

附件 4

项目编号									
G	D	J	G	2	0	1	9	1	4 0

广东省高职教育教学改革项目

结题验收登记表

项目名称： 动漫课程体系游戏化架构设计的探索——以严肃游戏理念打造专业游戏地图

项目负责人： 曾君怡

项目承担学校： 广东岭南职业技术学院

项目参与单位： 广州千骐动漫有限公司
广州人字旁传媒有限公司

邮政编码： 510663

通讯地址： 广州市大观中路 492 号

广东省教育厅 制

2022 年

项目成果类型
☒ 项目研究报告 ☐ 系列课程与教材 ☐ 实验实践教学基地 ☐ 教学管理制度 ☒ 人才培养方案 ☒ 项目实践报告 ☐ 教学软件 ☒ 论文 ☐ 专著 ☒ 其它：比赛获奖、 （注：请在相应成果复选框内打“√”，其它请具体说明）
项目成果名称
1. 1份专业游戏地图。 2. 1套学生专业发展潜力测试量表 3. 1份满足学生多元化发展的职业发展路径的游戏攻略。 4. 游戏化设计的课程标准； 5. 1-3篇研究论文； 6. 项目研究及实践报告；
项目成果的具体内容及主要特色
改革内容一、进一步完善课程体系 2011年，岭南职院与千骐动漫深度融合、大胆探索，校企“双主体”在合作共赢的基础上共建「岭南·千骐」星力量动漫游戏学院，以人才培养规格与行业要求的“零距离”对接为目标，定位培养“动画制作技能”与“创新创意思维”兼备的工匠型动漫专才，探索实践“233人才培养模式”，全程以真实项目为引领，融合动漫制作（生产线）过程与动漫教学（学习线）过程，实现了将绘画零基础的学生培养成与原画师等核心岗位对接的人才。 现已形成“双线并行”的课程体系，以岗位迁移路线为主线规划企业真实项目、行业制作流程为主线规划创意训练项目，探索出成果导向的“解构、确权、重组”整合式课程开发模式，专业课程以系统的实战教学为主导，解构岗位技术活动过程需求，确立技术要素和技能要点的权重，重组课程的排序及成果目标，实现行业标准与成果目标的对接。 在课题研究期间，将进一步完善课程体系，细化针对全产业链的岗位培养。 改革内容二、进行课程体系的游戏化架构设计

结合不同类型游戏的机制，融入课程体系设计的内在逻辑，将课程体系的框架以游戏化的架构呈现，使学生的专业认知能从熟悉的游戏感方面来感知，形成以学生的认知为起点的课程体系结构。

改革内容三、游戏地图设计

1)以游戏地图形象化传达专业内涵，使学生清晰理解专业学习的过程及目标。将课程、项目的关联逻辑通过游戏关卡等形式展示出来，学生根据地图路线、参考攻略可以理解课程、项目的内在逻辑，从而去达成目标。

2)清晰呈现多元职业发展路径，引导学生开发潜能选择适合的专业发展方向。在地图上构造的路线就是多种职业岗位的成长路线，学生可根据每个节点的目标达成效果来观测个人潜能及兴趣方向，以达成转职要求等方式帮助学生形成职业选择的参考量表。游戏攻略式呈现课程、项目成果目标，使学生从获得游戏成就的角度来理解目标。将课程通关所需知识点、技能熟练度等拆解出来，形成游戏攻略。

改革内容四、课程规范的重新设计

动漫专业现正推行专业导师策略，教学团队（企业项目导师+院校专业导师）所有成员作为指定班级的专业导师，在现有专业导师的推动下专业课程以系统的实战教学为主导，解构“行业流程、岗位需求、成果目标”，调整并确定每门支撑课程需要解决的技术要素及技能训练要点的权重，根据企业实践周期，重组课程排序及内容模块的序列，实现行业标准与成果目标的对接。动态优化课程的课程目标，保障“零美术基础”学生能通过紧密围绕动画制作技能训练目标的企业真实项目实训及支撑课程，达到行业标准。

