

#### 4.1.6 “订单”人才培养

##### “订单”培养人数和占比

- (1) 校企合作协议
- (2) 企业投入建设虚拟现实工作室
- (3) 校企共建创新创业孵化平台
- (4) 校企产学研合作开发协议
- (5) 学生参与企业真实项目案例
- (6) 企业教师为学生培训

##### “订单”培养人数和占比

2016年，我院吸引广州秋田信息科技有限公司进驻校内，协同制定数字媒体应用技术“虚拟现实”专业方向的人才培养方案。企业投资50万为该专业学生建设专用的工作室，工作室里的学生充分利用校内实践教学基地，对所有专业课程、实训训练、项目教学都在工作室和实践基地里实施，营造企业式工作学习一体的环境。

另外，与企业密切联合，多个专业课程聘请企业导师，实行项目式教学，真正做到“校企双制、工学一体”。所有学生都至少参与过一个企业真实项目。共同培养了2016级和2017级数字媒体应用技术“虚拟现实”专业两届学生，共63人，占在校生人数19%。

## (1) 校企合作协议

### 秋田科技校企合作方案及框架协议

甲方：广东省外语艺术职业学院信息学院（以下简称甲方）

乙方：广州秋田信息科技有限公司（以下简称乙方）

甲方是广东省教育厅主管的高职院校二级学院；

乙方是根据中华人民共和国法律合法注册成立的法人主体、广东省认定高新技术企业，统一社会信用代码：91440115MA59CB4K9P。

甲乙双方本着平等自愿，诚实信用，合作共赢的原则，经友好协商，签订本协议，由双方共同遵守。

#### 一、挂牌

为适应市场发展的需要，做到校企互相促进、共同发展，建立长期稳定的校企合作关系，在甲方设立“秋田信息科技人才培养基地”，基地设在甲方校内。

#### 二、招收对象：

大一及大二在校生，数字媒体应用技术（虚拟现实）专业。

#### 三、合作模式

##### （一）推荐实习，优先就业

甲方根据乙方提出的专业要求推荐实习生，经过乙方面试，培训及考核后正式签订实习合同进入乙方实习，双向选择就业。

##### （二）定向委培

甲方根据乙方要求，定向培养，为乙方提供人力资源储备；为乙方员工培训缩短时间，节约成本。乙方会派驻老师参与到教学活动中。校企双方的“定向委培”不仅是“订单预购”性质，“委培”方必须是实施教育教学的重要组成部分，从教学计划的制订，到教育教学质量各环节的考核评估，贯穿于教育教学的始终。

##### （三）培训师资，技术交流，参与学院实践教学

乙方面对于甲方有针对性的进行教师业务培训与实际操作技能培训，加快教师理论与实操的有效结合。定期举行校企合作技术交流会，开展各项课题研究，

经过技术的交流以及合作的探讨,对于行业知识的了解以及甲方就业问题和乙方人才培养各方面都有了更好的促进和发展,使得双方在巩固原有合作成果的基础上,进一步深化认识,更好地促进产、学、研结合,实现合作共赢。而乙方对实践教学深度参与是培养高素质技能型人才的有效保障。

以上方案可以单独选择也可以组合选择。

#### 四、甲方权利与义务:

- (一)甲方定期向乙方了解该年度的实习需求,将乙方的实习/招聘信息及相关情况向学生进行介绍,协助乙方面试和录用。
- (二)甲方有权知晓乙方为所推荐人员安排的面试时间 & 地点,并协助乙方做好参加面试人员的思想工作。
- (三)甲方为乙方校园招聘提供方便并优先推荐学生参加乙方的招聘活动。
- (四)甲方要求实习学生遵守乙方的规章制度,并且按照乙方规定签署实习协议、保密协议等相关文件。
- (五)甲方向乙方颁发学院校企合作基地证书。
- (六)其他按双方协商一致的合作事宜予以办理。

#### 五、乙方权利与义务:

- (一)乙方每年可以通过甲方定量招收实习学生,接收甲方\_\_\_\_\_等专业的学生,也可以在乙方需要时优先聘用甲方的学生。
- (二)乙方可以在学生实习的过程中,选拔适合自己乙方的学生,作为人才储备之用,降低招聘成本。
- (三)通过实习,乙方可以深入了解甲方学生,从乙方角度、行业角度,有针对性的给甲方的教学和培养提供反馈意见。
- (四)乙方每年以书面形式向甲方提供对学生的具体要求和实习/就业岗位信息,甲方协调乙方与学生之间达成实习/就业意向。乙方与学生之间达成实习/就业意向的,可由乙方与学生直接签署实习/就业协议书,并约定岗位与报酬等事项。
- (五)乙方为学生提供良好的实习/就业环境。

