2023年

河北省职业院校学生技能大赛

赛项申报表

**赛项名称：动画片制作**

**拟举办时间：2023-05-06**

**所属职教集团：河北省文化创意职业教育集团**

**申报单位(公章)： 石家庄文化传媒学校**

**赛项组织负责人：李崇喜**

**联系电话:13513389911**

**填报日期：2022-10-21 11:27:07.0**

河北省职业院校学生技能大赛组织委员会制

1. 基本情况

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **赛项负责人信息** | | | | | | | | | | |
| **姓名** | **李崇喜** | | **性别** | **男** | | **学历** | **本科** | | **学位** | **学士** |
| **职称** | **中学一级** | | **职务** | | | **专业部副主任** | | | | |
| **工作单位** | **石家庄文化传媒学校** | | | **邮箱** | | **122427852@qq.com** | | | | |
| **联系电话** | **13513389911** | | | | | | | | | |
| **赛项基本情况** | | | | | | | | | | |
| **承办单位** | | **石家庄文化传媒学校** | | | | | | | | |
| **申报途径** | | **通过集团申报** | | | | | | | | |
| **赛项名称** | | **动画片制作** | | | **所属集团** | | | **河北省文化创意职业教育集团** | | |
| **赛事组别** | | **中职组** | | | **赛项类别** | | | **个人赛** | | |
| **所属**  **专业类** | | **文化艺术类** | | | **应用**  **产业领域** | | | **文化产业** | | |
| **参赛队伍**  **规模上限/每队教师数/每队学生数** | | **2/1/1** | | | **拟定**  **比赛时间** | | | **2023-05-06** | | |
| **专业优势** | | | | | | | | | | |
| 石家庄文化传媒学校是石家庄市教育局直属、国办省级重点职业学校，河北省90所名牌中等职业学校之一。学校现为河北省文化创意职教集团、河北省文化艺术职教集团理事单位、石家庄市动漫协会会员单位。学校多次获得思想政治教育、先进基层党组织等荣誉称号，是河北省职业教育先进单位、德育示范校、安全文明校园和教学工作先进单位。  学校在国家大力扶持动漫产业发展的政策支持下，抓住了动漫产业腾飞的契机，结合学校实际，通过校企合作等方式，2006年率先在石家庄地区开设动漫专业，2014年被河北省教育厅评为省级骨干专业，发展建设至今已有16年。人才培养与教学模式成熟，办学条件良好。与多家动漫企业及高等院校建有长期稳定的合作关系。现已成为规模最大、办学体系完善的名牌专业，社会知名度高，影响力大，受到了上级部门及社会各界的好评。中共石家庄市委办公厅、石家庄市人民政府办公室下发的[2008]94号《关于进一步推动我市动漫产业发展的实施意见》文件，提出鼓励和扶持我校动漫游戏专业。上级领导多次到我校参观指导动漫游戏专业，对专业发展给予了充分的肯定。  我校依托动漫游戏专业发展，2006成为石家庄市动漫协会首批会员单位；2007年成为中国动画协会会员单位；2008年成为河北省动漫协会首批理事单位；2009年成为亚洲动漫教育协会会员；2018年成为河北省文化创意职教集团、河北省文化艺术职教集团理事单位。  我校动漫与游戏制作专业开设于2006年，2014年被河北省教育厅评为省级骨干专业，目前在校生400余人。现有专职教师 24 人，其中硕士学历 6 人，本科学历 18人。其中高级教师 7人，中级职称教师 12人。省级骨干教师 1人，市级学科名师 6 人，市级骨干 10 人，双师型教师17人，获得技师以上职业资格证或者中级以上非教师系列技术职称5人。聘请知名动漫公司技术教师4人。  学校不断深化“产教融合、校企合作办学模式”，建立 “工学结合、校企合作、顶岗实习”人才培养模式，积极探索多种形式的校企合作，建有动漫游戏实训室、艺术设计实训室、数字摄影实训室等一批企业投资建设的实训场所，满足了学生的实习实践需求。  经过多年的发展建设，动漫与游戏制作专业适应产业发展需求，着力培养具有较高素质的劳动者和技术技能人才。不断深化与企业、行业协会的交流与合作，专业规模稳步扩大。近些年该专业学生多次在国家及省市中职生技能大赛中荣获一等奖。为区域经济的快速发展培养了一批专业人才，推动了文化产业的发展。 | | | | | | | | | | |

