

2023 年省 专业教学资源库申报书

资源库名称 _____ 游戏艺术设计 _____

专业大类 _____ 文化艺术类 _____

专业类别 _____ 艺术设计 _____

专业名称 _____ 游戏艺术设计 _____

专业代码 _____ 550109 _____

访问地址 _____ <http://www.icve.com.cn/szyxsj> _____

主持单位 (盖章) _____ 深圳职业技术学院 _____

联合主持单位 (盖章) _____ 湖南工艺美术职业学院 _____

联合主持单位 (盖章) _____ 荆州理工职业技术学院 _____

项目负责人 _____ 刘寒 _____

广东省教育厅制

2023 年

填写要求

- 一、请如实填写各项。
- 二、表格文本中外文名词第一次出现时,要用全称,同时注明缩写。再次出现时可以使用缩写。
- 三、涉密内容不填写,有可能涉密和不宜大范围公开的内容,请在说明栏中注明。
- 四、本表栏目未涵盖的内容,需要说明的,请在说明栏中注明。

1.建设单位

| | | | | | | |
|-----------------------------|--|----------------------|----|---------------|------|--------------------|
| 1-1 项目 第一 主持 单位 | 单位名称 | 深圳职业技术学院 | | | | |
| | 单位地址 | 广东省深圳市南山区留仙大道 7098 号 | | | | |
| | 法人代表 | 许建领 | 电话 | 0755-33634857 | 电子邮箱 | liuhan@szpt.edu.cn |
| | <p>单位基本情况（600 字以内）：</p> <p>深圳职业技术学院，简称“深职院”，位于中国经济特区深圳，是一所 以工科为主，工、理、管、文、经、法多学科协调发展的全日制普通本专科 高校。深圳职业技术学院 1993 年创建，以服务深圳先进制造业和现代服务业 为主导，贯彻职业教育理念，着眼于学生的职业素养和实践能力的提升，培 养应用型高素质技术技能人才。现有专业 88 个本科和高职专业，所有专业对 接深圳主导产业、支柱产业和战略性新兴产业及优势产业；涵盖了电子信息、 机械制造、建筑工程、生物医药、汽车服务、商贸旅游、游戏艺术设计、现 代服务、普通教育等学科领域。</p> <p>深职院坚持与企业紧密合作，打造实训实践基地，深化校企合作，提升 学生的实践能力。深圳职业技术学院数创学院作为教育部职业院校艺术设计 教指委数字媒体与动漫分委员会主任单位，汇聚了全国高职各届优秀毕业生数 字媒体大赛作品资源；学院聘请了全国范围内的游戏艺术设计领域的优秀教 师和实践者，其专业知识和丰富经验为深职院的学生提供了宝贵的学习资源； 并与优质的游戏设计龙头企业、开发公司建立了合作关系，为学生提供实习 机会和就业信息。引进了全国优秀课程体系和教学模式，通过与其他学校的 交流和合作，提高自身的教学质量，配套校级游戏设计资源库基础，以及最 新的游戏设计理念和新技术，为学生提供最前沿的技术学习资源。</p> | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|--------------------|----|--------------|------|------------------|
| 1-2 项目 联合 主持 单位 | 单位名称 | 湖南工艺美术职业学院 | | | | |
| | 单位地址 | 湖南省益阳市赫山区栖霞路 135 号 | | | | |
| | 法人代表 | 夏能权 | 电话 | 0737-4111648 | 电子邮箱 | 702080814@qq.com |
| | 单位基本情况（300 字以内）： | | | | | |
| | <p>湖南工艺美术职业学院是国家公办、湖南省教育厅直属、湖南省唯一的艺术设计类高职院校、国家教育部“人才培养工作水平”优秀学校、国家优质专科高等职业学校、全国创新创业典型经验高校。数字艺术学院为教育部职业院校艺术设计类专业教学委员会动漫数字专门委员会主任单位，现有专兼教师团队 51 人，在校学生 1200 余人，开设有动漫设计、游戏艺术设计等 4 个专业及专业方向。湖南工艺美术职业学院是教育部艺术设计教指委数字艺术设计专指委单位，教师团队在传统美术和数字设计专业上，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验。</p> | | | | | |
| | 单位名称 | 荆州理工职业学院 | | | | |
| | 单位地址 | 湖北省荆州市工农路 22 号 | | | | |
| | 法人代表 | 肖云林 | 电话 | 0716-8253805 | 电子邮箱 | jzlgxy@126.com |
| 单位基本情况（300 字以内）： | | | | | | |
| <p>2021 年经省人民政府批准和报教育部备案，荆州理工职业学院与荆州教育学院（荆州市广播电视大学）合并为“荆州理工职业学院、荆州市广播电视大学”。荆州理工职业学院共开设 45 个专业，建有中央财政支持的智能光电技术应用、模具设计与制造等 3 个实训基地；国家智慧照明协同创新中心等 8 个科创或协同创新平台、实践教学基地；学校“一校三区”办学，现有全日制在校学生 1.5 万余人。师生在国家级、省级、市级技能大赛中累计获奖 600 余项。现有“全国技术能手”1 人、“湖北省技术能手”9 人。荆州理工职业学院作为与深职院的互助院校，项目抽调核心成员，充分发挥个人特长，有效利用现有资源，配合团队成员之间的信任和默契，共同拓展教学资源库。</p> | | | | | | |

2.建设团队

| | | | | | | |
|--|--|------|----|------|---------|----------------|
| 2-1 项目 负责人 | 姓名 | 刘寒 | 性别 | 男 | 出生年月 | 1978年1月 |
| | 所在部门 | 数创学院 | 职务 | 专业主任 | 专业技术职务 | 副教授/高级工艺美术师 |
| | 最终学历 | 研究生 | 学位 | 硕士 | 教学与技术专长 | 专业教学 产业项目开发 |
| | <p>工作经历（200字以内）：</p> <p>2000.10-2002.10 深圳四度空间数码科技有限公司动画师</p> <p>2002.12-2004.09 水晶石（北京）数字科技有限公司CG部主管</p> <p>2004.11-2005.12 育碧（上海）软件公司UE引擎游戏地图编辑器</p> <p>2009.10- 深圳职业技术学院游戏设计专任教师（2020.5 游戏艺术设计专业主任）</p> | | | | | |
| <p>近5年来承担的教学任务、教学研究：（300字以内）：</p> <p>教学任务：担任游戏设计专业主任，负责专业整体教学工作，近五年，年均506课时，深职院校企共建“双师型”教师培养培训基地负责人。深圳市优秀教师，深职院专业领军人才、深职院名班主任负责人。主讲《游戏角色与道具设计》等8门专业课程，5次教学质量优秀，1次学院突出贡献奖，3次获得就业先进个人，1次优秀班主任。</p> <p>教学研究：教育部职教本科专业“游戏创意设计”专业简介与标准制定核心成员，承担专业教学标准撰写工作；第一批省高职院校高水平数字媒体艺术设计专业群建设（排2）；广东省高职教育第一批游戏设计品牌专业建设（排4）；主持广东省哲社科教研课题1项；主持国家职教《影视动画专业国家教学资源库》课程建设，教材《动画色设计》入选教育部职业教育十四五国家规划教材，教研论文获得广东省教育厅第五届高校艺术类论文评比一等奖。</p> | | | | | | |
| <p>近5年来承担的技术开发、技术服务（300字以内）：</p> <p>教育部学生司教育供需对接就业育人项目负责人，深职院完美世界数字创意产业学院执行负责人，深圳市技术能手、深职院丽湖技能大师。核心参与完美世界数字创意产业学院、腾讯天美电竞运营产学研实践中心建设；起草人身份参与粤港澳大湾区《电竞赛事导播能力要求》等2项团标制定；近五年，主持纵横向数字技术服务13项课题，到账126万；主持与1+X游戏美术设计职业技能等级初、中级认证模块技术开发和教材出版；论文作品14篇（核心13篇），出版专业教材5部，作品登记著作权21项，专利10项。</p> | | | | | | |

