



艺术类专业 **实践展示**

(A-EOE)

2014

主 编 郭宇承 张晓波 张志丰
副主编 姬芳芳 康 冬 唐晨辉 吉立伟

河北联合大学轻工学院毕业设计作品集



电子科技大学出版社

艺术类专业（A-EOE）实践展示

2014河北联合大学轻工学院毕业设计作品集

主 编 郭宇承 张晓波 张志丰

副主编 姬芳芳 康 冬 唐晨辉 吉立伟



电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

艺术专业A-EOE实践展示 : 2014河北联合大学轻工学院毕业设计作品集 / 郭宇承, 张晓波, 张志丰主编. — 成都 : 电子科技大学出版社, 2014. 8

ISBN 978-7-5647-2603-4

I. ①艺… II. ①郭… ②张… ③张… III. ①艺术—设计—作品集—中国—现代 IV. ①J121

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第201227号

艺术类专业 (A-EOE) 实践展示

2014河北联合大学轻工学院毕业设计作品集

主 编 郭宇承 张晓波 张志丰

副主编 姬芳芳 康 冬 唐晨辉 吉立伟

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段159号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 曾 艺

责任编辑: 曾 艺

主 页: www.uestcp.com.cn

电子邮件: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

成品尺寸: 210mm×285mm 印张 11 字数 280千字

版 次: 2014年8月第 1 版

印 次: 2014年8月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5647-2603-4

定 价: 78.00元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 发行部电话: 028-83202463, 本社邮购电话: 028-83208003。
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。
- ◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。



序言

艺术类专业（A-EOE）实践展示

艺术教育是一门独立的艺术学科，它的研究内容和服务对象有别于传统的艺术门类。同时艺术教育也是一门综合性极强的学科，它涉及社会、文化、经济、市场、科技等诸多因素。我国的艺术教育在近20多年已有了很大程度的发展，但相对传统的美术教育，我国的艺术教育尚不成熟，许多高等院校的艺术教育还在传统美术教育和现代设计教育之间徘徊，具体表现在专业师资体系严重不足、学科定位不准、教学与实践脱节等突出问题。这些问题，迫切需要一场针对艺术设计的教学改革，以明确培养方向，提高人才培养质量。目前中国的高等艺术教育院校在专业设置方面强调“拓宽基础、淡化专业”的教育模式，在人才培养目标方面强调“通才”的教育定位，提出要培养面向未来信息技术时代的新一代设计师，培养“全能型”、“动手型”的设计师。而真正的设计专业教育在很大程度上仍然停留在纸上谈兵、脱离实践的“理论设计”或“模拟式设计”，特别是设计技能的实践教学环节，远远落后于欧美等发达国家大学的水平，同样与我国台湾和香港地区大学也存在着很大差距。在教育体制方面，艺术教育很难摆脱纯艺术的美术教育和传统工艺美术教育，从师资结构到学生素质，长期以来“重艺轻技”，尤其是严重缺乏以培养动手能力为主的技术实践教学，这种现象一直延续到今天，是导致中国艺术教育落后于国际现代艺术教育的关键因素之一。

为了告别这个重“道”轻“器”、重“艺”轻“技”的中国艺术教育体系时代，我们做了认真而深刻的反思，为了培养出“艺术与技术统一”的艺术类人才，我们一直不懈的努力着、摸索着。A-EOE人才培养模式就是抓住了现代艺术教育所需要的精要特点，通过专业大平台完成低年级基础教学，建立不同的专业方向供学生在高年级自主选择，把由学生被动学习和选择单一方向转变成自主可多项的选择专业方向，充分调动学生学习的主动性与积极性。经过实践，我们初步形成了一套崭新的艺术类教育体系。希望您带着对A-EOE的兴趣和我们一起从这里快乐出发吧……





Contents

目录

一、导 论

- 01/ 1.1 概述
- 01/ 1.2 背景
- 01/ 1.3 A-EOE人才培养模式

二、A-EOE改革方案

- 03/ 2.1 教学大平台(Education)
- 05/ 2.2 实习、就业大平台 (Operation & Employment)

三、A-EOE的实施及前景

- 07/ 3.1 A-EOE的实施
- 12/ 3.2 发展前景

四、作品展示

- 15/ 4.1 数字艺术
- 67/ 4.2 环境空间
- 133/ 4.3 视觉传达
- 157/ 4.4 工业产品

1.1 概述

应用型本科院校人才培养目标着重从三个方面体现——知识、能力和素质。培养的应用型人才强调理论知识和实践知识并重，不仅要有扎实的专业知识，还要有过硬的应用型知识。知识构建既要注意知识的广度，又要注意知识的深度。在能力培养上，应用型本科院校培养的人才更强调复合能力，这种复合能力既包括知识、技术、专业的实践应用能力，又包括学习能力、工作能力、创新思维和创新能力等。素质锻炼方面，应用型本科院校注重培养人的综合素质。艺术设计类专业贵在创造活动与实践，是设计者自身综合素质（如表现能力、感知能力、想象能力）的体现。各个专业虽然对设计知识的着重面不尽相同，但对于“大设计”概念的关于美、节律、均衡、韵律等的要求是一样的。基于学院人才培养目标及艺术类专业特点，经过不断的探索和实践，形成了艺术类专业教育的新方法——A-EOE教学模式。

