



JAI

吉林动画学院
JILIN ANIMATION INSTITUTE



2018届毕业生就业质量年度报告

招生与就业发展中心编制

二〇一八年十二月



目 录

学校概括.....	1
报告说明.....	2
第一部分：毕业生就业基本情况.....	3
一、毕业生的规模和结构.....	3
（一）总体规模.....	3
（二）院系及专业结构.....	3
二、就业率及毕业去向.....	4
（一）就业率.....	4
（二）就业去向.....	5
（三）未就业情况分析.....	6
三、 就业流向.....	7
（一）单位就业.....	7
1. 就业省份分布.....	7
2. 就业单位流向.....	8
3. 就业行业流向.....	9
4. 就业职业流向.....	10
（二）升学出国.....	10
1. 国内升学.....	10
2. 出国（境）留学.....	12
（三）自主创业.....	13
1. 自主创业行业门类.....	13
2. 创业原因.....	14
3. 创业资金来源.....	15
4. 创业准备过程中的困难.....	15
5. 创业教育/服务的参与度及满意度.....	16
第二部分：毕业生就业工作措施.....	17
一、学产对接实践教学平台有效提升毕业生综合能力.....	17
二、一把手工程，二级管理，形成就业工作良好局面.....	17
三、加大投入力度全面保障就业创业有效开展.....	18
四、鼓励学生创新、创造，开展创业相关教育与指导.....	20



五、创新人才培养方式，加强校企合作多样性.....	21
六、打造吉动品牌，着力拓宽就业市场.....	22
七、重点帮扶、推介“双困生”就业创业.....	22
八、依托校缘企业技术优势建立职能信息服务平台.....	23
第三部分：就业质量相关分析.....	25
一、薪酬水平.....	25
（一）薪酬区间分布.....	25
（二）各学院毕业生月均收入.....	26
（三）各专业毕业生月均收入.....	26
二、专业相关度.....	27
三、就业满意度.....	28
第四部分：就业发展趋势分析.....	30
一、毕业生初次及年终就业率稳中有升.....	30
二、省外就业为主，为文创类产业发展提供人才支持.....	31
三、行业分布优势突出，文创为主要流向.....	31
四、依托民营企业就业，构建政校企合作新模式.....	32
第五部分：对教育教学的反馈.....	34
一、对学生所在学院和母校的总体满意度分析.....	34
二、对母校总体教学环节和人才培养的满意度分析.....	35
三、对学生管理及社团活动的满意度分析.....	35
四、毕业生个人素质和能力分析.....	36
（一）各学院具有优势的前五项能力/素质.....	36
（二）各专业具有优势的前五项能力/素质.....	37
五、第三方调研结论.....	39
结语.....	40



学校概括

吉林动画学院自2000年建校以来，秉承“自尊、自强、创新、创造”的校训精神，追随社会改革的步伐，坚持走“开放式国际化、学研产一体化、创意产品高科技化”，具有自身特色的办学道路。学校现有本科在校生12000余人。学校不断变革创新人才培养模式，围绕“学研产一体化”办学定位，实施“精准人才培养”战略和“开放式项目制”，面向文化创意产业全产业链，依托15个学院、33个专业，按照动漫游类、影视类、设计类、虚拟现实与人工智能、文商管理与品牌营销等五大体系，全面搭建学产对接实践教学平台。以产业群带动专业群建设，以产业高端项目引领教学变革，引进国内外市场高端人才，全面培养提升学生的综合能力、实践能力、行业认知能力、市场对接能力，实现学生由专业能力向职业能力转变，为国家和地方文化创意产业发展提供了大批高素质应用型人才。截至目前，学校已经向社会输送了近四万名毕业生，为全国文化产业发展做出了积极贡献。2015年学校被教育部评为“全国毕业生就业典型经验高校（全国就业五十强高校）”，2017年被教育部评为“全国第二批深化创新创业教育改革示范高校”，2018年被教育部评为“全国创新创业典型经验高校（全国创业五十强高校）”。

2018年，经教育部及社会各界公认的中国第三方权威评测机构——艾瑞深研究院中国校友会网公布的《校友会2018中国艺术类大学各本科专业排行榜》结果显示，吉林动画学院动画专业在中国艺术类大学动画专业中排名六星第一。



报告说明

为全面反映毕业生的就业状况，建立起就业与人才培养良性互动的长效机制，学校根据《教育部关于做好2018届全国普通高等学校毕业生就业创业工作的通知》（教学〔2017〕11号）文件要求，现编制发布《吉林动画学院2018届毕业生就业质量年度报告》。本报告数据来源于两个方面：

1. 全国高校毕业生就业管理与监测系统（吉林动画学院）。数据统计截止日期为2018年8月31日。使用数据主要涉及毕业生的规模和结构、就业率、就业去向等。

2. 为了全面、客观、公正地评价本校人才培养质量，加强学校人才培养与社会需求的紧密衔接，提升毕业生的就业竞争力和就业质量；吉林动画学院委托北京新锦成数据科技有限公司对2018届毕业生进行第三方调查和评估。使用数据涉及就业流向等就业相关分析及对教育教学的反馈部分。



第一部分：毕业生就业基本情况

一、毕业生的规模和结构

（一）总体规模

吉林动画学院2018届毕业生共2836人。其中，男生1341人，占毕业生总人数的47.28%；女生1495人，占毕业生总人数的52.72%，男女性别比为0.90：1，男女比例较平均；省外生源为主，共2196人，占比为77.43%。

（二）院系及专业结构

学校2018届毕业生共分布在11个学院21个专业。其中，动画艺术学院、电视与新媒体学院和设计学院的毕业生人数位居前三，人数占比分别为27.72%、17.45%和12.52%。

表 1 各学院及其专业毕业生人数分布

学院	人数	比例 (%)	专业	人数	比例 (%)
动画艺术学院	786	27.72	动画	786	27.72
游戏学院	328	11.57	数字媒体艺术	226	7.97
			艺术与科技	58	2.05
			数字媒体技术	44	1.55
设计学院	355	12.52	环境设计	203	7.16
			视觉传达设计	152	5.36
广告学院	155	5.47	广告学	78	2.75
			影视摄影与制作	77	2.72
电视与新媒体学院	495	17.45	播音与主持艺术	89	3.14
			广播电视编导	207	7.30
			广播电视学	51	1.80



			摄影	82	2.89
			网络与新媒体	66	2.33
电影学院	105	3.70	表演	44	1.55
			戏剧影视文学	61	2.15
漫画学院	152	5.36	绘画	152	5.36
文化产业商学院	69	2.43	市场营销	33	1.16
			文化产业管理	36	1.27
产品造型学院	116	4.09	产品设计	116	4.09
虚拟现实学院	105	3.70	数字媒体技术	105	3.70
影视造型学院	170	5.99	服装与服饰设计	84	2.96
			戏剧影视美术设计	86	3.03

二、就业率及毕业去向

(一) 就业率

截止到 2018 年 8 月 31 日, 学校 2018 届毕业生初次就业率为 86.6%。初次就业率前三位的专业分别是文化产业管理 (97.22%)、艺术与科技 (96.55%) 和数字媒体技术 (游戏学院) (95.45%) ; 截止到 2018 年 12 月 31 日, 学校 2018 届毕业生年终就业率为 93.69%。年终就业率前三位的专业是戏剧影视美术设计 (98.84%)、表演 (97.73%) 和摄影 (97.56%)。

表 2 各专业就业率(专业前标注*的为新增毕业生专业)