| 2-2 项目成员 (可 加 行) | 姓名 | 所在单位及 部门 | 性别 | 年龄 | 职务 | 专业 技术 职务 | 负责内容 | 备注 |
|------------------------------|------------|----------------|----|-----------|------------|----------------|--------------------------|----|
| | 吴庆庆 | 深职院数创 学院 | 女 | 35 | 教师 | 博士 | 资源库建设执行 工作、课程开发 | |
| | 聂哲 | 深职院数创 学院 | 男 | 53 | 院长 | 二级 教授 | 资源库联建院校 工作协同 | |
| | 李志 | 深职院数创 学院 | 男 | 43 | 副院长 | 教授 | 标准制定、教学 方案 | |
| | 张冰玉 | 深职院数创 学院 | 女 | 37 | 教师 | 副教 授 | 课程开发、游戏 图标课程开发 | |
| | 高震霖 | 深职院数创 学院 | 男 | 46 | 专业 副主任 | 讲师 | 交互设计、用户 体验类课程建设 | |
| | 袁侃 | 深圳职业技 术学院 | 男 | 40 | 深圳数 创产业 | 教授 | 产教资源统筹 | |
| | 希日腾 | 深职院数创 学院 | 男 | 43 | 教师 | 讲师 | 游戏材质、动画 课程开发资源建 | |
| | 邓炜 | 深职院数创 学院 | 男 | 38 | 教师 | 讲师 | 游戏二维、原画 设计课程开发建 | |
| | 樊朴 | 深职院数创 学院 | 女 | 41 | 教师 | 讲师 | 戏界面课程开 发、资源建设 | |
| | 王靖奕 | 深职院数创 学院 | 女 | 30 | 教师 | 助教 | Unity3D 游戏设 计、电竞课程建 | |
| | 汪博 | 深职院数创 学院 | 男 | 36 | 教师 | 博士 | 游戏美术设计、 动画资源及素材 建设 | |
| | 洪婉茹 | 深职院数创 学院 | 女 | 36 | 教师 | 讲师 | 游戏技术课程开 发资源建设 | |
| | 陈伟 | 湖南工艺美 术职业学院 | 女 | 35 | 专业主 任 | 讲师 | 外校建设协同 | |
| | 尹艳 | 荆州理工职 业学院 | 女 | 31 | 专业主 任 | 讲师 | 外校建设协同 | |
| 岳耀颀 | 完美世界教 育 | 男 | 44 | 高级副 总裁 | / | 校企产教资源对 接 | | |

项目建设团队的特点和优势：（2000字以内）

一、游戏艺术设计专业团队介绍

游戏艺术设计专业教学资源库建设团队拥有坚定的政治立场和崇高信念、具备良好的道德情操、有扎实学识和敬业精神；团队教师为人师表，从严治教，教学改革意识和质量意识强，具有较强信息化教学能力，能够高水平地开展课程教学改革。项目建设团队致力于游戏设计专业高素质技能人才的培养，聚焦粤港澳大湾区游戏产业的人才需求，通过校企合作，重点集合广东地区行业优势资源构建了年富力强、结构合理、优势互补的跨校资源库建设团队。为了达成游戏艺术设计专业高技能人才的培养目标，团队全员参与深职院游戏艺术设计校级专业资源库建设，上线智慧职教平台运行，具备建设高水平省级教学资源库的专业水平和实践能力。团队教师不断提高专业技能水平，具有较强的科学研究、社会服务和技术转化能力，联建团队汇集湖南、湖北艺术设计类突出兄弟院校，加持腾讯、网易、完美世界等龙头游戏企业，有力保障专业资源库的建设质量。深职院教师团队拥有省级名师1名，省级高层次人才1人，市级优秀教师2名，深圳市技术能手3名，校专业领军人才1名，丽湖教学名师培养对象1名，丽湖技能大师1名，丽湖名师1名。项目团队核心成员3次获得广东省教育教学成果奖（一等奖1次，二等奖2次），2020年获广东省职业院校技能大赛教师教学能力比赛高职组一等奖；2022年广东省职业院校技能大赛教学能力比赛一等奖；广东省教育厅艺术类教研论文一等奖。项目团队负责人具有高级职称，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，曾多次指导学生获得教育部高职艺设教指委大赛金奖，广东省数字艺术类技能大赛，一带一路金砖国家技能大赛金奖，国家级技能大赛动漫赛项奖项。具备国内水晶石数字科技有限公司和国际知名游戏企业育碧公司全职工作经历，组织开展专业教科研管理工作能力强，在本领域具有一定的专业影响力。

二、项目建设团队优势与特点如下：

1. 项目建设院校组织合理、专业性强、协作性佳。

组织联建院校湖南工艺美术职业学院、荆州理工职业学院，推动以广东为核心的华南地区职业院校资源库的共建共享，扩大专业资源库的应用面和影响力。湖南工艺美术职业学院是教育部艺术设计教指委数字艺术设计专指委单位，教师团队在传统美术和数字设计专业上，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的工作经验；荆州理工职业学院作为深职院数字艺术设计类专业合作院校，抽调核心成员，发挥个人特长，有效利用现有资源，配合团队成员之间的信任和默契，通过专委会平台+联建院校+参与企业模式共同推广教学资源库应用。项目建设团队成员集中华南地区三所院校国家精品课程负责人、省级品牌专业建设负责人，省、市、校优秀教师、中青年骨干力量等优秀师资，同时，纳入行业龙头领军企业专家、骨干技术组成的高素质建设团队，优势互补；具有中级及以上相关专业职称企业导师承担专

业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

2. 协同业内领军、知名企业,整合项目建设所需的产业资源。

项目建设依托游戏行业领军企业完美世界等头部企业的资源合作模式开展,强化资源的产业性和实用性。游戏艺术设计专业资源库建设包括游戏设计、游戏编程、游戏美术设计、游戏交互设计、游戏策划和运营等方面的专家,合作的企业管理高层、技术专家共同参与专业教学方案制定和课程建设,提供资源库建设所需的行业标准、岗位需求、任务类型,以及内训体系参考,企业专家对资源库课程标准、课程案例、实施方案等进行审核把关,派驻一线人员参与到具体的资源库课程建设事务中,引入最新的AIGC技术、企业实战案例和经典素材,充实到专业资源库中,达成“在线所学即岗位所用”的效果。

3. 依托校级资源库扎实建设基础,金课赋能资源库数字化升级。

依托深职院游戏艺术设计资源库已有建设基础,发挥金课项目成效,提升资源库数字化建设。游戏艺术设计校级资源库良好的数字建设基础良好,现有资源库拥有运行平台、课程内容、作业案例、岗位标准等主干条件,通过深职院“金课”建设项目,游戏艺术设计专业数门课程立项并验收,积累了面向AIGC的数字化、信息化新资源。项目建设团队涵盖游戏角色设计、游戏界面设计、交互体验设计等游戏专业主干课程,同时,开发团队包括了多名游戏艺术设计领域具有丰富经验和专业知识的产业兼职教师,满足资源库数字化升级,对标游戏核心岗位知识技能的整体需求。

4. 项目建设依托数字创意产业学院发挥产教研用融合优势。

游戏艺术设计作为牵头专业,组建了数字创意产业学院,组建30人校外专家库,成立了由11位包括完美世界在内知名企业专家组成的产学研用指导委员会,确保资源库建设的校企人力和智力支持。游戏艺术设计教学资源库建设团队深刻认识到产教联合是育人的关键,通过联合知名企业技术专家,深入专业教学方案、人才培养计划、课程设置等教学核心环节,以数字创意特色产业学院机制驱动,下达指标任务、规定时限,及时协调校企工作,发挥产教合力,准确把握游戏设计专业资源库建设方向,助力高素质高技能人才培养目标的实现。项目建设团队企业专家、经理、总监等涉及游戏研发、生产管理、运营推广等各个方面,掌握产业发展趋势与行业发展动态,能准确把握游戏研发设计的技术发展方向,双方共建游戏设计专业教学资源库,有力地保障了资源库突出的产业性。