A-EOE教学模式在考虑专业特点的基础上，明确专业计划中学生的学习需求，并构建了一系列满足这些需求的教学体系。具体归纳为在艺术类专业背景下，构建教学、实习和就业三大平台。采用上述方法，其目的是实现与企业无缝对接。

1.2 背景

目前，全国的艺术设计类专业在人才培养模式上基本都延续传统模式，即入学选定专业后便一成不变的接受该专业的教育，而讲课方式也是传统的教师讲、学生听，教师布置课题、学生完成课题。在这种模式下，学生大多属于被动的、机械的接受者，不懂得制作的工艺流程，课题设计上也主要以迎合老师的口味(即设计风格)为目标。而且，班级教学的形式使学生与教师均要经常面对不同的对象，设计指导与理念的延续性难以保障，往往导致学生与教师都感到无所适从、满腹怨言。在我国大力提倡高校教学改革的大环境条件下，艺术设计类人才培养模式的改革也势在必行，虽然近年来有些院校在积极探索新的教学方法与模式，有的也颇有建设性，但目前还没有一个比较适合我国独立学院应用型人才的培养模式。

1.3 A-EOE人才培养模式

A-EOE人才培养模式是河北联合大学轻工学院设计学部探索实践后创立的一套全新的艺术类专业人才培养理念。它是艺术（Art），教学（Education），实训（Operation），就业（Employment）的缩写，其中的E&O指代的是在整个人才培养模式中采用的综合教学大平台和教学实训平台，而最后的E指代的是教学改革最终的目

标，通过打开教学平台加大实训环节，从而增加学生就业的筹码，这也正是艺术类专业学生在校培养阶段实现与企业无缝对接的集中概括和抽象表达。

A-EOE人才培养模式的教育理念是：通过综合教学大平台，学生可自主选择专业方向，引进行业龙头企业植入到专业教学中，达到优势资源互补。通过加大实训教学平台，拓展就业资源，让学生在校学习期间就完成由学生向职业人的角色转换，明确学习方向和学习重点，缩短学生毕业后对社会的适应时间，减少学生在角色转换过程中出现的不适应现象。

A-EOE人才培养模式，就是在当前社会发展与竞争的形式下，为教师和学生提供一个开放与发展的教育教学环境，培养适应现实生活的人才，有效解决学生的就业问题与社会适应能力，这无疑是艺术类教学改革的一种新型、有效的模式。教师们在实践中进行教育，学生们在实践中学习。实现理论教学、专业教学与实训教学等多样化的教学形式，激发了学生学习的兴趣，同时也增加了学生社会实践、创业就业的意识，这种教育方式能够有效激励与刺激学生的学习欲望，营造出师生间的良性互动，增强学生接触社会的主观能动性，这种教学模式一定会成为当前形式下艺术类专业最适合的一种人才培养模式。

A-EOE改革方案



2.1 教学大平台(Education)

2.1.1 教学计划改革，建立艺术类综合大平台

以前的教学计划里实训环节时间不集中，而且课时少，要解决实训与理论教学之间配置的不合理首先从体系上分块，改革实训环节，以加大实训为基础，重新设定教学环节，在艺术类各专业之间建立学科综合大平台，一年级基础公共平台；二年级专业基础平台；三年级专业方向平台；四年级专业实训平台，把四年级的专业实训与企业之间建立无缝对接。

综合大平台的优势，在于给学生提供更多的自主选择的机会，同时也给企业提供能直接接触与指导学生时代员工的机会，避免企业在员工招聘时评判的片面性。以往的教学模式往往很难真正意义上让学生选择专业方向，而是过多地强调各专业方向的特殊性。比如，环境艺术设计方向很难转到视觉传达方向，动画的学生也不可能转到工业设计……如此陈旧的培养模式将大大遏制学生的求学积极性和就业拓展面。而与陈旧的培养计划形成鲜明对比的是，现代设计行业的流行趋势是越来越淡化专业界限，反而各艺术设计专业呈现一种大融合的姿态，这对艺术类专业教学是一场巨大的考验，同时也对学生毕业后能否尽快融入设计行业是个巨大挑战。艺术类综合大平台恰恰是在分析了行业发展趋势后，针对这些考验和挑战制订的全新人才培养模式，它不仅带给学生更多选择的机会，还可以让学生视野更开阔，更早地看清自己未来发展方向。在综合大平台体系下，一年级基础和二年级的专业基础平台，可以把艺术类各专业打通；进入三年级后，学生有更广阔的选择天地，可以选择继续坚持传统优势专业的学习，也可以选择进入与行业龙头企业合作的特色班学习。这样的艺术类专业教学更加人性化、科学化，学生学习的主观能动性更强。

站在学生的角度看，学生在艺术设计的学科方向范围内自由地转换是最理想的状态。以大平台为基础的教学体系，可以在一定程度上解决学生对专业方向的选择问题。通过图2-1可以看出，不管是艺术设计还是工业设计或是动画专业的学生，在基础公共平台上，所学的主干课程是相同的，到二、三年级专业平台时充分尊重学生意愿，让学生拥有更多的选择余地，避免学生在他不感兴趣的专业里挣扎。

