



动漫制作技术专业 人才培养调研报告

调研团队 湖南工程职业技术学院 校长：陈志军 副校长：刘玉方
工程设计学院 院长：宗传玉 党总支书记：王学海
动漫制作技术专业团队 史敏军、陈红梅、丁艺、胡杨、万璐莎



湖南工程职业技术学院

HUNAN VOCATIONAL COLLEGE OF ENGINEERING

动漫制作技术 人才培养调研报告

专业名称： 动漫制作技术

专业代码： 510215

所属学院： 工程设计学院

专业主任： 史敏军

学院负责人： 宗传玉

调研时间： 2024年1月-2024年7月

目 录

一、前言.....	1
二、调研目的、对象、方式与实施情况.....	1
（一）调研目的.....	1
（二）调研对象.....	2
（三）调研方式.....	2
（四）实施情况.....	2
三、调研内容.....	3
（一）产业调研内容.....	3
（二）行业调研内容.....	3
（三）企业调研内容.....	3
（四）学校调研内容.....	4
（五）毕业生调研内容.....	5
（六）在校生学情调研内容.....	6
四、调研结果分析.....	6
（一）产业基本情况.....	6
（二）行业发展新态势.....	9
（三）企业调研结果分析.....	13
（四）院校调研结果分析.....	21
（五）毕业生调研结果分析.....	25
（六）在校生学情调研结果分析.....	30
五、调研结论及对策建议.....	32
（一）动漫制作技术行业市场现状.....	32
（二）市场对动漫制作技术的需求.....	33
（三）本专业就业面向的岗位及岗位群.....	34
（四）本专业的培养目标、培养规格及培养模式.....	34
（五）专业人才培养中必须开设的有关课程.....	36
（六）专业师资与教学设施配备要求.....	37
（七）对本专业建设和发展的建议和措施.....	38
六、附录.....	42
附录一 企业访谈提纲.....	42
附录二 用人单位满意度调查问卷.....	43

一、前言

根据教育部办公厅关于《加快推进现代职业教育体系建设改革重点任务的通知》教职成厅函〔2024〕20号、职业教育产教融合赋能提升行动实施方案（2024—2025年）和我院教务处下发的《关于开展2024级专业人才培养方案制订工作的通知》等要求，2024年1月至2024年7月，我们对湖南大众传媒职业技术学院、湖南工艺美术职业学院、湖南软件职业技术学院（专科）、长沙民政职业技术学院、湖南艺术职业学院、中国动漫集团、湖南省动漫游戏协会、湖南艾迪亚美影视文化传媒有限公司、湖南巨浪犇腾数字科技有限公司、湖南草花互动科技股份有限公司、长沙神漫文化科技有限公司等几十家院校、学会、企业进行了走访与调研，并结合我院专业发展方向和本着学校对我校专业特色发展和建设的要求，即以培养新时代复合型技术技能人才为目标，以培养学生创新精神和实践能力为出发点，开展了本专业人才培养的调研工作。

《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》指明了深化现代职业教育的改革方向，动漫是一个快速发展的行业，本专业将积极响应教育部关于现代职业教育体系建设改革提出的要求，研究职业教育功能的定位转变、职业教育改革重心转移、职业教育服务场域扩展，职业教育发展的路径调整、职业教育办学主体多元化等改革方针并贯彻落实。

二、调研目的、对象、方式与实施情况

（一）调研目的

本调研围绕我院动漫制作技术专业人才培养现状，以我院动漫制作技术专业毕业生就业岗位所需的知识、能力和素养为调研重点，对动漫行业发展、人才需求、岗位要求、职业资格和人才培养方案、课程设置、技能要求、综合素养等进行全面调查。目的是需精准定位我院动漫制作技术专业人才培养目标定位，调整我院动漫制作技术专业的人才培养结构现状、技术技能人才需求状况，了解企业职业岗位设置情况和有关典型工作任务，了解企业对人才在知识、能力、素质等方面的要求，了解相关院校专业教学情况、目前专业教学标准的使用情况、学生就业现状和毕业后跟踪反映出的教学方面的问题，使调研结果能精准定位我校动漫制作技术专业人才培养方向，明确培养目标和规格，体现职业教育特色，主动适应行业人才需求，为制订我院动漫制作技术专业人才培养方案、专业课程标准等提供比较全面、客观、科学的依据。

（二）调研对象

本次调查主要面向著名的招聘网站；省内动漫企业、游戏企业、数字媒体企业、新媒体企业；本校2020-2024届动漫制作技术专业毕业生；本校2022、2023级动漫制作技术专业学生以及省内部分开设了动漫制作技术专业的高职院校。

（三）调研方式

主要采取第三方在线问卷调研、下企业调研、招聘网站大数据分析、深度访谈、线下问卷调查等形式。

1. 问卷调查

对全国从事动漫、游戏、数字媒体、新媒体的用人单位、本专业的毕业生和在校生、开设动漫制作技术专业的同类院校发放调查问卷，对岗位及岗位工作任务、岗位需要的素质、知识和能力等进行针对性调研。

2. 专题访谈

对行业企业专家、研究机构相关人员及同类院校动漫制作技术专业的负责人进行专题性调研，访谈包括现场访谈、视频会议及电话访谈等。

3. 集体座谈

一是召集毕业生代表举行座谈会，围绕毕业后岗位变迁、能力迁移和继续教育的情况及对学校教育教学（课程设置、教学方法、专业知识、专业技能培养与生产的切合情况，专业人才培养定位及教学改革建议）的意见和建议等开展座谈。

二是召集在校生（含岗位实习学生）代表座谈，分析学情，倾听在校生对专业（技能）课程开设、课程教学效果、教学改革等方面的意见和建议。

4. 文献调查

通过互联网，线上利用Python在三大人才招聘网上爬取数据，和向特定单位（如麦可思公司）及个人搜集开设动漫制作技术专业的相关院校信息、招生宣传资料及用人单位招聘资料等来获取本次调查所需的信息数据。

（四）实施情况

通过将相关高职院校，动漫行业企业和动漫制作技术专业毕业生作为调研对象进行调研。此次调研制定了针对性的调研计划，确定了调研过程中各阶段内容、主要调研方式以及实施时间。具体见表 1。

表 1 调研工作安排表

序号	阶段	时间	主要内容	主要方式
1	调研准备	2024. 01	编制调研工作方案，遴选院校、企业，设计调研表格、问卷，收集基础资料。	1. 研讨会；2. 咨询
2	调研实施	2024. 02- 2024. 07	行业调研	网络调查、现场调查
			产业调研	网络调查
			院校调研	1. 调研会议；2. 网络调查。
			企业调研	1. 问卷调查；2. 深度访谈； 3. 数据爬取；4. 会议研讨。
			毕业生调研	线上问卷调研和访谈
			在校生调研	
专业教师调研				
3	调研总结	2024. 07	分析结果，形成报告，修编人才培养方案。	研讨会

三、调研内容

（一）产业调研内容

产业调研主要通过收集权威产业研究机构（如贝哲斯咨询、艾瑞咨询、鲸准研究院、前瞻产业研究院）发布的相关报告来进行，宏观上旨在了解动漫产业的产业链、生态全景图谱、产业规模以及产业链热力图等情况。

（二）行业调研内容

行业调研以政策文件、统计数据、相关文献等基础资料收集为主。主要调研内容包括动漫行业国内外发展现状与趋势，动画制作行业的产业规模、动画制作行业的新技术，行业的技术技能人才供需情况等。

（三）企业调研内容

企业调研主要包括企业规模、企业涉及领域及现状、企业对相关人才的要求及需求量等。

根据行业发展趋势及我院毕业生就业分布集中程度，对如下企业进行了调研。调研企业主要为民营企业，共有 24 家，就业所属动漫行业的 18 家，属于数字媒体行业的 2 家，属于游戏行业的 3 家，属于新媒体行业 1 家。具体见表 2。

表 2 调研企业一览表

序号	企业名称	所在地	所在行业	企业性质
1	中国动漫集团有限公司	北京	动漫	中央管理企业
2	湖南省动漫游戏协会	湖南长沙	动漫游戏	行业协会
3	北京天工异彩影视科技有限公司	北京	动漫	民营企业

4	湖南艾迪亚美影视文化传媒有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
5	湖南往来文化传媒有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
6	湖南善禧文化股份有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
7	湖南漫联卡通文化传媒有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
8	湖南九方动画有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
9	湖南巨浪犇腾数字科技有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
10	慧科教育科技集团有限公司	北京	数字媒体	民营企业
11	广州凡拓数码科技股份有限公司	广东广州	数字媒体	民营企业
12	广东咏声动漫股份有限公司	广东广州	动漫	民营企业
13	湖南华视坐标传媒动画有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
14	完美世界股份有限公司	北京	游戏	民营企业
15	湖南天闻动漫传媒有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
16	湖南金鹰卡通传媒有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
17	长沙神漫文化科技有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
18	拓维信息系统股份有限公司	湖南长沙	新媒体	民营企业
19	湖南草花互动科技股份公司	湖南长沙	游戏	民营企业
20	湖南一米动漫有限责任公司	湖南长沙	动漫	民营企业
21	湖南立羽文化发展有限公司	湖南长沙	动漫	民营企业
22	湖南卓越畅游网络有限公司	湖南长沙	游戏	民营企业
23	珠海市岚琴动漫有限公司	广东珠海	动漫	民营企业
24	深圳巴巴动漫文化发展有限公司	广东深圳	动漫	民营企业

（四）学校调研内容

在学校调研方面，我们选择了国内、省内不同地区的多所高职院校开展调研，围绕动漫制作技术专业（三维动画技术方向）人才培养的目标、内容、规格、实施情况、评价体系开展调研；此外，还调研了课程设置、师资队伍、实践教学、校企合作、教学资源、专业就业情况等，并了解各院校动漫制作技术专业及相关专业设置是否结合了地域特色、学校行业背景等情况。

对湖南大众传媒职业技术学院、湖南工艺美术职院、湖南软件职业技术大学（专科）、长沙民政职业技术学院、湖南艺术职业学院等省内 10 家开设动漫类专业的职业院校进行深入调研和交流；省外调研 6 家职业院校，包括深圳职业技术大学（专科）、广州番禺职业技术学院、江西职业技术大学、泸州职业技术学院、成都职业技术学院、上海工艺美术职业技术学院。具体见表 3。

表 3 调研院校一览表

序号	院校名称	所在地	性质	人培方案网址
1	湖南工艺美术职业学院	益阳	公办	https://www.hnmeida.com.cn/jwc/info/1085/2250.htm
2	湖南民族职业学院	岳阳	公办	https://jwc.hnvc.net.cn/jwc/upload/100704/upload/file/2024-09-29/1727598799605083163.pdf
3	湖南工业职业技术学院	长沙	公办	https://mooc1-1.chaoxing.com/mooc-ans/nodedetail/controller/visitnodedetail?courseId=236174386&knowledgeId=768327855
4	湖南大众传媒职业技术学院	长沙	公办	http://www.hnmmc.cn:85/c/20221216/570298.shtml
5	湖南软件职业技术大学	湘潭	民办	http://jwc.hnssoftedu.com/files/6370493935707678018189719.pdf
6	湖南娄底职业技术学院	娄底	公办	https://www.ldzy.edu.cn/_upload/article/files/d9/d3/f4690a744ab4948836c769a756c2/27a8deal-3751-4f51-a416-5a2db404440f.pdf
7	湖南信息职业技术学院	长沙	公办	https://www.hniu.cn/whcbxy/info/1118/1414.htm
8	湖南理工职业技术学院	长沙	公办	http://www.hnlgzy.net/181/271/284/503/content_60279.html
9	湖南科技职业学院	长沙	公办	http://edu.hnkjxy.net.cn/2024_09/22_23/content-23059.html
10	湖南艺术职业技术学院	长沙	公办	https://jwc.arthn.com/2024_09/27_15/content-36552.html
11	深圳职业技术大学	深圳	公办	https://www.szpu.edu.cn/zzjgl.htm#md1
12	广州番禺职业技术学院	广州	公办	https://projects.zlge2.chaoxing.com/column/columnList?columnId=1405&courseInfoId=50&courseId=&code=index&prefix=gzypyp&flag=0
13	江西职业技术大学	江苏	公办	https://xxgcxy.jvtc.jx.cn/info/1063/4556.htm
14	泸州职业技术学院	泸州	公办	https://art.lzy.edu.cn/info/1023/1086.htm
15	上海工艺美术职业技术学院	上海	公办	https://www.sada.edu.cn/ch
16	成都职业技术学院	成都	公办	https://www.cdp.edu.cn/jwc/info/1078/3371.htm

（五）毕业生调研内容

毕业生调研内容包括：就业单位类型、从事岗位情况、就业专业相关度、课程设置认同度、专业教学认可度等；动漫制作技术专业人才培养工作（如课程设置、教学实施、效果、职业技能训练等）的意见建议。

面向我院 174 名动漫制作技术专业学生进行调查，其中男生 93 名，占 53.4%；女生 81 名，占 46.5%。主要调研内容包括就业率、就业专业相关度、专业满意度等。主要调研内容

包括就业率、就业专业相关度、专业满意度等，了解学生对所学专业知识的看法及专业发展建议。

（六）在校生学情调研内容

在校生调研内容包括：专业学习初衷、专业学习期望值、课程学习满意度、专业学习难易度等；对动漫制作技术专业人才培养工作（如课程设置、教学实施、技能训练、教师授课等）的意见建议。

面向本院动漫制作技术专业三个年级的在校生进行学情、专业学习情况调查，主要调研内容包括专业学习初衷、专业学习期望值、课程学习满意度、专业学习难易度等；动漫制作技术专业人才培养工作（如课程设置、教学实施、技能训练、教师授课等）的意见建议。

