画系要全力以赴的认真完成毕业设计文档工作。先培训，然后按规范整理，再互查，再整改，再抽查后归档。尽量保证文档严	线下	2025 年 5 月 21 日 C8 202	钟世全	动画系教师

	谨规范。				
迎评促建期末文档规范培训	培训，期末文档规范培训，《数字艺术与设计学院教学材料规范化管理执行细则》培训学习，文档常见问题学习。	线下	2025 年 6 月 18 日 C6 202	钟世全	动画系教师
动画系教师全年工作计划（个人全年工作计划、工作室计划、科研计划）	根据每个老师的科研工作进行全系信息整合，提倡结队解决工作室绩效、结队进行科研计划。	线下	2025 年 3 月 26 日 C6 202	刘移民	动画系教师
动画系课程体系 AI 改革	根据每门课的情况研讨 AI 在课程改革当中的计划、实施方法、成果输出。 组织每个课程组进行总结	线下	2025 年 5 月 14 日 C6 202	刘移民	动画系教师

学院出台了《数字艺术与设计学院 教学材料规范化管理执行细则（试行）》针对教学中出现的材料问题进行分门别类，对差错和事故级别进行认定，有效杜绝了教师在材料严谨性上的随意情况。

在动画专业大三分方向工作上，有严谨规范的分班规则和流程制度，执行后学生满意度高，执行顺利。

成都东软学院 数字艺术与设计学院 动画系

成都东软学院 动画本科专业

大三选方向动员

2023 级 / 2026 届毕业生

序

本着因材施教、以学生为中心，突出以项目式教学方法培养学生专业能力、增强就业竞争力的初心，动画系从 2014 级动画专业就开始实施在动画本科专业大三阶段分专业方向，至今已经实施第 9 年。为了增强就业竞争力，我们突出在动漫游戏、电影电视、网络短视频、动漫文创等领域中的岗位能力培养，因此强调岗位所需要的职业习惯、生产标准、创新创造思维，以及主流价值观等作为能力要求，因此而开设了大三方向班。

我们预期学生经过大三一年的学习与奋斗，在排除过多种类课程干扰的大三课题体系下，自己尽心尽意完成一年的学习，同时收获令自己珍惜的作品，为大四开辟出坚定不移的创作目标。大三的排课会相对大二少很多，是因为大一大二排课已经完成了国家专业标准规定的必修课程种类。那么在大三大家就拥有了更多课外补充学习、综合素质能力提升、社会活动、图书馆阅读扩展知识的时间和空间。排除了过多课程干扰，又能在一条专业细分路线上坚定不移地深入耕耘，将自己读书能力、跟随老师学习的能力转换为自学能力、寻找知识甚至寻找问题的能力。

这几年疫情的影响刚刚结束，又遭遇人工智能对美术设计制作行业的冲击，我们观察社会对人才的短期招聘情况及未来长期可能对综合素质能力的需要，再次论证和调整了不少课程内容。我们的课程变动是基于保持以往的优势和成果，再优化再提升，所以大家放心，每一个方向都会有自己的未来，但每一个人自己是否可以获得充分的竞争力，最终靠的是自己的学习、钻研、探索。

成都东软学院 数字艺术与设计学院 动画系

选方向操作流程

1. 【下达通知】各班班长在班级钉钉群通知到本班所有学生，要求每个人必须严肃认真看完 2 个材料：1-动员文件、2-各方向的介绍视频。自己不关心的方向也必须了解，避免后续说各种理由。
2. 【组织咨询】同学们根据 4 个方向班的咨询钉钉群进行，主要回复问题时间在 4 月 23 日~4 月 29 日，该时间之外咨询群老师可能不回复。
3. 【填报意向】班长要求每个同学亲自把意向 1 和意向 2 报上来，班长统一填写意向表，班长需要联系到本人，不得由其他同学代为上报，不是亲自报的留空备注“未联系上”。
4. 【意向确认】班长填写完成后需要先将汇总结果发到班级群给同学们确认，无误后再上交。
5. 【意向上报】待班级同学确认后班长把意向表发给刘移民老师钉钉私信消息。最迟 2024 年 5 月 5 日晚。
6. 【结果公示】老师进行细节商议，对超出名额的班通过成绩或表现观察等筛选。最后结果在 2024 年 5 月 7 日发给各班班长进行公示。

说明事项

1. 大三方向班的安排和实施都要经过教务系统登记数据信息，在大三整个过程中途不能再进行更改。
2. 大三方向组建临时班的作用范围仅仅在专业课排课。在公共课必修课和公共选修课等不一定适用。
3. 方向班涉及到整个大三阶段的学习，大三结束后方向班不再存在，因此原行政班的班委等职责保留，大三方向班开设不影响原行政班所有班干部任命及工作安排。大三方向班负责老师可能会选出代理班长进行学习通知及辅助管理。

