

2018 年
广东省高职教育教学
改革研究与实践项目
申报书

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

主持人： 罗涓涓 (签章)

所在学校： 广东岭南职业技术学院 (盖章)

手机号码： 18102785027

电子邮箱： 113697109@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，杜绝伪注、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）：



2018 年 12 月 20 日

一、简表

项目 简 况	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				
	项目主持人身份 ¹	☐ 校级领导 ☒ 中层干部 ☐ 青年教师 ☐ 一线教学管理人员 ☐ 普通教师 ☐ 其他人员				
	起止年月 ²	2019.1-2022.1				
项目 主 持 人	姓名	罗涓涓	性别	女	出生年月	1978.05
	专业技术职务/行政职务	讲师/		最终学位/授予国家	工学硕士/中国	
	所在学校	学校名称	广东岭南职业技术学院		邮政编码	510663
					电话	020-22305733
		通讯地址	广州市天河区大观中路 492 号岭南科技中心			
	主要教学工作简历	时间	课程名称	授课对象	学时	所在单位
		2005-2006	多媒体制作技术	高职	72	电子信息工程学院
		2006-2007	三维动画制作	高职	72	电子信息工程学院
		2007-2009	三维动画实用技术	高职	72	电子信息工程学院
2008-2009		电脑广告设计	高职	64	电子信息工程学院	
2009-2010		三维虚拟场景制作	高职	96	电子信息工程学院	
2010-2011		影视欣赏与剧本	高职	64	电子信息工程学院	
2010-2014		三维动画建模	高职	64	星力量动漫游戏学院	
2009-2017		图形图像处理	高职	64	星力量动漫游戏学院	
2011-2018	影视鉴赏与分析	高职	54	星力量动漫游戏学院		

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，审核不通过。

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	
	2008	动漫设计与制作专业人才培养的创新性探讨与实践					广东岭南职业技术学院	
	2011	高职动漫专业学生创意思维训练的探究与实践					广东岭南职业技术学院	
	2013	基于企业真实动画片项目的课程体系构建与实施					广东省信息技术教指委	
	2013	以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系开发与实施					广东省教育厅	
	2015	校企混编“三组合”动漫师资团队					广东省教育厅	
	2018	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					广东岭南职业技术学院	
项目组成员	总人数	职称			学位			参加单位数
		高级	中级	初级	博士后	博士	硕士	
	8	0	3	1	0	0	2	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
		国晓芬	女	1983.10	讲师	广东岭南职业技术学院	地图研制、卡牌设计、游戏策略设计	国晓芬
		钟晓韵	女	1984.02	讲师	广东岭南职业技术学院	攻略设计、关卡设计	钟晓韵
		尹振江	男	1986.08	讲师	广东岭南职业技术学院	职业路径设计	尹振江
		曾君怡	女	1988.03	初级	广东岭南职业技术学院	攻略设计、关卡设计	曾君怡
		范文伟	男	1979.06	副总经理	广州千骐动漫有限公司	职业路径设计、攻略设计	范文伟
		彭伟	男	1984.12	教学主管	广州千骐动漫有限公司	攻略设计、关卡设计	彭伟
谢聪		男	1985.02	游戏原画	广州千骐动漫有限公司	游戏机制设计、攻略设计、关卡设计	谢聪	
蔡敏		女	1988.10	创意总监	广州人字旁传媒有限公司	游戏机制设计	蔡敏	

³ 项目组成员，来自于本校的成员，不得超过8人（含主持人）。

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

（一）项目意义

该项目主要针对动漫专业目前面临的三个关键性需求来探索解决方案：

1、专业人才培养规格升级的需求。自 2009 年开始，广东岭南职业技术学院（岭南职院）与广州千骐动漫有限公司（千骐动漫）开始校企合作，尝试将真实动画片项目融入动漫专业教学，并于 2011 年开始“双主体”联合办学。经过多年校企深度融合，形成了“动漫工匠型专才‘233’人才培养模式”（2 双主体办学：岭南职院+千骐动漫；3 三组合师资：国际化背景专家组+企业项目导师组+院校专业导师组；3 三对接：教学周期对接产品周期+教学过程对接项目过程+人才评价对接行业标准）。2013 年，岭南职院动漫专业立项成为省示范性高职院校重点建设专业，专业的影响及品牌效应得到极大提升，连续 5 年报到率、报到人数双增长，2018 年本专业在校生人数突破 1000 人，连续 3 年位居广东省高职动漫专业规模首位。“云物大智”时代，作为省示范校重点建设专业，如何升级人才培养规格，输出行业需求的 T 型人才成为专业教学的关键目标。