四、调研结果分析

（一）产业基本情况

1. 动漫产业链

当前动漫产业竞争格局呈现出多元化和细分化，动漫产业竞争大体上可以按企业最主要参与的产业链环节分为三个环节：内容生产、内容传播和衍生变现。

（1）内容生产：主要指动画和漫画的创作和制作过程，涉及到漫画作者、动画工作室、动画制作公司等参与者。这一环节是动漫产业链的核心环节，决定了动漫作品的质量和价值。

（2）内容传播：主要指动画和漫画的发布和推广过程，涉及到电影院线、电视台、在线视频平台、在线漫画平台、社交媒体等渠道。这环节是动漫产业链的重要环节，决定了动漫作品的受众规模和影响力。

（3）衍生变现：主要指动画和漫画的衍生产品和服务的开发和销售过程，涉及到游戏、周边、主题公园等产品和服务。这一环节是动漫产业链利润最高的环节，决定了动漫作品的商业价值和持续性。如图 1 所示。



图 1 中国动漫产业链结构（数据来源：嘉世咨询 2022 动漫市场行业简析报告）

2. 动漫产业链全景图

动漫产业链条较短，各环节交叉，动漫企业大多在主要业务的基础进行产业链延伸，将上游的内容生产和下游的衍生变现环节相结合，如通过“IP+产业”的闭环实现盈利。中游内容传播企业借助平台也向动漫产业上下游延伸，利用自有平台优势快速进入动漫市场。动漫产业链较短带来的局限性，促使企业探索多种跨界融合，从而创造出企业多样化的产品和服务，典型案例如腾讯控股、哔哩哔哩、阅文集团等。如图2所示。



图 2 产业链上下游

数据来源：前瞻产业研究院《中国动漫产业发展前景预测与投资战略规划分析报告》

3. 动漫产业规模

近十年，中国动漫市场受益于国家政策扶持、互联网发展、二次元文化普及等多重因素，动漫产业规模持续扩大，产值从 2014 年的 1000 亿元增长到 2020 年的 2212 亿元，复合增长率达 14.5%。前瞻产业研究院认为，随着动漫向全年龄段方向发展，用户规模不断扩大，市场需求不断增加，政策措施不断完善，这些都将促进动漫产业的进一步发展。预计 2026 年我国动漫产业市场规模将超 4500 亿元。如表 4 所示。

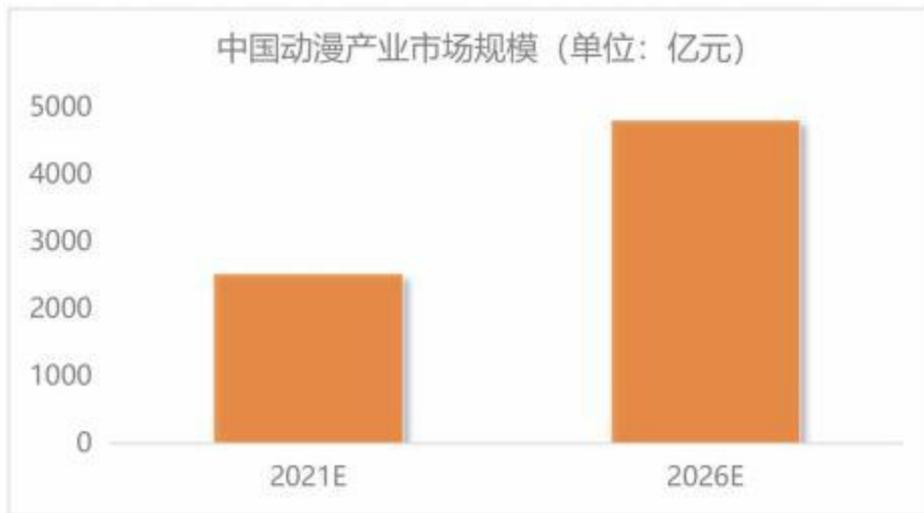


表 4 中国动漫产业市场规模

数据来源: 前瞻产业研究院《中国动漫产业发展前景预测与投资战略规划分析报告》

4. 动漫企业区域分布热力图

中国动漫行业经历了从萌芽到发展, 形成了华东华南地区动漫产业区位优势, 嘉世咨询 2022 动漫市场行业简析报告统计过动漫上市企业数据, 其中华东地区动漫企业数量最多, 有 171 家, 占全国企业数量比重达 35.04%; 其次是华北和华南地区, 企业数量分别为 117 家和 77 家, 占比分别达到 23.98%和 15.78%。动漫产业在东部经济发达地区较为集中, 西部地区企业数量明显较少。

其中文化部设立的8个动漫基地: 国家动漫游戏产业(上海)振兴基地、国家动漫游戏产业(四川)振兴基地、大连动漫走廊、国家动漫游戏产业(湖南)振兴基地、(浙江)国家数字娱乐产业示范基地、无锡国家动漫游戏产业振兴基地、常州数字娱乐产业示范基地、黑龙江动漫产业(平房)发展基地。如图 3 所示。



图 3 2019 年中国认定动漫企业区域分布、2019 中国动漫上市企业区域分布热力图

数据来源: 嘉世咨询 2022 动漫市场行业简析报告

小结：中国动漫产业随着产业链的成熟以及不断的技术创新，动漫市场不断发生变化，整体前景是积极的，而湖南作为文化部设立的8个动漫基地之一，湖南动漫产业将迎来蓬勃发展的机遇，湖南高校动漫教育和专业培训将担负为产业培养更多优秀人才的重要职责。

（二）行业发展新态势

1. 动漫行业的新技术发展与应用

当前动漫产业发展的技术核心对动漫行业划分产生了深远的影响，主要体现在以下几个方面：动漫的数字化和网络化、三维动画技术的急速发展、虚拟现实（VR）和增强现实（AR）成为新的经济增长点，人工智能与大数据的应用改变了生产流程提高了工作效率，动漫跨界发展，动漫流媒体平台新业态发展。如图4所示。



图4 动漫行业核心技术发展、应用对行业的划分影响

（1）调研：中国动漫集团有限公司

中国动漫集团有限公司于2009年成立，是由财政部代表国务院履行出资人职责、文化和旅游部主管的文化央企，以“服务动漫产业、普及动漫文化”为使命，以“平台+内容”双轮驱动为战略，以“动漫+文旅”为主业。2018年获“中关村高新技术企业”称号，2019年起连续多年获“中国VR50强企业”称号。其主营动漫游戏产品研发制作、交易投资、软硬件研发集成、工程设计施工、平台租赁、技术服务、文化园区管理、进出口交流、动漫人员培训、广告及艺术品鉴定评估。

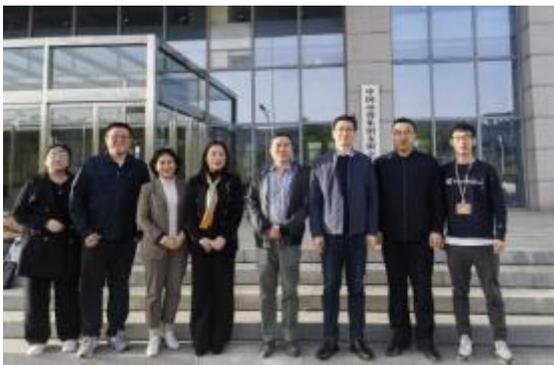


图 5 副校长刘玉方带队在中国动漫集团有限公司调研行业动态、动漫职业标准

在该公司可以了解到全球及中国动漫产业发展的新趋势；可了解行业中的职业标准，提供校企合作平台；可对接不同的动漫企业，了解企业对人才的需求。

(2) 探讨：动漫人才培养模式改革



图 6 校长陈志军带队与湖南省动漫游戏协会探讨湖南省动漫人才培养模式改革



图 7 工程设计学院院长宗传玉带队与湖南设计艺术家协会探讨湖南省新时代设计人才培养模式

2. 动漫产业的市场规模

近年来，我国对文化产业建设的支持力度较大，各省市对动漫产业的发展亦表现出明确的支持态度，动画制作行业作为动漫产业的内容产出底座，在产业中具有不可忽视的重要作用。在行业政策以及市场需求的作用下，未来动画制作行业的营收规模将呈现出扩大趋势，前瞻产业学院预计到 2029 年，我国动画制作行业总营收规模将超过 140 亿元。如表 5 所示。

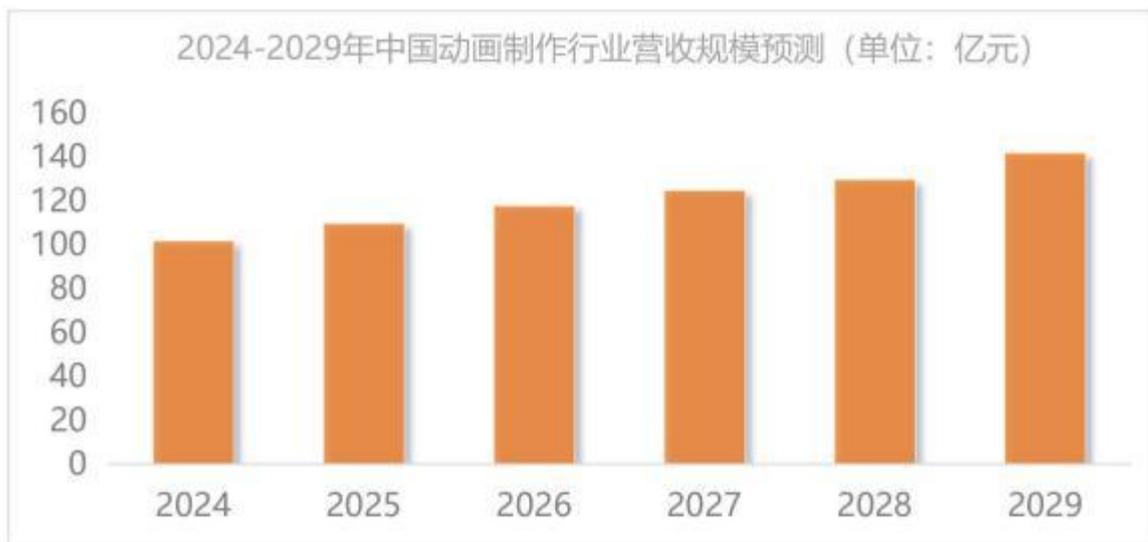


表5 2024-2029年中国动画制作行业营收规模预测

数据来源: 前瞻产业研究院《2024年中国动画制作行业全景图谱》

根据贝哲斯咨询发布的三维动画市场调研报告显示,全球三维动画市场规模 2022 年达到 1989.32 亿元(人民币)。报告结合全球经济政策形势和市场动态,对预测期间 2023 年-2028 年的全球三维动画市场做出合理预测,预计至 2028 年全球三维动画市场规模将会达到 3958.84 亿元,以大约 11.86%的复合年增长率增长。如表 6 所示。

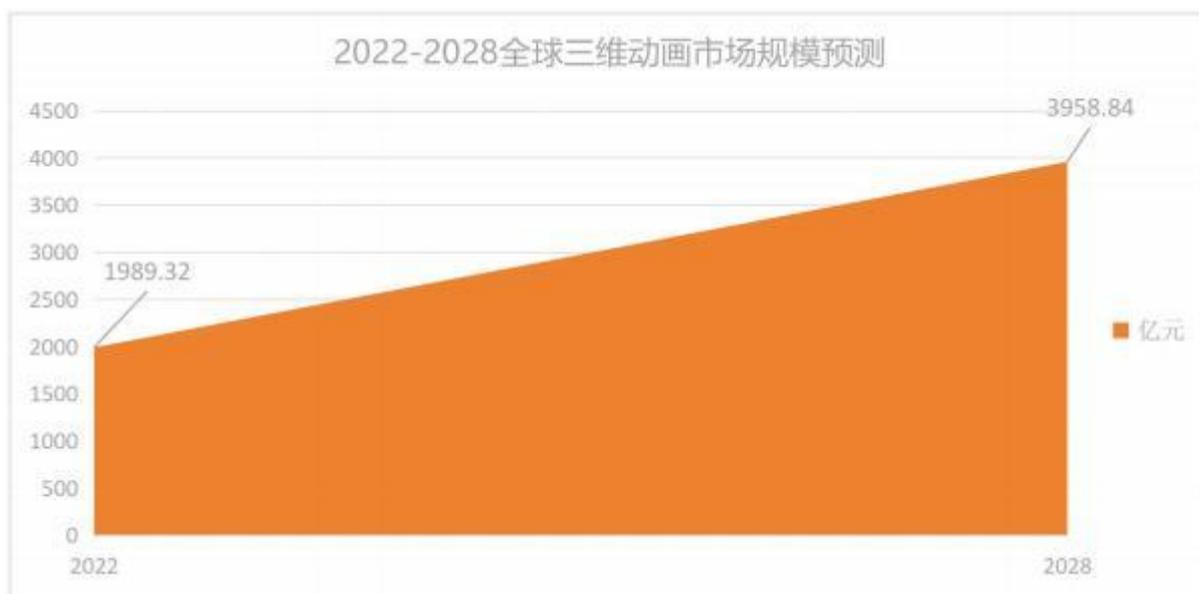


表 6 2022-2028 全球三维动画市场规模预测

数据来源: 贝哲斯咨询 2023-2024 年中国 3D 动画发展现状分析与市场前景报告

3. 动漫行业人才供需情况

(1) 人才紧缺与毕业生数量不成比例

尽管中国每年有超过 2 万名动画专业毕业生,动漫行业仍然面临人才紧缺的问题。据《数字经济全景白皮书》显示,动漫行业的人才缺口超过 80 万人。

(2) 区域产业发展基本情况

湖广两省为文化部设立的中国八大产业基地区域，是本专业学生主要就业区域，我们运用专门查询企业征信信息的启信宝，重点调研了湖南和广东所有存续的动漫及相关企业的数量统计和经营领域。