3.建设基础

(包括:专业基础、资源基础和应用情况等,按序逐项填写,字数控制在5000字以内)

1、项目建设专业基础

项目建设依托深职院游戏艺术设计专业,该专业是国家骨干专业、广东省二类品牌专业、2022年金平果全国同类专业排名第二。项目建设依托粤港澳大湾区游戏产业的优势,通过校级项目化课程建设、校级游戏设计资源库、校级金课建设等多年的建设积累,多门课程具备数字化升级基础。作为牵头专业,开展游戏与动画高级文凭联合培养项目,该项目是深圳职业技术学院与香港职业训练局VTC旗下的香港教育学院IVE共同创立的联合培养课程。本课程于2022年获广东省教育厅批复立项,2023年经中华人民共和国教育部正式批准获得通过。

游戏艺术设计专业人才培养质量高,学生在腾讯、网易等知名企业高质量就业,学生就业率95%。校企合作加速产教深度融合,在人培模式改革、专业标准、课程体系、师资队伍、课程内容、教学方法、教学资源建设等方面,建立了专项的校企专业指导委员会,形成了专业教学协同机制。专业具有社会时效性、辐射性,以提高游戏设计专业人才培养质量为首要目标,对专业标准、课程实施、职业资格标准、在职培训、社会服务、素材资源建设等内容进行顶层设计,汇集游戏设计、研发、运营的优质资源,构建起兼顾专业学习、拓展提高、资源集成和资源开放的整体系统解决方案,提高在校学生和社会学习者认可度。

表一:游戏艺术设计教学资源库建设总体基础

| 关键要素 | 建设基础 |
|----------|---|
| 优质的教师队伍 | 游戏艺术设计教师拥有丰富的教学和实践经验,能为学生提供专业的指导和教学 |
| 先进的设备和软件 | 拥有现代化的计算机实验室和专业的游戏设计软件,这些都是构建游戏艺术设计专业的重要基础。 |
| 完善的课程体系 | 设有涵盖游戏艺术设计全方面的课程,如游戏美术设计、游戏角色设计、游戏动画哟偶系制作、游戏音效设计等,满足学生在不同方面的学习需求。 |
| 实践教学机制 | 注重实践教学,与多家游戏设计公司和游戏开发公司建立合作关系,为学生提供实习机会和实践项目 |
| 研究和创新环境 | 鼓励并支持学生进行游戏设计的研究和创新,设有相关的研究机构,为学生提供进行创新项目的平台 |
| 国际交流合作 | 积极与海外的游戏设计高校和机构建立合作关系,引入国际先进的游戏设计理念和技术,提升学生的国际视野 |
| 学生培养体系 | 注重学生的综合素质培养,除了专业知识,也关注学生的团队合作能力、创新思维、项目管理等技能的培养 |

明确资源库建设框架及具体任务，形成了建设标准与规范，主要包括资源的选择标准、描述标准、类型标准、职业岗位标准、课程专业标准和项目管理要求。并且，在建立专业资源库时，需要以教学课程为主导，围绕教学内容建设，形成科学、合理的资源库建设方案，并依据此方案，有针对性地制定相关课程目标，包括教学内容、教学方法、教学大纲、教学课件、实践课程。在取得一定的成果后，总结经验，再进行更深一步的内容建设。

2、项目建设课程资源基础

(1) 资源库以“研学训用”课程教学逻辑结构组课，已建成6门核心课程上线智慧职教，均已完成完整开设周期。资源库课程以专业基础-专业核心-专业拓展-专业实训逻辑，按照数字化为前提的“研学训用”结构进行组课（如表二所示）。自主学习的典型工作任务或重点技能训练模块12个；资源类型多样、布局合理，文本型演示文类和图形(图像)类和文本类资源数量占比小于48%，“研学训用”教学逻辑组课指导学生达成资源库学习成效，职业教育特色突出，提供利用率高、实用性强、创新性优的教学资源。项目资源分转化成教学资源，形成紧贴行业的真实项目案例、专业技能教程且有完整的线上教学周期，为专业教学更加贴近市场需求奠定基础。资源库的建设资源质量高，强化利用率，注重其应用性，已被组课应用的资源占比68%；资源库信息涵盖了教学设计、教学实施、过程记录、教学评价、自主学习、测评考试等功能完备，并提供实用性强、创新性强的教学资源，实现资源有效为教学、科研、培训等服务。

表二：游戏艺术设计专业省级教学资源库研学用训逻辑结构

| 知识结构范围 | 资源库建设知识结构 |
|--------------|---|
| 工具性知识 | 外语、文献检索、计算机基础、应用文写作等。 |
| 人文、社会与自然科学知识 | 文学、哲学、法律、思想道德、职业道德、心理健康、艺术、科学等。 |
| 专业基础知识（研） | AIGC 概论、动态构成基础、创意构想视觉表现、游戏美术基础游戏创意设计基础、三维游戏美术设计基础、游戏分析与测评 |
| 专业核心知识（学） | 游戏开发入门、游戏创意视频设计、游戏界面设计、数字雕塑、游戏角色道具设计、游戏图标设计、游戏角色动作设计、互动娱乐体验设计、游戏系统策划、游戏引擎应用、实时游戏电影制作 |
| 专业拓展知识（训） | 游戏原画设计技法、三维游戏骨骼绑定、三维游戏材质汇编设计、2D 游戏角色动作设计、游戏程序设计基础(游戏叙事、Unreal Engine、Unity3D 游戏引擎基础、游戏关卡设计等 |

| | |
|----------------|--|
| 专业实训类课程 (用) | 游戏二维美术综合实训、游戏三维美术综合实训、游戏创意综合实践实训、1+X 职业等级考试、毕业岗位实习 (毕业作品) |
|----------------|--|

(2) 精品课程信息化建设经验丰富。通过校级资源库建设，团队教师在资源库课程建设方面经验丰富。有着优质的精品课程的教学内容：课程大纲、教学计划、教学视频、习题及答案等，为学生提供在线答疑、学习指导、学习资源下载等一系列服务。游戏艺术设计专业资源库建设团队具有 1 门省级精品资源共享课，已立项 11 门校级“金课”，可用于自主学习的典型工作任务或重点技能训练模块 11 个；其中《游戏地图美术设计》、《游戏原型开发实践》、《游戏角色与道具设计》、《游戏界面设计》已项目化课程立项，游戏艺术设计专业精品课程内容实时更新、有着专门的用户管理；兼有强大的网站技术支持、网站稳定，包括服务器、网站设计和开发技术、网站安全技术网站维护等服务。

(3) 游戏艺术设计专业与中国青年出版社签订工作手册式系列教材出版协议。丰富的校企案例、先进的技术、完善的学习平台，如：2021 年第一批立项建设金课《游戏角色道具设计》、《游戏界面设计》、《互动娱乐体验设计》、《游戏地图美术设计》；2022 年第二批立项建设金课《游戏图标设计》、《三维游戏动画设计》、《2D 游戏角色动作设计》；2023 年第三批立项建设金课《游戏美术基础》、《游戏程序设计基础》、《游戏策划专题实践》。现有的“金课”的建设将定期进行教学评估，分析教学效果，不断改进教学方法和内容，提升课程质量，通过行业专家评价机制进行建设诊断与反馈，及时分析学生学习情况，调整课程内容。团队成员已编写出版完成 9 部相关专业教材，4 部教材被入选国家规划教材或精品教材，如：高等教学出版社 2021 年出版《界面设计初级》界面设计 1+X 证书制度系列教材及《界面设计中级》界面设计 1+X 证书制度系列教材；高等教学出版社 2022 年出版《游戏美术设计》（初级）1+X 职业技能等级证书配套系列教材及《游戏美术设计》（中级）1+X 职业技能等级证书配套系列教材；中国美术学院出版社 2020 年出版《虚拟现实应用设计》高等院校艺术设计专业精品系列丛书。团队负责人主持国家职教《影视动画专业国家教学资源库》动画角色设计课程建设，配套教材《动画角色设计》，入选十四五国家规划教材。2023 年与中国青年出版社开发游戏专业系列教材 8 门，教材附带的大量案例资料成为专业教学资源。