2、人才培养“低进高出”的质量提升目标的需求。经过专业“动漫工匠型专才‘233’人才培养模式”培养出来的学生能直接入行成为原画师、动画师、三维动画师等，近 3 年，千骐动漫录用校招人员全部来自本专业，入职时月薪即过万，公司现有原画师、三维动画师等核心岗位的 2/3 来自本专业；入职原动力、多益网络等知名企业学生比例逐年提升。但是目前面临到的极大问题是因学院录取批次限制，专业学生入学属于文理兼收的非术科学生，同时文化课整体水平保持在 3B 水平，而动漫游产业发展带动企业项目水平、用人标准不断提升，行业所认可的“专才”标准越来越高，从入学时的“白丁”成长为企业认可的“专才”的跨度越来越大，如何在短短 3 年内，解决动漫基础训练、创意思维开发等难题，必须要创新教学方式，提升专业教学的效率及教学品质成为实现人才培养目标的关键，而激发教·学双方的主动性成为关键。

3、职业规划多元化发展的需求。2015 年，岭南职院动漫专业规模跃居广东

⁴ 表格不够，可自行拓展加页；但不得附其他无关材料。下同。

省高职同类专业首位，学生基数的增加意味着学生的潜质、兴趣的多样化发展需求，同时保证了专业可以从集中输出原画师、三维动画师等岗位人才转向动漫游产业链的各个环节输出人才，如何结合学生多元化发展需求，推动现有动画师专才向全产业链快速迁移，成为职业路径规划的关键。

当下 00 后新世代的学生群体，动漫、游戏、直播等成为他们的生活方式，生活方式转变引发学习方式的大幅转变，游戏做为学生社交、接受信息的重要方式，无可避免占据了学生大量时间，从学生熟悉的游戏框架和理念实施专业教育成为有效激发学生兴趣的可行途径；而严肃游戏是指一种具有游戏的外观与感官体验、对于现实事件或过程的模拟，其核心目的并非普通游戏的娱乐性，而是将严肃的目的融合在具有个性化体验以及较强的娱乐性、互动性和艺术性的游戏中，使得玩家在玩游戏的过程中实现设计者的目的。

因此，该项目在严肃游戏理论基础上，探索将 3 年的专业学习过程打造成一个大型游戏，对课程体系进行游戏化架构，设计形象化的专业游戏地图，从而使师生能深刻理解专业内涵及专业发展的规划规划多元发展、清晰可见的职业成长路径是关键；同时遵循学生天性，利用借鉴游戏激励机制，设计评价和考核方案，将其引导为学习的主体，主动投身游戏过程，获取游戏的成就，从而提升专业教育质量。课题成果预期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。

（二）研究综述

“严肃游戏(Serious Game)”这一概念最初出现于 1970 年美国著名学者 Clark C. Abt 的《严肃游戏》一书，2002 年伍德罗威尔逊国际学者中心(Woodrow Wilson Intemational Center for Scholars)在华盛顿发起的“严肃游戏倡议”(Serious GamesInitiative)。随后严肃游戏逐步在教育、医疗、军事、企业培训、公共事务、工程、农业、政治和宗教等领域得到大量应用。如美国军队开发的《America's Army》，被认为是世界上第一款设计良好且成功运作的严肃游戏，游戏情节与真实战斗现场几乎毫无差距，具有很好的军事模拟训练意义；俄亥俄州立大学开发的 GeoGame，利用真实的地理信息数据，让学生在游戏中的理

解人与地球的复杂的交互关系，学会从地理空间的视角来分析和解决问题，这种视角对经济、农业、环境变化、交通、救济、城市规划和应急服务等社会问题非常重要。

我国 2009 年召开的第一届严肃游戏（北京）创新峰会中提出了“严肃游戏”的概念，促进了严肃游戏在国内的推广和产业化。2012 年至 2017 年，基于严肃游戏理念的教育游戏在这几年内逐渐成为教育领域研究热点，被越来越多的教育工作者所认识与接受。研究的高校呈多元化发展趋势，其研究机构先是从师范类高校（陕西师范大学、华中师范大学、南京师范大学、浙江师范大学等）延伸至综合性大学（河南大学、西南大学、北京大学等），再到一些职业院校（湖南科技职业学院、安徽矿业职业技术学院、安徽淮北煤电技师学院等）。该研究的老牌院校（陕西师范大学、华中师范大学、南京师范大学、浙江师范大学等）在保持一定数量的研究基础上，一些新兴的高校也开始加入研究行列，例如江西科技师范大学、重庆师范大学、辽宁师范大学、云南大学等。

小学及初等教育方面，北京大学的尚俊杰教授他(2015)通过对传统游戏和电子游戏的研究历史进行系统梳理，深入分析了教育游戏的核心价值——游戏动机、游戏思维和游戏精神，并指出了重塑学习方式回归教育本质是未来的应用前景。陕西师范大学、杭州师范大学、马鞍山师范高等专科学校、福建教育学院侧重于教育游戏的设计与开发研究，其中福建教育学院积极探讨教育游戏的应用模式，借助区位优势，曾进行过闽台小学阶段教育游戏的比较研究。