2.1.2 校企教学合作，实现优势资源互补

当前艺术类专业的瓶颈是学校与社会之间的脱节，学生往往是理论上的巨人，行动上的矮子，学生踏入社会往往需要通过一两年的时间才能和企业真正的融合。这和学校的现有师资结构有关系，现有师资多半是应届研究生，甚至到博士都在校园的环境中渡过，往往是理论加概念，在教学的过程中缺少工程实践的经验与可操作性。形象的比喻来说，学校就像一个生产“容器”的工厂，所有老师以及现在这个教学模式和体制，就是“容器模具”，那么这个“模具”的大小就决定了这个“容器”的大小，所以老师是很重要的一个环节。



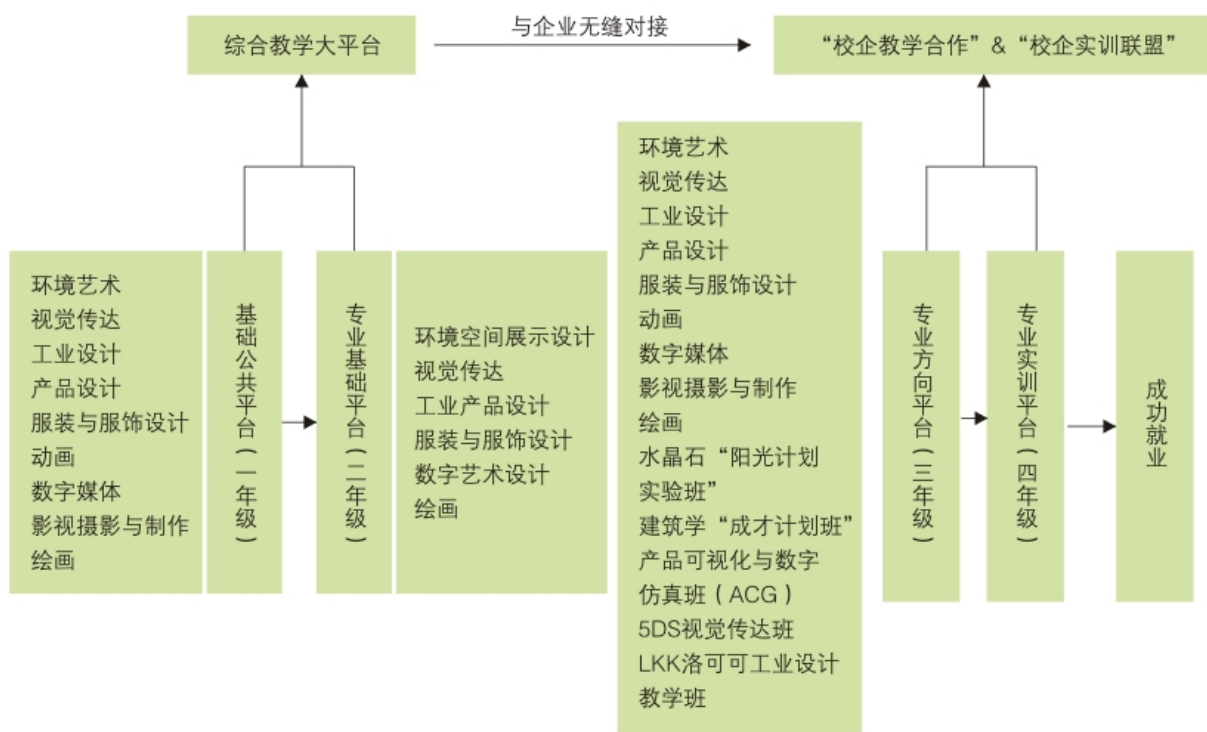


图2-1 A-EOE人才培养模式教学体系流程图

在我们的教学研究与改革过程中，将企业的工程师列入师资队伍行列，他们大量从事实际项目，有着较强的实践经验，但理论研究上缺少时间和空间，所以，将学校师资与企业师资相融合就能有效地解决两者之间的矛盾。这样学校所授的知识主要来源于市场，与市场打交道，向需求方学习，从而拓宽视野。建立“校企教学合作模式”实际上就是将课堂面向社会开放，向市场开放。这样，学生能真正地了解未来要面对的社会、社会所需要的、如何才能满足社会的需求，让学生真正拥有谋生的本领，投身社会，服务社会，开创人生光辉的事业。

从硬件上看，学校往往都是模拟工作的环境，但从感觉感官上受到学校条件的限制，而企业才是学生就业的归属地，我们培养的学生大部分最终将去企业或研究机构。从这一点来看，企业对学校人才培养的认可程度也是衡量学校教学水平的一个重要指标，所以通过校企合作的办学模式能够真正达到优势互补、资源共享的目的。