学院	专业	毕业生数	初次就业人数	初次就业率 (%)	年终就业人数	年终就业率 (%)
动画艺术学院	动画	786	685	87.15	726	92.37
游戏学院	数字媒体艺术	226	181	80.09	208	92.04
	艺术与科技	58	56	96.55	56	96.55
	数字媒体技术	44	42	95.45	42	95.45
设计学院	环境设计	203	182	89.66	195	96.06
	视觉传达设计	152	130	85.53	141	92.76



吉林动画学院

广告学院	广告学	78	71	91.03	74	94.87
	*影视摄影与制作	77	65	84.42	68	88.31
电视与新媒体学院	播音与主持艺术	89	77	86.52	86	96.63
	广播电视编导	207	184	88.89	194	93.72
	广播电视学	51	40	78.43	47	92.16
	摄影	82	68	82.93	80	97.56
	网络与新媒体	66	49	74.24	56	84.85
电影学院	表演	44	33	75	43	97.73
	戏剧影视文学	61	52	85.25	57	93.44
漫画学院	绘画	152	142	93.42	146	96.05
文化产业商学院	市场营销	33	29	87.88	29	87.88
	文化产业管理	36	35	97.22	35	97.22
产品造型学院	产品设计	116	100	86.21	110	94.83
虚拟现实学院	数字媒体技术	105	91	86.67	98	93.33
影视造型学院	服装与服饰设计	84	70	83.33	81	96.43
	戏剧影视美术设计	86	74	86.05	85	98.84
学校整体		2836	2456	86.6	2657	93.69

(二) 就业去向

2018 届毕业生就业去向以“其他录用形式就业”为主，“签就业协议”次之。“用人单位、招聘求职网等发布的招聘信息”（35.78%）和“母校举办的大型现场招聘会”（15.24%）是毕业生求职的主要途径¹。

表 3 毕业生就业去向分布

就业去向	人数	比例 (%)
签就业协议	953	33.6
签劳动合同	58	2.05
其他录用形式就业	1368	48.24
应征义务兵	5	0.18
国家基层项目	1	0.04
自主创业	10	0.35

¹数据来源：2018 届毕业生就业质量调查。



自由职业	28	0.99
升学	21	0.74
出国、出境	12	0.42
拟升学	18	0.63
待就业	356	12.55
其他暂不就业	6	0.21

（三）未就业情况分析

2018 届未就业的毕业生中²，18.55%的毕业生目前处于“正在选择就业单位中”。其余还未找到工作的毕业生现状主要为“准备参加公务员、事业单位等公开招录考试”（27.42%）、“准备升学考试”（16.94%）、“暂时不想就业”（16.13%）。

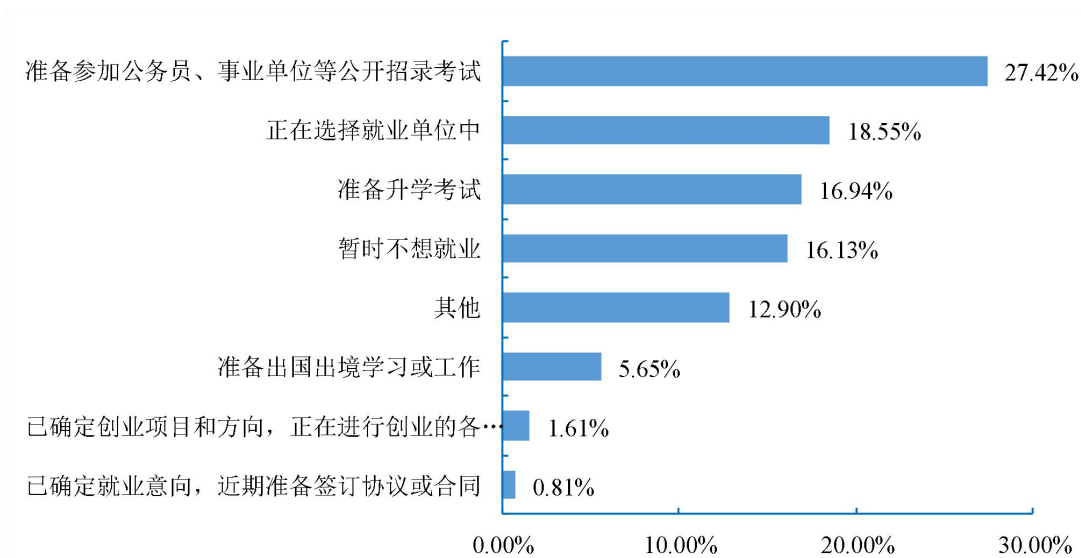


图 4 未就业毕业生现状分布

² 数据来源：2018 届毕业生就业质量调查。调研未就业人数 124 人。



三、就业流向

(一) 单位就业³

1. 就业省份分布

2018 届毕业生中，省外就业的比例达 77.13%；其中省外就业的毕业生主要流向了北京市（23.03%）、上海市（10.62%）、广东省（7.68%）、浙江省（7.05%）等相对发展较好的地区。

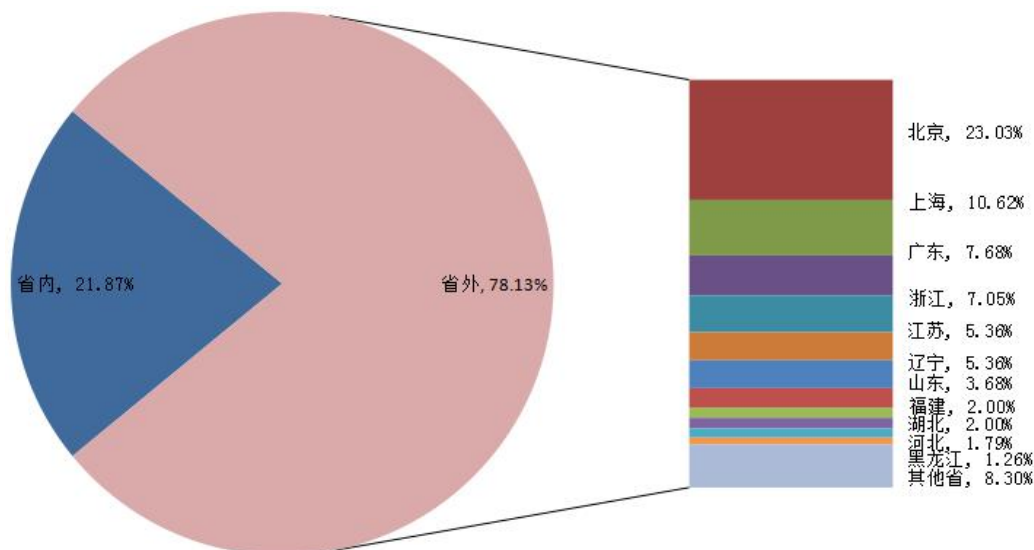


图 5 毕业生就业省份分布

表 6 各学院毕业生就业人数占比排名前五的省份分布⁴

序号	排名 学院名称	第一	第二	第三	第四	第五
1	动画艺术学院	北京市 (36.71)	上海市 (8.39)	浙江省 (8.04)	江苏省 (6.64)	辽宁省 (5.94)
2	游戏学院	北京市 (29.46)	吉林省 (14.29)	浙江省 (14.29)	上海市 (11.61)	广东省 (8.04)