大学教育方面，上海师范大学外国语学院曹莉萍(2013)以情感过滤假设理论为依据，基于建构主义理论和多元智能理论范式，探讨了教育游戏在大学英语教学中的应用。马红亮，刘娟娟等人(2013)从输入假设理论和转变式玩耍理论的角度，分析“Quest Atlantis”（简称 QA）教育游戏在我国大学生的英语阅读方面具有潜在的 and 独特的应用价值。

职业教育方面，魏丹丹(2012)提出职业院校和企业单位可以在政府的相关支持下开发适合新生代农民工的教育游戏，将知识搬进手机游戏，充分利用手机移动的便利性和教育游戏的教育性。李乐，朱军涛(2013)分析高职院校计算机类课程的特点及教学现状，依据教育游戏自身的独特优势，制定出教学活动中运用教育游戏的原则和实施策略，并列举了一节计算机课程的游戏化教学案例。浙江工

业大学朱敬东,尹连环等人(2015)探索解决中职学生学习问题的有效途径,基于游戏化学习,设计开发了相应软件,并针对性地在文秘专业进行教学实验应用。

(三) 现状分析

整体而言,科研人员对于初等教育层次的教育游戏研究关注度较高,对中等教育以及学前教育也有所涉及,在一些学前、初中等教育科目,例如英语、数学、物理、化学的相关研究占了很大一部分,一些培养公民意识、科学理念和技能养成的教育游戏大多并未实现,仅停留在设计阶段。而高等教育、成人教育与特殊教育和职业教育这三类的教育游戏研究较为匮乏。

由此可见,该课题有较大的空间,但现有国内高职对于同类课题的研究较为空缺。

在实践方面,动漫专业从2016学年开始启动了手绘PK大赛,借鉴世界杯的赛制,设计了整个活动的流程,在比赛规则中融入了素描、速写等专业课程的常规训练要求,以竞技成就、荣誉鼓励等游戏激励手法激发学生兴趣,降低训练的枯燥感。15级3班、16级2班的100余同学参与其中并取得良好的效果。2017学年开始,逐渐将PK赛从班级内部的比拼扩展成班级内部小组赛、班级团战、年级团战,并邀请毕业生及千骐动漫的专家作为承接学生挑战的守擂BOSS,从而丰富了比赛的形式及内容,同时邀请多家合作企业人员作为裁判,为企业提供奖金做冠名赛打下基础。直接策划和实施该项目的企业项目导师谢聪、蔡敏,形成了教研论文《动漫专业核心课游戏化教学的设计与阶段性实践》,入选第十二届海峡两岸(粤台)高等教育论坛培养创新人才推动创新驱动发展学术研讨会论文集,论坛上进行了交流。

三、项目方案

1. 目标和拟解决的问题（限 500 字）

一、课程体系的游戏化架构设计

1. 以游戏地图形象化呈现课程体系的逻辑架构，使学生清晰理解专业学习的过程及目标。通过游戏关卡等形式展示专业课程、真实项目、创意训练项目等的关联逻辑，学生根据地图路线、参考攻略来系统理解专业人才培养的目标。

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。

二、课程、项目成果的成就值目标设计

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，使学生从获得游戏成就的角度来理解目标。。

三、教·学关系的重构

以严肃游戏中社交关系的设计来重构教·学关系，使师生成为共同目标的推动者，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，从共同参与者的体验感来构造新型师生关系。

四、借鉴游戏激励机制重构评价机制

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。

2. 研究与实践内容（限 1000 字）

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。

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。

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。

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。

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。

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。

3. 研究方法（限 500 字）

1) 调查研究

针对企业进行岗位人才能力需求调查，形成人才素质量表；

2) 文献研究

结合国内外已有研究成果，进行对比研究。

3) 实验法

针对 18 级、19 级学生进行进一步的实验，进行数据的采集分析及个案研究。

4) 经验总结法

通过对实践活动中的具体情况，进行归纳与分析，并进行总结推广。

4. 实施计划（限 1000 字）

1. 实施方法

1) 专业研讨及游戏公司调研；

2) 方案设计；

3) 试点推行；

4) 反馈调整；

5) 总结并逐步推广。

2. 年度进展计划

2019 年 1-3 月，专业研讨及游戏公司调研，形成调研报告并完成方案设计；

2019 年 3-12 月，18 动漫试点推行；

2020 年 3 月，反馈调整方案；

2021 年 12 月，总结报告。

5. 经费筹措方案（限 500 字）

1. 校方资助：校级重点项目立项资助。

2. 企业赞助：在游戏地图开发的多个职业岗位方向，选择合作企业，进行赛事赞助及产品开发投入经费。

6. 预期成果和效果（限 1000 字）

- 1、1 份专业游戏地图。
- 2、1 套能体现各职业岗位发展路线的桌游卡牌。
- 3、1 套学生专业发展潜力测试量表
- 4、1 份满足学生多元化发展的职业发展路径的游戏攻略。
- 5、3 个主要职业发展方向游戏化设计的课程标准；
- 5、1-2 篇研究论文；