并根据学校最新要求，撰写了成都东软学院数字艺术与设计学院动画系在校生转专业管理细则，以指导学生转专业需求的出入规则。

根据素质教育环节的需要，动画系撰写了《成都东软学院素质教育项目设计书（标准框架）动画系-原创动漫素质教育活动》，按照此制度安排规划动画专业学生的素质活动内容，并根据该方案提供素质学分。

成都东软学院

素质教育项目设计书

(原创动漫展-素质教育活动 V1.0)

一、素质教育项目简介

说明：动画系依托一年一次的省级 A 类大赛-四川省大学生原创动漫大赛，以学生为中心，结合理论课程三级项目成果、实践课二级项目成果、综合实训与毕业设计一级项目成果，将成都东软学院的 TOPCARES 一体化人才素质能力培养模式落实到综合素质能力，形成专业一体化特点的素质教育。

二、素质教育项目基本信息

1. 项目名称：原创动漫展-素质教育活动

2. 项目时间：2025 年 9 月-2026 年 12 月

3. 组织单位：动画系

4. 实施对象：2022 级~2024 级

5. 设计人员：刘移民

6. 项目层次：系级项目

7. 项目类别：创新实践素质拓展类

8. 项目类型：专业重要项目

三、素质教育项目预期效果（活动目标）

目标分类	预期达到效果	支撑的 TOPCARES 3 级能力指标	培养路径
知识目标	掌握动漫知识或理论	1. 技术与知识推理	通过理论课、小学期课、综合实训与毕业设计等完成技术知识培养
		2. 艺术鉴赏与艺术史	通过艺术概论、电影艺术史等课程完成鉴赏能力培养

能力目标	培养项目策划、原创设计、制作标准达成等能力	1. 项目策划与任务分解 2. 原创设计与制作标准达成	通过项目前期调研策划确定目标和分解任务 通过作品创作过程培养原创设计能力和制作标准达成能力
素质目标	加培养、锻炼团队协作、沟通演讲等能力	1. 开放式思维与创新 2. 原创精神与版权意识	通过与指导老师交流竞赛目标、方案设计讨论完成开放式思维与创新培养 通过指导老师审阅设计过程、讲解版权法律要求，加强原创性培养和教育。

四、组织与实施

1. 组织单位

主办单位：数字艺术与科技学院

承办单位：动画系

协办单位：学院所有系部均可共同参与

2. 参与者的任务分配

序号	活动角色	任务	备注
1	系主任 正/副职	组织、部署、发布、汇总、评价整个素质教育活动，对整个活动进行存档和总结。	
1	专业教师	课内任务结合竞赛、课外补充学习任务布置、创意指导、专业指导等	
2	素质教师	组织、安排、监督竞赛和流程、监督竞赛的组织过程；跟进并阶段性统计活动的参与过程、参与活动的分析和总结；对参与的学生进行素质教育评价。	

五、考核与评价

五、结语

成都东软学院动画本科专业将始终以“培养行业急需的高素质应用型人才”为目标，持续推进专业建设内涵发展，为四川省乃至全国动画产业发展提供人才支撑。

“三国文化”贯穿动画专业项目实践的特色探索

王方方

2025 年大年初一（寒假）“成都造”的动画电影《哪吒之魔童闹海》，2 月 6 日，该片登顶中国影史票房榜。2 月 7 日，该片成为全球单一市场票房榜第一名。为中国影史首部百亿元票房影片。截至 3 月 3 日，该片全球观影人次突破 3 亿，其中内地观影人次超 2.98 亿。已打破几十项中国影史纪录。截至 3 月 29 日 11 时 27 分，该片全球票房破 154 亿，连续 30 天获得单日票房冠军，刷新影史单片连续日冠天数纪录，登顶全球动画电影票房榜。目前该片以 159.08 亿的票房位居全球影史票房榜第 5 名。打破了迪士尼、好莱坞对动画电影榜的垄断局面。2025 年 8 月 2 日（暑假）“上美影”出品的二维动画电影《浪浪山小妖怪》上映，8 月 11 日该片票房以 5.74 亿夺得“国产二维动画电影票房榜冠军”，8 月 15 日该片以 8.079 亿票房夺得“中国影史二维动画电影票房榜冠军”（新海诚导演的《铃芽之旅》和宫崎骏导演的《你想活出怎样的人生》分别排列第二、第三），该片预计超 17 亿票房。2025 年暑期同时上映的精彩国产动画电影还有《罗小黑战记 2》预计票房 5.24 亿，《非人哉：限时玩家》、《聊斋：兰若寺》等。你以为这就是火热的国产动画火爆全部？

