

运城市财经学校关于山西省第十八届职业院校技能大赛-动漫制作（中职组）赛项  
征集合作企业

二〇二四年九月

# 第一章 意向企业须知

意向企业须知前附表

序号	内 容
1	项目名称：运城市财经学校关于山西省第十八届职业院校技能大赛-动漫制作（中职组）赛项征集合作企业
2	征集人：运城市财经学校
3	服务期限：签订合作协议至赛项举办结束
4	时间：另行通知
5	地点：运城市财经学校办公楼会议室
6	采购预算：0
7	文件有效期：意向企业提交合作意向书截止之日起 90 天
8	文件数量：1 正 2 副
9	评审原则：本项目采用综合评分法，按评审因素的量化指标评审得分最高的意向企业确定为企业候选人。
10	评审委员会组成：评审专家由该项目所在专业教学指导委员会确定推荐专家范围，申办院校在范围内确定评审专家 3 名。
11	组织评审。评审工作请当地公证处全程参与，全程录像。参加答辩的企业、个人禁止携带通讯设备、摄录设备入场。

## 第二章 合作企业提供材料明细

### （一）企业基本情况

1. 有效的营业执照副本或法人证书副本(复印件加盖公章)。
2. 最近半年内任意一个月的纳税有效凭据或相关部门出具的依法纳税有效证明文件(复印件加盖公章)。
3. 法定代表人身份证(复印件加盖公章)、授权委托书(原件)、联系电话、邮箱等信息。

### （二）企业资质与社会声誉

1. 在“全国法院失信被执行人名单信息公布与查询”平台( <http://zxgk.court.gov.cn/shixin> ) 中查询记录(加盖公章)。
2. 在国家企业信用信息公示系统中查询记录(加盖公章)( <http://www.gsxt.gov.cn> )。
3. 企业行业资信等级证书材料(加盖公章)。
4. 企业近一年的营业收入和审计报告(加盖公章)。
5. 企业近三年获得国家级、省级荣誉情况。
6. 企业质量管理体系认证材料(加盖公章)。
7. 所申报的技术平台没有产权争议的承诺(加盖公章)。

### （三）校企合作情况

提供校企合作协议(合同)及采购协议(合同、发票)等佐证材料,协议(合同)主要包括专业课程建设和实训室建设等方面的内容。

（四）大赛合作经历提供参与职业院校技能竞赛(国赛、省赛、市赛、行业赛等)合作协议或相关佐证材料。

### （五）技术平台情况

1. 提供技术平台或设备版权证明材料（加盖公章）
2. 提供技术平台或设备与赛项的匹配度证明材料(加盖公章)。
3. 提供技术平台市场占有率说明。

#### (六) 意向合作内容

1. 拟合作的赛项。
2. 向大赛提供的支持项目(设备、经费、技术等) 及数量。
3. 提供竞赛设备一览表(技术平台与赛项的匹配度)。
4. 提供竞赛设备的图片、技术文件。
5. 承诺向参赛院校提供竞赛设备的优惠价格(不得高于政府采购价格)。

(七)以上提供材料真实可靠的承诺证明( 法人签字、公司盖章)