让企业深入校园，把理论、技术、实训和教、学做到有机的关联，围绕不同的专业方向进行设计、组织教学。通过细致的归纳与分析，我们把一年级的基础公共平台分为：艺术理论和基础绘画模块；二年级专业基础、平台分为设计基础、设计理论模块；三年级专业方向平台主要是技术与创意模块；四年级专业实训平台主要是深入企业参与实际项目的生产操作，与就业紧密挂钩。从三年级专业方向平台开始，我们与设计行业中的龙头企业如北京龙马世纪公司、北京水晶石数字科技有限公司、北京ACG国际教育联盟、央视数字频道实训部、深圳市建筑设计研究总院有限公司北京分院、LKK洛可可设计集团、西安大禹手绘设计工作室等知名大公司紧密合作办学，先后成立了北京龙马世纪教改实验班、水晶石“阳光计划班”、建筑学“成才计划班”、ACG“产品可视化与数字仿真班”以及“LKK洛可可工业设计教学班”等，经过摸索和实践，已经成功地将

这些龙头企业中最优秀的企业师资引入校园，他们负责的技术类和实践类教学，让学生跳出书本掌握行业中最流行的技术和知识，并针对就业进行心理和技能的辅导。四年级专业实训平台则由学校和企业共同协力完成，实训方式分为校内实训和企业实训两方面共同进行。

2.2 实习、就业大平台 (Operation & Employment)

教学过程中必须加大实践课程的内容、方式和课时。现在教学中过于强调“学院化”教学，在教学实际中常常把实践、实习当成儿戏，过于形式化，教得不认真，学得很马虎，根本起不到提高学生实际操作能力和增强理论教学知识的效果，让学生感觉不到学以致用真正意义，知识和实践严重脱节。事实上，这种必要的实践课程，对艺术设计这门具有较强应用性质的学科，是非常必要的。实践、实习课程可以与企业和社会联合，让学生有针对性地做，而且这样做出来的设计才是真正意义上的产品，进而可以成为市场上的商品，学生看到了自己的设计能被企业、社会所认可，体会到了自己劳动的意义所在，从而能最大限度地激发学生的学习热情与主动创造能力。这是一种主动的实践教学方式，可以从根本上改变过去被动实践教学带来的不良效果。

2.2.1 特色工作室模式

工作室的概念最初是借鉴研究生教育的特色，以“导师”制为基础，量身定做教学计划。与传统教学不同的是，担任导师的多是有实践经验的教授或企业的知名设计师，他们都有丰富的教学或实践经验。学生三年级开始进入工作室，主要学习方向专业主干课程，四年级在导师的指导下进行实习实训并完成相应的毕业设计。

特色工作室从类别上分为专业教学工作室、专业拓展工作室、学生实践工作室以及阶段性工作室。根据工作室的不同类别和不同性质，受益学生人数一般在8~25人之间。设计学部现在有多个工作室已经步入正轨，朝着培养专业性、技术性人才的方向发展。这些工作室包括教学类的陶艺工作室、水墨丹青工作室、广军油画工作室；拓展类的数字文化产业中心、深圳市建筑设计研究总院有限公司北京分院与轻工学院合办的建筑设计工作室；学生实践类的铃鼓艺术沙龙、艾迪摄影工作室、艾鼎建筑工作室。此外，对于设计专业和绘画专业来说，优秀的作品与良好的工作环境是密不可分的，为了鼓励青年教师的创作热情，并带领学生参与竞赛或实际设计项目，我们大力推行了阶段性工作室。

2.2.2 校内实训平台

每年我们都要送毕业班学生去企业参加实训，但企业不可能将全部的学生都接纳下来，有一部分学生是要留在学校完成实训环节。为了更好地、多渠道解决学生实践的问题，我们必须考虑在学校里建立实习基地，用企业和学校双向的方式去解决学生实训环节。为此，学院专门成立了辅助艺术设计教学的机构数字文化产业实训中心，搭建了首个校内实训平台，实训中心是为学生完成校内实训而建立的，主要功能是承接社会设计项目，以项目优先，由老师带领学生共同完成。

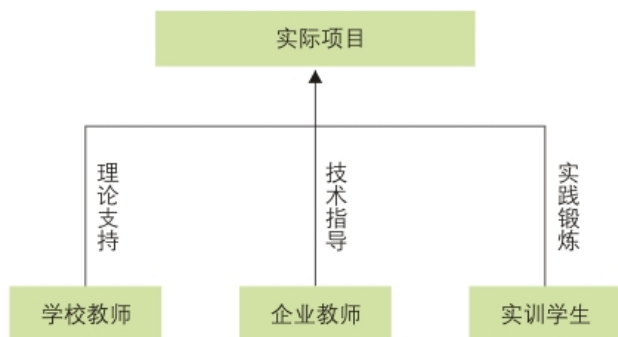


图2-2 校内实训平台框架图

2.2.3 校外实训平台

在社会发展及市场经济条件下,需要的不是书呆子型的学生,而是具有较强综合能力的复合型人才。学校教育并没有达到社会或者市场需求的标准,对学生的实际应用能力的培养,理应由学校完成的教育,但事实上是由大量的中小企业代替学校完成了。调查中发现,这些中小企业叫苦不迭,认为自己成了大企业的员工培训基地和人才储备库。但是,市场经济的游戏规则,又使这些中小企业无可奈何。这种现象的长期存在,而且在持续升温,折射出现在学校教育体制的严重缺陷。为了解决这种艺术设计类教育体制所存在的问题,设计学部走访大量专业对口企业,推荐优秀学生进入企业实习,经多年的努力和资源积累,先后与23家社会优秀企业签订了“校企实训联盟”,有效地解决了学生在校期间与企业无缝对接的问题。

