

附件:

山东世博华创动漫传媒有限公司

一、企业简介

世博华创是国家级动漫企业、国家高新技术企业、山东省产教融合型企业、山东省职业教育教师企业实践基地、山东省动漫行业协会会长单位，拥有一批精于漫画创作、二维动画、三维动画、VR、AR制作、影视拍摄和后期制作、创意策划等专业技术人才，教授学生企业和行业最前沿的理論知识和实操能力，累计为行业输送万余名动漫影视类专业人才。

世博华创是山东省产教融合型企业、山东省职业教育教师企业实践基地，经过十余年校企合作、产教融合方面的探索与实践，先后与省内外多所高校共建了混合所有制二级学院，目前在校生3000余人，每年为行业输送千余名动漫影视类专业人才，成为教育部产教融合校企合作典型案例和山东省校企合作、产教融合的典范。

世博华创通过产教深度融合，解决了高校共同面临的专业师资匮乏、人才培养方案偏离产业、教学实训设备不足、学生就业渠道不畅等问题。建立了“双师型”队伍，解决了学校师资匮乏问题。校企共建由“学校教师+企业技术骨干”组成的校企互融“双师型”教师团队，共同开展课程建设、专业教学、项目指导等工作。每年企业选派经验丰富的技术骨干承担专业教学任务，在教学过程中逐步和学校教学规范结合，提高理论教学水平；学校选派优秀教师到企业参与生产制作，了解前沿技术的新动态，

提高实践教学水平；校企师资互融、优势互补、合力育人，促进学生理论知识、专业技能、职业素养同步提升。

公司进一步深化产教融合，促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接，携手政府、院校及社会力量，实现专业建设的供需衔接功能、人才培养的校企融合功能、双师双能的师资赋能功能、瞄准行业空白的科研聚焦功能、一站配套的孵化转化功能、政产学研的社会服务功能，打造产教融合的“世博样板”，践行“产业报国、服务社会”的世博动漫社会责任担当。成立“二维动画工作室”“三维动画工作室”“UE项目工作室”“影视合成工作室”“微电影工作室”“IP文创工作室”六个实训工作室，基本涵盖动漫制作全流程。工作室负责人均为在业内工作多年的一线动画师、漫画师、剪辑师、合成师、编导，有着丰富的项目制作经验。工作室旨在借助企业教师的行业经验、国内外专家的技术支持及相关企业资源，为学生打造一个优质的学习、实训和工作环境。实训工作室以动漫产业相关制作流程为蓝本，以项目组为单位进行部门职能划分，由专业老师带领各组分别进行深度训练，参与商业项目、原创项目的制作，让兴趣变成作品，让技术变成收入。

山东世博华创动漫传媒有限公司与山东轻工职业学院、江苏商贸职业学院、山东财经大学东方学院、山东艺术学院、济南市第九中学等开展了深度校企合作。

一、与山东轻工职业学院共建世博动漫学院

2013年，公司与山东轻工职业学院通过深度合作，创立“世博动漫学院”。校企双方共同制定人才培养方案和教学计划，构

架课程体系。合作九年来，生源数量与质量得到质的飞跃，为社会输送了大量优秀动漫人才。目前世博动漫学院仅动漫专业在校生就达600人，成为山东省内高校动漫专业在校生最多的学院，并开发出了多部原创动画作品，建立了动漫创意产业研发基地。

二、与山东财经大学共建东方世博数字创意学院和东方传统文化传承创新基地

2018年10月，公司与山东财经大学东方学院签订校企合作协议，共建“东方世博数字创意学院”和“东方传统文化传承创新基地”。通过校企合作共建，把企业、行业、产业的资源带进学校，为新旧动能转换、产业转型升级培养高素质的数字创意人才。

三、与山东艺术学院共建研究生联合培养基地

2019年3月，公司与山东艺术学院签署合作协议，建立山艺世博华创研究生联合培养基地，利用企业资源优势，为行业培养高端人才。同时公司董事长王振华被授予为山东艺术学院产业教授。

四、与江苏商贸职业学院共建世博艺术与传媒学院

2017年6月，公司校企合作、产教融合模式被引入江苏南通，以培养符合地方产业发展需要的高技能人才为根本任务，坚持创新发展理念，探索产教融合、校企合作人才培养新模式，公司与江苏商贸职业学院正式签署合作协议，合作共建世博艺术与传媒学院。目前校企合作开设动漫制作技术、影视编导、数字媒体艺术设计、视觉传播设计与制作、艺术设计五个专业，在校生500余人。