## 第三章 举办大赛相关活动或赛项需要的货币、实物和服务

货币：赛项需要的货币 10 万元

实物：交互式动漫制作平台，满足所有参赛师生使用。

### 技术平台要求

名称	功能
交互式动漫制作平台	<p>一、功能概述</p> <p>提供创新性交互式动画课件制作工具，对于教师可应用于建设多元化、交互式动画数字资源，教师通过平台发布可实施慕课、翻转课堂、微课程、混合教学等创新型教学模式的应用；对于学生可在创客、信息技术或综合实践课程中，可结合不同主题的学习需求进行动画资源创作与分享，在制作中内化知识，同步提升创意、文艺、技艺等全方位能力。应用工具内置丰富的角色、场景、道具等素材，并且支持智能生成流畅语音，同时还需搭载了常见动画模板、图像文本、旁白音效、互动试题模块。用户只需简单的选择场景、人物、道具以及编辑操作即可快速制作情境动画，快速制作个性化动画及课件。</p> <p>二、应用架构</p> <p>1) 系统基本功能以 B/S 架构实现，J2EE 开发架构，支持当前国内外知名品牌的主流配置服务器，服务端可在 LINUX 或 windows 操作系统上正常运行，系统支持采用 MY SQL 数据库。</p> <p>2) 采用 Restful 的方式向平台提供 API 接口，能与平台进行无缝对接开发，实现用户单一账号无缝登录应用。</p> <p>3) 基于 B/S 架构，支持基于校园网、互联网的应用。用户在 IE 等通用浏览器上即可登陆调用，可在线制作交互式动画资源，作品资源可同步存储到平台云盘。</p> <p>4) 交互式动画作品在播放时可实现即时交互。支持作品在平台在线播放，支持将作品导出下载，可离线在 PC 上播放。作品可在线分享，支持在安卓或 IOS 等系统的手机、平板等移动终端浏览器播放及交互。</p> <p>三、功能参数</p> <p>1) 工具调用及作品运用</p> <p>（1）创建功能。支持多样化的创意资源创建：（a）支持空白创建；（b）剧本导入功能，只需编写 WORD 文本内容，在文本中定义情景课件的角色、场景、对话内容、试题内容。一键导入即可合成互动微课；（c）支持 PPT 导入，与 PPT 兼容，可实现 PPT 一键导入转化图文和背景，插入语音旁白，生成资源；（d）支持模板导入，可通过创意模板调用进行加工编辑。</p> <p>（2）导出功能。支持多类型格式的作品导出，支持自定义水印：（a）支持离线播放文件导出，可无网络本地播放，支持交互；（b）支持 WORD 文档格式导出，导出剧本中包含对话及试题等文字内容；（c）支持漫画（PNG 格式）导出，可导出多张场景图片或一张合成的多格创意漫画；（d）支持播放代码导出，可植入第三方平台浏览器播放，并进行交互。</p> <p>2) 支持快速创意创作</p>

(1) 场景设置:工具支持 4:3、16:9 以及 9:16 比例的资源内容制作, 可设置 40 种以上切换场景时的动画效果。可支持设置点击播放或连续播放场景动画内容, 支持各类演示文件、微课视频、动画影片、漫画图片的创作;

(2) 资源模块:应用工具内提供现代、古代、实景等多种风格的校园、家居、办公等常用情境场景, 也提供平面图文背景资源; 提供适应各学科及课外创意的丰富的生活、教学、风景、动物等道具配图素材; 提供安静、轻快、震撼等各类风格的背景音乐及音效资源素材; 支持自定义上传用户本地背景图、道具图、音视频资源进行应用;

(3) 角色应用: 工具搭配多样风格角色人物、动物资源, 支持通过本地照片自定义人物角色头像, 支持为自定义角色设定服装; 支持用户快速调用插入角色, 进行角色走路、姿势、说话等动作设置;

(4) 智能配音: 提供智能语音引擎和在线配音功能, 可按需匹配中英文等多种语音及地方方言, 用户输入文字即可智能合成配音;

(5) 用户配音: 支持用户在线进行角色拼音及旁白配音, 可直接录制或上传 MP3; 也可支持微信配音, 微信扫描二维码进行录音及配音导入;

(6) 动画设置: 可设置实现文字、图片、道具等元素的出现、消失、强调、移动等各样式动作; 支持设置元素的移动轨迹; 可设置多个动作的同步执行, 延迟开始或结束, 可通过右键设置或鼠标拖拽实现动作顺序调整。

(7) 自定义动作: 支持用户自定义创作角色动作, 可选择在原有动作上修改生成, 也可以新建自定义动作, 通过关键帧设置, 编辑关键帧上角色的动作状态, 快速生成角色的自定义动作效果, 同时支持角色嘴、手等部位状态的调整。

(8) 道具跟随: 支持用户将道具与角色组合, 实现道具跟随角色走路、跑步、抬手等动作, 通过道具跟随效果, 将平台道具、自定义道具与角色组合, 可自行调整道具组合的部位、大小。

(9) 场景切换: 内置多种生动的场景切换效果, 支持用户给每个场景设置切换效果, 如爱心、圆形涂抹、玻璃刷等。

### 3) 支持元素插入及编辑功能

(1) 插入功能: 支持在影片资源制作中插入图文素材 (如文字、图片、形状、公式、拼音、音标); 音频视频素材 (如环境音效、动作音效、动物音效、背景音乐、旁白) 等内容, 并进行相应的编辑;

(2) 编辑功能: 工具支持对插入的图片 (JPG/PNG 格式) 进行剪切、缩放、翻转、美化等图片处理功能; 支持对插入音频 (MP3/WAV 格式)、视频 (MP4 格式) 直接进行剪辑合成; 支持相应插入的教学素材内容的图层顺序的快速调整更新。