7. 特色与创新（限 500 字）

目前该课题在高职范围内研究基本处于空白。

从学生的角度来定位专业学习的规划及目标。

注重新型教学关系的形成。

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）

星力量动漫游戏学院从 2016 学年开始启动了手绘 PK 大赛，借鉴世界杯的赛制，设计了整个活动的流程，在比赛规则中融入了素描、速写等专业课程的常规训练要求，以竞技成就、荣誉鼓励等游戏激励手法激发学生兴趣，降低训练的枯燥感。15 级 3 班、16 级 2 班的 100 余同学参与其中并取得良好的效果。2017 年开始，逐渐将 PK 赛从班级内部的比拼扩展成班级内部小组战、班级团战、年级团战，并邀请毕业生及千骐动漫的专家作为承接学生挑战的守擂 BOSS，从而丰富了比赛的形式及内容，同时邀请多家合作企业人员作为裁判，为企业提供奖金做冠名赛打下基础。

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）

主持的教学改革研究与实践课题

1) 以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系开发与实践 罗涓涓 广东省教育厅 2013-2016

2) 幼儿语言启蒙手机游戏《Baby Talk》的设计与制作 蔡敏 广东岭南职业技术学院 2014-2015

3) 基于企业真实动画片项目的课程体系构建与实施 罗涓涓 广东省信息技术教指委 2013-2015

4) 校企混编“三组合”动漫师资团队 罗涓涓 广东省高职院校教学质量与教学改革工程 2015-2018

5) 2016-2017 学年度“6+1”工程实施计划教学团队 罗涓涓 广东岭南职业技术学院 2016-2017

6) 《创意思维与创新实践》网络精品课程 国晓芬 广东岭南职业技术学院 2015-2017

7) 《动画概论与动漫基础》工学结合优质核心课程 彭伟 广东岭南职业技术学院 2013-2015

8) 《动画技法》工学结合优质核心课程 钟晓韵 广东岭南职业技术学院 2013-2015

国内外公开发表的第一署名的教学研究论文

1) 罗涓涓 以企业真实动画片项目为教学支撑平台的课程体系研究与实践 中国科技纵横 2012 年 12 月

2) 罗涓涓 基于企业真实项目的校企“双主体”高职动漫人才培养探索 中国市场 2018 年 4 月

3) 蔡敏 动画艺术创作的形象设计研究 无线互联科技 2015 年 11 月

4) 蔡敏 基于创新教育的翻转课堂教学模式探究 才智 2017 年 1 月

获得教学奖励表彰

1) 《基于真实项目为教学平台的课程体系构建与实施》校级教学成果奖一等

奖 广东岭南职业技术学院 2013.7 罗涓涓

2) 2017-2018 学年信息化教学大赛校赛课堂教学团队二等奖 广东岭南职业技术学院 2018.6 罗涓涓

3) 2011-2012 学年网络课程建设二等奖 广东岭南职业技术学院 2012.7 钟晓韵

6) 2017-2018 学年信息化教学大赛校赛校级二等奖。 广东岭南职业技术学院 2018.6 曾君怡

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)

(1) 2017 年立项校级重点教研项目《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》(JB201702)。

(2) 校级重点科研项目《漫画岭南》，并发表论文《以自主知识产权产品开发科研项目促进动漫专业课程改革》。

五、保障措施

1. 学校教改项目管理和支持情况(限 1000 字)

(1)政策保障

《广东岭南职业技术学院科研教研项目管理办法》

(2)资金保障

学校对教学研究和教改项目给予资金方面的配套保证。同时，学校每年安排教学改革专项经费，对立项项目给予一定的经费资助。

(3)管理保障

学校强化教学与科研改革，出台相关激励政策，大力扶持鼓励教师从事教学改革，提升研究能力。管理到位，措施得力，取得了明显的成效，为全校教师拓展了发展空间。

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 3 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 20 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	30000	
1. 图书资料费	3000	需要购买一定量的参考资料
2. 设备和材料费	3000	交流、推广研究成果工本费、电子耗材
3. 会议费	5000	参与学术会议
4. 差旅费	5000	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
5. 劳务费	9000	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
6. 人员费	9000	支付项目组成员的劳务费
7. 其他支出	5000	