二、服务专业

数字媒体技术专业 数字媒体艺术设计专业 动漫制作技术专业

三、实践岗位

原创IP设计，二维动画，三维动画，UE游戏视频制作，影视后期制作，影视实拍等6个专业大类

四、联系方式

联系电话：15610188515

公司网址：无

公司地址：山东省济南市槐荫区经七路669号新世界阳光花园A商务楼9层901室

五、实施地点

山东省济南市槐荫区经七路669号新世界阳光花园A商务楼9层901室

六、简要方案（可按不同实践岗位分别列出主要培训内容及实施 步骤）

一、课程1：（原创动漫IP形象策划）（学时数40）

1. 课程类型：理论+实践

2. 授课（实践）形式：商业项目实操，以团队为单位，进行实践。

在项目重要节点，提交作品，根据作品进行实操讲解，将理论融入实践进行教学。

3. 主讲教师（指导师傅）或团队：张东升

(1)姓名：张东升，单位：山东世博华创动漫传媒有限公司，行政职务：影视部部长。

(2)授课教师（指导师傅）或团队简介：简述参与该课程的教师（师傅）或团队主要业务成就：

团队拥有全流程商业IP策划及推广落地实操经验,在四所高校开设了相应的课程，对IP形象策划开发层面有商业实践经验，同时具备完善的授课能力。以下列举部分商业项目成功案例：

泉城抗议天团系列IP形象推广与开发项目

济南市少年宫形象设计项目

博科集团IP形象设计及推广方案

济南消费季ip形象设计及文创产品策划（2022、2023）

济南市历城第二中学IP形象设计项目

济南海关形象文创产品设计项目

济铁旅服IP形象设计

济南局铁路IP文创生态打造项目（在建）

新华制药IP形象开发项目

山东省民政厅形象设计项目

济南市投资促进局大舜IP形象设计项目

济南国际机场清泉服务皮牌IP形象设计及推广运营方案执行

全国残疾人技能大赛IP形象设计项目

山东中医药大学附属医院IP形象设计及科普平台打造

4. 课程主要内容（实践任务）：

（1）原创动漫IP策划 8

（2）优秀IP形象案例分析 8

（3）原创动漫IP形象创作实践（头脑风暴） 8

(4) 原创动漫IP形象的延展设计 8

(5) 原创动漫IP形象的成果分享 8

5. 课程主要目标：

(1) 同步行业前沿IP形象策划商业项目市场新需求，提升IP形象开发先关课程的社会适应性。

(2) 将商业项目开发思维与教学中的艺术创作思维相对比，提升专业课程授课中对于市场的深入思考和商业项目需求的认知修正。

(3) 了解IP形象开发商业项目的全流程。

6. 学员考核：

(1)内容：商业IP形象策划制作

(2)形式：以小组为单位，自选方向，进行商业化的IP形象策划方案制作。

课程2：二维动画的制作40课时

1. 课程类型：理论+实践课

2. 授课（实践）形式：讲授+实操

3. 主讲教师（指导师傅）或团队：

(1)王世营，山东世博华创动漫传媒有限公司，二维动画师。

(2)授课教师（指导师傅）或团队简介：

王世营，十多年动画从业经验，现为世博动漫集团二维动画部长副总经理，从事校企合作教学工作多年。2016年于北京电影学院国家原创动漫高级研修班（制片人方向）深造学习，2017年参加第十三届山东省青年职业技能大赛（动画制作员）获得第一名，2018年被共青团山东省委授予“山东省青年岗位能手”称

号，同年获得山东省富民兴鲁劳动奖章。带领团队制作完成的百集齐鲁文化传承系列动画《山东地方戏曲动漫》于2019年获得第二届“创青春”中国青年动漫创新创业大赛最佳原创形象奖，还先后带领团队完成过百集齐鲁文化传承系列动画《齐鲁圣贤》、中医药文化传承系列动画《医宗扁鹊》、《了不起的成长》、《灰腾梁传说》等多部原创二维动画项目。

4. 课程主要内容（实践任务）：

- （1）二维动画的制作流程
- （2）商业二维动画的前期策划
- （3）商业二维动画的加工制作
- （4）商业二维动画制作体验
- （5）职业二维动画师交流分享

5. 课程主要目标：

通过本课程的学习,提高学员的计算机动画专业水平和职业素质；培养学员空间想象能力、创新意识；培养学员的项目实战能力；培养学员认真负责、积极向上的工作态度和严谨细致的工作作风；培养学员的综合素质，提高团队合作精神。

1. 知识目标

- （1）掌握二维动画制作流程及工作分工；
- （2）掌握动画短片剧本的创作；
- （3）掌握动画分镜知识；
- （4）掌握原、动画工作知识；
- （5）掌握运动规律知识；
- （6）掌握动画短片中连贯动作的制作；