|  |
| --- |
| **办赛条件** |
| 石家庄文化传媒学校是石家庄市教育局直属的国办省级重点职业学校，位于河北省省会石家庄市，坐落于石家庄职教园区，园区规模大，建设水平高，是展示我省职业教育的窗口。学校位置交通便利，校园环境优美，硬件设施齐全。  学校建有动漫游戏实训室、艺术设计实训室、数字摄影实训室、数字影像实训室、文化创意实训室、融媒体制作实训室、跨境电商模拟实训室、校园电视台等企业参与投资建设的实训室22个，有10个专业画室，22个专业机房，高配置电脑1100台。还建有1个报告厅、6个阶梯教室、3个录播教室1个体育馆及标准室外体育场、3层餐厅，可满足承办大赛对设备硬件、服务接待等的需求。  建立有专业建设专家指导委员会，在省、市行业协会专家指导下，充分发挥专业指导委员会的作用，培养具有良好职业素养和综合职业能力，具有较强的实践能力和创新精神的高等技术应用性专门人。  自2004年开始学校每年举办一届技能节，动画片制作比赛以及连续举办了16年，推动了专业水平的提高。比赛坚持以赛代训、以赛促学、以赛优教，苦练技能，提升专业技能水平，师生在国赛及省市各级各类比赛中屡获佳绩，多次在省市赛中取得一等奖的成绩。  我校依托河北省文化创意职教集团、石家庄市动漫协会，与集团、动漫协会内相关高校和企业展开交流合作，与石家庄深度动画、河北多动态文化传媒有限公司、北京万豪卡通等多家省内知名公司合作，聘请高校和行业人士到校讲座授课，与业内知名人士有着良好的沟通交流，可以为大赛推荐业内知名的专家参与大赛工作，还可推荐专业的评委专家，为大赛提供专业的技术和智力支持。  学校多次承担河北省职业院校学生技能大赛（中职组）动画片制作、平面设计、服装设计比赛，自2004年以来一直承办石家庄市中职学校学生动画片制作比赛，是养老和数字创意建模的试点和考点院校，还承担了多次省直、市直机关的各类考试工作，承赛和考试工作都圆满完成，受到了上级领导和参赛院校好评，具备优良的硬件条件及丰富的承办技能大赛的经验和能力。 |
| **比赛内容（只非国赛赛项填写，国赛赛项依据国赛样题内容）** |
| 比赛主要环节：  本竞赛题目采用命题形式，主要考核选手理论知识掌握及设计创意能力。分为理论比赛和技能比赛两个部分。  理论考试：以动画行业常用的软件基础操作为主要内容，以及相关的动画类专业理论知识。  技能操作：由个人独立完成一个FLASH动画制作的比赛项目，内容分为角色绘制和动画制作两部分。竞赛题目采用命题形式，主要考核选手动画创意能力和软件使用能力。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。  理论竞赛时长为1小时，技能竞赛时长3小时。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。  评判标准：  竞赛共分为理论竞赛和技能竞赛两部分。分值由理论分值和实操分值两部分组成。其中理论分值100分，实操分值100分。分值构成=30％理论分值+70％实操分值  参赛选手总成绩为2个分项分值相加。总成绩由高到低进行排名。  按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。  分配因素权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素；评分要点在整个评分标准中占有十分重要的地位，是评分标准的核心内容。评分要点制定上充分考虑科学性、合理性。 |

相关赛项承办经验:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 比赛年份 | 赛项名称 | 级别 | 参赛人数 | 备注 |
| 1 | 2020 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）平面设计比赛 | 3 | 5 |  |
| 2 | 2021 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）平面设计比赛 | 3 | 1 |  |
| 3 | 2022 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）平面设计比赛 | 3 | 1 |  |
| 4 | 2020 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）动画片制作比赛 | 3 | 5 |  |
| 5 | 2021 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）动画片制作比赛 | 3 | 1 |  |
| 6 | 2020 | 河北省职业院校学校学生技能大赛（中职组）服装设计比赛 | 3 | 5 | 连续承办十几年 |
| 7 | 2021 | 石家庄市中职学校学生技能大赛  动画片制作比赛 | 4 | 6 | 连续承办8年 |