³ 单位就业包括签就业协议形式就业、签劳动合同形式就业及其他录用形式就业。

⁴ 数据来源：2018 届毕业生就业质量调查。



3	设计学院	北京市 (28.82)	吉林省 (19.41)	上海市 (18.23)	广东省 (8.82)	浙江省 (4.71)
4	广告学院	北京市 (42.86)	上海市 (16.33)	吉林省 (14.29)	天津市 (6.12)	广东省 (6.12)
5	电视与新媒体学院	北京市 (36.04)	山东省 (13.20)	吉林省 (9.64)	广东省 (8.63)	上海市 (7.61)
6	电影学院	北京市 (22.41)	山东省 (22.41)	上海市 (6.90)	江西省 (6.90)	吉林省 (6.90)
7	文化产业管理学院	北京市 (18.92)	内蒙古自治区 (18.92)	吉林省 (13.51)	天津市 (10.81)	辽宁省 (8.11)
8	漫画学院	北京市 (34.92)	吉林省 (12.70)	上海市 (11.11)	辽宁省 (9.52)	浙江省 (9.52)
9	产品造型学院	上海市 (29.03)	北京市 (25.81)	吉林省 (12.90)	辽宁省 (9.68)	广东省 (6.45)
10	虚拟现实学院	吉林省 (34.69)	北京市 (28.57)	上海市 (10.20)	江苏省 (10.20)	浙江省 (6.12)
11	影视造型学院	北京市 (22.37)	吉林省 (18.42)	广东省 (14.47)	浙江省 (11.84)	上海市 (7.90)

2. 就业单位流向

毕业生主要流向单位类型为企业，其中民营企业占比最高（88.05%），其次为三资企业（3.65%），第三为国有企业（2.47%）；就业单位规模主要集中在300人以下，占比为71.82%。

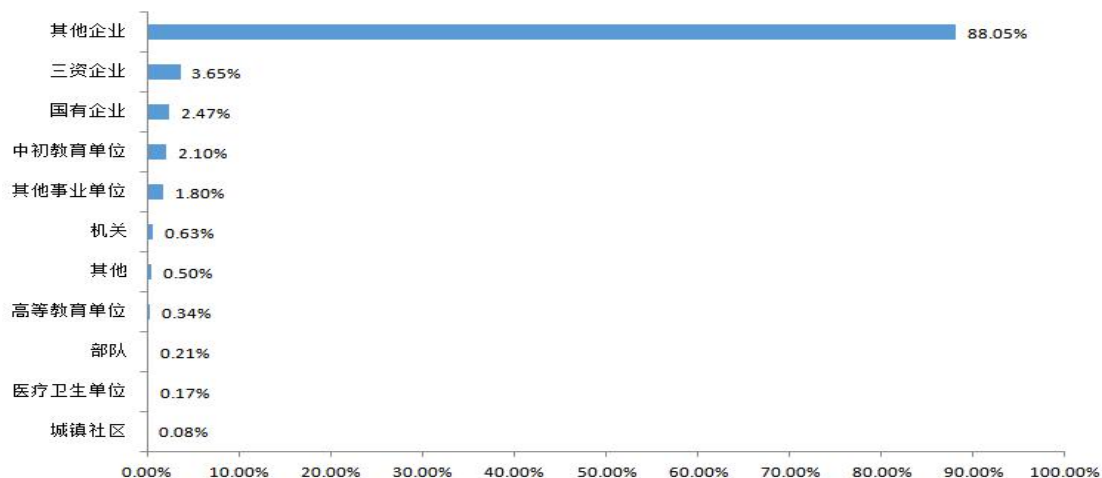


图 7 毕业生就业单位性质分布

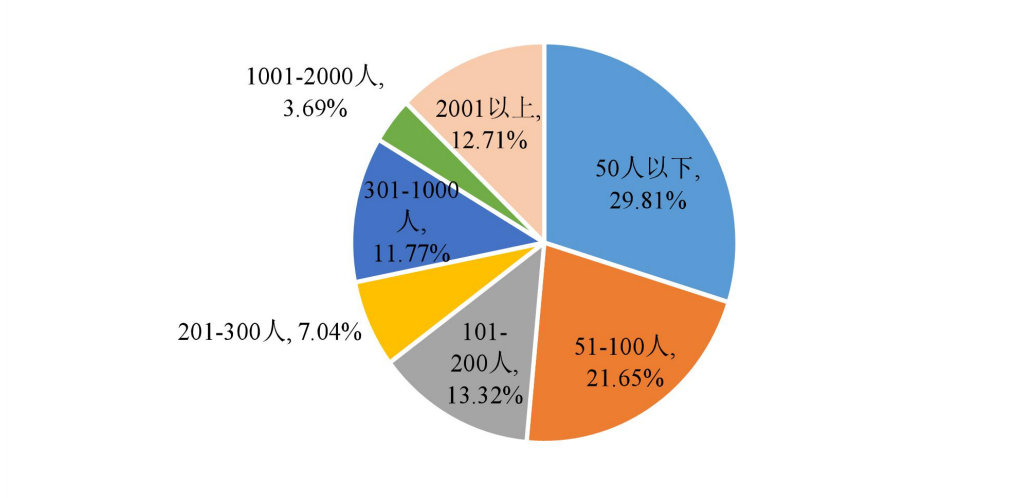


图 8 毕业生就业单位规模分布⁵

3. 就业行业流向

毕业生就业行业主要集中在“文化、教育和娱乐业”（42.16%）、“信息传输、软件和信息技术服务业”（21.08%）和“教育”（6.96%）；这一行业流向与我校专业设置及人才培养定位相符合，反映出了我校毕业生就业行业与所学专业较高的关联度。