### 4) 支持交互及动画效果设置

(1) 试题游戏设置: 可对影片资源设置互动试题 (单选题、多选题、判断题、填空题、排序题、连线题) 及游戏试题等交互功能, 可设置正确答案及解析, 可设置答题错误后的跳转场景。课件发布后支持电脑端、手机端播放查看, 播放时可进行互动;

(2) 触发效果设置: 支持对场景内的角色及道具元素设置触发效果, 用户点击后可设置响应元素的动画, 支持制作多元化交互式课件;

(3) 动画特效设置: 支持对影片动画效果的设置, 可一键选择下雨、下雪、光晕、星光等动画特效;

(4) 镜头效果设置: 支持场景中选定区域的镜头拉近放大或拉远缩小, 实现强调及凸显画面内容的效果。

### 四、素材资源参数

1) 场景背景: 应用系统配套卡通、实景、平面等多风格场景背景素材不少于 3400 个。

	<p>2) 道具配图：应用系统配套多类配图道具素材，含人物、动物、风景、交通、德育相关资源数量 15400 以上。</p> <p>3) 场景模板：可快速调用为影片添加片头片尾，图文场景，动态过度等场景，可调用模板数量不少于 1400 个。</p> <p>4) 角色资源：应用系统配套骨骼动画角色形象，含现代人物、古代人物、动物等多元风格角色不少于 400 个；人物角色通过动作模块可快速设定走路、说话、写字、笑、同意等多种动作姿势不少于 1000 个。</p> <p>5) 语音引擎：角色对话、插入旁白、提示内容可按需求匹配中英文多种语音，用户文字输入后即可智能配音，提供可调用语音引擎不少于 85 个。</p> <p>6) 音效资源：系统配套校园、效果、环境等音效资源供用户应用，音效资源不少于 210 个。</p> <p>7) 背景音乐：系统配套安静、动感、轻快等多类背景音乐供选择，背景音乐不少于 160 个。</p> <p>8) 提示背景：提供多种样式的提示背景板用于强调及知识点阐述应用，数量不少于 70 个。</p> <p>9) 特效效果：提供下雨、下雪、落叶、星光、光晕等特效效果设置不少于 14 个。</p> <p>10) 旁白精灵：可根据创意作品需求调用旁白精灵出场讲解，精灵个数不少于 6 个。</p> <p>11) 场景切换：提供多种场景切换特效，切换效果数量不少于 40 个。</p> <p>资源更新：支持道具图、场景、角色人物等素材的持续更新，每年更新至少 2000 个资源。</p>
--	---

服务要求：合作企业需配备至少 5 名企业工程师负责竞赛现场设备设施的维护和技术支持，赛前 7 天人员到岗到位（为证明综合服务能力企业工程师应具备下列至少三个方向的技能证书，包括网络技术、软件开发、智能计算、项目管理等。）

## 第五章 评选标准

评价项目	分值	评分标准	得分
一、企业基本情况 主要从企业独立法人资格、企业资质、经营情况、市场地位（市场份额）及社会声誉等方面评价。	20	1.企业资质：企业近三年获得行业最高级资信证书得 7 分，次高级资信证书得 3 分，达不到不得分。	
		2.国家产教融合型企业，教育部公布的现代学徒制试点企业，教育部公布的 1+X 证书制度试点企业、山西现代学徒制试点合作企业；山西省产教融合型企业入库培育企业。满足一项即可得 5 分，都不满足得 0 分。	
		3.社会声誉：企业在近三年中获得省级荣誉得 5 分，市级荣誉得 3 分。（企业自主举证，专家评议）	
		4.是否取得质量管理体系认证：取得，得 3 分；未取得，不得分。	
二、大赛合作经历 主要从企业参与职业院校技能竞赛（省赛、市赛或行业赛等）的合作经历方面评价。	5	有参与省赛合作的经历，设备技术稳定且评价良好，得 5 分；有参与市赛和行业赛经历，设备技术稳定且评价良好，得 3 分；其他合作经历等，得 1 分。	
三、校企合作情况 主要从企业的校企合作基础是否扎实，合作广泛性、深入性等方面评价。合作内容包含专业课程建设、教学条件建设等方面。	10	1.合作院校：覆盖全省举办相关专业院校三分之二的得 4 分、覆盖三分之一及以上得 3 分、覆盖三分之一以下得 2 分。	
		2.合作内容：专业建设、课程建设、教学条件建设等内容丰富得 3 分，单一得 1 分，没有得 0 分。	
		3.合作成效：获得国家或省级政府部门表彰、奖励或应用推广等得 3 分。	
四、技术平台质量与赛项匹配度 主要从企业提供的技术平台与设备的技术先进性、质量稳定性，技术平台与赛项匹配情况（含组合平台中单项设备或软件的匹配情况），技术平台与设备有无自主	15	1.技术平台的匹配度：在评判所提供赛项技术平台先进性和稳定性的基础上，重点评判技术平台与赛项匹配度。匹配度高，得 3-5 分；基本匹配，得 1-2 分；不匹配则该处写“否决”，不填具体分数。	
		2.提供的技术平台的先进性与稳定性：在明确提供赛项技术平台（硬或软，全部或部分）的基础上，评判该技术平台与设备的先进性、稳定性，既先进又稳定得 5 分。	
		3.技术平台与设备的自主权：为赛项提供的技术平台与设备知识产权清晰，具有自主知	