(六) 实习时间一般安排为\_\_\_\_\_月。在学生实习期间，乙方为甲方学生购买人身意外保险。

(七) 乙方向甲方颁发人才培养基地证书。

(八) 其他按双方协商的合作事宜予以办理。

## 六、双向选择条款

鉴于乙方有不同的行业需求、不同的岗位需求、不同的经营阶段需求，乙方的用人标准不同，乙方可以根据自己的实际情况，对甲方学生的实习提出具体的要求，甲方应教育学生予以服从。乙方根据需要，每年接收甲方的学生到有关岗位进行实习，具体人数可以根据乙方发展战略及经营状况而商定。

## 七、保密条款

双方承诺，未经书面同意，甲乙双方和甲方学生均不得在双方合作目的之外向第三方透露双方洽谈的情况以及签署的任何文件，包括但不限于协议、备忘录、往来邮件、乙方经营信息、甲方学生信息等所包含的一切信息。

## 八、一般条款

1. 甲乙双方本着平等互利的原则，对协议中的不足和执行协议过程中的一切问题协商决定。
2. 本协议一式两份，甲乙双方各执一份，具有同等法律效力，自甲乙双方盖章之日起生效，协议有效期限定为五年，合作结束时终止。
3. 本协议履行中或期限届满，双方可根据实际情况协商决定是否解除、续签、延长或者取消。

甲方单位（盖章）：



甲方代表（签字）：

*胡恩伟*

2016年6月21日

乙方单位（盖章）：



乙方代表（签字）：

*胡恩伟*

2016年6月21日

(2) 企业投入建设虚拟现实工作室



(3) 校企共建创新创业孵化平台



(4) 校企产学研合作开发协议



## EDIMON+ Gaming LimitedHumble >>>

信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室



5

## EDIMON+ 发行 Humble Gaming Limited



获乐道执行总裁及联合创始人高修伟大力支持IOS养成类游戏<Edimon+>由国际著名概念艺术家葱烟主笔,其精美绝伦的画面与风格化控制,带来的是非常愉悦的视觉感受。



学院教师周建及校外专业带头人王梓彦以导师身份参与了<Edimon+>美工部分的开发工作并尝试逐步将在实际开发过程中遇到的问题及从葱烟先生身上学到的知识点应用于项目实践教学。

<Edimon+>无疑是IOS开发课程上的最佳案例范本,其在游戏企划,项目管理,概念设定,风格化设计和UI交互等多方面为学生带来知识,是学院开发课程中重要启蒙案例。

6

## iDrawMonsters

广州麦金数码科技有限公司 & APPMOG & 虚拟现实与交互多媒体工作室 >>>

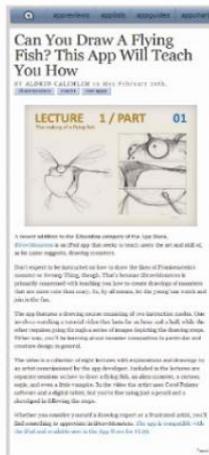
信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室



<iDrawMonsters>是一款IPAD平台概念原画教学软件,由王孟钧(APPMOG)策划并担任插画主笔、广州麦金数码科技有限公司(MACIM)投资、虚拟现实与交互多媒体工作室封装开发。是学院虚拟现实与交互多媒体工作室发布上架的第一款IOS软件。其制作、发布及商业化推广为课堂教学实践提供了原始积累。

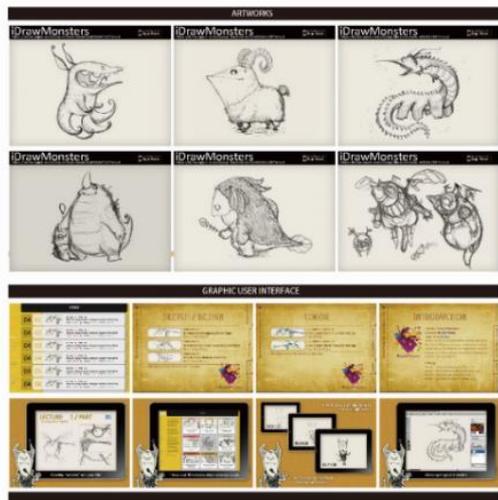
<iDrawMonsters>凭借精灵古怪天马行空的角色形象赢得用户喜爱,为国外多个主流平台报道,香港等地从Gnomon workshop、Linda.com、VTC.com、digital tutors和无疆黑五大教材供应商产新中脱颖而出闯入北美区教育类前100名最佳排名为第74名。