2.2.4 海外实训平台

除了搭建稳定的国内实训平台外,我们还积极拓展国际交流合作,成功地与韩国新罗大学学校和德国魏斯玛应用技术大学建立海外实训平台,通过短期(2~4周)、中期(6个月)、长期(12个月)三种不同的方式和规模输送学生,让学生在国外完成相应的设计任务和课题。通过海外实训项目,大大地丰富了学生的知识层次、开阔了学生视野,让学生学习到更多海外先进设计理念,为学生在毕业后激烈的竞争中增加胜利的筹码。同时也提高了学院国际化办学的程度,使学生走出国门,走向国际。

A-EOE的实施及前景



A-EOE模式的形成过程见证了设计学部的诞生、成长、成熟，凝聚着全体师生的心血和汗水，一批又一批学生在新的人才培养模式下受益，学生在工作中找到自己的价值所在，这便是A-EOE人才培养模式的成功之处。

3.1 A-EOE的实施

3.1.1 教学篇

(1) 培养方案

自2008年起，设计学部各专业开始着手积极探索培养计划的修订与改革，经过多次的修订——实施——再修订——再实施等一系列工作，终于完成了一套相对科学合理的艺术类大平台教育培养计划。如图3-1所示为动画专业的培养方案。

轻工学院动画专业课程设置及指导性教学计划进程表																
课程类别	课程编号	课程名称	学分	学时分配				每学期学分分配								开课学期
				总学时	讲课	上机	实验	1	2	3	4	5	6	7	8	
公共基础课	021001	思政	3.0	48	48			4	3							文法学院
	021002	英语	2.0	32	32			4	2							文法学院
	021003	体育	1.0	32	32					4						文法学院
	021004	军训	3.0	48	36		12									文法学院
	020001	大学英语-1	3.5	56	56			3.5								外语学院
	020002	大学英语-2	4.0	64	64				4							外语学院
	020003	大学英语-3	4.0	64	64					4						外语学院
	020004	大学英语-4	4.0	64	64						4					外语学院
	020005	体育-1	1.0	32			32	1								体育部
	020006	体育-2	1.0	32			32		1							体育部
	020007	体育-3	1.0	32			32			1						体育部
	020008	体育-4	1.0	32			32				1					体育部
	020009	计算机文化基础/MS	3.5	56	30	26		3.5								理学院
	020010	军事训练	3.0				2周	3								学生处
	专业基础课	020011	大学体育与健康(必修)	1.0	16						1.0					
020012		大学体育与健康(选修)	1.0	16								1.0				学生处
020013		公共基础实训	1.5				1周	1.5								学生处
020014		职业素养	1.5	24									1.5			学生处
020015		小计	45.0	704	452	25		14	7	11	0					
020016		专业基础实训	3	48				3								设计学部
020017		动画概论	3	48				3								设计学部
020018		小计	6	96				6								
020019		素描(必修)	3	48	12	36		3								设计学部
020020		动画造型	2	32	12	20		2								设计学部
020021		色彩	3	48	12	36		3								设计学部
020022		动画剧本创作	3	48	32	16		3								设计学部
020023		动画分镜头	3	48	32	16		3								设计学部
020024		动画剪辑	3	48	32	16		3								设计学部
020025		动画配音	3	48	32	16		3								设计学部
专业选修课	020026	动画角色造型设计	3	48	24	24		3								设计学部
	020027	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020028	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020029	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020030	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020031	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020032	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020033	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020034	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020035	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020036	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020037	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020038	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020039	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020040	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
专业必修课	020041	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020042	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020043	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020044	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020045	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020046	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020047	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020048	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020049	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020050	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020051	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020052	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020053	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020054	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020055	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
专业选修课	020056	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020057	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020058	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020059	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020060	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020061	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
合计		130.0	1916	1028	28	420	124	24	24	24	24	24	24	24		