当然不是！还有一个火热的“谷子市场”还需要跟进了解。“谷子”指的是由漫画、动画、游戏等 ACG 领域版权作品衍生出来的周边产品。这些产品包括但不限于海报、徽章（吧唧）、卡片、挂件、立牌、手办、娃娃等。2025 年 6 月 15 日，上海国际电影节上，光线传媒董事长王长田透漏《哪吒之魔童闹海》的衍生品销售额有望突破千亿。同时当下火爆的国谷动画品牌还有：非人哉、有兽焉、浪浪山小妖怪、罗小黑战记、聊斋：兰若寺、时光代理人、斗罗大陆等。LABUBU、海尔兄弟也计划推出动画深化“谷子品牌”。谷子市场才是动画火热的大头市场。2024 年以来，“谷子经济”爆发式增长，甚至市场份额已超过图书。据北京开卷监测数据，2024 年我国图书零售市场码洋规模为 1129 亿元，而艾媒咨询数据显示，兴起不久的谷子经济市场规模已增至 1689 亿元，预计 2029 年整体市场规模有望达 3089 亿元。2025 年第一季度国谷交易额大幅反超日谷。

据雷报《2025 谷子经济半年报告》调查显示，当下国内从“吃谷”热度最高的史上海广州。全国“谷店”上海以 365+家谷子店排名第一，成都以 274+家谷子店排名第二。成都近半年新增“谷店”63 家位列新增榜首。二次元吸引力最强城市排名前三分别是：上海、广州、成都。以成都为例“天府广场和春熙路最为聚集”。

以上分析是动画专业当下的“天时”、“地利”。我校动画专业在此背景下当积极探索自己的特色-“人和”，于是我们结合专业实际情况和课程基本安排情况展开《“三国文化”贯穿动画专业项目实践的特色育人探索》教研教改。以“十年磨一剑”的持续探索，聚焦“三国文化”，立足“动画、漫画、插画、谷子衍生品”探索。我校动画专业作为四川省一流本科课专业，目前已在《动画角色设计》方面建设了省级课程思政课，出版四川省本科高校首批产教融合品牌教材《原动画运动规律》，在动画前期设计和中期制作环节取得一定建设成果。我们进一步积极贯彻四川省委十二届七次全会《中共四川省委关于推进文化和旅游深度融合发展、做大做强文化旅游业的决定》，全力打造“锦绣天府·安逸四川”文旅品牌。积极贯彻成都市委十四届七次会议《中共成都市委关于推进文商旅体深度融合发展、加快建设世界文化旅游名城和国际消费中心城市的决定》，明确的“文商旅体”融合发展精神。随着成都体育学院的整体搬迁，成都要打造蜀汉三国文化城的伟大构想将逐渐落实！搬迁后的校原址与武侯祠、锦鲤等一起开启书写成都三国文化不夜城的精彩篇章！据悉，成都蜀汉三国文化城将预投 85 个亿，占地面积 400 多亩，其规模空前宏大，投资数目更是在国内不夜城里首屈一指。建成后的成都蜀汉三国文化城将三国文化演绎得淋漓尽致，据说开业后还原三国演义实景剧，结合三国文化将古代巴蜀文化与现代文化相融合，旨在繁荣成都文旅业的发展更上一层楼。2025 年成都市政府工作报告中王凤朝市长对 2025 年工作安排建议中提到要“深入挖掘‘三国文化’、诗歌文化、红色文化，培育更多像“哪吒”一样的现象级数字文创 IP”。成都市委市政府高度重视成都三国文化建设工作，大力推动“三国蜀汉城”等重大项目建设，市委宣传部专门出台《成都市弘扬天府文化建设三国文化发展高地的行动方案》，以建设三国文化发展高地为主线，开展重点研究，实施重要项目，举办重大活动，提升三国文化保护展示利用水平。成都市文广旅局积极行动，全面开展诸葛亮和三国文化保护、研究、