(4) 专业素材库初具规模。依托示范校辐射专业资源库建设，建立游戏艺术涉及教学资源资料积累超过 320GB 的图库、案例、贴图素材、设计资源等内容；文本型演示文稿类和图形和文本资源类型多样、布局合理，其中包括游戏艺术设计专业系列教材《游戏角色与道具设计》、《2D 游戏角色动作设计》、《游戏界面设计》、《美术设计基础课程》、《创意构想视觉表现》、《游戏建模与纹理设计》的案例的视频、模板；以及游戏艺术设计工具，包括游戏动画素材、游戏动画的示例和模板、游戏角色动画、游戏特效动画、游戏动画制作工具等教程

和技巧的数字化资源。

(5) 汇聚华南地区同类专业的优质资源。数创学院作为教育部职业院校艺术设计教指委数字媒体与动漫分委员会主任单位，汇聚了全国高职各届优秀毕业生数字媒体大赛作品资源；学院聘请了全国范围内的游戏艺术设计领域的优秀教师和实践者，其专业知识和丰富经验为深职院的学生提供了宝贵的学习资源；并与优质的游戏设计公司 and 游戏开发公司建立了合作关系，为学生提供实习机会和就业信息引进了全国优秀课程体系和教学模式，通过与其他学校的交流和合作，提高自身的教学质量，配套有着最新的游戏设计软件和开发工具，以及最新的游戏设计理念和技术，为学生提供最前沿的技术学习资源。

3. 项目建设应用情况

(1) 校校、校企共建共享，学生培养成效显著。

共享资源：项目已有教学资源库注册用户 9721 人，相关专业的在籍教师 and 在校学生须实名注册，并已将资源库应用于教学、培训和继续教育等方面。在资源库建设上，采取校校、校企合作共建模式，企业专家、技术人员承担课程专业教学、辅助资源的设计与开发制作，深度参与专业资源库建设（如表三所示）。资源库平台建设整合校校、校企资源，充分保障资源的时效性和紧跟行业性。利用共建的资源平台有效的整合校外的教育资源，形成对接专业教学的长效机制，校企双方联合制定课程体系，进行课程建设；面向行业发展及岗位人才需求，不断对实践教学基地的教学内容和教学方式进行创新，同时依托实践基地教学实训情况，对专业人才培养方案及课程体系进行优化迭代。

表三：游戏艺术设计专业教学资源库门户网站栏目一览表

| 首页调用 | 快速按钮 | 一级栏目 | 二级栏目 | 表现形式 | 备注 |
|------|------|------|----------|------|------|
| √ | | 专业园地 | 专业介绍 | 内容页面 | |
| | | | 专业人才培养方案 | 内容页面 | |
| | | | 专业标准 | 内容页面 | |
| | | | 技术技能标准 | 内容页面 | |
| | | | 办学条件 | 内容页面 | |
| √ | √ | 课程中心 | 专业基础课程 | 标题列表 | |
| | √ | | 专业核心课程 | 标题列表 | |
| | √ | | 专业拓展课程 | 标题列表 | |
| √ | | 微课中心 | | 视频列表 | 最热微课 |
| | | 技能竞赛 | | 标题列表 | |
| √ | | 素材中心 | | 系统自带 | 最热素材 |

| | | | | | |
|------|--|------|-------------|------|--|
| | | 实践基地 | | 标题列表 | |
| | | 学生作品 | | 图片列表 | |
| | | 职业能力 | | 内容页面 | |
| | | 职业认证 | 1+X 游戏美术设计 | 初中高级 | |
| | | | Unity 认证工程师 | 标题列表 | |
| 统计信息 | | | | | |
| 问卷调查 | | | | | |
| 建设团队 | | | | | |
| 业界咨询 | | | | | |
| 招聘信息 | | | | | |

项目建设与校校、校企共享教学数字化资源和实践资源，包括教学课程、项目案例、实训平台等，发挥学校的资金优势和教学优势，充分利用校校、校企携手合作的技术优势和市场优势，形成双方优势互补、资源共享，创造一种双方共赢的合作模式。资源库建设探索职业教育的良性发展，分布合理，提高了人才培养的质量，项目建设主要应用于教学、培训和继续教育等方面，并把企业的工作岗位实践延伸到学校的课堂教学。

合作研究：校校、校企联合进行研究和推广；游戏艺术设计专业教学资源库与湖南工艺美术职业学院、荆州理工职业学院等兄弟院校和完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司、腾讯科技（深圳）有限公司、网易公司等龙头企业合作建设。包括共同修订人才培养方案、开发新的教学方法、调整教学内容、培训创业孵化实训基地等。从岗位需求出发，制定切实可行的人才培养方案，建立完善的课程体系标准，整合现有的教学资源，设计新的教学内容，让教学资源内容来源于企业，服务于企业。

实习实训：企业为学校提供实习实训的机会，让学生在真实工作环境中学习和实践，真实的企业环境熏陶。专业实践环境按企业真实工作环境进行建设，包括实训教室、实训平台工位、实训操作设备、工作制度的制定等，可以完成企业实训、企业实习、毕业设计等教学环节。通过真实项目体验真实工作情境，从而培养了学生团队合作意识和承受工作压力的能力，为走上工作岗位奠定基础。

专业指导：增加校外导师、企业教师授课的内容。实训内容取自企业的真实案例，由企业选派的教师全程指导在模式的企业环境中，使学生尽快进入实战状态，达到积累实际工作经验，加强对职业素质及创新能力的培养。专业教学资源库实现共建校和企开放共同管理，共同规范专业教学的标准，共同提高专业教学水平，优化教学制度，使资源库为学生、学校、企业带来一定的现实利益。吸收企业一线先进的技术案例以丰富教学资源，在提高自身应用价值的同时实现

资源的及时更新。消除资源孤岛，实现资源系统的交互和数据流通；真正实现校企间的资源共建共享、互惠互利、协同发展，从而扩大资源建设的规模，提高资源建设的速度和质量。近五年，学生参加全国大赛获得4项金奖、3项银奖2项铜奖等奖项。在专业技能大赛中，获得广东省第一，全国技能大赛第二名的好成绩；学生就业率95%以上，学生具备较强实践能力、创新能力和团队合作能力，毕业生受到游戏动漫企业的欢迎。

(2) 专业校内实训条件与教学实践资源丰富，为资源库建设提供有力支撑。

在校内建设有一流的虚拟仿真设备，集教学、科研、培训、对外技术服务等功能一体的实训中心，建成了具备综合、全流程、可协同等特征，以项目为驱动的高水平数字内容综合实训基地，包括游戏设计工作室、交互设计工作室、数字创意产业研究所、动画设计工作室、角色设计工作室等；在市发改委支持下，学院拥有市区两级数字创意公共服务平台，引进一批涵盖游戏设计开发的实训设备及配套软件，聚集了丰富的企业资源，形成了一个开发、有效、共赢的实用性平台。同时，在校外与中国游戏中心、完美世界、腾讯天美等18家国内行业领先企业，签订了校企共建校外实训基地，提供行业发展的信息，指导学生进行职业规划。

校内实训基地：游戏艺术设计专业设有1+X游戏美术设计职业技能考点，已获得2020、2022年优秀考点。专业建立具有虚拟仿真先进设备、软硬配套、智慧化程度高的校内实训基地，完善实践教学管理制度，能够满足教学计划的安排，实践教学经费有保障，行业、企业参与实践教学条件建设。根据本专业实践教学的需要，校内实训基地以本专业职业岗位要求为基础，参照本专业主要课程设置游戏视觉艺术设计实训室、游戏交互设计实训室等实训室。

游戏视觉艺术设计实训室：游戏艺术设计拥有粤港澳职教园区专用实训场地。游戏视觉艺术设计实训室应配备高性能三维图形工作站、面部捕捉系统、惯性动作捕捉系统、面部建模成型系统、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi环境、千兆以上域网、教学专用存储服务器，以及3dsMax 2022教育版、spineSubstance Painter、Photoshop等专业软件和屏广软件。