艺术学院专业课程设置及指导性教学计划进程表(动画)																
课程类别	课程编号	课程名称	学分	学时分配				每学期学分分配								开课学期
				总学时	讲课	上机	实验	1	2	3	4	5	6	7	8	
公共基础课	020001	思政	3.0	48	48			4	3							文法学院
	020002	英语	2.0	32	32			4	2							文法学院
	020003	体育	1.0	32	32					4						文法学院
	020004	军训	3.0	48	36		12									文法学院
	020005	大学英语-1	3.5	56	56			3.5								外语学院
	020006	大学英语-2	4.0	64	64				4							外语学院
	020007	大学英语-3	4.0	64	64					4						外语学院
	020008	大学英语-4	4.0	64	64						4					外语学院
	020009	体育-1	1.0	32			32	1								体育部
	020010	体育-2	1.0	32			32		1							体育部
	020011	体育-3	1.0	32			32			1						体育部
	020012	体育-4	1.0	32			32				1					体育部
	020013	计算机文化基础/MS	3.5	56	30	26		3.5								理学院
	020014	军事训练	3.0				2周	3								学生处
	专业基础课	020015	大学体育与健康(必修)	1.0	16						1.0					
020016		大学体育与健康(选修)	1.0	16								1.0				学生处
020017		公共基础实训	1.5				1周	1.5								学生处
020018		职业素养	1.5	24									1.5			学生处
020019		小计	45.0	704	452	25		14	7	11	0					
020020		专业基础实训	3	48				3								设计学部
020021		动画概论	3	48				3								设计学部
020022		小计	6	96				6								
020023		素描(必修)	3	48	12	36		3								设计学部
020024		动画造型	2	32	12	20		2								设计学部
020025		色彩	3	48	12	36		3								设计学部
020026		动画剧本创作	3	48	32	16		3								设计学部
020027		动画分镜头	3	48	32	16		3								设计学部
020028		动画剪辑	3	48	32	16		3								设计学部
020029		动画配音	3	48	32	16		3								设计学部
专业选修课	020030	动画角色造型设计	3	48	24	24		3								设计学部
	020031	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020032	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020033	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020034	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020035	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020036	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020037	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020038	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020039	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020040	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020041	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020042	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020043	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
	020044	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部
020045	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020046	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020047	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020048	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020049	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020050	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020051	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020052	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020053	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020054	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020055	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020056	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020057	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020058	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020059	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020060	动画制作工程	3	48	12	36		3								设计学部	
020061																

（2）设计学部优秀作品集

自2011年起，设计学部每年都将各专业的优秀毕业设计作品编辑成册。截至目前，已成功编辑了三届优秀毕业设计作品集（如图3-2所示）。



图3-2 优秀毕业设计作品集

3.1.2 实习实践篇

（1）数字文化产业中心

为了更好地、多渠道解决学生教学实践的问题，学院成立了专门辅助艺术设计教学的机构——“数字文化产业中心”，该中心是学生完成校内实训而建立的，主要功能是通过承接实际设计项目，达到提高学生实践动手以及适应社会的能力。中心坚持项目优先原则，每个项目都是由老师带领学生共同完成。中心用项目带动教学，着重培养学生动手能力，每个项目由概念构思开始，设计的方案展开，到方案的实施与后期项目的反馈组成。在实践的过程中，建立了“项目一·三制”（如图3-3所示）。项目“一·三”制即把理论、技术、实践三个环节通过教师和学生来合理的结合在一起，学生在项目制作的过程中学到了大量实际知识。



图3-3 项目“一·三”制框图

（2）校企合作

自2009年起，设计学部分别与北京水晶石、北京ACG国际教育联盟、央视数字频道实训部等行业龙头企业合作，不断探索合作办学模式。截至目前，已有四届教改实验班学员毕业且反响良好。

2009年7月，学校与北京水晶石数字科技有限公司合作，建立了设计学部第一个水晶石阳光计划——建筑表现方向教改实验班，共有建筑表现方向32人、影视动画方向32人。

这一年影视动画方向有20名同学被北京中传年年公司接受参加实训工作，参加公司实际项目《七星传奇》的制作（该片于2011年6月8日在中央电视台一套综合频道《第一动画乐园》播出）。

2010年，北京水晶石数字科技有限公司在设计学部开设了建筑表现、影视动画和游戏美术三个方向，其中建筑表现31人、影视动画22人、游戏美术20人共计73人，招生人数达到一个新的高度。经过一年的学习共有58名同学参加了校外企业实训，13人参加了校内实训，均取得了非常好的社会反响。

2011年，水晶石阳光计划班高速发展，共计招收97名同学，开设水晶石阳光计划建筑表现和影视动画两个方向。设计学部与北京水晶石数字科技有限公司的合作已经步入成熟稳定发展阶段，学生和家长及社会均对阳光计划教改班给予了充分的肯定和支持。

2011年4月，深圳建筑设计研究总院有限公司北京分院与河北联合大学轻工学院达成产学研合作协议，成立建筑设计工作室搭建建筑学专业校内实训平台，一次可接纳学生25人次，参与实际设计项目10余次，07级建筑学毕业生已有2人正式签约深圳市建筑设计研究总院有限公司北京分院。

2011年11月，应设计学部之邀，北京五谛风格动画智作有限公司创始人、董事长一觉先生来学院讲学。北京五谛风格动画制作有限公司，简称5DS智作，自成立以来便致力于数码影像原创和视频形象包装的专业设计领域。经双方友好深入协商，决定在学部成立5DS视觉传达班，于2012年9月正式招生，这也是设计学部校企合作教学中重要的一页。

2011年11月，中央电视台数字频道实训部河北联合大学轻工学院实习实训基地揭牌成立。央视数字频道、ACG国际教育联盟有着先进的教育理念和国际国内广阔的实训、就业平台，与央视数字频道的成功合作，标志着设计学部在教学、实训、就业等各方面均迈上了一个大台阶。