展示、开发、利用和推广，牵头编制市属国有博物馆国际化、智能化提升方案，进一步提升诸葛亮和三国文化研究阐发、创新发展、传播交流水平，加快三国文化主题文商旅体融合发展。建设三国文化文创中心。教研教改研究的主要内容：我校动画专业课程项目体系是 CDIO 指导下的项目教学体系，项目分为一级项目（专业导引、综合实训、毕业设计）、二级项目（写生与创作、艺术动画短片创作/动漫 IP 设计、动漫创作）、三级项目（课程项目）、四级项目（单元组项目）、五级项目（单元项目）。将“三国文化”IP 贯穿动画专业项目实践的特色育人中去。梳理出各阶段项目内容的前后递进关系，将项目连点成面，集中合力，形成品牌特色。我们团队已经在动画角色设计、动画场景设计、产品展示动画等课程中实施了这个研究探索。接下来还会在动画分镜头设计、动画运动规律、艺术动画短片创作/动漫 IP 设计项目、产品展示动画等项目实践中进行“三国文化”创作实践。聚合“天时、地利、人和”持续探索专业特色。

我们对“三国文化”的“忠义智勇”、“家国一统”思想进行了进一步梳理提炼。对“三国文化”中的经典角色、经典故事、经典场景、经典道具进行了有步骤梳理。对市场上流行的“三国文化”动画和衍生产品进行了初步梳理，以集换式卡牌为例大致有：2000 年统一集团出品小浣熊干脆面《三国英雄卡》、小当家《三国争霸》卡，2000 年百事食品出品膨化食品《奇多三国卡》，2006 年白象食品《三国演义》、2009 年游卡桌游出品的《三国杀对战卡》，2009 年成都盒中闪电科技有限公司出品的《三国智》卡牌，华丰集团出品魔法士方便面 2010 年《Q 版三国杀游戏卡片》、《梦三国游戏卡片》、2010 年康师傅出品经典动漫食品卡香爆脆《少年三国志》、2013 年《三国英雄传系列卡片》，2021 年集卡社出品《少年三国志》，2023 年卡游出品的《卡游三国》，2023 年华立科技出品的《三国幻战》卡片，2024 年卡宝文创出品的《三国演义》94 版收藏卡，2024 年卡盟文创出品《蔡志忠三国志》，2024 年卡圈文化出品《三国名将传》，2024 年焱卡燎原《CCG 燎原三国豪杰传》，2024 年卡乐文创出品国风《三国幻想》，2024 年卡淘社出品《英雄三国 武将篇》卡，2024 年轩辕春秋出品《星三国志》收藏卡牌，2024 年趣卡社出品《魏五子良将》礼盒，2025 年《三国幻战×CCG 藏卡》，2025 年翌卡文创出品《三国-官渡之战》，2025 年轩辕春秋出品《锦绣三国》，2025 年卡德曼出品舞韵红颜《三国五虎》、《曹魏八虎骑》，2025 年卡游出品《英耀世卡

七宝礼盒》等丰富内容，时光记忆卡牌屋出品《龙耀三国》，趣卡社出品《三国蜀之卷》卡牌，2025 年东方潮卡文化出品《三国义薄云天》，2025 年成都武侯祠文化发展有限公司出品《三国群雄纪念盲卡》、《三国名将录收藏卡》，2025 年卡游公司出品《一决三国对战卡牌》等。以上对于像三国杀、卡游三国之类的系列产品并未展开撰写，其内容也十分丰富。

专业教师热爱专业，紧跟发展趋势，持续探索专业，本身就是一种课程思政。自然也能激活热爱专业的学生的学习积极性,激发专业潮流性。

以生为本促评建 协同赋能育新人

—— 高校辅导员视角下的本科教育教学审核评估实践与思考

林志艳

作为成都东软学院的一名辅导员，我始终将“立德树人”根本任务贯穿学生工作全过程。在学校本科教育教学审核评估进入关键攻坚阶段之际，“全员共话评建路 协同赋能高质量”迎评大家谈主题活动，为我们搭建了深化评估认知、凝聚育人合力的重要平台。从学生管理、思政教育与评估指标深度融合的实践出发，我深刻认识到，辅导员既是评估工作的参与者、推动者，更是学生成长的引导者、陪伴者，必须以“主人翁”姿态带领学生主动融入评建大局，为学校高质量通过评估贡献青春力量。