调研数据显示，广东动漫企业在动画制作和动漫游戏两大板块上的业务表现明显强于湖南动漫企业。在数字动漫和影视制作板块，两省的业务比重相对均衡。至于动漫及衍生产品设计服务，两省的占比均较低，差异不显著。

此外，广东和湖南在涉及动漫游戏及影视制作业务的企业数量上存在显著差异。湖南在影视制作业务上的企业数量多于广东，而在动漫游戏业务上，尽管湖南的企业数量也较多，但广东仍表现出一定的优势，尤其是动漫多媒体制作企业更为明显。这表明两省动漫企业在具体业务需求上存在一定的差异性和互补性。如表 7、8 所示。

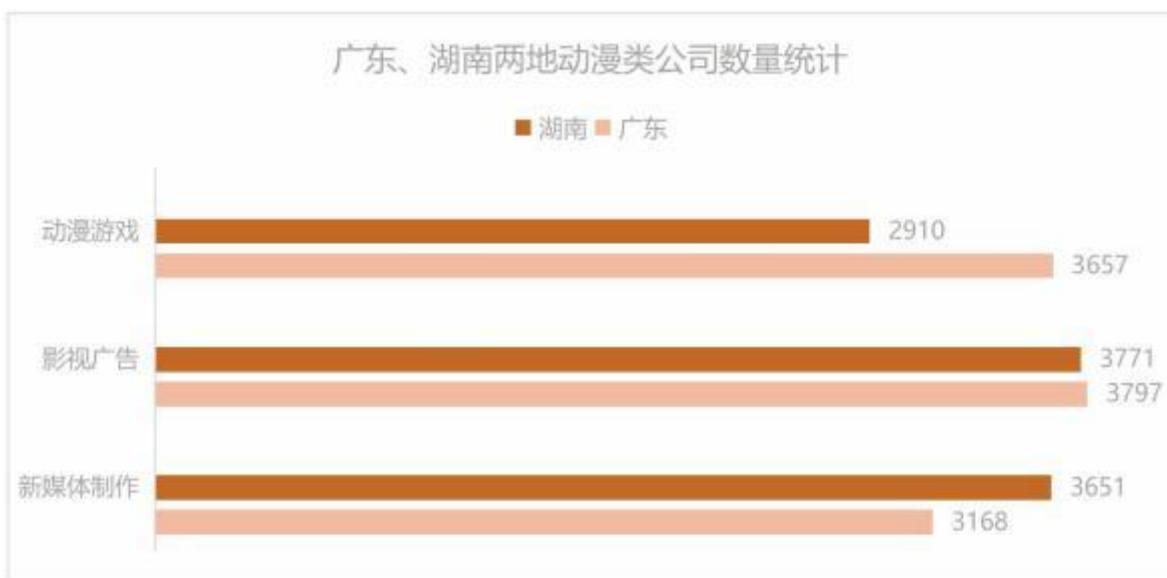


表 7 广东、湖南两地区动漫类公司数量统计

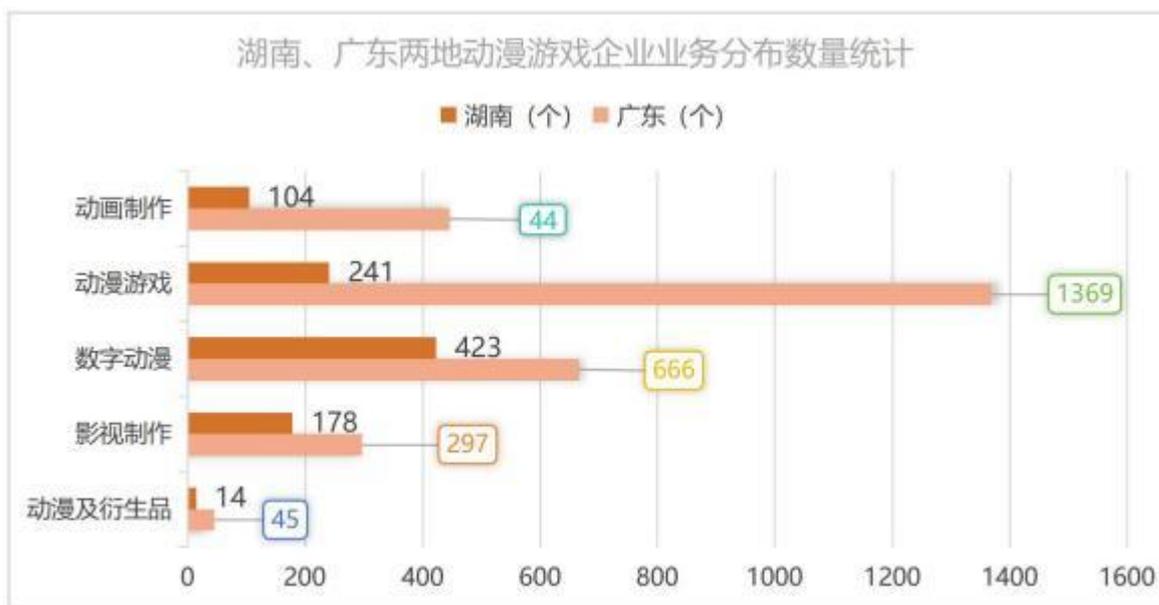


表 8 广东、湖南两地动漫企业业务分布数量统计

4. 动漫行业调研情况总结

(1) 三维技术及应用急速发展，激增制作人才岗位

随着三维技术及其应用的迅猛发展，电影、游戏、广告和虚拟现实等领域对三维动画需求日益增加，在建模、渲染到动画、特效等各个环节，三维技术已成为不可或缺的核心技能，直接催生了大量与三维技术相关的制作人才岗位，为求职者提供了广阔的职业发展空间。

(2) AIGC 技术升级，引发就业人才需求缺口

AIGC 技术的不断升级，正在深刻改变着内容创作的格局。通过算法和数据的结合，AIGC 能够自动生成图像、视频、音乐等多种类型的内容，极大地提高了创作效率和质量，带来了新型人才的迫切需求，AIGC 技术的升级正在引发就业市场上的人才需求缺口。

(3) 动漫新业态涌现，造就人才需求多元化

随着动漫产业的蓬勃发展，新业态、新模式层出不穷，如动漫 IP 孵化、衍生品开发、跨媒体运营等。这些新业态丰富了动漫产业的生态，对人才提出了更加多元化的需求，除了传统的动画制作人才外，也需要具备市场营销、品牌管理、数据分析等多方面能力的复合型人才。

(三) 企业调研结果分析

1. 动漫行业企业基本情况

我们对接校企合作企业、跟踪毕业生走访了近十家中小型动漫类企业，地理分布涵盖了八大产业基地，了解动漫产业链各个环节、深入了解动漫新业态、新技术，进行咨询、问卷及座谈。

2. 企业对岗位的需求情况

选取了动漫游戏、影视广告、新媒体制作公司调研结果，地理分布涵盖了八大产业基地，对每个企业的岗位需求、招聘职数、薪资待遇等内容进行了结果分析。

(1) 广州凡拓数字创意科技股份有限公司

广州凡拓数字创意科技股份有限公司成立于 2002 年，是数字创意产品及数字一体化解决方案的综合提供商。该公司始终致力于展馆数字化革新，结合数字技术与文化创意，以总体设计、3D 数字内容制作、软件开发、系统集成等数字展馆一体化服务，为智慧产城、文化文博、科技教育、主题文旅、品牌企业等各领域打造数字展馆标杆，引领数字文化新体验。

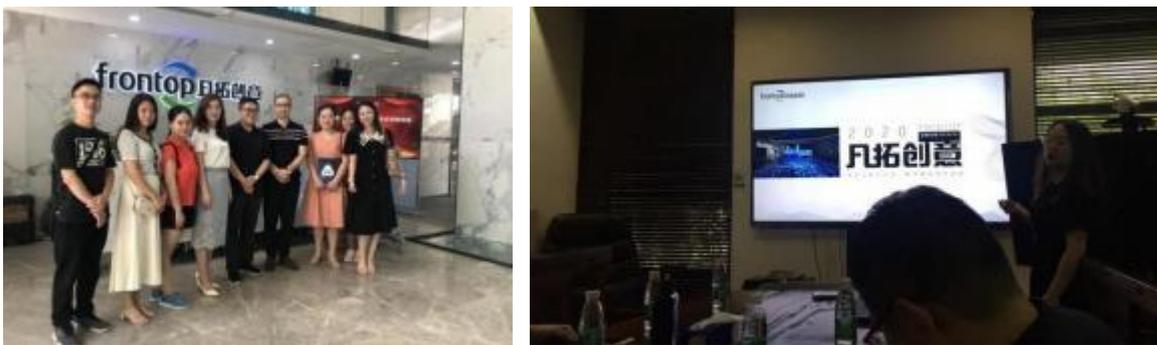


图 8 工程设计学院院长宗传玉带队在广州凡拓数字创意科技股份有限公司调研数字动漫发展情况

该公司目前有 130 余个岗位，其中技术类岗位需求 85 个，占总岗位需求总数64%。针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**文旅场景设计、3D 角色美术、IP 衍生品产品设计师、UE 美术、文案策划、IP 运营经理（数字人方向）、影视剪辑包装等**。该公司对交互设计、三维动漫制作类岗位细分、需求量大，不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 6K-50K。

(2) 湖南草花互动科技股份有限公司

湖南草花互动科技股份有限公司，位于湖南长沙，成立于 2014 年 9 月，是一家专注于移动游戏的研发、发行以及全球化运营的数字文化创意公司，致力于打造 80 后-90 后的精神家园，阶段性布局全球市场。草花互动是湖南省移动互联网重点企业、国家高新企业，其“草花手游平台”获评“中国十大移动游戏平台”，用户超 7000 万，为华中领先。公司深度运营游戏平台，整合研发、运营、发行、推广，形成闭环产业链。其与多家手游研发、广告、服务平台战略合作，构建辐射全国的数字游戏产业集群。

该公司目前有 70 余个岗位，其中技术类岗位需求 43 个，占总岗位需求总数61%。针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**游戏地编、游戏技术美术、短视频运营、3D 角色模型、3D 场景地编、3D 动作设计师、游戏特效、剪辑助理等**。该公司对游戏、三维动漫制作类岗位细分、需求量大，不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 3K-40K。



图 9 工程设计学院党总支书记王学海、院长宗传玉带队在湖南草花互动科技股份有限公司调研动漫文创发展

(3) 长沙神漫文化科技有限公司

长沙神漫文化科技有限公司，位于湖南长沙，成立于 2020 年，是一家以从事研究和试

验发展为主的企业。公司业务涵盖软硬件开发、通讯网络设备研发、文化创意服务、多媒体设计、技术咨询、图文游戏制作、动漫影视策划、企业形象策划、商业咨询及电影纪念品销售等。依托优质资源，神漫文化实现文字、漫画、动漫、电影及周边全线开发，已规划百余部顶级 IP 改编，包括唐家三少等名家作品。团队 700 余人，为湖南最大原创动画公司。



图 10 工程设计学院党总支书记王学海、院长宗传玉带队在长沙神漫文化科技公司调研三维动画发展情况

该公司目前有 40 余个岗位，其中技术类岗位需求 39 个，占总岗位需求总数98%。针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**灯光渲染师、UE 特效师、剪辑助理、视效项目制片、3D 角色模型师、引擎地编、合成师、Maya 绑定师、动画师**等。该公司对三维动漫制作类岗位细分、需求量大，不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 3K-35K。

(4) 北京天工异彩影视科技有限公司

北京天工异彩影视科技有限公司，创建于 2006 年，是亚洲领先的综合性影像创意科技企业，“始于电影 · 兴于科技”，为影像市场提供从创意构思、概念设计、制作研发到落地执行的一站式全流程项目解决方案。业务板块涵盖：视效方案设计、视觉特效制作、虚拟拍摄、数字中间片调色、声音制作、全片剪辑、DIT 数据管理、预告片创作、空镜素材代理等服务内容。灵活满足全球不同影视运营商、导演、制片人的差异化需求以及快速创新的追求理念。



图 11 副校长刘玉方带队在北京天工异彩影视科技有限公司调研三维动画发展情况

该公司目前有 22 个岗位，其中技术类岗位需求 21 个，占总岗位需求总数95%。针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**灯光渲染师、特效师、剪辑助理、视效项目制片、**

模型师、数字绘景师、合成师、绑定师、动画师等。该公司对三维动漫制作类岗位细分、需求量大，不同岗位薪资有较大区别。助理级岗位工资 6K—12K，独立制作人岗位工资 10K—24K。

(5) 湖南源设动漫设计有限公司

湖南源设动漫设计有限公司，成立于 2012 年，位于湖南岳阳，所属行业为动漫，经营范围包含：动漫设计培训服务；教育信息咨询服务；企业营销策划；平面设计制作、动漫设计制作；设计、制作、发布、代理国内各类广告；会展承办；文化活动策划、企业形象策划、礼仪服务等。



图 12 工程设计学院党总支书记王学海、院长宗传玉带队在湖南源设动漫设计有限公司调研行业新技术

该公司目前有 11 个岗位，其中技术类岗位需求 6 个，占总岗位需求总数 55%。针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**影视三维动画师、影视后期老师、动画制片等**。该公司不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 3K—11K。

(6) 湖南善禧文化股份有限公司

湖南善禧文化股份有限公司，成立于 2010 年，湖南长沙。公司持续以 IP 孵化及全产业链运营产品为核心，重点开展 IP 综合文创产品运营、创意设计、品牌运营及授权推广等业务。基于 IP 内容孵化为核心的大文创全产业链运营，在国内首创以 IP 核心精髓为基础，“融内容与产品为一体”的衍生品开发理念，在提高衍生品的“含金量”的同时，让 IP 和产品得到可持续的发展。IP 运营旗下设有三大板块：影视项目、文博文旅以及独立子品牌，致力于构建完整 IP 体系。湖南善禧文化股份有限公司被认定为：国家动漫企业、国家高新技术企业、国家文化消费试点企业、湖南省重点移动互联网企业、省移动互联网重点企业及省软件 50 强企业等称号。