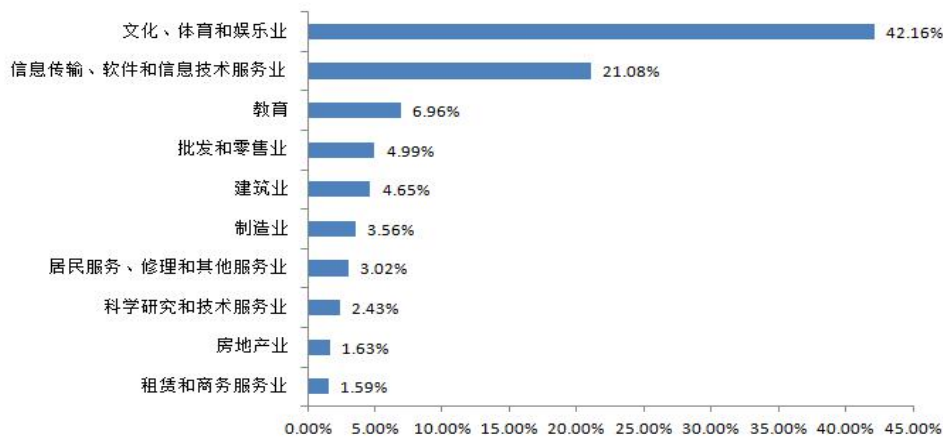


图 9 毕业生就业量最大的前十个行业分布

⁵数据来源：2018 届毕业生就业质量调查



4. 就业职业流向

毕业生所从事的职业主要为“其他人员”，占比为 48.19%；其次为“其他专业技术人员”（23.48%），第三为“文学艺术工作人员”（12.04%）。

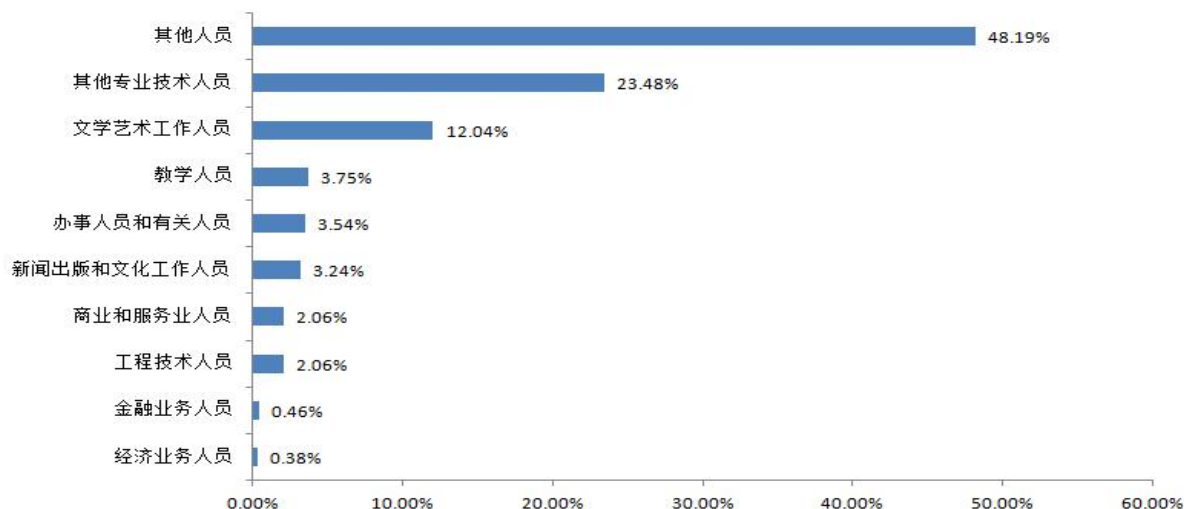


图 10 毕业生就业量最大的前十个职位分布

（二）升学出国

1. 国内升学

2018 届毕业生国内升学总人数为 21 人，占毕业生的 0.74%，以理工院校为主（52.38%），其次为艺术院校（23.81%），第三为师范院校（14.29%）。其中 985、211 计划类高校 4 所占 19.05%。升学院校在省外的比例达 66.67%；其中省外升学的毕业生主要流向了北京市（14.29%）、山东省、辽宁省、湖北省（各 9.52%）等地区。考研率前三位的专业是文化产业管理（5.56%）、市场营销（3.03%）