改革内容五、在游戏化设计中重构教·学关系，使师生成为拥有共同目标的参与者

以严肃游戏中社交关系的设计来重构教·学关系，通过游戏机制的设计将师生配置在游戏的不同位置，使其在游戏进程中从各自的身份来推动游戏发展，以实现共同目标的体验感来构造师生关系。

在严肃游戏的设计中，关注社交关系的形成，将在课程通关过程中，转变教师角色为守关人，由其发布通关任务，或由学生挑战，在此过程中，教师将展现个人能力、完成项目的过程、解决问题的思维方式等等。专业教·学在师资专业师

资以企业项目导师为主，普遍拥有解决某一岗位上各种挑战的能力，其项目经验及解决思路是最为宝贵的无形财富，而传统意义上“老师教，学生学”的方式无法将其优势发挥，通过游戏学生主动挑战的方式让企业项目导师展现其完成项目的过程。

改革内容六、借鉴游戏激励机制重构评价机制，促进学生主动学习兴趣及习惯养成

以提升成就感、荣誉感、降低技能熟练度训练的枯燥感为情感激励的目标，借鉴游戏的即时反馈、经验值积累、竞技、排名等激励机制，使学生的兴趣得到即时反馈及奖赏，从而保持兴趣、强化职业习惯

项目成果材料目录

1、项目研究报告 1 篇

题目：动漫课程体系游戏化架构设计的探索——以严肃游戏理念打造专业游戏地图

2、学生专业发展潜力测试量表

- (1) 专业能力及特长评估
- (2) 兴趣评估
- (3) 性格评估

3、多元化发展的职业发展路径的游戏攻略

4、游戏化设计的课程体系

5、游戏化地图设计

6、相关论文 3 篇

- (1) 2018 年，基于游戏化学习的动漫职业认知教育设计，中国教育技术协会教育游戏专业委员会 2018 年会暨第三届游戏化学习国际学术会议（ICGBL 2018）；
- (2) 2022 年 4 月，《动漫技法 1（速写）》课程构建趣味课堂的尝试，广东岭南职业技术学院 191 期督导简报；
- (3) 2023 年 4 月，严肃游戏教学实践中教与学关系的重构——以动漫专业课题体系为例，探索科学。

7、学生获奖情况

聚焦课程游戏化，教学练赛是其中的重要环节，近 2 年学生各类比赛活动中取得较好成绩，省级 23 项。

项目成果应用专业及学生人数

专业名称	人数	专业名称	人数
17 级动漫制作技术	288	21 级动漫制作技术	218
18 级动漫制作技术	257		
19 级动漫制作技术	213		
20 级动漫制作技术	237		

实践运用情况及效果评价

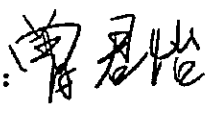
1、课程体系的进一步升级及完善；

动漫专业现正推行专业导师策略，教学团队（企业项目导师+院校专业导师）所有成员作为指定班级的专业导师，在现有专业导师的推动下专业课程以系统的实战教学为主导，解构“行业流程、岗位需求、成果目标”，调整并确定每门支撑课程需要解决的技术要素及技能训练要点的权重，根据企业实践周期，重组课程排序及内容模块的序列，实现行业标准与成果目标的对接。动态优化课程的课程目标，保障“零美术基础”学生能通过紧密围绕动画制作技能训练目标的企业真实项目实训及支撑课程，达到行业标准。

形象化传达专业内涵，使学生清晰理解专业学习的过程及目标。对课程体系进行游戏化的架构设计，将课程、项目的关联及支撑通过游戏闯关等形式展示出来，学生通过游戏攻略的指导，可以理解课程、项目的关系的内在逻辑，从而明确课程成果、项目成果的目标。通过游戏地图，使师生深刻理解课程体系的逻辑框架，从而加深对专业内涵的理解；

2、提供多元化职业发展路线；

清晰呈现多元职业发展路径，帮助学生对照兴趣选择方向。在地图上，学生可根据个人兴趣选择发展路线，同时针对不同职业岗位的发展需要，标注选择方向的节点，对应提出转职要求，即针对每个发展方向的课程达到的目标，如走插画方向的学生必须完成 20 幅插画、色彩课程达到 90 以上分数方可申请等等。将课程通关所需知识点、技能熟练度等拆解出来，形成游戏攻略。