针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**IP 运营、文创衍生品设计、品牌运营等**。该公司不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 3K—20K。



图 13 校长陈志军带队在湖南善禧文化股份有限公司调研动漫 IP 运营业态

(7) 湖南往来文化传媒有限公司

湖南往来文化传媒有限公司是成立于 2017 年的一家新媒体运营公司，位于长沙。公司紧跟信息传播的新媒体时代潮流，通过建立与各大新媒体平台的 MCN 合作，实现了内容的高效分发。其业务涵盖图文、图集、短视频等多种形式，覆盖科技、美食、娱乐、猎奇等多个领域，展现了内容创作的丰富性和创新性。同时，公司拥有专业的制作团队和硬件设施，致力于原创内容的制作，如自制网剧和动漫短片，以此提升品牌影响力和行业竞争力，吸引并培养传媒人才。



图 14 校长陈志军带队在湖南往来文化传媒有限公司调研影视传媒业态



图 15 工程设计学院院长宗传玉带队在湖南往来文化传媒有限公司调研

针对动漫技术制作专业该公司主要岗位需求有：**剪辑主管/经理、素材管理员、摄影/摄像、运营负责人**等。该公司不同岗位薪资有较大区别，岗位工资 3K—15K。

(9) 中国网络文学小镇 **区域产业**

中国网络文学小镇，2020 年落户长沙马栏山视频文创园，湖南网络文学协会和小镇从“三个重点”（重大方向、重要人才、重点作品）出发，从上游 IP 孵化入手健全产业链，在实体书出版、电影电视、动漫游戏改编等方面全面发展，创造的产值超过 10 个亿。小镇内目前进驻有长沙硬核文化传媒有限公司、玄森星娱(中国)影视动画集团、湖南网文小镇文化传媒有限公司等企业，经营范围有演出经纪、电影发行、广播电视节目制作经营、音像制品制作、网络文化经营、动漫及游艺用品销售、广告制作及其衍生产品等。



图 16 工程设计学院院长宗传玉带队在中国网络文学小镇调研动漫 IP 运营情况

3. 动漫企业调研情况总结

(1) 企业岗位的需求情况

数据显示，目前企业对三维模型师、三维动画师、特效制作师这三个岗位的需求量最大。



表 9 企业对岗位的需求

(2) 企业岗位的薪资情况

企业对制作技术类岗位细分、需求量大，不同岗位薪资有较大区别，具体情况如下所示：

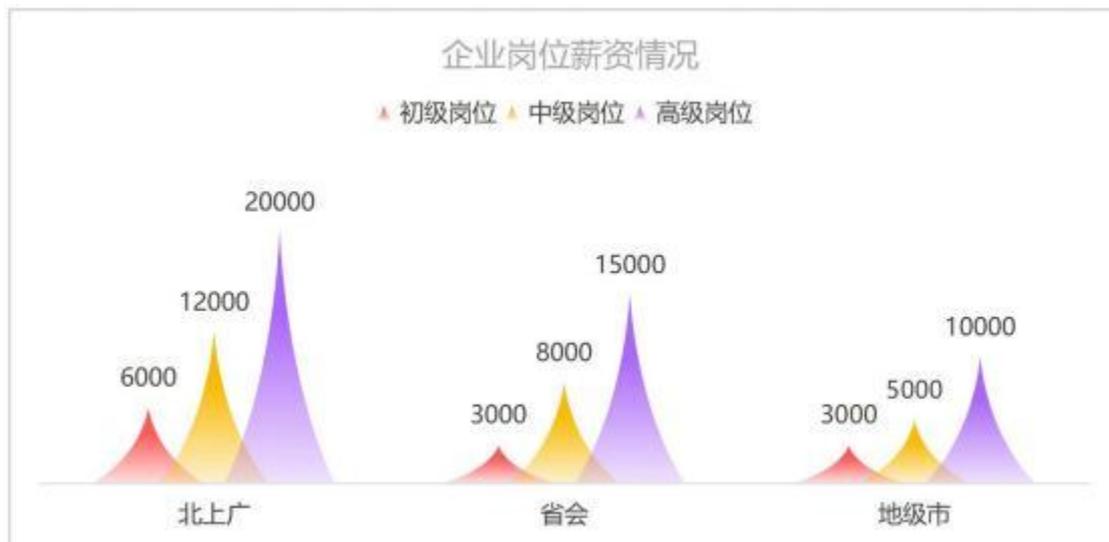


表 10 企业岗位薪资情况

(3) 企业岗位中制作技术岗位的占比

企业岗位通常分为前期策划岗位、中期制作岗位、管理岗位、后勤岗位和其他岗位，其中技术制作岗位约占七成，具体情况如下所示：

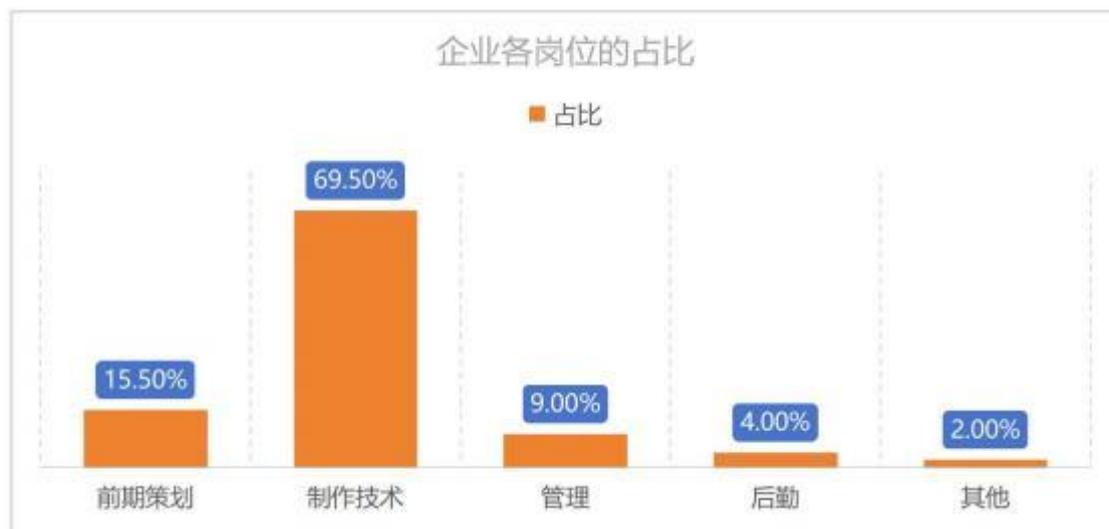


表 11 企业各岗位的占比

4. 企业对我院动漫制作技术专业毕业生的评价情况

根据调研，企业对我院近几年动漫制作技术专业毕业生的评价是：

第一，学生基本专业理论知识有待进一步提升，但实践动手能力较强，通过一段时间的学习过渡，能够很好的适应当前岗位；

第二，希望学校在教学中加强技术标准方面的规范；

第三，学生在工作中缺乏创新能力；

第四，学生能够吃苦耐劳，但工作中有浮躁情绪，急于求成；

第五，学生敬业精神不足，工作中不够认真细心，缺乏责任心，时间观念不强；

第六，学生对企业忠诚度不够，没有在同一单位扎实工作、努力提升自我的信念，对工作待遇过于看重。

根据调研数据表明，企业认为学校应该培养更多崇尚文化、富有情感、精通技能、勇于创新、驾驭新技术的复合型技术技能人才。

5. 结合行业分析专业人才需掌握的专业岗位核心知识和核心能力

(1) 需掌握的专业岗位核心知识：

- ①熟悉手绘造型基础知识；
- ②掌握动画原理、动画运动技法等动画理论知识；
- ③掌握制作技术表现的知识和方法，掌握数字绘画工具操作知识、三维动画软件、特效制作软件、图形图像软件等软件技术应用知识；
- ④掌握视听语言、剧本创作等影视制作知识；
- ⑤熟悉项目策划和团队协作方面的项目管理知识；
- ⑥熟悉虚幻引擎和数字人相关知识；
- ⑦掌握了解AI技术在动画制作中应用的知识、VR/AR 技术在动画中应用的知识。

(2) 需掌握的专业岗位核心能力：

- ①具有一定的角色设计、场景设计、故事创意等创意设计能力；
- ②具有基础的绘画技能和艺术鉴赏能力；
- ③具有熟练掌握各类动画制作软件，能够高效完成动画制作任务的能力；
- ④具有熟练掌握后期技术的相关软件进行影视后期特效设计与制作的能力；
- ⑤具有项目统筹、有效协调团队资源和外部资源，监控项目质量的项目管理能力；
- ⑥具有能够合理分配任务，发挥团队成员的优势，协调团队协作的团队协作能力；
- ⑦具有不断学习新技术、新知识，保持专业领先、具备较强的分析和解决问题的能力、学习能力。

6. 专业人才培养必须具备的专业岗位关键职业素质

(1) 热爱祖国，热爱中国共产党，拥护社会主义制度，践行社会主义核心价值观，具有强烈的民族自豪感与使命感；

(2) 具有良好的职业道德和诚信品质，具有较强的社会适应能力和社会责任感、社会公德意识和遵纪守法意识；

(3) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好；

(4) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯、以及良好的行为习惯；

(5) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体

意识和团队合作精神；

(6) 具有质量意识、环保意识、安全意识、设计伦理意识、美学素养、信息素养、工匠精神、创新思维。

(四) 院校调研结果分析

我们走访、网络调研省内9所院校，国内其它省份6所院校，了解到各院校的人培方案、课程体系、教学实施条件、师资条件等情况。



图17 副校长刘玉方带队在湖南工艺美术职业学院交流专业教学改革



图 18 工程设计学院院长宗传玉带队在长沙学院交流专业教学改革



图 19 工程设计学院院长宗传玉带队与湖南大众传媒职业技术学院等院校交流专业教学改革



图 20 工程设计学院党总支副书记、院长组织专业教学团队与长沙师范学院交流专业教学改革



图 21 工程设计学院院长宗传玉带队在怀化职业技术学院交流专业教学改革



图 22 工程设计学院院长宗传玉带队在广州番禺职业技术学院交流专业教学改革

1. 人才培养目标与专业定位

动漫制作技术专业、动漫设计专业、影视动画专业三个专业的人才培养目标有相似点，但又有所侧重。三个专业的主干课程 38%左右是类似的。动漫制作技术专业更倾向于培养有艺术素养、技术强的三维动漫制作人才，影视动画专业偏向于培养三维动画设计及影视制作人才，而动漫设计专业相对来说更倾向于培养学生具备一定的动漫策划、设计能力及三维造型能力。

2. 师资条件

通过调研，15 所高职院校双师型教师比重达到60%以上约占87%。其中，专业专任教师在 5-10 人、10-20 人的院校约各占总数 57%和 43.3%。

3. 课程设置

调研显示，各院校动漫制作技术专业在课程设置上既展现出一定的共性，也存在显著的差异，具体体现在以下几个方面：

(1) 相同点

①**专业基础课程部分重合：**多数院校在该专业的基础课程设置上类似，普遍涵盖了素描与色彩、图形图像处理、剧本与分镜头、视听语言以及动画运动技法等专业基础课程。这些课程为动漫制作技术的学习奠定了基础。

②**专业核心课程部分重叠**：在专业核心课程中，三维建模与贴图制作、材质与灯光渲染、三维场景设计与制作、角色建模与绑定、三维动画制作、影视后期合成以及影视特效制作等，也成为了多数院校动漫制作技术专业的标配，体现了该领域核心技能培养的共通性。

(2) 不同点

①**专业定位与课程体系结构**：尽管基础课程相似，但不同院校根据动漫制作技术服务的三大行业领域（动漫游戏、影视广告、新媒体）的不同需求，对专业进行了差异化定位。这导致课程体系结构上各有调整，以适应不同行业的技能要求和 workflows。

②**课程性质与课时分配**：即便课程名称相同，不同院校也会根据专业定位调整课程的性质（如理论讲授与实践操作的比重）和课时分配。例如，侧重于动漫游戏方向的院校可能会增加游戏设计相关课程的课时，并强化实践环节；而偏向影视广告方向的则可能更注重影视制作流程的学习与实训。

③**专业核心课程与就业对接**：各院校在 5-8 门专业核心课程的选择上，会根据行业发展趋势和就业市场需求进行微调，确保课程内容直接对接就业岗位，提升学生的就业竞争力。这种对接不仅体现在课程名称上，更在于课程内容与行业标准、企业需求的紧密贴合。

④**综合实训与选修课程**：综合实训课程围绕各自专业的核心技术技能培养而设置，体现了不同专业方向的特色。此外，专业选修课程的设置也各具特色，旨在拓展学生的职业能力，满足个性化发展需求。这些课程可能涵盖动画制作中的特定技术、行业规范、项目管理等，或是与新兴技术、跨界融合相关的内容。

综上所述，各院校动漫制作技术专业在课程设置上既保持了必要的共性，以适应行业基础技能的要求；又通过差异化定位、课程性质与课时调整、核心课程与就业对接以及特色实训与选修课程的设置，体现了专业特色与个性化发展的追求。如图 23 所示。



图 23 专业定位与课程体系结构的逻辑关系

4. 实践教学

实践教学调研主要分为专业实践性教学环节、专业实习实训形式以及实践性教学学时设置。其中，各院校专业实践性教学环节主要包括军事技能、劳动实践、企业认知实习、三维动画综合实训、后期合成实训、特效制作合成实训、毕业设计、毕业教育、岗位实习等。如表 12 所示。