知识产权等方面评价。		知识产权或依法享有知识产权的独占权与授予权得 5 分，没有的不得分。如专家认为存在被诉侵权或专家认为有风险或纠纷情况的则该处写“否决”，不填具体分数。	
五、技术平台普及程度 主要从企业提供的技术平台与设备在职业院校(或行业)中普及度、使用情况及供货保障情况评价。	10	1.技术平台与设备的普及度：覆盖全省开设本赛项相关专业三分之二以上学校或市场占有率广泛，得 5 分；覆盖三分之一或市场占有率中等，得 3 分；市场占有率较低的，得 1 分。	
		2.技术平台与设备的使用情况：在使用该技术平台与设备的院校中，得到院校和师生的一致好评，得 5 分；评价一般得 2 分。	
六、技术平台价格 主要从企业提供的技术平台与设备的价格合理性评价。	10	1.技术平台与设备的价格与市场同类技术平台与设备价格比较：有比较且合理得 5 分，基本合理得 3 分，价格不合理的建议否决。如专家认为技术平台价格不合理则该处写“否决”，不填具体分数。	
		2.技术平台与设备最终的承诺价格：合理得 5 分，基本合理得 3 分，价格不合理的建议否决。如专家认为技术平台最终的承诺价格不合理则该处写“否决”，不填具体分数。	
七、对大赛支持力度 主要从企业对大赛提供的经费、人员、技术、产品及服务等方面综合评价。	20	1.经费捐赠：根据实际捐赠费用与赛项运营全部费用比值，按 1~10 分赋分，往年承诺未兑现的取消当年合作企业参评资格，且未来三年禁止参与大赛。	
		2.提供设备支持：承诺为赛项免费提供设备支持得 8 分，没有不得分，往年承诺未兑现的取消当年合作企业参评资格，且未来三年禁止参与大赛。	
		3.提供其他服务：承诺为赛项免费提供其他服务得 2 分，没有不得分，往年承诺未兑现的得 0 分。	
八、企业答辩情况	10	原则上专家自主提问二个问题。注意：对上述评分参考标准中企业没有回答清楚的问题进行询问，不属于自主提问。	

注：表中上标注 1、2、3 处如有任何一处超过半数专家建议否决，直接取消该企业的参与资格。

## 第六章 签定合作协议

确定合作企业后，双方签定合作协议，协议内容应包括但不限于下列内容：

1. 拟合作的赛项或相关赛事活动。
2. 向大赛提供的支持内容（货币、实物和服务）及数量。
3. 提供竞赛实物一览表（设备、技术平台、耗材等）、技术文件、用户说明书。
4. 配合大赛筹备进程开展相关工作的时间安排。
5. 面向参赛选手、指导教师免费开展赛前培训。
6. 承诺向参赛院校提供竞赛设备的优惠价格（不得高于政府采购价格）。
7. 其他合作内容。

## 第七章 意向书封面格式

附件：（下一页）

正本/副本

运城市财经学校关于山西省第十八届职业院校技能大赛  
动漫制作（中职组）赛项征集合作企业

# 意向书

单位名称：\_\_\_\_\_（加盖单位公章）

法定代表人或授权委托人签字或签章：\_\_\_\_\_

年 月 日