7

## iDrawMonsters

APPMOG&MACIM

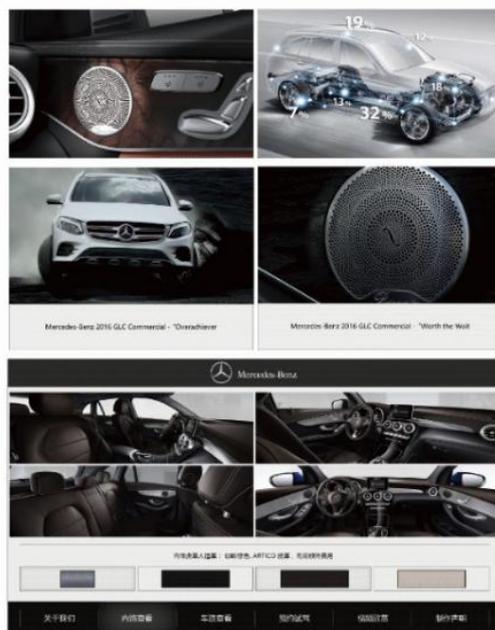
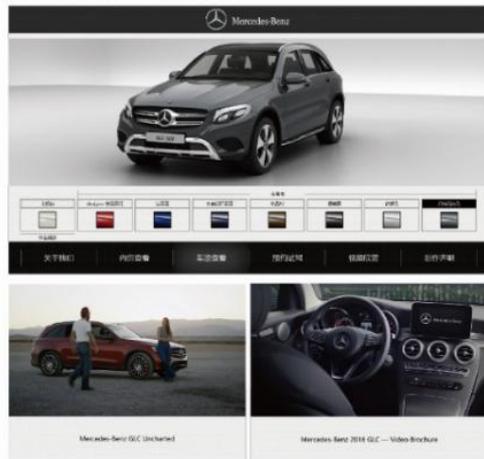


8

梅德赛斯奔驰GLC选购客户端  
虚拟现实与交互多媒体工作室

信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室

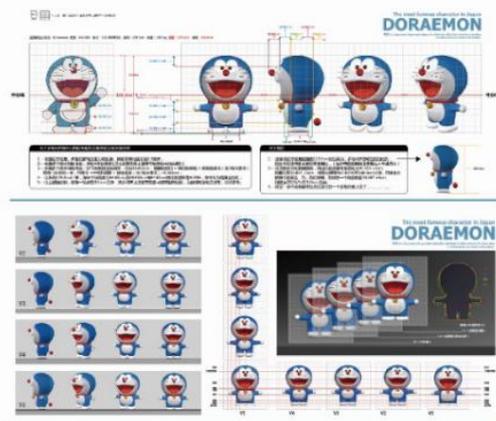


哆啦A梦三维造型标准化设定

艾影(上海)商贸有限公司 & 虚拟现实与交互多媒体工作室

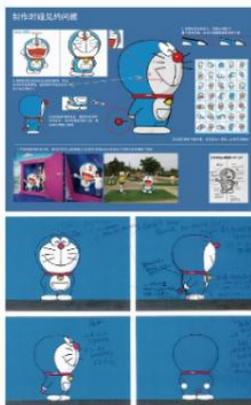
信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室



哆啦A梦3D标准化制定

艾影(上海)商贸有限公司



哆啦A梦, 著名卡通人物, 日语下元 竜丸, 英语名Doraemon; 旧译叮当或机器猫。  
《哆啦A梦》系列动画自1979年首次在日本朝日电视播放至今一直在全亚洲享有极高的收视率。而八木龙一、山崎贵导演执导的3D大电影:《哆啦A梦:伴我同行》重新将这个经典IP推向了新高度。  
在此之前, 随着交互多媒体技术的发展和越来越多的周边需求, 哆啦A梦的3D工作也提上日程。哆啦A梦在中国大陆地区的独家形象品牌授权商艾影(上海)商贸有限公司通过杨恩勇先生委托学院虚拟现实与交互多媒体工作室进行哆啦A梦的3D形象标准化制作。  
诞生于80年代的哆啦A梦由于原画设定的特殊性, 其3D制作比较困难, 经过了12次修改修整, 历时半年的3D标准化形象制作才得以获得日本方面的基本认可。由此也为哆啦A梦带来了新的视觉表达。