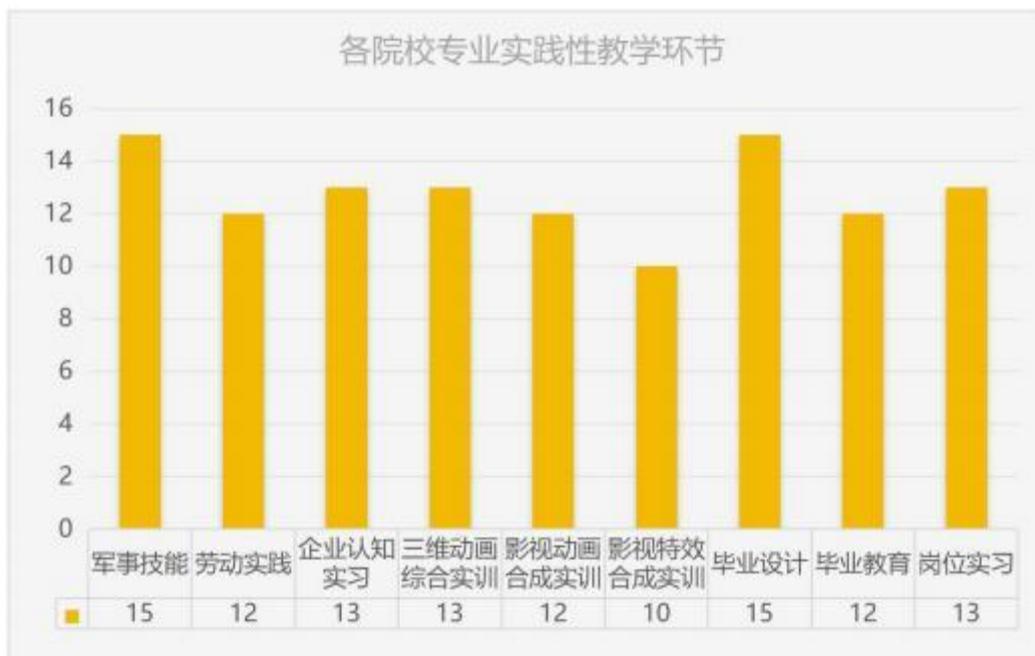


表 12 各院校专业实践性教学环节

专业实习实训形式主要包括：校内实训、校外实训、参观、岗位实习等，其中校内外实训和岗位实习是主要的实训形式。如表 13 所示。

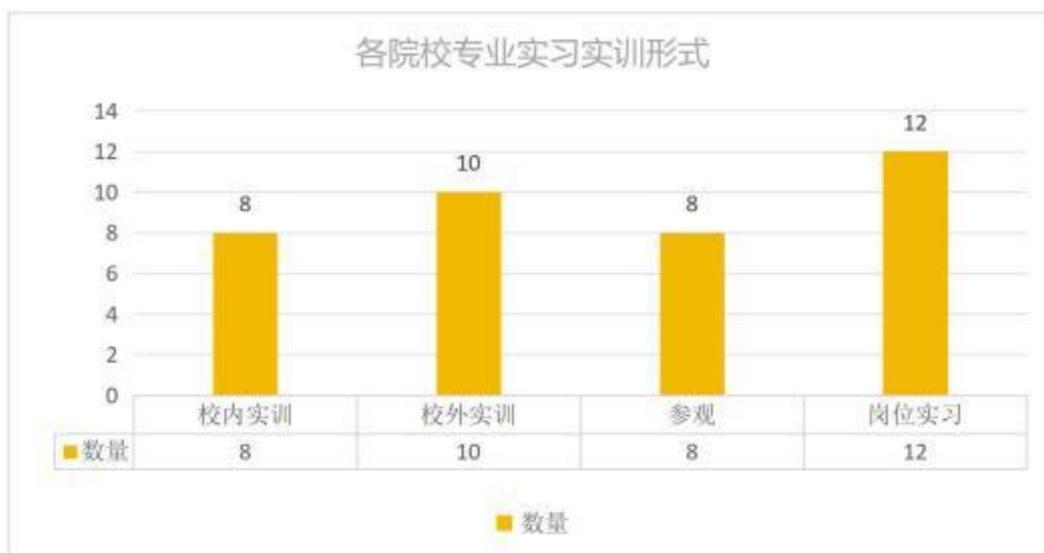


表 13 各院校专业实习实训形式

调研数据显示，实践性教学学时占总学时比例超过 50%的院校占 90%，说明各院校对实践教学都非常重视。

为了保证实践教学的顺利开展，各院校普遍认为画室、动画实训室、**影视制作实训室**等

为必备的实训条件，有些学校还开设了VR 虚拟现实项目室、专业群生产性实训基地等。

5. 校企合作

被调研的各所院校都广泛开展了校企合作，其中与4 家以上企业合作的占到了 57.1%以上, 与 10 家以上企业合作的占 28.5%。

校企合作方式也呈多元化发展，主要有现代学徒制、订单式培养、产学研合作、企业实习和企业人员学校兼职等方式，其中企业实习和企业人员学校兼职仍是主要的校企合作方式，其数据占比为占 45.5%和 25.3%。

6. 教学资源

调研数据显示，各院校均广泛开展信息化教学，主要包括专业教学资源库建设、在线开放课程建设、微课使用、虚拟实训软件平台建设等，其数据占比为 38%、19%、19%和 14%（表 14）。且各院校均配备或开发了教材、专业图书文献、数字化学习资源等配套教学资源，如表 15 所示。

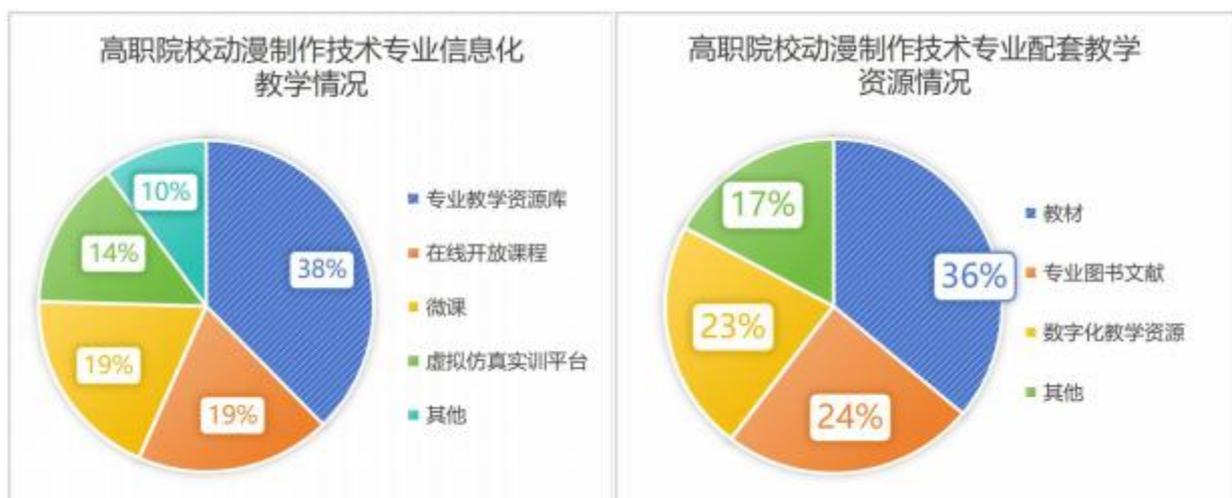


表 14 高职院校动漫制作技术专业信息化教学情况图

表 15 高职院校动漫制作技术专业配套教学资源情况

7. 专业就业情况

从调研的院校近 5 年专业就业率统计来看，该专业毕业生就业率稳定在 90%以上，其中对口就业率达到83%以上。

（五）毕业生调研结果分析

本次调研的对象来自近三年动漫制作技术专业的毕业生。参与调研毕业生数 169 人。

1. 毕业生就业分析

（1）就业率及就业省市分布

2020年以来，应届毕业生初次就业率一直保持在90%左右，保持逐年递增1%左右，详见表16，本地就业率达89%，详见表17。

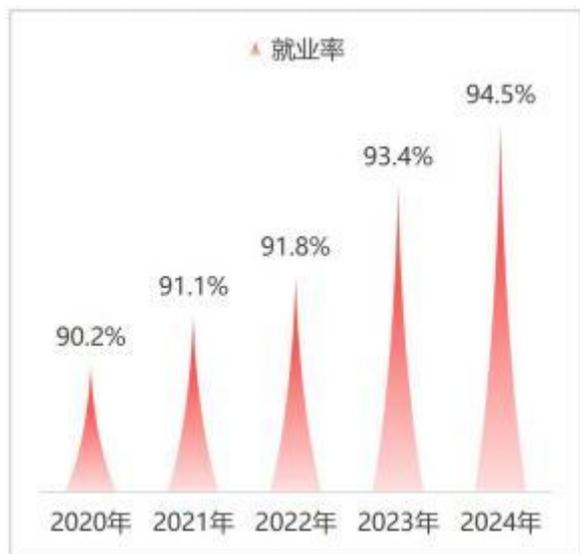


表 16 近 5 年毕业生就业率



表 17 就业省市分布

(2) 专升本率和创业率

学生的求学深造意愿增强，专升本人数持续增高，如表18所示，2024年动漫制作技术专业的专升本率达到毕业生总数的12.8%。毕业生创业率达到3.2%，如表19所示。

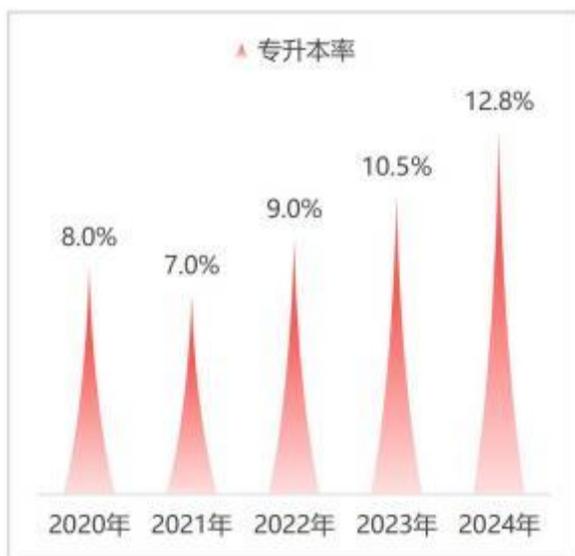


表 18 近 5 年毕业生专升本率

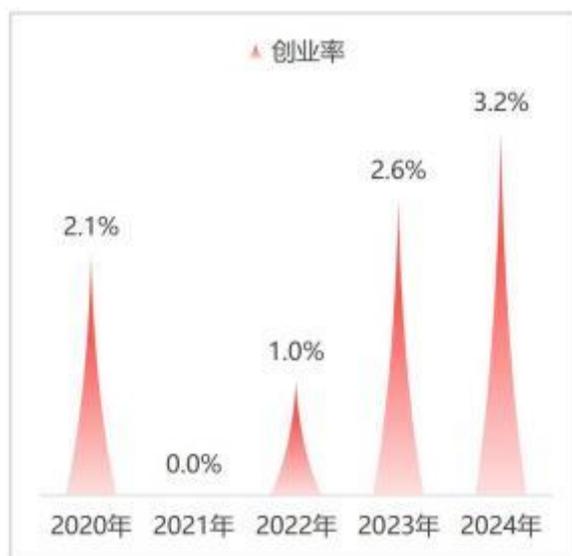


表 19 近 5 年毕业生创业率

(3) 就业面向领域及从事岗位情况

调研数据显示，动漫制作技术专业从事动画制作岗位的毕业生数量最多，占 52%，其次是新媒体和互联网互动娱乐、影视制作以及教育和培训领域等，主要的就业岗位是三维动画制作、三维建模、影视特效制作、影视编辑等岗位。如表 20 所示。



表 20 毕业生面向领域及从事岗位情况

(6) 与专业相关度

调研数据显示，动漫制作技术专业毕业生从事工作与专业的相关度较高，达到了83%。如表 21 所示。

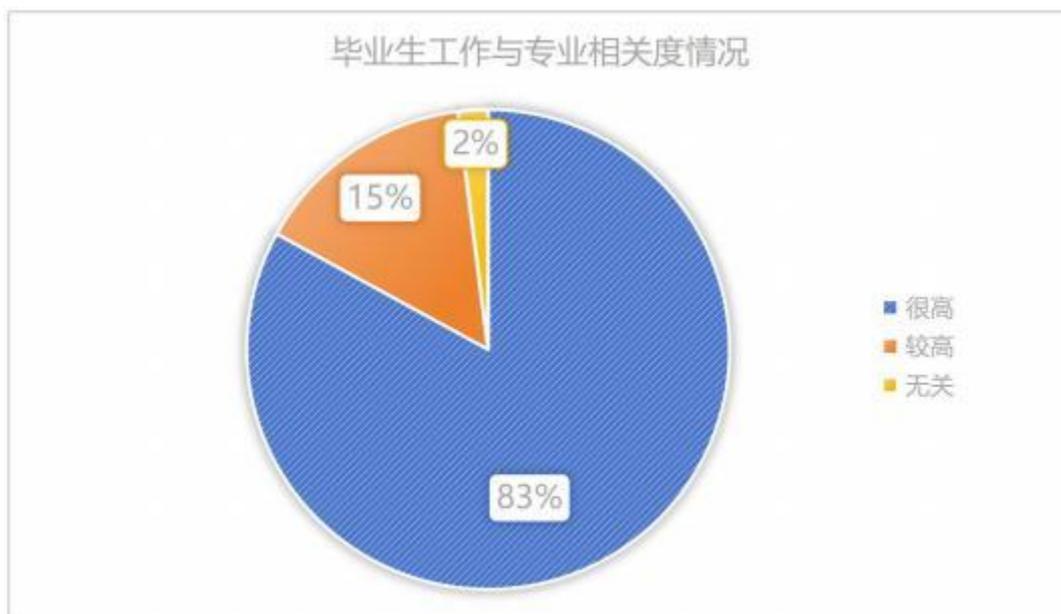


表 21 毕业生工作与专业相关度情况

2. 毕业生对课程设置的认可度

(1) 专业基础课程调研情况

调研数据显示，毕业生对于专业基础课程的设置情况，结合工作岗位所需职业能力，大部分人认为应当开设动画素描色彩（74.9%）、动画速写（78.2%）和卡通雕塑（79.6%），图形图像处理（69.3%）、动画运动技法（85.96%）、三维制作基础（86.5%）、剧本及分镜头制作（84.2%）、视听语言（85.7%）等课程。如表 22 所示。