一、深化评估认知：把握辅导员在评建工作中的定位与价值，本科教育教学审核评估不仅是对学校办学质量的全面检验，更是推动人才培养质量提升的重要契机。对于辅导员而言，评估指标中“学生发展指导与服务”“思想政治教育”等内容，与我们的日常工作紧密相连。通过参与学校组织的评估政策解读会、指标体系研讨会，我深刻理解到：评估不是“额外任务”，而是优化学生工作的“指挥棒”。一方面，评估要求我们更精准地把握“应用型”人才培养定位。成都东软学院以建设“有特色高水平创业型应用技术大学”为目标，辅导员需在学生职业规划、实践能力培养中主动对接这一定位，比如在日常谈心谈话中，引导学生结合专业特色参与校企合作项目、创新创业竞赛，让“应用型”理念从课堂延伸到课外。另一方面，评估强调“以评促建、以评促改”，这要求我们正视学生工作中存在的问题——例如部分学生对学校办学特色认知模糊、参与校园活动积极性不足等，通过评建工作逐一破解，真正实现“以学生为中心”的教育理念。此外，评估还为辅导员搭建了“协同育人”的桥梁。在与专业教师、职能部门的联动中，我们能更全面地掌握学生在学业、生活、思想上的需求，形成“教学 - 管理 - 服务”一体化的育人闭环。

二、落实育人举措：以主题教育为抓手，引导学生主动参与评建

为引导学生以“主人翁”姿态参与评估，我以主题教育活动为核心，设计了

一系列贴近学生需求、形式多样的实践活动，将评估内涵转化为学生可感知、可参与的具体行动，实现“人人知评估、人人谋评估、人人促评估”的校园氛围。

（一）“一次评估知识宣讲”：让评估理念深入人心

针对部分学生对评估“不了解、不关心”的问题，我们以班级为单位开展“评估知识小课堂”，用通俗易懂的语言解读评估指标——比如将“本科教学中心地位”转化为“为什么学校要重视教学实践”“如何通过课程改革提升学习体验”等学生关心的话题，再结合学校近年来的办学成果（产教融合企业数量、毕业生就业率等数据），让学生直观感受到评估与自身成长的密切关系。

（二）“一场校企分享会”：彰显应用型办学特色

学校的核心办学特色是“产教融合、校企合作”，为让学生更深刻地理解这一特色，我们邀请了合作企业开展“从校园到职场”主题分享会。企业分享者结合自身经历，讲述了学校的实践教学（如项目式课程、企业实习实训）如何帮助他们快速适应职场，还现场解答了学生关于“专业技能提升”“职业规划”的疑问。会后，有学生反馈：“原来学校的校企合作不是‘走过场’，而是真的能为我们的就业铺路，以后我要更积极地参与企业实践项目。”此次活动不仅强化了学生对学校办学特色的认知，也激发了他们的学习动力和归属感。

（三）“一次宿舍文化建设月”：打造育人“第二课堂”。宿舍是学生在校生活的重要场所，也是思政教育的“隐性课堂”。我们以评估中“学生生活服务质量”指标为导向，开展了“宿舍文化建设月”活动，鼓励学生以“班级特色、专业亮点”为主题装饰宿舍。同时，我们还组织了“宿舍安全排查”“文明宿舍评选”，引导学生养成良好的生活习惯，增强集体责任感。活动期间，评选出“文明宿舍”，学生参与率达95%以上，不仅改善了宿舍环境，更营造了“团结互助、积极向上”的班级氛围，这正是评估中“学生综合素质培养”要求的生动实践。

三、问题攻坚：聚焦学生诉求，构建“问题 - 整改 - 反馈”闭环机制，在迎评促建过程中，我们始终坚持“实事求是找问题，真抓实干促整改”，通过“师生座谈会”“一对一谈心谈话”等方式，累计收集学生核心诉求3类12项，主要集中在“学业帮扶”“就业指导”“校园服务”三个方面，并结合评估指标要求，制定了针对性的整改方案，形成闭环管理。

四、未来展望：以评估为契机，推动学生工作高质量发展，本科教育教学审核评估不是终点，而是学校和学生工作高质量发展的新起点。作为辅导员，我们将以此次评估为契机，持续深化以下工作：一是进一步强化“评估意识”，将评估指标融入日常学生工作——比如在班级管理中，以“学生综合素质提升”为目标，优化班级活动设计；在谈心谈话中，主动了解学生对教学、服务的需求，及时反馈问题。二是持续优化“协同机制”，加强与专业教师、职能部门的联动，探索更多“思政 + 专业”“管理 + 服务”的育人模式，比如联合校企合作企业开展“职业导师进班级”活动，让企业导师参与学生职业规划指导。三是深化“学生主体地位”，通过“学生评建志愿者”“班级评建联络员”等角色，让学生更主动地参与评估工作，真正实现“以评促建、以评促改”的长效机制。

总之，在学校迎评促建的关键时期，辅导员将始终牢记“为党育人、为国育才”的使命，以高度的责任感和使命感，带领学生积极投身评建实践，用实际行动诠释“主人翁”精神，为学校高质量通过本科教育教学审核评估、建设有特色高水平创业型应用技术大学贡献自己的全部力量！