2011年11月，好莱坞著名艺术大师、国际特效专家Sebastian Carrillo先生走进轻工学院，为师生作了题为“关于电影《2012》制作”的讲座，为师生详细讲述了国际化影视作品特效制作的标准和流程，并通过多段影像资料向大家介绍了当今影坛视觉特效的重要性、实用性和可看性，并鼓励学生们培养发散思维，敢于想象，敢于创作。讲座结束后，塞巴工作室（北京）“魔鬼训练营”的报名工作启动，先后共有60余名同学报名参加。经面试后，选取10余名同学免费参加为期三天的ACG国际教育课程培训，并实地参观和学习CG行业的制作流程。经过层层考核筛选，选设计学部10动画专业的学生李杉（女）被塞巴工作室录取为正式学员。

2012年3月，与央视数字频道、ACG国际教育联盟合作开办的“产品可视化与数字仿真班”正式开班。该班主要面向三年级工业设计和视觉传达专业招生，首届学生达36人次。这是我院与央视这个高端品牌首次合作，势必大大提高设计学部的办学质量，拓展学生实习实训新领域。

2012年9月，举行河北联合大学轻工学院与凤凰卫视集团凤凰教育“凤凰数字媒体艺术班合作办学签约

式”暨数字媒体艺术人才联合培养示范中心的揭牌仪式,数字媒体艺术人才联合培养示范中心正式成立运行,它标志着凤凰卫视集团-凤凰教育与轻工学院建立的校企合作办学的多赢模式正式启动。

2014年4月,河北联合大学轻工学院与洛可可设计集团公司签署“LKK洛可可工业设计教学班”合作协议,洛可可设计集团的加入,掀开了工业设计专业方向发展的新篇章。2014年4月,河北联合大学轻工学院与西安大禹手绘设计工作室签订教学合作协议,成功建立了建筑系专业基础类课程的教学合作模式。

(3) 海外实训

河北联合大学轻工学院设计学部成功与韩国新罗大学和德国魏斯玛应用技术大学建立海外实训平台,截至目前,已成功举办了三届为期两周的韩国暑期夏令营,两届为期四周的德国暑期夏令营。与韩国新罗大学签署了《河北联合大学轻工学院——韩国新罗大学国际交流合作协议》,自2012年至今,已成功选拔15名优秀学生赴韩国新罗大学交换学习。

2011年7月,为推动我院多方位的国际合作与交流,推进国际化战略的实施,经选拔筛选有12名学生赴韩国新罗大学参加首届暑期夏令营活动。这次活动旨在通过短期的学习实训经历,使学生更多地了解韩国的教育、社会、艺术、文化等知识。首届韩国夏令营的成功举办,标志着河北联合大学轻工学院设计学部成功迈出了海外拓展实训的第一步。

2011年9月,韩国新罗大学来我院访问交流。新罗大学一向高度重视国际合作,国际化程度在亚洲大学中名列前茅,河北联合大学轻工学院设计学部与新罗大学经过深入沟通协商,在短期实训基地、语言研修等合作项目上达成了共识。韩国新罗大学的来访,为两校之间的合作奠定了基础。

2011年12月,应韩国新罗大学的邀请,学院派教师赴韩交流访问。此次访问设计学部与新罗大学就海外实训基地协议中具体事宜进行详细探讨,并就短期实训和交换生问题达成一致,成功申请到两名交换生名额。

2012年2月,经过报名、面试、选拔、培训等环节,两名学生脱颖而出,成为轻工学院与韩国新罗大学第一届交换生。两位学生将带着对设计专业的理想、带着学院的美好嘱托在新罗大学交换学习一年,本次留学生交换培养,揭开了设计学部创建海外实训联盟的序幕,也为轻工学院进行多渠道中外合作办学奠定了坚实的基础。

2012年3月,河北联合大学轻工学院与韩国新罗大学共同签署了《河北联合大学轻工学院——韩国新罗大学国际交流合作协议》,同时韩国新罗大学河北联合大学轻工学院海外实习培训基地正式挂牌成立。双方签署国际交流合作协议书是自学院选派两位设计学部交换生成功后取得的又一项重大进展,双方领导高瞻远瞩、有力地推进了两校合作。

2012年7月,设计学部共18名学生赴德国魏斯玛应用技术大学参加为期一个月的建筑学夏季短期课程学习。学生们不仅学习了国外的先进设计理念,研习了国外的建筑实例,还锻炼了海外生活自理能力。本次德国夏令营的举办,标志着学部海外实训又迈上一个新的台阶。

2012年9月,第二届韩国暑期夏令营短期研修圆满结束。

2013年3月,经过层层选拔,设计学部8名同学赴韩国新罗大学进行为期一年的交换学习。

2013年7月,第二届德国暑期夏令营和第三届韩国暑期夏令营顺利进行。

2014年3月,设计学部欢送赴韩国新罗大学学习一年的8名同学。

3.1.3 就业篇

(1) 就业情况

根据统计,教改实验班的学生的平均就业率均在85%以上。表3-1列举了2011~2014届部分教改班实习及就业情况。通过此表可知,大部分学生毕业后就职于实习单位,且就业率稳步提升,真正做到了与企业的无缝对接。实践证明,通过教改实验班的学习,大大提高了学生的就业率和就业质量。教改实验班与学部平均就业情况对比情况如图3-4所示。