表 22 毕业生认为应开设的专业基础课统计

(2) 专业核心课程调研情况

调研数据显示，有 83.5%的毕业生认为自己学校的专业核心课程对于现在的工作重要，并且认为这些核心课程培养水平对于现在工作的满足度占到了 81.7%。毕业生结合工作岗位所需职业能力，认为应当开设三维场景模型制作（87.3%）、三维角色模型制作（89.76%）、材质贴图制作（85.27%）、三维动画制作（88.97%）、灯光与渲染（85.39%）、影视后期合成（87.68%）和影视特效制作（86.92%）等专业核心课程。如表 23 所示。

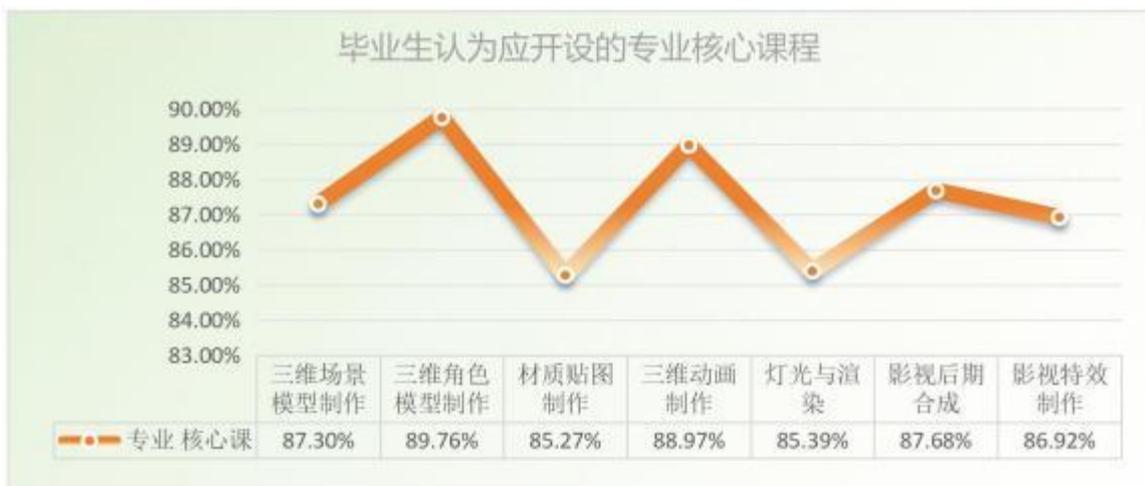


表 23 毕业生认为应开设的专业核心课统计

(3) 专业拓展课程调研情况

调研数据显示，毕业生认为应当开设的专业拓展课程主要有动漫角色造型设计、表演训练、MG 动画、影视作品欣赏、虚幻引擎技术、摄影技术、三维动画短片制作、短视频创作、数字人生成技术与应用、新媒体推广及运营等。

3. 毕业生对教学的认可度

(1) 教学满意度情况调研数据显示，毕业生对于本专业的教学满意度达到 88.3%。

(2) 教学实施方式调研数据显示，毕业生比较认同的专业教学方式主要有现场教学、

实习实训、参与项目、实验等，对本专业实践实习方式最认可的是实习实训和校内实训、技能比赛、参观等形式。

(3) 专业实习实训条件

调研数据显示，动漫专业毕业生认为本专业教学需要的实习实训场地主要包括：画室、卡通雕塑实训室、三维动画制作实验室、特效及后期实训室、摄影实训室等。这些设施能够为学生提供实际操作和创作的机会，帮助他们在实践中掌握动漫制作的各个环节，从而更好地适应未来职场的需求。

(4) 专业教师应具备的基本能力

调研数据显示，毕业生认为专业教师应具备的能力主要有：丰富的专业知识、娴熟的专业技能、教学能力、引导能力、能激发学生创造性能力。

(5) 教学改进需求

调研数据显示，毕业生普遍认为对于教学上最需要改进的地方是“实习和实践环节不够”（53.4%），其次是“无法调动学生学习兴趣”（48.6%）。如表 24 所示。

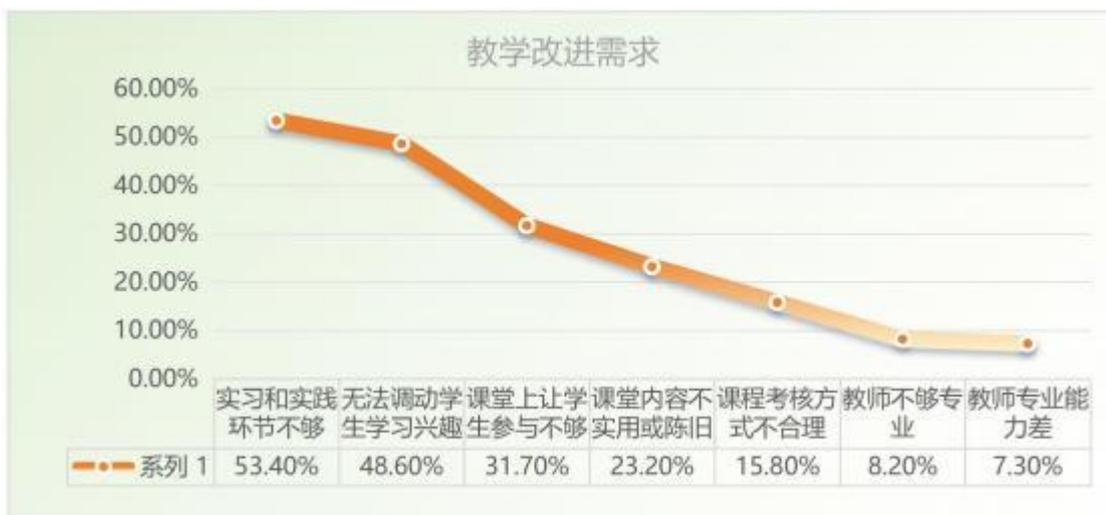


表 24 教学改进需求

4. 毕业生对于专业建设亟待解决的方面

调研数据显示，毕业生认为本专业建设亟待重点改善的方面主要体现为：实习实训条件（75.3%）、专业教学资源（65.4%）、课程体系与课程内容（53.7%）、教师企业经历（37.9%）等。如表 25 所示。



表 25 专业建设亟待改善方面统计

(六) 在校生物学情调研结果分析

本次参与调研的在校生数 218 人，其中一年级占 34.07%；二年级占 35.84%；三年级占 30.09%；有效问卷 218 份。相比于学习状态良好的一年级和二年级，三年级学生调研参与度低，学情总体情况偏弱，此次调研成果为提升专业建设及教学改进提供最真实的数据信息。

1. 在校生通过专业学习期待获得的职业资格证书需求情况

数据显示，学生对三维动画设计师证书的需求最高；对动画制作职业技能等级证书、NACG 认证、动画制作员国家职业标准证书及二维动画设计师资格证书的获得需求成度达到80%以上。如表 26 所示。



表 26 在校生通过专业学习期待获得的职业资格证书需求

2. 在校生期待未来从事的本专业职业目标岗位情况

数据显示，参加调研 45.16%以上的在校生期待从事三维动画师岗位，39.78%以上的在校生期待从事三维模型师岗位，31.92%以上在校生期待从事影视剪辑师岗位，28.11%以上的在

校生期待从事场景地编师岗位，28.11%以上的在校生成期待灯光渲染师岗位，21.31%以上的在校生成期待从事特效师岗位。如表 27 所示。



表 27 在校生成期待未来从事的本专业职业初始岗位

3. 在校生成需求的本专业实践实习方式情况

调研数据显示，参加调研的在校生成认为本专业的实践实习方式需求占比超过 92.41%的是参观调研；其他依次是参加专业工坊和参加老师项目或课题、参加专业技能竞赛、参加专业综合实训、岗位实习、参加名师工作室、参加创新创业小组、参加企业生产性实训等。如表 28 所示。

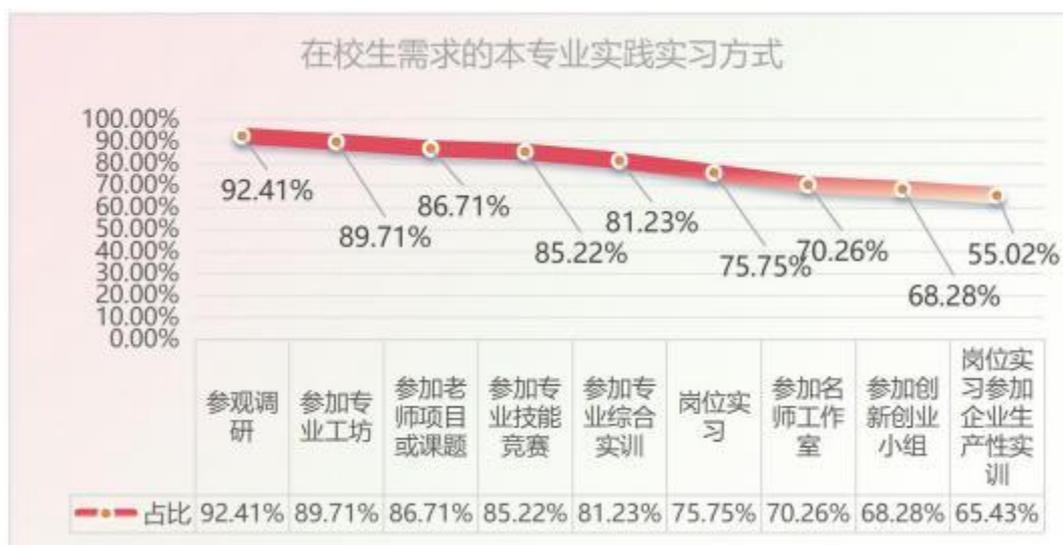


表 28 在校生成需求的本专业实践实习方式

6. 在校生成认为本专业老师需具备的能力情况

调研数据显示，参加调研的在校生成认为本专业老师需具备主要能力（占比）依次是：丰

富的专业知识（90.51%）、扎实的专业实践能力（88.57%）、教学组织能力（80.73%）、实训指导能力（82.56%）、新技术应用能力（80.59%）及能激发学生兴趣和创造力（68.24%）。如表 29 所示。

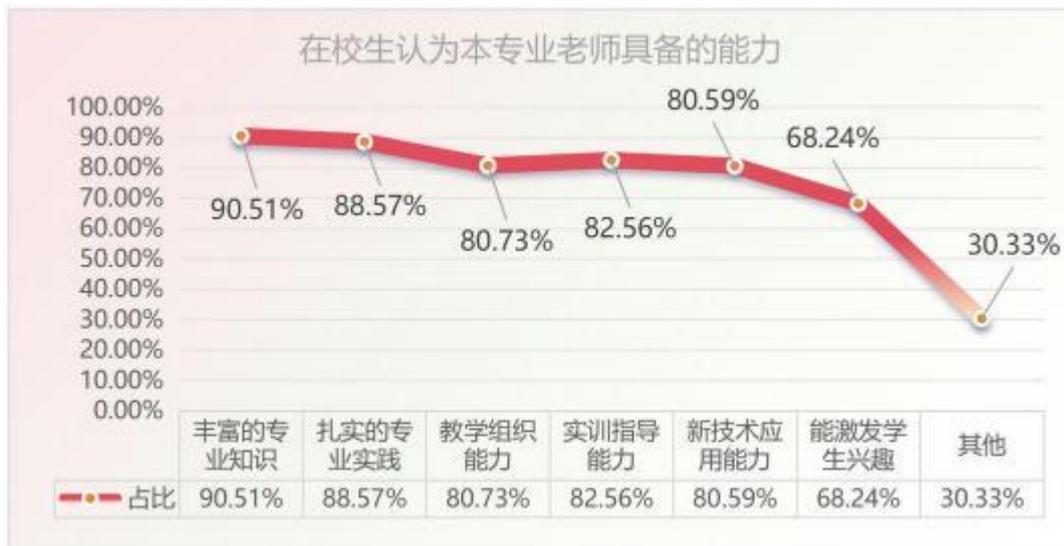


表 29 在校生认为本专业老师需具备的能力

7. 专业教学亟待重点改善的方面

调研数据显示，在校生认为本专业教学亟待重点改善的方面有：加强专业调研、加强软件操作实训、增加专业实践、加强规范的学习、因材施教、提升学生学习兴趣和积极性、增加专业课时等。如表 30 所示。