和服装与服饰设计（2.38%）。

升学一致或相关专业的毕业生比例⁶达到了 82.47%，可见大部分学生还是在本专业或相关专业继续深造。

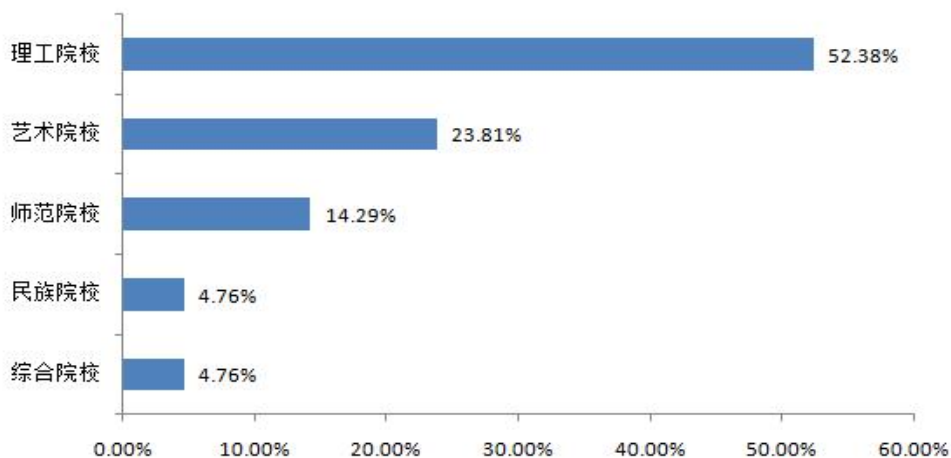


图 11 毕业生国内升学院校类型

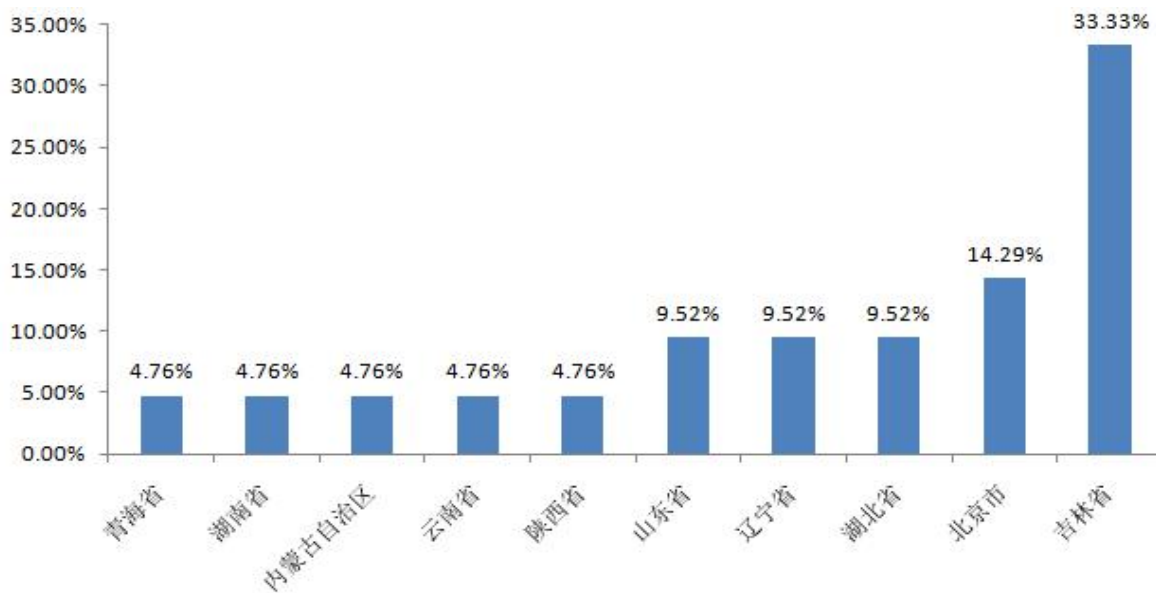


图 12 毕业生国内升学省份分布

⁶数据来源：2018 届毕业生就业质量调查，

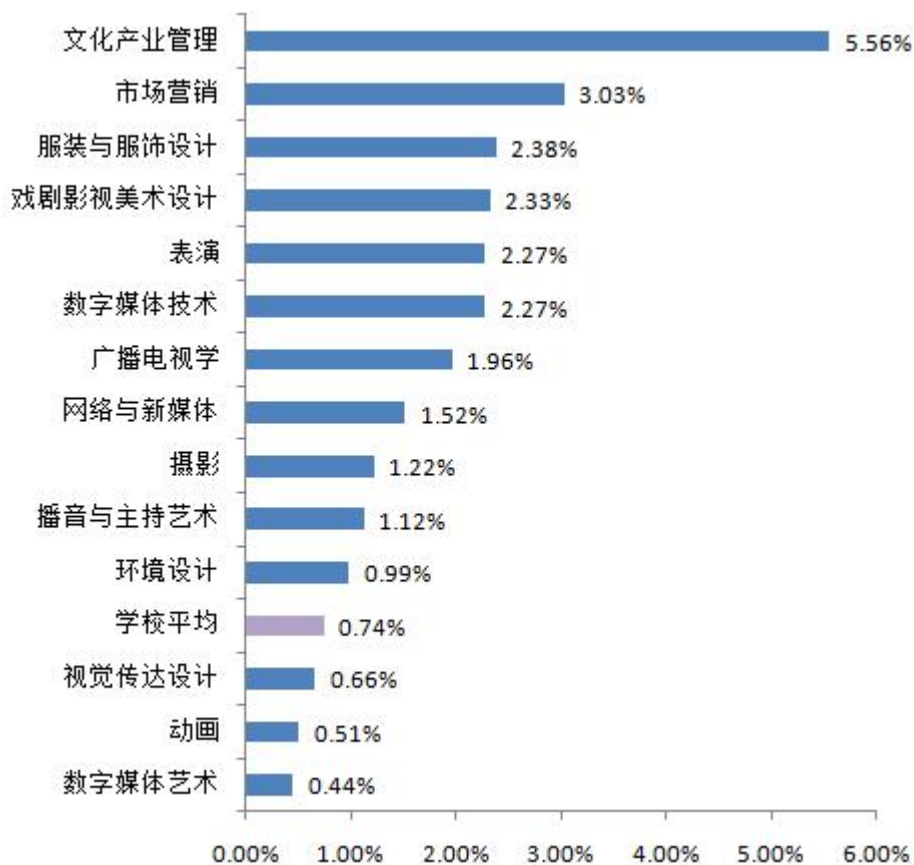


图 13 毕业生各专业考研率

2. 出国（境）留学

2018届毕业生出国（境）留学12人，以英国为主。多数为世界著名学府，如德比大学、伯明翰城市大学、莱斯特大学（英国）、莫纳什大学、墨尔本大学（澳大利亚）等。

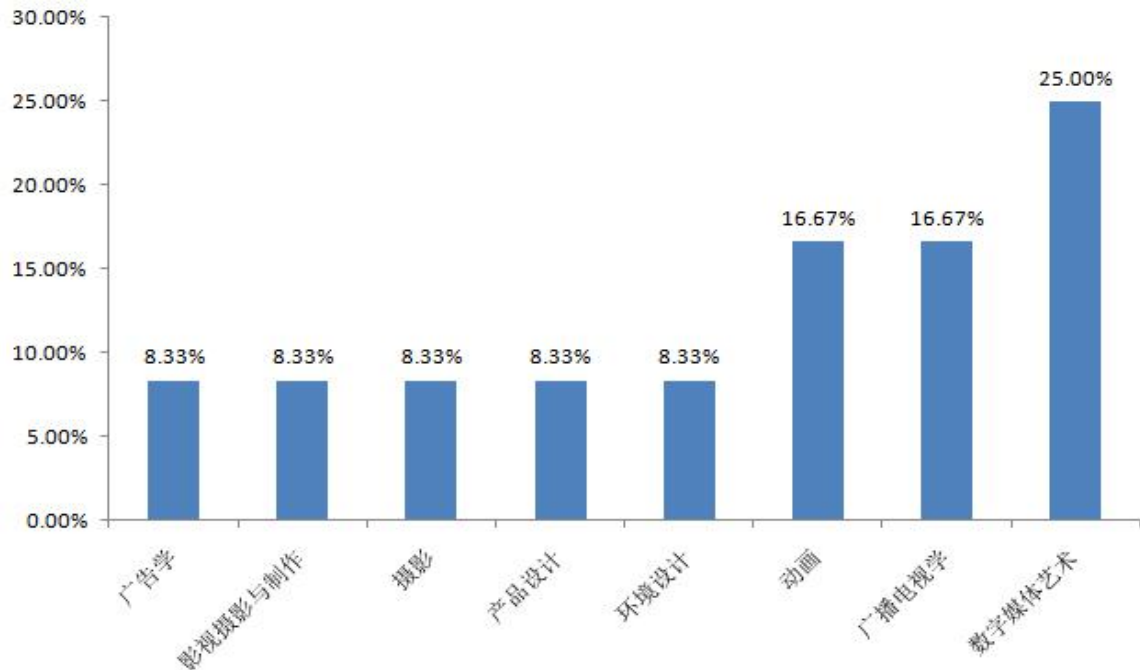


图 14 毕业生各专业出国留学比例

（三）自主创业⁷

有六成以上创业者的创业领域与所学专业相关；创业项目选取、创业团队组建、资金筹备是其创业准备过程中遇到的主要困难。

1. 自主创业行业门类

毕业生创业行业多元化，覆盖文化、教育和娱乐业、制造业、农林牧渔等多个行业；其中，“信息传输、软件和信息技术服务业”（41.13%）、“文化、体育和娱乐业”（11.35%）和“农、林、牧、渔业”（8.51%）为毕业生主要创业行业（占比为 27.78%）。自主创业的毕业生中，有 69.5%的毕业生创业行业与所学专业相关。