二、申报方案

|  |  |
| --- | --- |
| 赛项  设立  依据 | 河北省职业院校学生技能大赛（中职组）动画片制作比赛，开设本赛项已经多年，覆盖面广泛，参与学校数及学生数众多。从2010年几所学校参与，到2020年有12支参赛队，60名参赛选手，2021年有36支参赛队，60名参赛选手，参与学校覆盖面显著增加，影响力增强，是所有中职组比赛中最具有鲜明特点的文化创意类比赛，在河北省中职学校中具有很大的影响力。  在我国有国家级的动漫博览会赛事，各省也都有相关的动漫节、博览会等动漫活动和赛事，由河北省贸促会、文旅厅主办的“河北国际动漫游戏产业博览会”已经举办四届，石家庄举办的“中国.石家庄国际动漫博览交易会”也已经连续举办十五届，充分说明了国家各级政府对动漫产业发展的重视。  国家大力支持发展文化创意产业，先后出台了《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》等扶持动漫产业发展的政策，明确提出了支持动漫人才培养，增强动漫产业发展后劲的具体政策。动漫游戏作为文化创意产业的重要一环，所需从业人员的需求量逐年增加。近年来，我国动漫产业生产了例如《大圣归来》、《哪吒之魔童降世》等一大批优秀的国产动漫，创造了巨大的经济效益和社会价值，同时也成为向国际展示我国文化的一种重要宣传方式。  动漫游戏专业涉及面广泛，发展极为迅速，动漫类专业的中职毕业生广泛就业于动画公司、三维动画公司、电脑游戏公司、手机游戏公司、虚拟现实技术公司、漫画公司、插画工作室、网络科技公司等企业，从事影视动画、游戏设计、虚拟现实、网络动漫、手机动漫、漫画插画等工作。  通过竞赛项目，加强区域之间、学校之间的交流，达到以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促建的目的，推进河北省中职动漫类专业建设和发展，推进专业教学与产业发展、社会应用的紧密结合，着力提高毕业生的择业就业能力。 |
| 赛项  定位  和  预期  目标 | 赛项定位：本赛项紧跟社会经济发展和动画行业需求，主要培养动画片制作类专业学生的实践能力，激发学生动画片领域的学习和实践兴趣，提高其软件应用能力和艺术修养，重点考核学生的专业核心技能和核心知识，全面检验职业学校的教育教学改革成果。  预期目标：通过竞赛项目，加强区域之间、学校之间的交流，达到以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促建的目的，推进河北省中职动漫类专业建设和教学发展的同步提升，推进动漫类专业的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，着力提高毕业生的择业就业能力。 |
| 主要  实施  步骤 | 2022年11月-12月，大赛筹备阶段。成立大赛工作小组，对承赛工作进行详细分工，制定工作计划。  2023年1月-2023年4月，大赛实施阶段。参赛学校报名及选手进行训练。  2023年5月，大赛比赛阶段。 |
| 比赛  主要  环节  及  评判  标准 | 比赛主要环节：  本竞赛题目采用命题形式，主要考核选手理论知识掌握及设计创意能力。分为理论比赛和技能比赛两个部分。  理论考试：以动画行业常用的软件基础操作为主要内容，以及相关的动画类专业理论知识。  技能操作：由个人独立完成一个FLASH动画制作的比赛项目，内容分为角色绘制和动画制作两部分。竞赛题目采用命题形式，主要考核选手动画创意能力和软件使用能力。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。  理论竞赛时长为1小时，技能竞赛时长3小时。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。  评判标准：  竞赛共分为理论竞赛和技能竞赛两部分。分值由理论分值和实操分值两部分组成。其中理论分值100分，实操分值100分。分值构成=30％理论分值+70％实操分值  参赛选手总成绩为2个分项分值相加。总成绩由高到低进行排名。  按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。  分配因素权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素；  评分要点在整个评分标准中占有十分重要的地位，是评分标准的核心内容。评分要点制定上充分考虑科学性、合理性。 |
| 组织  管理 | 严格按照河北省职业院校学生技能大赛方案，成立大赛执委会，在大赛组委会、办公室、职教集团的领导下开展比赛工作。制定科学详细的比赛方案、比赛规程等计划和文件，按照比赛的时间和要求进行比赛。强化制度约束，遵循公开、公平和公正的原则，为大赛开展服好务。 |
| 软硬  件  设施  及  组织  保障 | 学校现建设有22个高配置专业电脑机房，高速网络接通链接互联网，电脑都装有演示和操控软件，便于收发文件，装有投影、幕布、监控设备。电脑装有比赛用专业软件，系统稳定，软硬件均可满足大赛需求。  成立大赛执委会及工作小组，校领导带队，各处室紧密配合，责任到人，按照大赛规程计划开展承赛工作，与省厅级职教集团保持密切联系，确保防疫、食宿交通、赛场布置、赛场引导、环境布置、大赛评审、成绩上报等各个大赛工作环节顺利进行。 |
| 推荐  国赛  选手  程序  条件 | 如果国赛设置了动画片制作或者相关类型的比赛，省赛结束后，参考省赛成绩和国赛要求，本着公开、公平、公正的原则，赛项评委按照国赛名额的规定比例推荐优秀团队或选手名单，上报大赛执委会，开展赛前训练。国赛报名前一周，大赛执委会另外组织3-5名专家，从集训队中优中选优，确定参加国赛名单。 |
| 国赛  集训  安排 | 大赛执委会协助职教集团组织参赛成绩优异的学校或个人、具有培训和参赛经验的教师参与集训工作，开展赛前训练。组织行业专业进行专业指导，提高专业技能。 |
| 其他  需要  说明  的  情况 |  |

1. 申请单位意见

|  |  |
| --- | --- |
| 申请  单位  意见 | 申请书所填写的内容属实；赛项承办负责人及参加者的政治和业务素质适合承担本赛项的申报、实施工作；本单位能提供完成本赛项所需的设备、技术和时间；本单位同意承担本赛项顺利开展的全部细则任务。  石家庄文化传媒学校印章.png  qianming.png  单位（学校）负责人签名：  （单位公章）  2022年10月21日 |