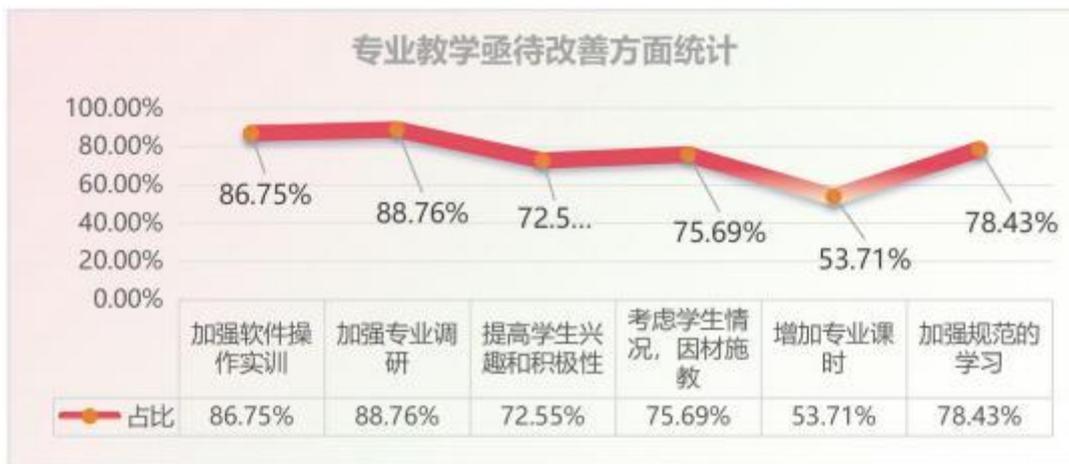


表 30 专业教学亟待改善方面统计

五、调研结论及对策建议

（一）动漫制作技术行业市场现状

1. 动漫制作技术市场现状需要动漫教育做好专业定位

如今动漫制作市场，传统手绘动画日渐对于传统手绘动画需求逐渐降低，数字技术的进

步极大应用到动漫制作市场，人工智能AI技术在动漫制作中的应用越来越广泛，虚拟现实（VR）技术拓展了动漫的应用领域，云计算技术使得动漫制作团队可以实现跨地域协同工作，提高了制作效率和质量，实时渲染技术让动画制作人员在制作过程中可以实时预览效果，极大地提升了制作效率和作品质量。动漫产业发展的技术核心不仅促进了动漫制作效率和质量提升，还推动了动漫行业结构的调整和业务模式的创新，促使动漫教育根据动画行业的多元化及细分格局重新进行专业定位。

全球三维动画正处于快速发展的阶段，三维动画师、三维特效师、场景模型师这些岗位的技术型人才需求量大约占动漫招聘市场的七成。湖南、广东两省是文化部设定的八大动漫基地省份，是我校本专业毕业生主要的就业地区。湖南动漫企业在数字动漫、影视制作业务板块对人才的需求量较大，而广东动漫企业比湖南动漫企业在动画制作、动漫游戏板块对人才的需求量更大。我校动漫制作技术专业，选择主要面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和录音制作等行业从事三维模型制作、三维动画制作、影视剪辑等工作是符合市场需求的，并且应该抓住时机，**将专业精准定位为培养三维动画制作技术人才及影视制作技术人才的方向。**

2. 动漫制作技术师的职业发展路径

动漫制作技术师的职业发展是一个从基础技能积累到专业技能提升，再到管理与创新的逐步进阶过程。在这个过程中，持续学习和不断提升是关键。通过不断积累经验和提升能力，动漫制作技术师可以在行业内实现多元化发展和职业转型，最终成为行业内的专家和领导者。设计师的职业发展主要包括以下几个方面：

（1）初级阶段：基础技能积累

教学阶段培养学生掌握基本的绘画和动画制作软件，具备基础的动画原理知识和美术功底，能够明确协助高级动画师完成项目任务，认识工作的主要职责。

（2）中级阶段：专业技能提升

毕业生通过 1-2 年实际项目经验的积累后，在某一专业领域（如角色设计制作、特效制作）形成专长，并且提升项目管理和团队协作能力。从助理级及制作员级别升级为三维建模师、灯光渲染师、三维动画师、影视特效师、影视剪辑师。

（3）高级阶段：管理与创新

毕业生通过 3-5 年的发展，逐渐成为行业内的专家和领导者。推动技术创新和内容创新，提升作品影响力。跨领域发展为：高级动画师、动画导演、技术总监、创意总监等。

（二）市场对动漫制作技术的需求

市场对三维动画制作技术的需求主要包括以下几个方面，反映出技术人才的服务领域及

岗位。

1. **行业需求。** 动漫制作技术的应用越来越多元化，如影视动画行业、游戏行业、网络动画行业、广告宣传行业、教育领域。

2. **市场需求特点。** 目前动漫市场需求呈现出内容高质量、题材多样化、内容快速更新、应用跨媒介融合的现状。

3. **技术需求。** 市场各行业的发展离不开对新动漫制作技术的支持，动漫制作技术包括：3D 动画技术、2D 动画技术、特效技术、AI 技术应用、VR/AR 技术等。

4. **人才需求。** 动漫市场需要单项技术技能扎实的专业技能人才、兼具技术+艺术能力融通、有能够进行项目管理和团队协调的复合型人才以及创意策划、技术研发等创新型人才。

（三）本专业就业面向的岗位及岗位群

1. **目标岗位：** 三维模型制作员、三维动画制作员、灯光渲染制作员、特效制作员、视频剪辑员、场景地编制作员。

2. **发展岗位：** 三维模型师、三维动画师、灯光渲染师、特效师、视频剪辑师、场景地编师。

3. **迁移岗位：** 动画导演、技术总监、艺术总监。

（四）本专业的培养目标、培养规格及培养模式

1. 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具备**崇尚文化底蕴、饱含艺术情怀、精通专业技能、勇于开拓创新、熟练掌握并应用新技术的职业素养与能力**。具有较强的就业能力、积极的心理品质和可持续发展的能力，掌握三维场景模型制作、三维角色模型制作、材质贴图制作、三维动画制作、灯光与渲染、后期合成、特效制作、虚幻引擎技术、数字人技术与应用等知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员职业群，能够从事三维模型制作、三维动画制作、影视剪辑、灯光渲染、特效制作、场景地编等工作，**服务湖南“4×4”现代化产业体系和文化强省战略实施的高素质复合型技术技能人才**。工作3-5年后还能胜任动画项目企划、动画项目制作、后期制作等部门的管理岗位。

2. 培养规格

本专业的培养规格如下：

<p>素质</p>	<p>①坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；</p> <p>②崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；</p> <p>③积极倡导并践行廉洁行为，宣传廉洁思想，弘扬正气，抵制腐败现象，做到廉洁自律；</p> <p>④掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；</p> <p>⑤具有健康体魄、心理和健全的人格，有抗压能力，具有积极人生态度和良好的心理调适能力；</p> <p>⑥具有一定的审美和人文素养，能够形成1-2项艺术特长或爱好，具有较高的艺术鉴赏能力，能够辨美、赏美、践美；</p> <p>⑦具有良好的传统文化底蕴，有文化自信力，热爱中国文化，对动漫设计有高度认同和自信，并致力于保护和传承湖湘文化；</p> <p>⑧拥有良好职业道德，爱岗敬业；</p> <p>⑨积极向上，有良好的沟通能力及团队协作精神；</p> <p>⑩具有创新意识和创新精神；</p> <p>⑩具有良好的设计伦理素养，有传播真善美和正能量的意识；</p> <p>⑩具有数字环境下的安全及隐私保护的意识，有较强的版权保护意识。</p>
<p>知识</p>	<p>①掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；</p> <p>②掌握大学英语基础知识；</p> <p>③掌握计算机办公软件使用及信息搜索的相关知识；</p> <p>④熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；</p> <p>⑤了解动画原理，熟悉动画制作的流程及岗位能力要求；</p> <p>⑥熟悉动漫行业的新知识、新技术，具备一种意识两种能力；</p> <p>⑦掌握素描、色彩、速写等艺术造型知识；</p> <p>⑧掌握图形图像处理的基础知识；</p> <p>⑨掌握动画运动技法的基础知识；</p> <p>⑩掌握动画策划、剧本及分镜头制作的基础知识；</p> <p>⑩掌握动漫概念设计的相关知识；</p> <p>⑩掌握三维制作的基础知识；</p> <p>⑧掌握视听语言及摄影的基础知识；</p> <p>⑩掌握三维动画制作的相关知识；</p> <p>⑥掌握材质制作、贴图绘制、三维模型制作相关知识；</p> <p>⑩掌握灯光布置与渲染输出的相关知识；</p> <p>⑩掌握特效制作的相关知识；</p> <p>⑩掌握后期合成的相关知识；</p> <p>⑩掌握表演训练的基础知识；</p> <p>⑩掌握MG动画制作的相关知识；</p> <p>②掌握影视动画作品赏析的基础知识；</p> <p>②掌握虚幻引擎技术的相关知识；</p> <p>②掌握数字人制作的相关知识；</p> <p>②掌握新媒体推广与运营的相关知识。</p>

能力	<ul style="list-style-type: none"> ①具备英语听、说、读、写的基本能力； ②具备自我管理、职业规划以及就业创业的能力； ③拥有学习新知识、新技能的持续学习能力； ④具备良好的计算机操作和信息技术应用能力； ⑤拥有扎实的美术绘画基础； ⑥具备良好的造型设计与构建能力； ⑦精通图形图像的处理技术； ⑧具备动画策划、剧本创作以及分镜头绘制的专业技能； ⑨能够深入分析动画的视听元素； ⑩具备优秀的动漫概念设计能力； ⑩熟练掌握场景、道具、角色的模型制作以及材质贴图技术； ⑩具备优秀的三维动画制作技巧； ⑧精通灯光的布置与渲染输出的流程； ⑩擅长特效的制作，能够增强作品的视觉效果； ⑥熟练掌握后期合成与视频剪辑的技术； ⑩具备良好的虚幻引擎交互设计能力； ⑩能够有效执行三维动画项目的创意方案； ⑩掌握人工智能辅助设计的技术，提升设计效率； ⑩精通数字人的制作流程与应用技术； ⑩具备良好的新媒体运营及推广运营的能力。
----	---

表 31 动漫制作技术专业素质、知识、能力要求一览表

（五）专业人才培养中必须开设的有关课程

2022 年国家教育部发布了与新版专业目录配套的中职、高职专科、高职本科全部 1349 个专业的专业简介——《高等职业学院动漫制作专业教学标准》和《职业教育专业简介》（2022 年修订）。建议动漫制作技术专业课程依据文件开设公共基础课和专业课程。

1. 公共基础课

严格按照国家有关规定开齐开足公共基础课程，开设课程包括：思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、大学英语、大学体育、大学生心理健康教育、大学生职业生涯规划、就业指导、创业基础、劳动专题教育、劳动实践、军事技能、军事理论程列为公共基础必修课；并将党史、中华优秀传统文化、大学语文、信息技术—基础篇、大学生安全教育、演讲与口才、应用文写作、社交礼仪、普通话、音乐欣赏、舞蹈欣赏、美术欣赏、戏剧欣赏、信息技术—拓展篇列为必修课或选修课。

2. 专业课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

（1）专业基础课程

根据文件建议专业基础课程一般设置为 6—8 门，本专业基础课程建议设置 8 门，包括：动漫素描色彩、动画速写、雕塑、图形图像处理、动画运动规律、三维制作基础、剧本及分镜头制作、视听语言。

（2）专业核心课程

根据文件建议专业核心课程一般设置为 6—8 门，本专业核心课程建议设置 6 门，包括：动漫概念设计、三维角色模型制作、三维动画制作、灯光与渲染、后期合成、特效制作。

（3）专业拓展课程

结合动漫行业新业态，专业拓展课程建议包括：动漫衍生品设计、表演训练、MG 动画、影视动画作品赏析、虚幻引擎技术、摄影技术、三维动画短片制作、短视频创作、数字人生成技术与应用、新媒体推广与运营。

（六）专业师资与教学设施配备要求

1. 师资队伍

本专业要求构建由公共基础课程、专业（技能）课程的课程负责人和实习指导教师、企业兼职教师组成的结构化创新教师团队。

本专业专兼职教师的配置应满足生师比 25:1，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构，40 岁以下的中青年教师的比例应为 50%以上，高级职称比例应为 30%以上，硕士以上学历或学位比例应为 70%以上，双师素质教师占专业教师比例不低于 60%。专兼职教师的结构、素质要求。

因动漫新技术的快速发展，教师的知识能力急需提升，尤其是 **AIGC 技术的掌握和创作应用能力**。

2. 校内实训基本要求

校内实训室应对接真实职业场景或工作情境，在校内外进行动漫前期创作、动漫短片创作、特效制作、后期合成等实训，满足动画素描色彩、动画速写、卡通雕塑、三维角色制作、三维动画制作、动画短片制作、特效制作、后期合成、摄影技术、虚幻引擎技术、数字人生成与应用、新媒体推广与运营、认知实习等课程教学，保障工位充足。

3. 校外实训基地基本要求

建设稳定的校外实训基地，不仅能满足学生实训课程的校内校外实训要求，还需增设实践基地，满足本专业社会服务实践教学需求，如“三下乡”活动、设计服务合作等，且实训设施完善，岗位明确，配有经验丰富的实训指导教师，并建立了全面的实训管理与实施规章制度，签订合作协议。同时，社会服务实践基地需签订合同、挂牌，确保基地联络人定期联系。确保学生在实践期间工作、学习、生活各方面都有完善的规章制度保障，以及安全、保障措施。

4. 支持信息化教学方面的基本要求

具有信息化教学平台和可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（七）对本专业建设和发展的建议和措施

1. 人才培养目标和规格建议

根据市场需求的反馈和动漫人才市场的数据分析，提出如下建议：

AICG 在3D建模、渲染和动画中扮演着愈发重要的角色。市场需求的反馈显示，CG已广泛应用于电影、视频游戏和建筑可视化。将三维动画人才培养目标从传统动画制作拓展到多业态动画项目制作，根据产业升级，在人才培养方案的课程模块中加入AICG技术，实现动画制作、游戏设计和特效制作，满足行业不断改进技术的能力和和应用场景。因此，为了培养能够满足行业需求的专业人才，调研团队应该调整人才培养目标观念。