⁷数据来源：2018 届毕业生就业质量调查，调研样本数为 142 人。

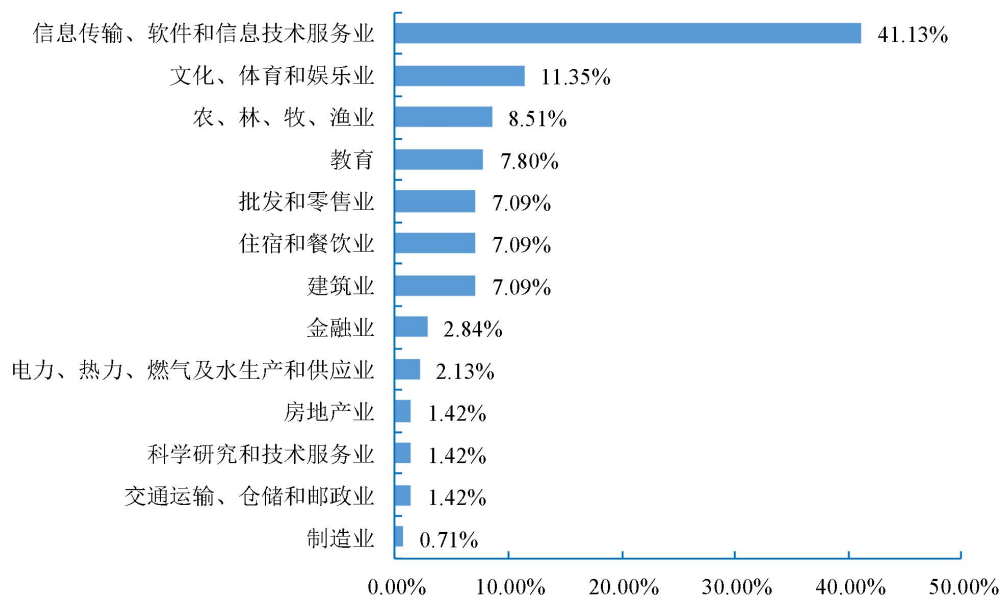


图 15 毕业生自主创业行业门类分布

2. 创业原因

自主创业的毕业生，创业的主要原因是“对创业充满兴趣、激情”（73.76%）“希望通过创业实现个人理想”（26.95%）、“预期可能有更高收入”（26.24%）。

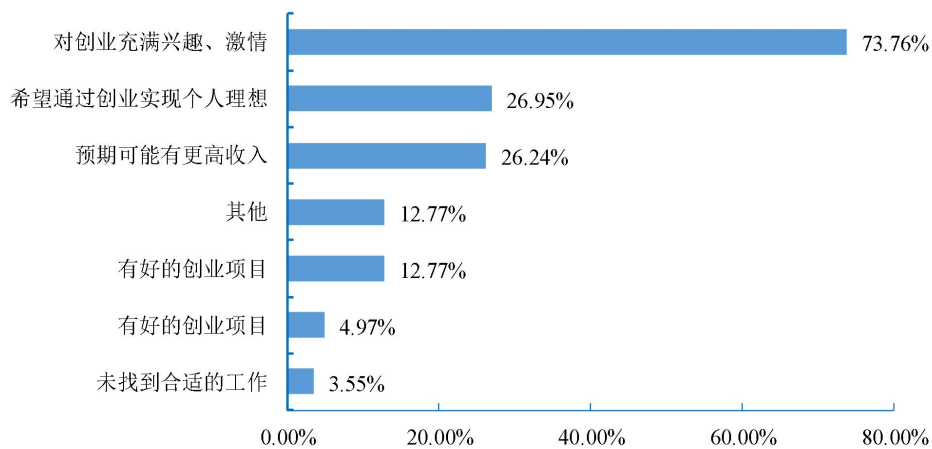


图 16 毕业生自主创业原因分布



3. 创业资金来源

自主创业的毕业生，创业的资金主要来自“个人赚取”（69.29%）和“父母及亲友的支持”（37.86%）。

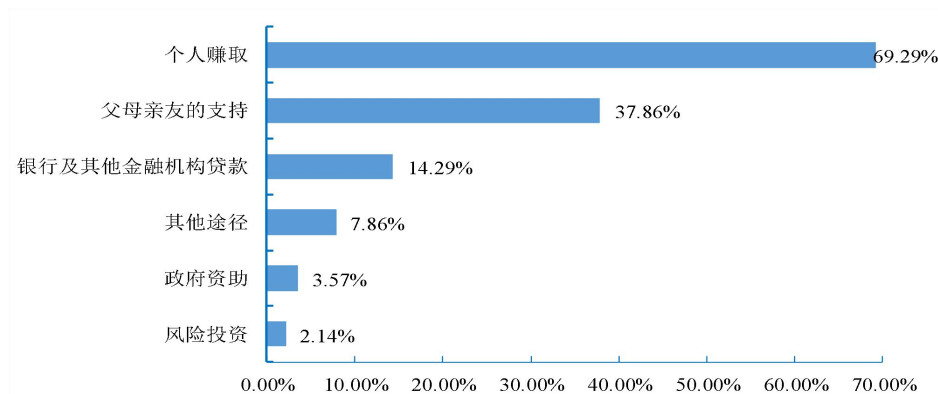


图 17 毕业生创业资金来源分布

4. 创业准备过程中的困难

在创业准备的过程中，毕业生遇到的困难主要来自于“创业项目选取”（55.4%）、“创业团队组建”（28.06%）和“资金筹备”（18.71%）。

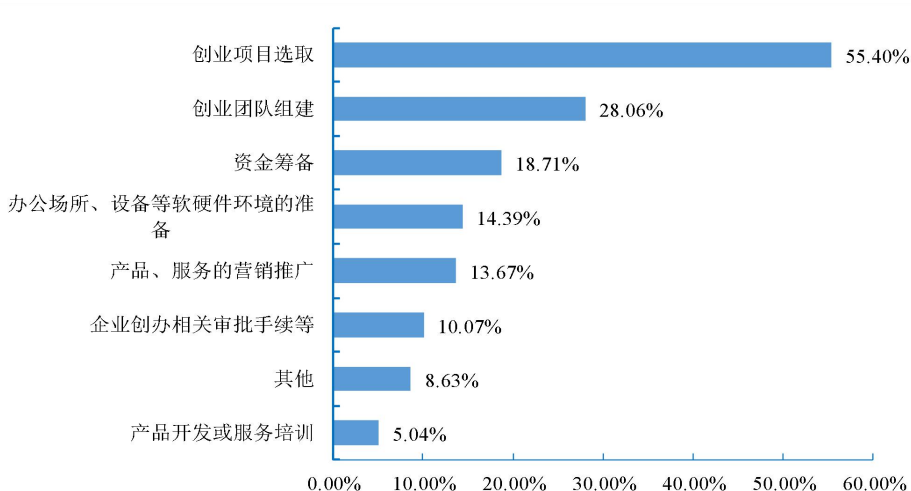


图 18 毕业生创业准备过程中的困难分布



5. 创业教育/服务的参与度及满意度

毕业生在校期间，参与度较高的创业教育/服务为“大学生创新创业训练计划项目”（49.84%）和“母校提供的创新创业课程/讲座/创业培训和咨询”（37.66%）。参与过学校创业教育/服务的学生对创业教育/服务满意度为92.81%。

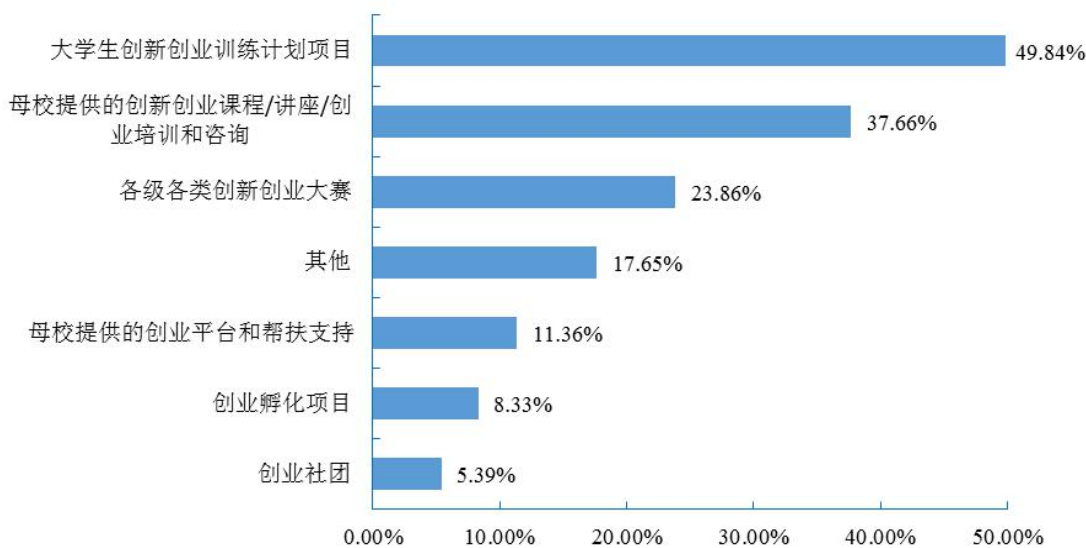


图 19 毕业生创业教育/服务的参与情况

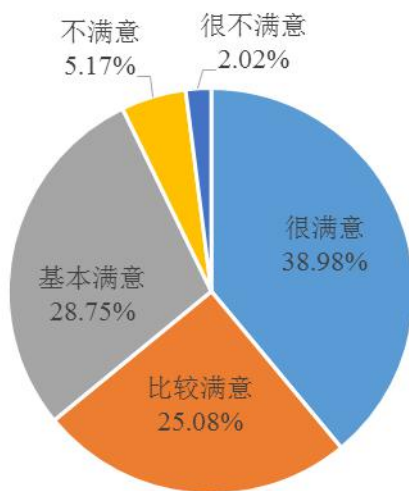


图 20 毕业生创业教育/服务的满意度评价

注：由于四舍五入的原则，各项相加可能不等于 100.00%。



第二部分：毕业生就业工作措施

我校高度重视毕业生就业工作，将就业工作作为人才培养的重要环节并纳入学校教育质量提升工程，强化思想共识，打造学校品牌，构建长效机制，完善工作体系，有效提升就业指导服务工作的专业化水平，举全校之力促进毕业生高质量，充分就业。

一、学产对接实践教学平台有效提升毕业生综合能力

学校形成“以教学为主导、科研为支撑、产业为导向的学研产一体化人才培养优势，实施精准人才培养和全平台、项目制教学。学校构建了以学产对接实践教学平台建设为载体，以课程”体系重组和课程内容改革为重点，以行业精英和业界专家为主体的“双师型”教师队伍为保障的人才培养模式。目前，聘请国内外高水平客座教授、行业专家近500位，迪士尼公司、完美世界等行业专家以及世界知名艺术学府教授定期在学校开设大讲堂、组建工作室，学生不断接受国际大师的悉心指导，吸收国际最前沿的知识与技术。实施一二年级基础教学，加强通识教育，促进学生综合素质全面提升；三四年级打通专业壁垒，学生根据兴趣、个性化需求自主选择平台，全面提升文化、艺术、技术市场的交叉融合，形成教学与产业之间的良性互动，人才培养和市场需求的无缝对接，实现由专业向职业的过渡。