职教园区游戏交互设计实训室：游戏交互设计实训室配备高性能二维图形工作站、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi环境。千兆以上局域网、教学专用存储服务器，以及Unity、Unreal Engine、3dsMax 2022教育版等专业软件。

(3) 校外实训基地：专业已建成深圳腾讯天美、中青宝、中手游、完美世界教育、创梦天地、迷你创想等知名游戏企业稳定的校外实训基地。校企双方共同成立校外实践基地专项管理小组，制定和实施校外实践教学方案，协同推动校外实践教学模式改革，共同组成实践教学指导队伍，明确工作职责，规范实践流程，在学生选拔、上岗培训、任务分发、实操指导、实习考核等各个流程中落实到位教学指导，确保实践教学质量；双方合作开展游戏艺术设计专业课程游戏创意综

合实践实训、游戏二维、三维美术专题实践、游戏策划专题实践、实习、毕设指导等等相关实训活动，实训管理机制及实施规章制度齐全。

校外岗位实习基地：本专业与腾讯天美电竞、完美世界教育、创梦天地等8个企业共建稳定的校外实习基地。校企合作，以天美电竞深圳制作中心主营业务为基础，以天美电竞（深圳）制作中心为核心的电竞直转播设备为载体，创建基础广泛、特色鲜明的产教融合模式，瞄准全球电竞产业发展、建设大湾区电竞生态圈和深圳全球电竞之都的经济社会发展需求，双方签署战略合作协议，联合建设“深圳职业技术学院电竞人才培养基地”和“天美电竞产学研实训中心”。资源库的建设也注重服务学生和企业。为学生提供的就业动态信息、政策、指导和职业规划等内容，不仅能够帮助他们提前了解就业市场，规划职业生涯，还能够帮助他们了解自身兴趣和优势，进行个性化的能力开发和素质提升。对企业而言，资源库也为他们提供了寻找和选拔人才的有效途径。校外岗位实习基地能涵盖游戏策划、游戏美术设计、游戏动作设计、游戏运营等相关实习岗位，游戏策划、游戏开发、游戏宣发、游戏运营等当前产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

4.建设目标和思路

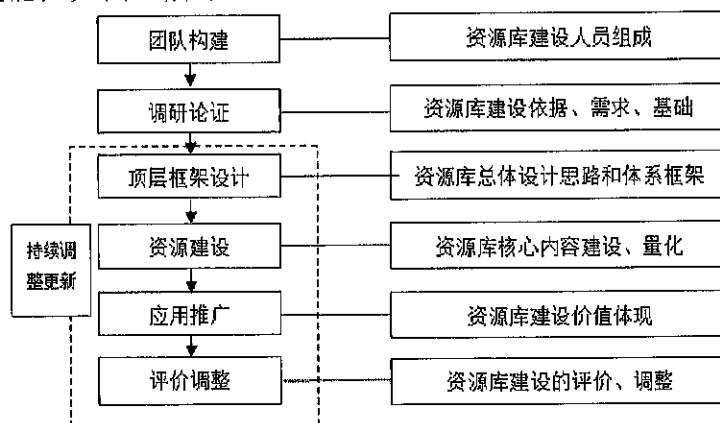
1.建设目标

坚持“需求牵引、应用为王、服务至上”原则，游戏设计专业资源库建设以产业岗位能力为原点，目标重点围绕“线上能学，线下辅教”的应用定位。通过科学系统的设计、先进的技术支持、开放共建的模式、强化共享应用的功能、持续更新等方式，加持行业龙头企业，建成具有高职教育特色的教学资源库，配套出版游戏艺术设计专业新形态系列教材，服务全国高职同类专业师生和社会学习者。游戏艺术设计专业教学资源库以涵盖宽、内容实、质量优，满足职业院校游戏设计专业教师教学需求、满足职业院校游戏艺术设计专业和专业群学生的学习和提高需要，全面带动创新教育教学理念，改革教学模式，提增游戏艺术设计专业人才培养质量与服务行企的社会服务功能，充分发挥资源库服务学习型社会建设作用，为游戏开发设计领域行企人员继续教育、知识更新，以及其他社会学习者自主学习提供专业化和优质的服务。

2.建设思路

围绕深化广东省品牌专业建设，进一步达成高职游戏艺术设计专业人才培养质量提升为目标，遵循“一体化设计、结构化课程、颗粒化资源”的教学资源组织构建逻辑，在充分的宏观产业调研分析的基础上，细分行业人才需求与岗位的能力要求，系统化、结构化地梳理专业人才培养方案。围绕专业核心课程开发建设为重点、系统开发层层推进，建设整合专业教学资源，以校校、校企合作共建、资源共享模式，全力建成基于网络运行、共享开放式、共性个性兼顾的数字化专业教学资源库。

教学资源库建成后，形成多校共享、运营机制、实现教学资源库建设的可持续发展。明确功能定位与应用用户需求，教学资源系统合理归纳分类，强化专业资源库的整体建设，围绕岗位核心能力与任务关键技能，兼顾学习者的使用体验和反馈，形成一批高质量的、有内在逻辑关联的教学资源素材，构建以学习者为中心建立的一站式学习平台。资源库的建设工作也是一个滚动发展，不断迭代充实的动态过程，在校企共同制定专业教学标准的基础上，结合高职教育教学的实际需要，优先以专业核心课程教学资源为开发重点，逐步丰富拓展课程，保持资源库知识技能的覆盖范围与长期效能，如图一所示：



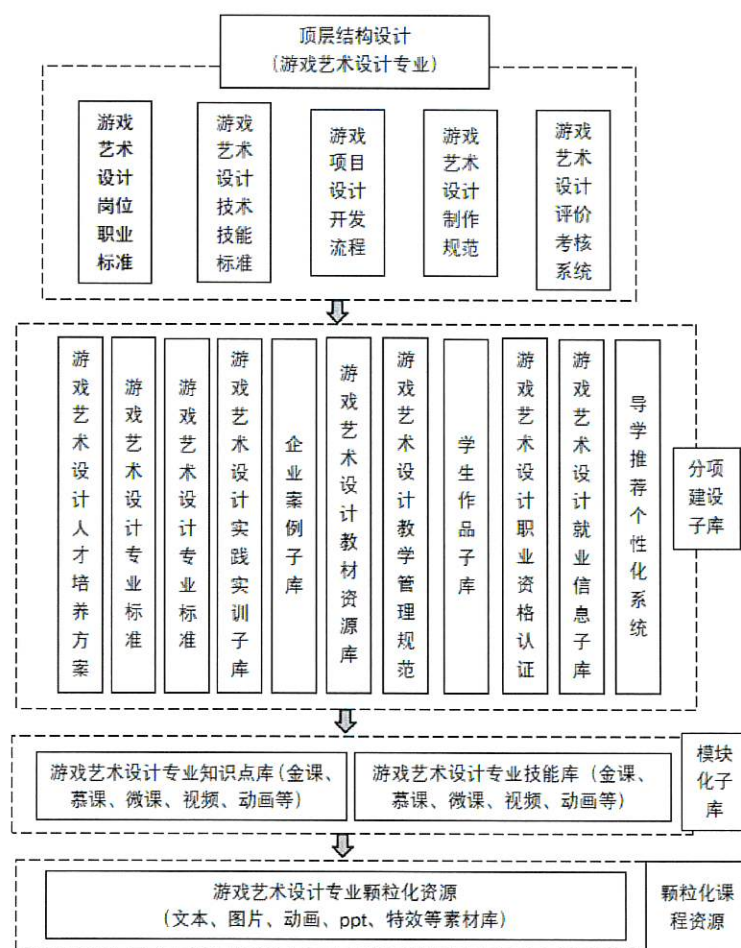
图一 教学资源库建设路径

5.建设内容

(如涉及的专业领域与已立项资源库存在交叉,须说明建设内容与已有资源库内容的区别与互补关系,字数控制在2000字以内)