(7) 掌握二维动画的制作流程，最终能独立完成动画的设计制作以及渲染。

2. 能力目标

- (1) 能够独立进行二维动画的设计；
- (2) 能够进行二维动画分镜头的创作；
- (3) 具备灵活使用基础知识的能力；
- (4) 能运用软件制作中国元素内容，弘扬民族传统文化；
- (5) 能将红色文化融入到相关案例中；
- (6) 具备检查、判断和修改的能力；
- (7) 具备使用网络或其他参考资料进行解决问题的能力；

3. 素质目标

- (1) 具有资料查询、文献检索等获取信息的能力；
- (2) 具有解析实际生活中实际问题的能力；
- (3) 具有较好的逻辑思维、创新能力；
- (4) 具有较强的计划、组织和协调能力；
- (5) 树立正确的世界观、价值观、人生观；
- (6) 形成保护环境的良好意识；
- (7) 具有认真、细致、严谨的职业能力。

6. 学员考核：

(1)内容：参与实践二维动画商业项目中单个镜头的制作。

(2)形式：以学员完成商业案例的方式考核学员综合运用AN软件制作动画的能力。

课程3：三维动画制作（24课时）

1. 课程类型：理论+实践

2. 授课形式：讲授+实操

3. 主讲教师：丁争

(1) 王军，山东世博华创动漫传媒有限公司，模型师

(2) 授课教师或团队介绍：

从事三维制作行业十年，参与各种游戏宣传片，动画片和电影的制作。

从事三维教学工作五年，有丰富的教学经验。

4. 课程主要内容：

(1) 三维动画行业动态，应用范围及就业前景

(2) 模型贴图的制作规范及要求

(3) 三维动画的制作流程及基本原理

(4) 技术及行业交流

5. 课程主要目标：

通过本课程的学习,提高学员对三维行业基本技术及其流程的了解,加深对各个制作环节的直观认识,培养学员的综合专业技能,提高团队合作的能力。

1. 知识目标：

(1) 掌握三维动画的基本制作流程及岗位分工

(2) 掌握模型、贴图和灯光渲染的基本原理

(3) 掌握三维动画的基本原理

2. 能力目标

(1) 能够独立进行简单的模型制作

(2) 具备灵活使用基础功能的能力

(3) 具备进行专业资料查询和自主学习的能力

6. 学员考核

(1) 内容：完成三维模型、贴图及灯光的制作，并进行最终渲染。

(2) 形式：根据考核内容的完成度进行评估。

课程3：（Nuke影视后期合成）（16学时）

1. 课程类型：理实一体

2. 授课（实践）形式：讲授+操作

3. 主讲教师（指导师傅）或团队：刘晓

(1) 刘晓，山东世博华创动漫传媒有限公司，影视合成部部长。

(2) 授课教师（指导师傅）或团队简介：

从事影视合成行业8年，担任合成师，视效指导等职位

团队参与：电影电视剧《师傅》《铁道飞虎》《极限挑战之皇家宝藏》《微微一笑很倾城》《人世间》《赘婿》《古董局中局》《古剑奇谭2》《光荣时代》《知否知否应是绿肥红瘦》《张卫国的夏天》《玩家》等几十部电影电视剧

4. 课程主要内容（实践任务）：

(1) 熟悉Nuke合成软件和基础界面

(2) 利用软件创建动画

(3) 图层前后关系和应用

(4) 实景抠像

(5) 文件输出

5. 课程主要目标：

(1) 熟悉Nuke特效合成

(2) 熟悉和掌握Nuke软件操作方式

(3) 掌握Nuke合成的基本工作流程

6. 学员考核:

(1)内容: 教学项目实践制作

(2)形式:通过讲师在课上教授的制作技巧对提供的素材进行制作

课程4: UE视频案例制作40课时

1. 课程类型: 理论+实践课

2. 授课(实践)形式: 讲授+实操

3. 主讲教师(指导师傅)或团队:

(1)丁争, 山东世博华创动漫传媒有限公司, 三维动画师。

(2)授课教师(指导师傅)或团队简介:

丁争, 从业10余年, 有较强的专业技能和工作协调能力, 现为山东世博华创动漫传媒有限公司应用动画部部长。2013年开始, 先后兼任山东轻工职业学院、江苏商贸职业学院、山东财经大学东方学院专业课老师。校企合作教学经验丰富, 曾带领学生在山东省大学生动漫创作大赛、山东省文化创意大赛获得优异成绩。

先后带领团队参与制作《山东宝世达电缆有限公司企业宣传片》、济南福廷置业有限公司地产动画《福廷御景》、中国骏马集团宣传片《超级工厂》(国际版)、《泰山科技文化产业园宣传片》、济南市考古所研究院《济南历城区赵家庄宋元墓葬三维复原》、《江苏金鼎锅炉企业宣传片》、山东艾科达生物科技有限公司《艾科达产品展示动画》、山东建筑大学工程鉴定加固研究所《修女院平移保护项目》施工工艺动画、即墨市城市旅游开