二、一把手工程，二级管理，形成就业工作良好局面

学校坚持把毕业生就业质量视为办学生命线，不断优化组织保



障、设施和经费保障、制度保障，强化队伍保障，始终把“为学生负责、为家长负责、为行业负责、为社会负责、为国家负责”的办学宗旨贯穿在大学生就业创业工作全过程。学校能认真贯彻执行国家和省的就业方针、政策，及时将国家和省政府、教育厅等相关部门下发的文件和与就业相关的政策，第一时间转发到学校就业信息网上，使学生了解政策，用好政策。全面贯彻建立“以市场为导向、政府调控、学院推荐、学生与用人单位双向选择”的就业机制。

成立由校长任组长、分管学生工作和教学工作的校领导任副组长，相关部门负责人为成员的学生就业工作领导小组，统筹全校就业工作。把就业工作纳入年度学校工作总体规划，列入重要日程。颁布实施《吉林动画学院关于加强就业工作的意见》，明确职责，规范管理，确保就业工作规范有序开展。充分调动广大师生、辅导员、工作室导师、专业教师等全员参与的积极性，在全校形成校领导、专门机构、基层单位的联动机制，确保工作有效落实。

三、加大投入力度全面保障就业创业有效开展

学校的就业与职业发展中心、创新创业中心（创意产业创新创业孵化平台），为创新创业成果孵化、学生创业发展提供支持保障，为增强学生就业能力、助力职业发展提供平台。平台建在吉林省动漫游戏原创产业园区内，现有3000平米的众创空间。学校就业与职业发展中心拥有用于开展就业活动的场地包括网络视频招聘室、就业洽谈室、招聘会大厅等场地设施3000多平米，这些都为学校开展就业创业工作提供了有力的保障，满足各类就业创业活动的需要。



2016年，学校设立“吉林动画学院文创产业孵化基金”，首期注入1000万元，用于鼓励在校大学生、校友联合创业。2017年，学校投入双创工作经费213万元，用于双创实践教学、组织活动、师资培训等方面，保障各项工作开展。2018年，随着创新创业工作的持续深入推进，学校整合教学、科研、产业优势资源，提供包括资金、技术、场地、法务财务、创业导师、设施设备等完善的创新创业孵化服务，构建吉林动画学院“创业共同体”体系。学校鼓励学生依托“创业共同体”体系，发挥创新精神，锤炼创业能力。“创业共同体”将围绕文化创意产业领域，重点建设具有原创知识产权、技术创新，具备市场价值及实现路线切实可行、实施条件有保障的创业团队。经学校和市场专业团队评估，具备孵化资格的，根据市场价值给予相应的投资扶持，资金上不封顶。今年11月学校首批向“创业共同体”体系中孵化的《创游游戏创业团队》、《松塔动画创业团队》、《漫画创意工场创业团队》、《视界映像短视频创业团队》等四个创业团队注资人民币1000万元整。

针对全程化的就业指导工作，2017年初制定了一系列的方案。两学期就业办共组织就业创业系列活动8场，考研系列讲座1场；创业系列讲座1场；简历制作讲座3场；面试技巧指导3场。针对2018届毕业生做到了就业指导系列讲座全覆盖，邀请了国内知名简历网站乔布简历的商务总监、金牌讲师刘学英等行业精英，通过就业办整合优化优质教育资源，有效提升毕业生的就业能力，通过课程和活动更好的实现全程化的就业指导。



四、鼓励学生创新、创造，开展创业相关教育与指导

学校建设多元化的就业创业课程体系。第一，面向全体学生在大一开设38学时的《职业生涯规划》，引进先进的课程教学手段和内容，引导学生建立生涯意识，规划自己的大学时光。第二，在大三开设《就业指导》，依托商学院教师资源优势，开设《创业实务》课程，有效提升学生的就业创业能力，在进入大四之前做好求职创业准备。第三，引进优质慕课资源开设就业创业类选修课程14门，加强对学生创新能力的培养。第四，充分利用第二课堂开展就业创业教育，设置了8学分的创新学分（必修）。第五，开设8门经营管理类课程，促进了艺术、技术与市场、文化的融合。第六，文化产业商学院建立了创业管理工作室，培养创业专业学生。

学校着力建设面向在校生、校友、家长、社会力量的“全员就业创业服务体系”。此外，整合校内外优质资源，从技术、资金、高端设备、指导师资、运营条件、政策对接等方面，提供优秀文创类创业项目孵化的一条龙服务。并通过创新创业孵化平台给予一站式服务，提高项目成果转化效率。

学校营造就业创业文化氛围，通过院校级就业创业活动、赛事、论坛、讲座等多种形式，鼓励、启发、浓厚校内就业创业文化氛围。学校每年邀请多名行业、企业、高校高管、专家进校面向学生进行就业创业讲座。如：2016年，承办省人社厅主办的“吉林人社-大学生创业大讲堂”等。2017年，组织创新创业教育高端论坛。目前，校院两级共组建了9个就业创业社团，校级层面组建就业创业发展协会及大学生创新创业孵化平台学生创业协会，学院层面以“四大平



台”依托文化创意产业链专业特色组建创业类社团8个，参与学生每年达到1000余人。其中商学院的企业经营模式沙盘协会在全国大学生沙盘模拟经营大赛中取得了吉林省一等奖和三等奖的好成绩。

五、创新人才培养方式，加强校企合作多样性

学校不断变革创新人才培养模式，围绕“学研产一体化”办学定位，实施“精准人才培养”战略和“开放式项目制”，面向文化创意产业全产业链，围绕动漫游类、影视类、设计类、虚拟现实与人工智能、文商管理与品牌营销等五大体系，全面搭建学产对接实践教学平台。以产业群带动专业群建设，以产业高端项目引领教学变革，引进国内外市场高端人才，全面培养专业素养高、实践能力强、文化底蕴深、艺术修养高的应用型人才。

在不断完善学产实践教学平台的基础上，学校也大力加强拓展对外合作，深化与腾讯游戏、完美游戏、百度、爱奇艺、今日头条、广州奥飞等国内外知名企业的战略合作。今年，学校还与全国14家引领我国文化产业发展的优秀企业和4大文创优质产业园区，按照合作共赢的目标要求，进行了人才培养战略合作授牌仪式，开启了政校企三方双方合作发展、共建发展、互融发展的崭新篇章。标志着学校将与全国文化创意产业部分优质园区和优秀企业相辅相佐、力行担当，共谋学校跨越发展新篇章，为未来的合作与发展提供更加广阔的平台，为国家、为社会、为行业培养更多更好的人材。未来学校将继续整合各方优势资源，强化实习、实训平台建设，大力促进平台对学生实践能力、职业能力、市场能力的有效提升。



六、打造吉动品牌，着力拓宽就业市场

2017-2018学年度全国大中型企业共在我校举办大中型校园宣讲会81场。场均参与人数约100人，提供就业岗位达3600余个。我校专业人才在全国相关企业的关注度得到了进一步提升。

立足行业特点，建立就业市场新格局。学校作为国家动画教学研究基地、国家动画产业基地以及国家文化产业示范基地，凭借自身人才培养优势以及与行业、产业对接优势继续承办吉林省2018届高校毕业生就业洽谈月——文化创意产业类毕业生就业创业洽谈会，为大学生搭建了优质高效的就业服务平台。洽谈会共有来自北京、上海、广东、福建、江苏、江西等20个省市的682家用人单位参会，提供人才需求岗位近14000个，超过20所兄弟院校的相关专业毕业生参加了洽谈会，带动了全省高校相关专业毕业生高质量就业。本次洽谈会行业性强，招聘会场被分为：动漫游戏类、设计广告类、影视传媒类、计算机及管理类，招聘岗位基本涵盖文化创意全产业链，提供岗位数几乎接近全省相关专业毕业生总数。