虚拟现实与交互多媒体工作室商业实训项目选集

2015.05---2016.10 >>>

信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室

FILA 广州形象店智能交互问答系统 (IOS IPAD ONLY)



香港景福珠宝销售管理项 (IOS)



福缘首饰网页设计



智能鉴定中心页面设计



纳份爱收纳柜AR说明书



奥迪G3渲染



虚拟现实与交互多媒体工作室自主项目选集

2015.05---2016.10 >>>

信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室

实时公交系统 (DEMO)



AR测量系统



MONMONAR



虚拟现实仿真人体解剖系统



VR清明上河图



## 柳州钢铁兴佳一品江山全息感沙盘

虚拟现实与交互多媒体工作室 >>>

### 信息学院创新创业孵化中心

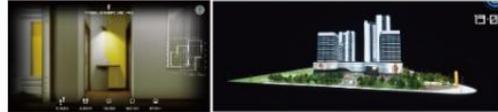
广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室

柳州钢铁（集团）公司旗下的兴佳一品江山项目是虚拟现实与交互多媒体工作室承接的第一个大型地产项目。

一品江山项目分为全息感沙盘、全息户型、AR户型、VR户型、体感沙盘漫游及LBS周边等几个板块，是地产项目与多媒体技术开发探索的一个典型案例。



17



18

## 宇宙英雄AR

兰州予悦动漫投资有限公司 & 广州市锐视文化传播有限公司 & 虚拟现实与交互多媒体工作室 >>>

### 信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室



19



宇宙英雄是由兰州予悦动漫投资、广州锐视正版权、秋田信息科技有限公司支持制作的一款AR卡牌格斗游戏。

宇宙英雄系列畅销国内游戏市场，年销量超过六千五百万元人民币。由于当时开发制作中未有明确署名，在软件畅销后，市面上由多家公司宣布其为宇宙英雄的制作者。

实际上宇宙英雄AR格斗版是广东外语艺术职业学院虚拟现实与交互多媒体工作室与秋田信息科技有限公司的合作项目，本次展示的UI图例是首次公开的设定资料，仅在信息学院可见。

20

云天楼洲际广场总裁公馆 VR漫游  
虚拟现实与交互多媒体工作室 >>>

信息学院创新创业孵化中心

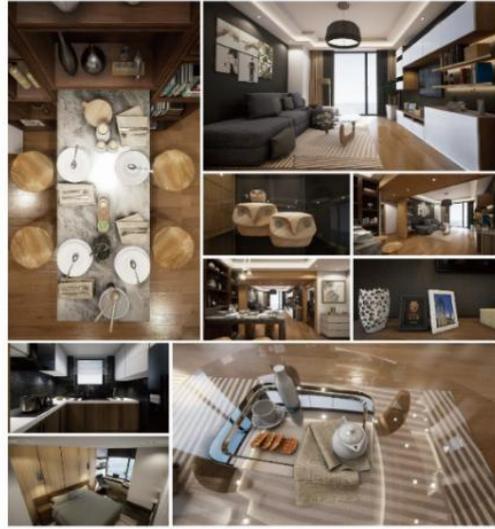
广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室

温州云天楼实业有限公司是中国酒店业的一大典范，是瓯菜饮食文化的一面鲜明旗帜。先后获得了国家特级五钻酒店、中华餐饮名店、中国关心中下一代爱心单位、全国绿色餐饮企业、中国餐饮百强企业等多项国家级荣誉。



21

本次云天楼洲际广场、总裁公馆VR漫游项目采用虚幻引擎开发，适配HTCVIVE，也是温州第一个大型VR漫游项目，将于12月1日正式发布。



22

深圳大学VR多元新闻现场采集与发布管理软件  
>>>

信息学院创新创业孵化中心

广州秋田信息科技有限公司  
虚拟现实与交互多媒体工作室



“VR多元新闻现场采集与发布管理软件”是为虚拟现实新闻报刊采编制作实训课件，主要应用于移动端上，通过增强现实、虚拟现实、全景系统等方式提升用户浏览新闻的观感和体验感。

23



24

(6) 企业教师为学生培训

2015. 11. 04 邀请广东电视台刘粤明导演(《百万宝贝》总导演)为工作室成员讲课，并为 2013 级计算机多媒体应用技术学生做毕业创作指导。



刘粤明导演带领学生参与《百万宝贝》摄制工作



企业教师带领 2016 级数字媒体应用技术（虚拟现实）班同学参观 2016 年琶洲国际游艺设备展。