表3-1 教改实验班就业情况

序号	单位名称	签约毕业生数目							
		2014届		2013届		2012届		2011届	
		实 习	就 业	实 习	就 业	实 习	就 业	实 习	就 业
1	西安水晶石								
2	大连水晶石					9	9	6	6
3	数字文化产业中心							11	11
4	华视光魔			1	1	5		8	
5	北京尚雅科技有限公司							1	4
6	北京水晶石数字科技有限公司					6	6		
7	北京点构数字科技有限公司			6	6	4	4		
8	中建(北京)国际设计顾问有限公司					3	3		
9	结信网络科技有限公司					1	4		
10	北京金刚游科技有限公司					5	5		
11	晨曦万杰有限公司			3	3				
12	阅约课美(北京)装饰设计有限公司			2	2				
13	北京天际同熙建筑设计			2	2				
14	中视禾润传媒文化有限公司			1	1				
15	天津市金鼎制图有限公司			2	2				
16	梦幻石文化传播有限公司			3	3				
17	北京银河长兴文化公司			3	3				
18	宣化新天地广告			3	3				
19	河北唐县仁厚镇房庄小学			2	2				
20	丝路数字视觉	2	2						
21	神州中联	4	4						
22	爱奇艺	3	3						
23	非码传媒	2	2						
24	北京雷之润文化传播有限公司	2	2						
25	优米网	1	1						
26	5DS 北京总部	2	2						
27	北京易荷悦洋文化传播有限责任公司	2	2						
28	北京亚地微视数码科技有限公司	1	1						
29	5DS 河南分公司	1	1						
30	英氏德珂传媒	1	1						
31	旭日嘉盛文化传媒有限公司	2	2						
合计		24	24	28	28	33	31	26	21

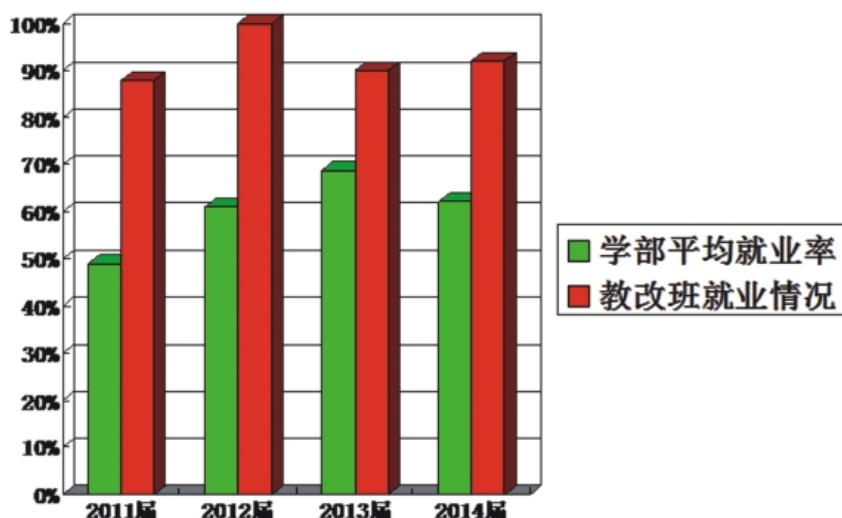


图3-4 教改实验班与学部平均就业情况对比情况柱状图

（2）学生自主创业情况

教学实践平台是A-EOE人才培养模式中重要环节之一，它为教师和学生提供了一个开放与发展的教育教平台。学生们在实践中学，教师们在实践中教，增加学生学习兴趣与创业就业意识，能够有效激励与刺激学生的学习欲望，营造出师生间的良性互动，增强学习效果。

2010年12月设计学部第一个学生创业实践工作室——艾迪摄影工作室正式成立。此类工作室专门为学生创业实践提供可能，学生根据自己或团队的意愿进行策划，学部提供场地，学生可以进行真实的创业实践甚至可以进行商业运转，学生在实践过程中学到的和发挥出来的不仅是专业知识，更多的是对学生综合素质和能力的锻炼考察。

2011年4月，轻工学院铃鼓艺术沙龙正式对外开放，这是设计学部最为成功的学生创业实践工作室，运营一年多来，举办过艺术展览10余次，承接各种活动20余次，目前铃鼓艺术沙龙在唐山范围内已经小有名气。铃鼓团队成员以总成绩第一当选学院2011风采人物。

另外，设计学部还有赵玉冬创办盛唐家景装修公司、张志鹏创办佳明瑞电子科技有限公司、吴晓红创办沧州市同创未来广告设计中心、谭一凡创办品拓文化广告有限公司、姬崎峒创办艾鼎建筑设计工作室、田多创办品路广告设计工作室等。

（3）考研情况自2009年开始，考研人数逐年增加，仅2014年，设计学部考取研究生人数达26人，其中北京林业大学1名、北京理工大学2名、北京工业大学1名，创历史新高。

3.2 发展前景

A-EOE改革仅是艺术类教育改革的一个代表。实践证明，A-EOE是能够促进艺术类专业教育的方法。目前，我们已取得了一些成绩。然而，在教育教学改革的过程中也发现了不少问题，如怎样快速有效地将A-