发投资有限公司《环秀湖人才综合体宣传片》等多部三维应用动画作品。

4. 课程主要内容（实践任务）：

- （1）全面了解虚幻引擎（UE）及对相关行业的影响
- （2）UE的使用安装及快速上手实操
- （3）了解UE的资产及动画整合的强大之处
- （4）了解UE视频制作的全流程
- （5）快速制作一个小案例

5. 课程主要目标：

通过本课程的学习，提高学员对三维动画的深入了解，提高学员的三维动画制作水平扩展三维动画制作方式；培养学员整合资源能力、创作意识；培养学员的项目实战能力；培养学员认真负责、积极向上的工作态度和严谨细致的工作作风；培养学员的综合素质，提高团队合作精神。

1. 知识目标

- （1）全面熟悉虚幻引擎；
- （2）了解虚幻引擎对行业的影响及冲击；
- （3）掌握虚幻引擎的安装使用；
- （4）掌握虚幻引擎的操作；
- （5）掌握虚幻引擎对资产的整合能力；
- （6）掌握虚幻引擎制作三维视频的项目流程；
- （7）利用虚幻商城及Bridge资源，独立完成一个三维视频案例。

2. 能力目标

- (1) 能够独立进行三维动画的设计；
- (2) 能够进行三维动画分镜头的创作；
- (3) 具备灵活使用软件基本操作变通的能力；
- (4) 能运用软件制作中国风内容，弘扬民族传统文化；
- (5) 能将红色文化融入到相关案例中；
- (6) 具备检查、判断和修改的能力；
- (7) 具备使用网络或其他参考资料进行解决问题的能力；

3. 素质目标

- (1) 具有资料查询、文献检索等获取信息的能力；
- (2) 具有解析实际生活中实际问题的能力；
- (3) 具有较好的逻辑思维、创新能力；
- (4) 具有较强的计划、组织和协调能力；
- (5) 树立正确的世界观、价值观、人生观；
- (6) 形成保护环境的良好意识；
- (7) 具有认真、细致、严谨的职业能力。

6. 学员考核：

(1)内容：能够利用bridge、mixer及网络资源，熟练利用虚幻引擎进行资产整合，通过调节灯光、材质、氛围等，最终渲染输出三维动画视频。

(2)形式：以学员完成三维动画视频案例的方式考核学员综合运用虚幻引擎制作动画的能力。

课程5：（影视方向职业素养梳理）（学时数40）

1. 课程类型：理论+实践

2. 授课（理论+实践）形式：

商业项目实操，以团队为单位，进行实践。

在项目重要节点，提交作品，根据作品进行实操讲解，将理论融入实践进行教学。

3. 主讲教师（指导师傅）或团队：张东升

(1)姓名：张东升，单位：山东世博华创动漫传媒有限公司，行政职务：影视部部长。

姓名：张鑫，单位：山东世博华创动漫传媒有限公司，行政职务：导演。

(2)授课教师（指导师傅）或团队简介：简述参与该课程的教师（师傅）或团队主要业务成就

团队在传媒影视行业从业多年，在四所高校进行影视制作方向相关专业教学，对行业需求理解透彻，对学生培养经验丰富。团队拥有十余年行业经验，至今仍处于行业前沿，授课教师同时也是公司管理层，对企业需求的职业素养职业习惯进行了系统的分析总结。

团队成员在山东轻工职业学院、山东城市建设学院、江苏商贸职业学院、山东财经大学东方学院拥有长期的任教经验，授课老师张东升也是四所院校影视制作相关专业课程体系构架负责人，对教学有深入的研究。

商业项目层面，服务诸多知名企业，如阿里巴巴、百度、央视、拜耳（中国）、国投、山东省住建厅、博科集团、中国建材集团、中建八局、山东省设计研究院、骏马集团、完美世界、山东能源集团、神思电子等等。

4. 课程主要内容（实践任务）：

- (1) 高效合作职业习惯梳理 8
- (2) 影视项目前期策划8
- (3) 影视实拍制作流程及高效配合规则 8
- (4) 影视后期剪辑、特效合成全流程 8
- (5) 影视项目复盘 8

5. 课程主要目标：

- (1) 将企业需求的核心职业素养和职业习惯融入教学思考。
- (2) 梳理影视方向商业项目的运作思维，将商业项目运作所需职业习惯融入教学思考。
- (3) 了解商业项目运作全流程。

6. 学员考核：

- (1)内容：原创商业微电影制作
- (2)形式：以小组为单位，制作原创商业微电影。