1、教学资源库建设内容全面升级

参照深圳职业技术学院教学资源库建设总体规划和相关要求,兼容高职、中职资源库需求,结合AI在游戏艺术设计领域的影响,创新面向产业前沿发展趋势、数字化思维、AIGC技术场景应用,全面更新现有资源库基础,打造具有本行业新知识、新技术、新工艺的资源库课程,达到全省乃至全国一流资源库水平。参照高职人才培养规律,游戏设计教学资源库的顶层设计将紧密与行企相联系,结合当前产业发展趋势分析游戏设计相关人才的具体需求,以学生需求为导向、结合专业特点和数字化差异(侧重),分析行业内龙头领军企业对岗位群的知识技能具体要求,在已有游戏设计专业人才培养目标基础上进行修订,形成更为完善的结构化教学资源系统。教学资源对标岗位能力需求构建知识点和技能点,重构现有专业人才培养方案,统筹教学资源建设、平台设计,以及共建共享机制的构建。资源库建设依照分项子库的课程脉络的关联构建,可以形成“相应的模块化子库、颗粒化课程资源”的课程资源层级结构设计逻辑框架(如图二所示)。



图二 课程资源层级组织逻辑框架图

2、分项建设结构化子库

(1) 专业园地。校校、校企共建人才培养标准规格；依托粤港澳大湾区游戏行业优势量，紧贴行企岗位需求，深入开展产教融合协同育人活动；以专业+、复合育人强化专业能力，强化创意设计能力与文化素质教育、融入思想政治教育与创新创业教育；继续深入构建创意设计与文化素养贯穿的游戏设计与制作复合式专业人才培养方案（含教学计划、教学大纲、专业教学标准、主干课程教学标准等）。专业人才培养方案与企业合作制定，形成科学性、实用性、合理性、产业性的人才培养方案标准。

(2) 课程中心。游戏设计专业课程子库是资源库的核心内容。建设覆盖：专业核心课程、专业主干课程、专业特色课程，专业基础课程。根据人才需求与专业培养方案，制定课程标准、内容目标、实施建议等教学指导性文件，形成规范系统的专业课程标准库。将专业核心课程建设成不同层次和形式的网络资源课程，形成具有一定规模的课程子库。

(3) 微课中心。将本专业使用的独立模块教学视频，整理归纳为短小精干的微课，打造专向性强、操作性活、更新性快的微课资源以及与企业共建的技能资源，提供相关详细的分类、注明、列表，为教学辅学和课后实践提供保障资源。

(4) 学生作品。将历年来专业课程的课堂作品、课外作品、社团作品、毕业设计作品进行归纳整理，形成学生作品子库，为学生的学习提供参考范本，并且积极通过渠道引进相关同类院校、培训机构的作品进行资源补充，比对专业学生学习成果。

(5) 实践实训。充分发挥企业共建优势，将合作企业的项目的生产规范、制作标准、质量规格等内容充实到企业实践实训案例子库中，让学生通过平台能够尽早的了解相关产业标准，行业依据、满足线上线下混合学习的需要，并提供学生产品验收的指标参照。

(6) 技能竞赛。系统整理归纳游戏类主要技能型比赛，结合竞赛标准，深入研究并形成一系列竞赛组织、训练、案例等文件，包括竞赛实施标准建议、训练评价、竞赛作品规范等，形成系统化技能竞赛文件子库，为技能竞赛提供系统的资源。

(7) 职业能力。将职业资格认证标准与本专业毕业生就业岗位能力结合，提供既满足游戏艺术设计专业能力要求有符合本专业职业资格认证标准的教学资源，促进“双证制”实施，主要建设内容包括职业资格认证指南、样题库、范例库等。

(8) 招聘信息。把历届专业毕业生信息，就业跟踪情况汇集成相应子库，并整编历年企业人才岗位需求信息也纳入到资源库中，及时发布就业供需信息，对就业政策、就业导向、职业规划等方面对学生提供资源支持。

3、项目建设颗粒化教学资源

(1) 项目教学资源颗粒化建设方法的优势

科学性和有效性：将专业课程资源通过金课建设，转化成精准小颗粒组织管理。每个小颗粒课程资源可以专注于一个特定的主题或概念，使其更具针对性和科学性。这样可以确保每个学习单元都具有明确的目标和内容，使学习过程更加高效和有效。

方便检索和查找：小颗粒课程资源的颗粒化存储使得对特定知识点的检索和查找更加方便。学生可以根据自己的需求，快速找到所需的学习单元，而不需要整个资源库的浏览，节省时间和精力，提高学习效率，达成学习效果。

有利于组课和定制学习：小颗粒课程资源的颗粒化存储也为组织和定制学习提供了便利。教师或学生可以根据需要选择和组合适当的学习单元，形成个性化的学习路径或课程。这种定制学习可以更好地满足不同学习者的需求和兴趣，提高学习的吸引力和效果。

(2) 项目教学资源颗粒化建设实施

专业课程资源应包括素材、积件、模块和课程等不同类型的资源。颗粒化的资源素材是最基础的包括以知识点、技能点为单位，多个内在关联的素材组合形成的资源；模块是以学习单元、工作任务等项目为单位，多个知识点、技能点组合形成的资源；游戏艺术设计资源库提供的结构化课程体系涵盖专业的全部专业核心课。其中包括《游戏角色与道具设计》将游戏角色与道具设计拆分成小颗粒的学习单元，例如角色造型设计、道具贴图设计、动画设计等，每个学习单元可以涵盖特定的设计原则、技巧和工具使用；《Unity3D 游戏设计基础》将 Unity3D 游戏设计基础的内容拆分成场景搭建、脚本编程、物理模拟等，每个学习单元可以包含特定的技术和实践，方便学习者逐步掌握和应用 Unity3D 引擎的功能；《2D 游戏角色动作设计》将 2D 游戏角色动作设计划分为不角色动画制作、动作编辑、动画状态机设计等，每个学习单元可以探讨特定的动作设计原则和技术；《游戏界面设计》将游戏界面设计拆解为用户界面设计、交互设计、可用性测试等，每个学习单元可以包含特定的设计原则和技术，方便学习者深入理解和应用等。

以上课程应包含完整的教学内容和教学活动，包括教学设计、教学实施、教学过程记录、教学评价等环节，支持线上教学或线上线下混合教学；在教学资源库建设过程中，使用信息化技术优势，发挥数字化潜能。借助深职院大湾区职教园校企双师培养基地虚拟现实开发专门人员和设备，开发虚拟仿真工作情境，解决学习媒体的情景化及自然交互性的要求；通过虚拟仿真技术的手段让学生作为模拟场景中的角色被赋予一定任务，在任务驱动下完成学习任务并成为学习的主角，老师则从传统的教育主角转化为辅助角色，运用虚拟仿真技术提升教学质量，创新教学与实训模式。教学资源颗粒化存储课程不同方面的内容，能够提供更具有针对性的学习资源，方便师生和其他用户根据自身需求选择和学习特定领域的知识和技术。同时，这也便于资源的检索和组织，提高学习效率和学习成果。教学资源颗粒化存储课程不同方面的内容，能够提供更具有针对性的学习资源，方便学生和其他用户根据自身需求选择和学习，也方便教师根据专项领域知识和技术升级进行资源更新，便于资源的有效检索和重新组织，兼顾资源库服务社会的即时性和长期性的要求。

6.建设计划

(字数控制在 2000 字以内, 参建单位和所承担的任务以表格形式呈现)

项目规划建设期限 2 年, 为 2023 年 1 月-2024 年 12 月。整个项目从项目设计至项目验收分 4 个阶段完成。第一阶段为资源库资源规划与顶层设计阶段; 第二阶段为资源库平台建设与内容资源建设; 第三阶段为资源库运行、测试、修正阶段; 第四阶段为运行调整、验收、持续更新、推广应用、总结提升阶段。每个阶段的建设规划如表四所示:

表四: 游戏艺术设计专业教学资源库建设规划

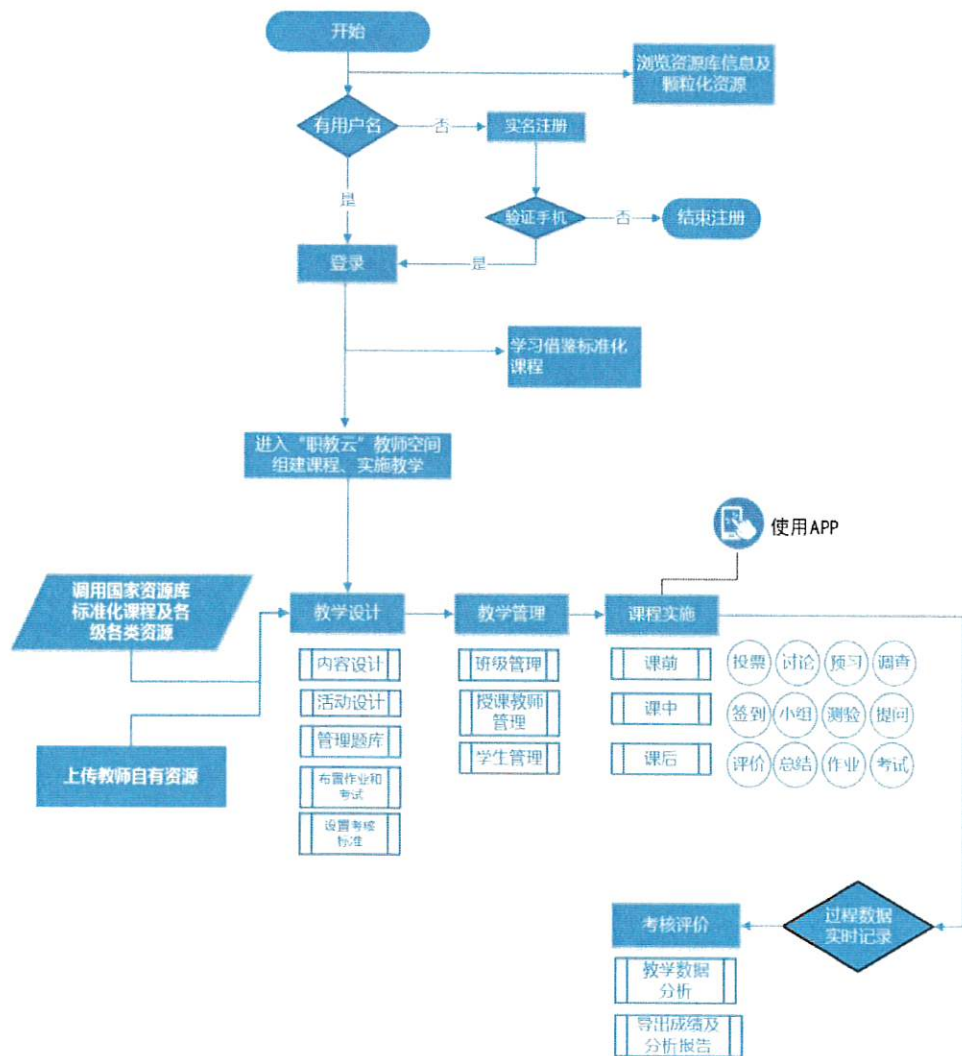
| 序号 | 建设阶段 | 时期 | 主要建设任务 |
|----|--------------------------|-------------------------|---|
| 1 | 规划与顶层设计阶段 | 2023 年 1 月至 2023 年 9 月 | 组建游戏艺术设计专业资源库研发团队, 依据学校专业教学资源库建设相关文件精神, 结合游戏行业的最新发展趋势, 通过科学系统的调研, 研发游戏艺术设计专业人才培养方案, 构建新的专业课程框架, 资源库顶层设计方案, 制订建设标准, 用以指导游戏艺术设计专业教学资源库建设。组织建设者培训, 编制使用指导说明书。 |
| 2 | 资源库平台功能与内容建设阶段(全面资源建设阶段) | 2023 年 9 月至 2023 年 12 月 | 按照资源整体的顶层设计下, 通调研论证, 明确资源库用户人群需求。完成资源库平台架构与功能建设, 并按照网络自主学习为主线, 联合共建院校和企业, 以 10 门课程为主体内容, 以视频库、案例库、动画库、图片库位配套内容, 与完美、腾讯、中游、固有色等资源库共建企业, 以分工合作的形式, 共同开展资源库建设。 |
| 3 | 资源库运行、共享、调试阶段 | 2023 年 12 月至 2024 年 6 月 | 在资源库的集中建设完成后, 开展资源的试运行, 组织本专业全体师生注册使用建设成果, 尝试教学模式创新, 实现教学多种教学形态和形式, 在运行中收集用户反馈信息, 完善改进资源库。 |
| 4 | 资源库运用管理与维护更新持续发展阶段 | 2024 年 6 月至 2024 年 12 月 | 为保证专业教学资源库的可持续发展, 按照共建共享、边建边用、层层推进的原则, 建立资源库平台运行管理和更新维护机制, 确保教学资源持续更新满足教学需求和技术发展需求。保证每年新增和更新的资源比例不低于原有总量的 10%。 |

7. 运行平台功能与技术要求说明

| | | | |
|-----------------|-------------------------------|----------------|--------------|
| 运行平台网络地址 | http://www.icve.com.cn/szyxsj | | |
| 运行平台教师账号和密码 | 账号：szyxsj | 密码：Szptgame419 | |
| 运行平台学生账号和密码 | 账号：zhanghc_icve4 | 密码：szy2021!@ | |
| 运行平台开发单位名称 | 高等教育出版社有限公司 | 法人代表姓名 | 苏雨恒 |
| 运行平台开发单位技术负责人姓名 | 沈洁 | 联系电话 | 010-58556550 |

运行平台使用流程简介（要求提供运行平台（教师、学生）角色业务功能流程图，含流程图和文字说明）：

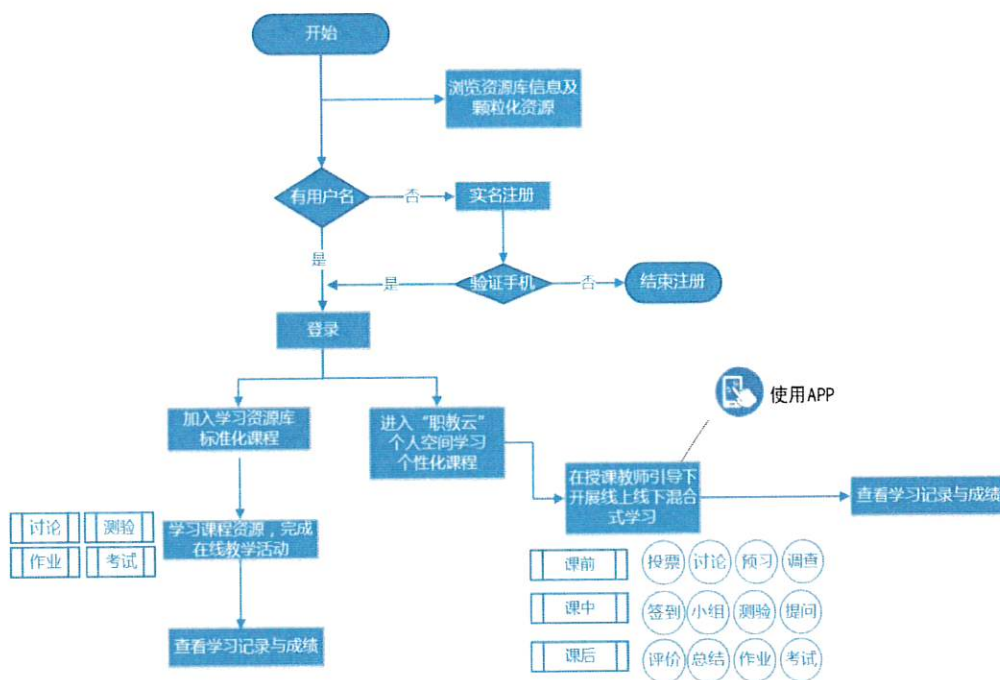
1. 教师角色业务功能流程图：



文字说明:

1. 教师实名注册后进入专业资源库首页后, 可浏览智慧职教中的所有资源和课程, 也可进入职教云系统建设个性化课程;
2. 平台提供从备课、建课、课程实施全流程支持;
3. 课程建设支持资源库课程的复用, 也支持国家资源库素材, 题库的调用, 教师也可管理并使用自有资源;
4. 支持课程边建边用;
5. 教师编辑课程可添加资源和活动, 布置作业和考试, 设定课程加入方式以及课程考核标准;
6. 提供丰富的班级管理功能, 实现分班教学;
7. 课堂实施实现课前、课中、课后全过程支持, 支持签到, 讨论, 在线测试等丰富的教师活动;
8. 提供手机客户端, 支持教师开屏丰富多样的互动教学;
9. 平台记录学生的学习行为, 教师可随时查看学生学习情况的统计信息及学生成绩。

2. 学生角色业务功能流程图:



文字说明:

1. 学生可在不登录的状态下观看资源库素材, 课程需实名注册并登录后学习;
2. 用户登录后可用赠送的积分下载作者授权下载的素材资源;
3. 学生可在智慧职教平台中查看所有资源库的课程, 也可在职教云中查看自己校内课程;
4. 学生在课程中可完成课程内容的学习 完成作业、参与讨论、参加考试;
5. 手机端提供丰富的交互功能, 即可帮助学生随时随地实现学习, 也可支持各类教学互动;
6. 平台实时记录学生的所有学习行为, 学生可以清楚了解自己的学习进度、活动参与度和成绩。

运行平台性能测试报告（按照《职业教育专业教学资源库运行平台技术要求》规定的性能基本要求，提供性能测试报告，包括测试环境说明、性能测试结果等）：

资源库运行平台须符合《职业教育专业教学资源库运行平台技术要求》，主动配合建设工作、运行监测和使用评价，优化用户体验，支持主流搜索引擎对资源的检索、向用户提供免费服务，不对库内资源设置使用权限和用于商业目的，并根据用户需求不断完善。

报告编号：11019343131-17007-22-0010-01

【2021版】

等级测评结论

| 测评结论和综合得分 | | | |
|-----------|---|--|------------------------------|
| 被测对象名称 | “智慧职教”网站 | 安全保护等级 | 第三级（S3A2） |
| 扩展要求 | <input checked="" type="checkbox"/> 云计算 | <input checked="" type="checkbox"/> 移动互联 | <input type="checkbox"/> 物联网 |
| 应用情况 | <input type="checkbox"/> 工业控制系统 | <input type="checkbox"/> 大数据 | |
| 被测对象描述 | <p>“智慧职教”系统（icve.com.cn）于2014年开始建设，由高等教育出版社有限公司在线职业教育发展中心负责运行和维护，高等教育出版社有限公司是该信息系统的唯一安全责任单位。</p> <p>“智慧职教”系统主要面向全国的高校师生及网站用户，该信息系统是一套独立的信息系统，主要为全国用户提供线上支持和服务，包含资源共享，在线教学，教学跟踪等功能。该信息系统承担相对独立的业务。</p> | | |
| 安全状况描述 | <p>本次测评共发现安全问题40个，其中高风险问题0个，中风险问题25个，低风险问题15个；选取的测评指标总数为274个，不适用指标为78个，测评指标符合率为79.59%，测评指标部分符合率为15.82%，测评指标不符合率为4.59%；本次测评的综合得分为80.06分，测评结论为良。</p> <p>本报告共411页。</p> | | |
| 等级测评结论 | 良 | 综合得分 | 80.06分 |

运行平台安全评估报告（按照《职业教育专业教学资源库运行平台技术要求》规定的安

全基本要求，提供定级材料或安全评估报告）：

| | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| 信息系统安全等级保护 备案证明 | 依据《信息安全等级保护管理办法》的有 |
| | 关规定， <u>高等教育出版社有限公司</u> 单位 |
| | 的： |
| | 第 <u>3</u> 级 “智慧职教” 网站 _____ 系统 |
| | 予以备案。 |
| 证书编号： <u>11019343131-17007</u> | |
| 仅供资源库申报使用。 | |
| 中华人民共和国公安部监制 | 备案公安机关公章 2017年01月20日 |

运行平台技术要求的产品著作权证明（另提供加盖申请单位公章的运行平台著作权证书复印件）：

| | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 中华人民共和国国家版权局 计算机软件著作权登记证书 | |
| 证书号： 软著登字第132017-4 | |
| 软件名称： | 职业教育数字化学习中心系统 （简称：智慧职教） V1.0 |
| 著作权人： | 高等教育出版社有限公司 |
| 开发完成日期： | 2015年01月30日 |
| 首次发表日期： | 2015年02月01日 |
| 权利取得方式： | 原始取得 |
| 权利范围： | 全部权利 |
| 登记号： | 2016SR134200 |
| 根据《计算机软件保护条例》和《计算机软件著作权登记办法》的 | |
| 规定，经中国版权保护中心审核，对以上事项予以登记。 | |
| No. _____ | |
| 仅供资源库申报使用。 | |
| 计算机软件著作权 登记专用章 2016年06月07日 | |

8.经费保障

经费使用严格依照学校相关的财务制度，经费全部用于资源各项建设任务，保证资源库建设质量。资源库建设经费投入坚持统筹兼顾，保证重点的原则，优先安排资源库建设经费，在财务预算安排上要体现资源库建设工作的中心地位。财务集中核算，分级管理。学校财务资产管理处在主管(分管)校长的领导下，计划统筹各项教学经费资金并进行会计核算；教学主管校长和部门、各二级学院应根据学校教学工作需要，严格管理统筹安排、合理使用各项教学经费。资源库建设经费实行部门预算管理制度，教学主管部门和各二级学院在接到学校核拨的经费指标后，要结合教学工作实际，制定详细的经费支出预算，上报学校审批后执行；学校财务部门严格按照各单位年初部门预算安排控制各项教学经费支出，严禁资源库建设经费被挤占或挪用。资源库建设经费的使用监督。

按照学校财务管理工作要求，为加强各部门财务工作的民主管理，各二级学院年度财务预算须经过领导班子集体讨论决定；同时各部门应成立财经工作监督小组，对本单位的财经工作实施监督和检查。制度监督。为确保资源库建设经费足额投入到教学工作中，学校应加大资源库建设经费使用的监督力度，逐步建立和完善监督制度，保证分配到各教学单位的教学经费能够足额、充分、高效地使用。财务监督。财务部门对每笔教学经费支出认真审核、严格把关，坚决杜绝不合法、不合理的支出；要加强会计核算监督水平，严格按照部门预算安排各项开支，保证资源库建设经费足额投入。审计监督。审计部门应完善学校的资源库建设经费投入和使用监督检查制度，每年应定期对各教学单位教学经费的投入、使用情况进行专项检查，并公布检查结果。

| 类别 | 金额(万元) | 备注(计算依据与说明) |
|--------------------|--------|-----------------|
| 图书资料费 | 1.5 | 相关书本资料购置开支 |
| 调研差旅费 | 5 | 项目所需调研工作支出 |
| 计算机机时费及其辅助设备购置和使用费 | 8.5 | 项目涉及的辅助设备购置与使用费 |
| 购置文具费 | 0.5 | 项目所需文具购置 |
| 小型会议费 | 2 | 资源库建设、评审等会议 |
| 印刷费 | 2 | 纸质类材料印刷 |
| 复印费 | | |
| 劳务费 | 4.5 | 劳务费不超项目 15% |
| 间接经费 | 6 | 间接经费不超项目 20% |
| 其他 | | |
| 合计 | 30 | |
| 与项目有关的其他经费来源 | 其他经费资助 | |
| | 其他经费合计 | |

9. 申请单位承诺

资源库第一主持单位（盖章）



资源库联合主持单位（盖章）



资源库联合主持单位（盖章）