在培养目标的调整中，调研团队可以采取多种措施。首先，全体教师参加完美世界等企业数字创意行业产教融合共同体的高级研修班培训，让全体教师掌握有关AICG相关设备软件的使用和内容的创作。优化动漫制作专业人才培养课程体系中产业升级与人工智能相关课程，将AIGC技术引入到动画、角色和虚拟场景，并实现逼真度高的图像渲染。其次，通过行业讲座、研讨会和实践项目等形式，使行业内的专业人士和导师分享他们在动画制作和虚拟现实技术方面的经验和见解，助力师生了解行业的最新趋势和技术发展。

此外，学校应通过系列政策，拉动行业组织和企业加大对AICG动画制作领域的支持和投资。包括提供资金支持、设立数字媒体艺术中心和实训室，以及制定相关文件和标准等方面的举措，将推动AICG动画制作技术的发展，进一步满足市场需求。

2. 课程体系和课程内容建议

构建一套与行业需求紧密相连、注重实践能力培养、融合岗位需求、技能竞赛与职业技能认证的课程体系与课程内容。建议如下：

（1）岗课赛证深度融合的课程体系构建

以行业岗位需求为导向，深入分析典型工作任务，提炼核心技能点，并以此为基础构建课程体系。确保课程内容直接反映企业所需的岗位能力要求和职业技术标准，实现岗位与课程的深度对接。将世界职业院校技能大赛、全国公益广告大赛等国内外知名技能竞赛的赛项内容解构并融入课程体系。通过设计基于竞赛项目的教学案例和实践任务，形成“以赛促学、以赛促教”的教学模式，提升学生的实践能力和竞技水平。结合企业对岗位职业技能规范的要求，将认证标准融入课程体系和学生考核评价体系，确保学生所学与职业技能要求相匹配，提升学生的职业竞争力。

（2）融“三色”元素构建梯度课程体系，项目驱动培育德技兼修人才

融合新技术、链接新业态、对接湖湘文旅，将动漫新技术与中华优秀传统文化以及湖湘红色文化基因融入课程，构建层次分明、逐步递进的课程内容体系。从基础技能到专业技能，再到综合应用能力，确保学生能力的全面提升。每个阶段的内容都应紧密衔接，形成连贯的学习路径。以真实项目为驱动载体，将项目任务融入课程内容。通过设立专业工坊，开展社会服务，让学生在实践中学习，提升实际操作能力和问题解决能力。同时，鼓励学生参与社会服务项目，增强社会责任感，提升职业素养和文化传播能力。在课程内容的最后阶段，设置综合实践环节，让学生运用所学知识和技能完成一个完整的项目或作品。通过实践检验学生的学习成果，同时培养学生的团队协作能力和创新思维。

(3) 数字化引领课程体系与课程内容创新

适应动漫产业技术发展，将原有的课程进行改造、优化，并根据动漫企业多业态岗位需求增设新课程。如表32所示

新增课程	优化课程
虚幻引擎技术、数字人技术与应用、新媒体推广与运营 (AIGC 技术应用)	动漫概念设计、三维角色模型制作 (AIGC 辅助设计)

表32 专业新增课程和优化课程一览表

综上所述，遵照教学规律序化课程，通过岗课赛证深度融合、能力递进与项目驱动教学，以及数字化引领的课程创新，为培养学生的职业能力、职业道德素养和文化传播能力的复合型动漫制作人才提供有力支撑。

3. 实习实训条件建议

序号	实训室名称	主要实训项目	支撑课程	支持工作坊项目
1	画室	动画素描色彩训练	动漫素描色彩	
2	卡通雕塑实训室	卡通雕塑训练	卡通雕塑	
3	三维动画制作实训室	三维动画制作实训 三维动画短片制作	三维动画制作 动画短片制作	能
4	特效及后期实训室	后期合成实训 特效制作实训	后期合成 特效制作	能
5	摄影实训室	摄影训练	摄影技术	能
6	数字媒体艺术中心	生产性实训	虚幻引擎技术 数字人生成与应用 新媒体推广与运营 认知实习	能

表33 校内实验实训条件计划表

序号	基地名称	思政实践项目
1	金井镇课程思政实践基地	“三下乡” 在数字动画设计、文旅产品开发等方面展开合作
2	福临镇课程思政实践基地	
3	青山铺镇课程思政实践基地	

表34 校外思政教育实践基地建设计划表

序号	企业类别	主要实训项目（主要功能）	接纳人数	支撑课程
1	文创类 广告类	认知实习 岗位实习 分镜头项目实训	20人/个	动画素描色彩 动画速写 图形图像处理 动画运动技法 剧本及分镜头制作 MG动画 岗位实习
2	三维动画类	认知实习 岗位实习 三维模型制作项目实训 影视后期合成项目实训	30人/个	三维制作基础 三维场景模型制作 三维角色模型制作 材质贴图制作 短视频创作 数字人生成与应用 新媒体推广与运营 后期合成 特效制作 动画短片制作 三维动画制作 岗位实习
3	新媒体类 数字媒体类	认知实习 岗位实习 虚幻引擎项目实训 影视后期合成项目实训	30人/个	视听语言 虚幻引擎技术 特效制作 后期合成 岗位实习

表35 校外实习基地计划表

4. 教师能力提升建议

一是参加行业培训。首先，组织全体教师了解最新的AIGC动画制作技术，让本专业全体教师参加全国数字创意行业产教融合共同体数字创意相关专业教学研讨会、AIGC数字艺术高级研修班的线下师资培训，并开展相关合作，获得技术指导；然后以课程建设成果为导向，选送教师参加企业培训，将企业案例、素材带进课堂、编入教材，提升教师数字素养及数字教学能力。

二是企业挂职锻炼。深入了解产业升级后先进数字动画制作和虚拟现实项目的运作方式。如通过寒暑假进入湖南艾迪亚美影视文化传媒有限公司挂职锻炼，教师可以亲身体验真实的

工作环境和流程，切实提高教师的实际操作能力和问题解决能力。教师与行业专业人士的交流和合作，获取宝贵的实践经验，并将其融入到教学中，为学生提供更实用的指导和建议。

三是建设教学团队。本专业聘请行业专家和从业者加入教师团队，为教学提供实际的影视动画项目案例和素材，以丰富教学内容。为学生提供真实项目学习体验，使学生更好地理解行业的实际运作和需求。同时，教师团队内的行业专家可以向专业教师们分享他们的经验和见解，促进教师之间的合作和学习。这种合作模式加强教师的实际操作能力和专业素养，从而更好地培养学生的实践能力和创新思维。

推动教师与行业企业的交流合作，例如联合开展研究项目、举办行业讲座和工作坊等。为教师提供更多与行业专家和从业者的交流机会，促进相互学习和知识共享。同时，这种合作可以激发教师的创新能力，推动教学方法和内容的不断更新和改进，以适应行业的快速发展和变化。

5. 教学资源建议

(1) 利用平台拓展数字化教学资源

利用职教云等平台加强数字化教学资源建设，建设数字化教学资源库，包括在线课程、虚拟实验室、数字图书馆等，为图书馆提供建议购置专业书单，让学生能够更加便捷地获取学习资源，提高学习效率。推进数字化评价体系建设，通过大数据、人工智能等技术手段，建立学生学习行为分析模型，实现对学生学习过程的动态监控和增值评价，为教学反馈和优化提供数据支持。

(2) 对接项目升级技能考核题库

一方面，将企业新技术案例、岗位职业标准吸收融入技能考核标准；另一方面，补充核心课程相对应的行业证书在线题库及职业技能比赛模拟题，促进专业人才培养的提质增效。

(3) 借助校内外博物馆拓展课堂教学

借助校内外博物馆丰富的历史文化资源，动漫专业积极拓展课堂教学内容，将传统文旅元素融入动漫创作与实践，不仅提升学生的专业技能，还可让学生认识到动漫作品与文旅产业的深度融合。

教学活动	教学预期
线上博物馆访问	形成职业认知
线下博物馆参观学习	激发学生的创作灵感
线下文化沙龙	动漫与文旅产业的融合、动漫作品的创意与制作等话题进行深入探讨和交流
线下专题研讨会	促进师生之间的创意交流
创作实践	锻炼学生的设计能力和创新思维
研学课程开发	提升学生的能力素养

表36 博物馆资源

六、附录

附录一 企业访谈提纲

湖南工程职业技术学院工程设计学院 动漫制作技术专业企业访谈提纲

一、企业基本情况

- 1、企业的性质、规模？
- 2、企业的特色、竞争和发展前景？

二、企业目前招聘情况

- 1、企业目前的岗位需求及规模？看中的人才特质？
- 2、企业对动漫制作技术专业毕业生的素质、知识、能力要求？
- 3、企业的薪资待遇如何？

三、人才培养规格

- 1、从用人单位需求来看，企业需要动漫制作技术专业加强本专业学生哪些课程或者技术技能的学习？
- 2、企业对三维模型制作的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）
- 3、企业对三维动画制作人员的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）
- 4、企业对影视剪辑制作人员的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）
- 5、企业对灯光渲染制作人员的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）
- 6、企业对特效制作人员的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）
- 7、企业对场景地编人员的技术技能要求？动漫制作技术专业应该开设哪些课程来满足企业的要求？（可选）

附录二 用人单位满意度调查问卷

湖南工程职业技术学院工程设计学院 动漫制作技术专业用人单位满意度调查问卷

第 1 题 单位名称? [填空题]

第 2 题 所从事的主要行业? [填空题]

填空题数据请通过下载详细数据获取

第 3 题 贵单位的单位性质? [单选题]

选项	小计	比例
政府机关		
事业单位		
国有企业		
三资企业		
其他企业		
部队		
农村建制村		
城镇社区		
其他		
本题有效填写人次		

第 4 题 贵单位职工总人数 [单选题]

选项	小计	比例
50人以下		
50~200人		
201~500人		

501~1000人		
1001~3000人		
3000人以上		
本题有效填写人次		

第 5 题 贵单位员工中目前我院的毕业生人数 [单选题]

选项	小计	比例
5 人以下		
10 人以下		
20 人以下		
30 人以下		
50 人以下		
本题有效填写人次		

第 6 题 目前我院毕业生在贵单位多数安排在 () 岗位上 [多选题]

选项	小计	比例
一线制作人员		
基层工作人员		
中层管理干部		
技术骨干、研发人员		
后备干部		
其他		
本题有效填写人次		

第 7 题 目前我院最好的毕业生在贵单位做到 () 岗位? [多选题]

选项	小计	比例
基层工作人员		
中层管理干部		

技术骨干、研发人员		
高级管理干部		
后备干部		
其他		
本题有效填写人次		

第 8 题 贵单位岗位（前期策划、制作技术、管理、后勤、其他）占比情况如何？
[填空题]

第 7 题 贵单位对以下哪些关键职业素质有需求？ [多选题]

选项	小计	比例
爱国，爱党，拥护社会主义制度		
职业道德和诚信品质		
法律意识、责任担当		
审美和人文素养		
身心健康、人格健全		
积极向上，自我管理		
集体意识和团队合作精神		
设计伦理意识、信息素养		
工匠精神、质量意识		
本题有效填写人次		

第 9 题 贵单位对我院优秀毕业生各类素质的评价情况：[打分题]（请填1~5数字打分）

综合素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

思想素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

文化素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

专业素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

身心素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

职业素质:1分为不满意，5分为非常满意，您的评分是_____分

第 9 题 与贵单位其他高校毕业生相比，我院毕业生哪些方面较突出？ [多选题]

选项	小计	比例
综合素质		
专业水平		
实际工作能力		
管理能力		
学习能力		
创新能力		
实践动手能力		
敬业精神		
计算机水平		
灵活应变能力		
外语水平		
本题有效填写人次		

第 10 题 贵单位对以下哪些岗位有需求？ [多选题]

选项	小计	比例
文案策划		
三维模型制作员		
三维动画制作员		
场景地编制作员		
灯光渲染制作员		
特效制作员		
剪辑员		
新媒体运营专员		
IP衍生品产品设计制作员		
项目经理		

动画导演		
其他		
本题有效填写人次		

第 11 题 贵单位对以下哪些专业核心能力有需求? [多选题]

选项	小计	比例
角色设计能力		
场景设计		
故事创意		
绘画技能		
艺术鉴赏能力		
三维场景建模能力		
三维角色建模能力		
材质贴图制作能力		
三维动画制作能力		
灯光与渲染能力		
后期合成能力		
特效制作能力		
项目管理能力		
团队协作能力		
学习能力、分析和解决问题的能力		
本题有效填写人次		

第 12 题 贵单位对以下哪些专业知识有需求? [多选题]

选项	小计	比例
----	----	----

手绘造型		
动画原理、动画运动技法		
三维场景建模		
三维角色建模		
材质贴图制作		
图形图像处理		
视听语言		
三维动画制作		
虚幻引擎		
数字人		
灯光与渲染		
后期合成		
特效制作		
AI技术应用知识		
VR/AR技术应用知识		
本题有效填写人次		

第 13 题 贵单位薪资待遇情况? [单选题]

选项	小计	比例
初级岗位		
中级岗位		
高级岗位		
本题有效填写人次		

第 14 题 贵单位对我院在人才培养方面的总体评价?

选项	小计	比例
很满意		
较满意		

一般		
不满意		
本题有效填写人次		

第 14 题 贵单位认为我院在人才培养方面哪些需要进一步加强? [多选题]

选项	小计	比例
综合素质		
专业知识传授		
创新能力培养		
管理能力		
思想道德素养		
实践动手能力		
合作与协调能力		
外语应用能力		
计算机教育		
心理素质教育		
本题有效填写人次		

第 15 题 贵单位今后还需要从我院毕业生中选择员工吗? [单选题]

选项	小计	比例
不会		
会, 选择少量		
会, 每年重点招收		
本题有效填写人次		

第 16 题 贵单位与我院有过校企合作的经历吗? 效益如何? [单选题]

选项	小计	比例
没有		

有一些，效益不明显		
有，效益明显		
很广泛，效益明显		
本题有效填写人次		