项目组成员（不含负责人）			
姓名	职务/职称	学科领域	所在单位
罗涓涓	教师/副教授	教育技术、创新教育、混合式教学、职业规划、素质养成	广东岭南职业技术学院
钟晓韵	教师/副教授	教育技术、创新教育、混合式教学、职业规划、素质养成	广东岭南职业技术学院
国晓芬	教师/副教授	教育技术、创新教育、混合式教学、职业规划、素质养成	上海立达学院
朱家甜	教师/讲师	创新教育、混合式教学、职业规划、素质养成	广东岭南职业技术学院
范文伟	总经理	项目管理	广州千骐动漫有限公司
彭伟	项目导师/二维动画作画监督/动检	制片、动画、企业真实项目开发	广州千骐动漫有限公司
梁宇鹏	项目导师/二维动画作画监督	制片、动画	广州千骐动漫有限公司
蔡敏	创意总监/美术指导	策划、美术创意	广州人字旁传媒有限公司
本人确认本表内容真实、准确，没有弄虚作假或学术不端等行为。 项目主持人（签名）： 2024 年 2 月 20 日			

项目经费决算情况

(请具体列出项目经费收入细目和项目支出细目)

支出科目 (含配套经费)	金额 (万元)	计算根据及理由
1. 图书资料费	0.2	需要购买一定量的参考资料
2. 论文版面费	0.4	论文版面费
3. 设备和材料费	0.3	交流、推广研究成果工本费、电子耗材、打印资料
4. 会议费	0.4	参与学术会议
5. 差旅费	0.4	调研目前动漫企业工作流程、对人才职业能力、职业素质的需求及差旅费
6. 课程建设	0.8	2 门核心精品课程的课程标准研讨, 企业专家意见调研, 相关网络课程建设
7. 劳务费	0.8	支付项目组成员的劳务费
8. 其他支出	0.5	
合计	3.8	

项目主持人:

(学校财务盖章)



学校结题或验收专家名单			
姓名	职称/职务	学科领域	所在单位及联系方式
汪小根	教授/副校长	中药学	广东食品药品职业学/15820286220
杨鹏	教授/信息工程学院副院长	计算机	广州番禺职业技术学/13760603865
林晓辉	教授/教务部部长	智能交通技术	广东交通职业技术学/13570980893
雷琼	副教授/教研室主任	高教研究	广东财经大学/13560357726
李岩	副教授/药学院院长	药学	广东岭南职业技术学/13640628037
专家组意见			
根据《广东省教育厅关于开展 2024 年度省高职教育教学改革研究与实践项目验收工作的通知》（粤教职函【2023】49 号）文件要求，2024 年 2 月组织专家对已立项项目开展结题验收评审，对照项目申请书、开题报告、结题验收相关佐证，专家组通过查阅验收材料，验收意见如下： 1. 《动漫课程体系游戏化架构设计的探索--以严肃游戏理念打造专业游戏地图》教研教改项目验收材料齐全，符合省教育厅验收要求； 2. 项目选题具有较强的实践价值，项目针对动漫专业人才培养规格和质量提升的需求，将现有课程体系进行游戏化地图的形象化设计，通过经验值累积、转职要求等形式引导出清晰的职业规划路线；以将实践教学环节的流程控制以学生熟悉的游戏规则、攻略形式呈现出来，学生以挑战关卡通过考核的形式将教师打造成各关卡的守关人，完成新型教学关系的转变。项目研究方法选用恰当，通过调查研究、文献研究和实验法，边研究边实践，具有较强的实效性和一定的创新性。项目资料全面、详实、丰富。该项目研究完成了预定的研究目标，专家组一致同意该项目通过结题验收。 专家组组长签章  2024 年 2 月 25 日			

学校负责部门意见



注：1. 表格不够可另附纸。2. 须附项目成果材料原件，无法提供原件的，由学校教改项目管理部门在复印件上盖章确认：与原件一致。