本年度我校以3个学产对接实践教学平台为单位开展市场开拓，实地走访了北上杭广等地的优质企业、产业园区、行业协会，并通过毕业生反馈、企业宣讲交流与招聘会合作等方式，新增了23家企业与我校签订就业基地协议，同时也为我校毕业生创造了更多的就业机会与实习场地，为我校毕业生提供更优质的平台。

七、重点帮扶、推介“双困生”就业创业

学校重视贫困生就业，特别是“双困生”的就业援助，通过多



种方式促进学生就业。积极选派有实际困难的学生参加由吉林省教育指导中心举办的“吉林省高校学生就业能力拓展训练培训”，收到了良好的效果。学校不断加大就业援助力度，通过发放求职补贴、勤工助学、素质拓展、“双困生”培训等多种方式开展帮扶。制定《吉林动画学院鼓励学生面向基层就业工作方案》，引导学生积极参加“西部计划”、“村官计划”和“大学生应征入伍”等项目，鼓励毕业生到西部地区、贫困地区和基层一线建功立业。

发挥各学院领导、辅导员、专业课教师作用，加强与用人单位联系，重点推荐。建立就业困难群体以及离校未就业学生档案，密切关注就业困难和受灾、残疾、家庭贫困、心理障碍等问题学生。学校将梳理出的离校未就业的204名毕业生进行逐一联系，对于有就业意向暂时未就业的学生采取送岗位、送指导，推荐就业等方式，实施“一对一”就业指导，帮助他们提高就业能力。使2018届66名“双困生”找到了就业单位，顺利进入社会，开始自己精彩的人生。

八、依托校缘企业技术优势建立职能信息服务平台

2016年，学校搭建高校和社会创业就业资源对接的平台“互创世界”。“互创世界”是一个专注于青年文化创意产业的一站式服务平台，为学生提供与社会创业就业需求对接的线上平台，形成线上线下结合、产学研用协同、企业高校融合的创新创业格局。学校通过官方网站、吉动就业在线微信平台、校园视频系统、校园广播台、QQ群等全方位的媒介平台，为毕业生提供快捷、高效的多渠道信息服务。

2017年在吉林动画学院校缘产业“互创世界”平台的大力支持



下，2018届毕业生就业创业洽谈会供需双方均采取网上注册、网上资质审核以及网上发布招聘信息、学生网上提交求职简历、发布个人作品、领取入场券的形式，实现PC及移动端同步操作，极大的精简了管理流程，使整个洽谈会更加顺畅，打造线上线下双渠道平台。



第三部分：就业质量相关分析⁸

毕业生就业质量评价指标主要由三个方面组成：一是毕业生的薪酬情况；二是毕业生就业与其所学专业的匹配情况；三是毕业生对目前工作的满意度。毕业生对目前工作感到满意，就业质量较高。相关统计分析结果如下：

一、薪酬水平

（一）薪酬区间分布

2018 届毕业生每个月的薪酬主要集中在 5001-8000 元（28.49%）和 4001-5000 元（22.37%）。

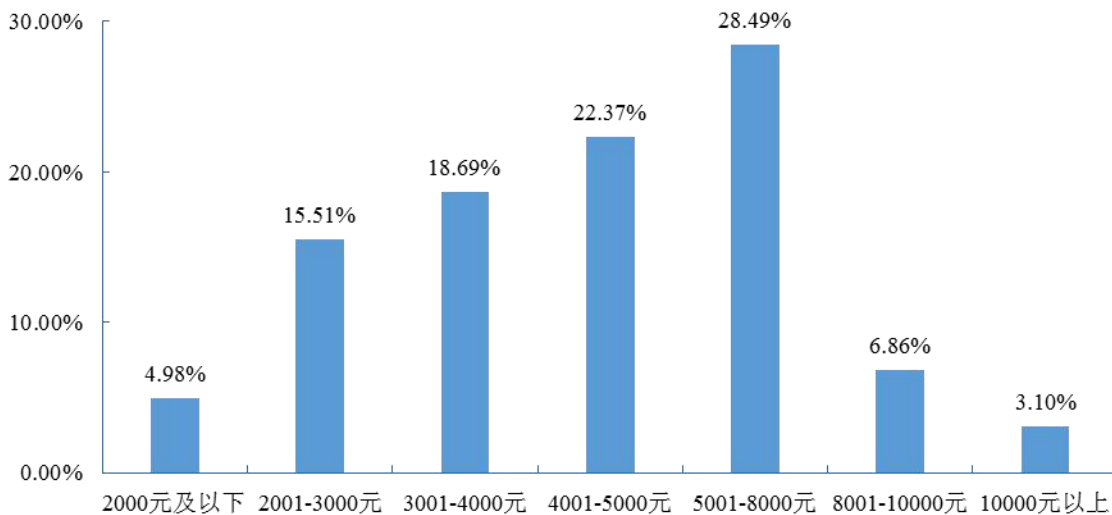


图 21

毕业生薪酬区间分布

⁸数据来源：2018 届毕业生就业质量调查



（二）各学院毕业生月均收入

2018 届毕业生的月均收入为 5353.91 元。其中，漫画学院、动画艺术学院、游戏学院毕业生月均收入水平相对较高，均在 5943.40 元以上。

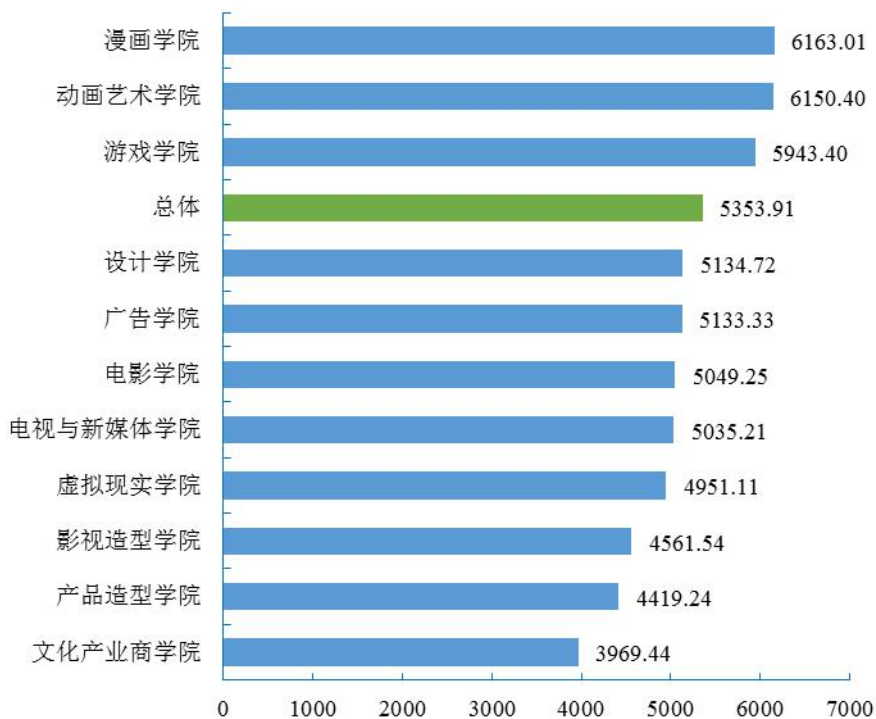


图 22 各学院毕业生月均收入

（三）各专业毕业生月均收入

各专业中，艺术与科技、绘画（漫画方向）、动画、数字媒体艺术、网络与新媒体专业的毕业生月均收入水平相对较高，均在 5700.00 元以上。

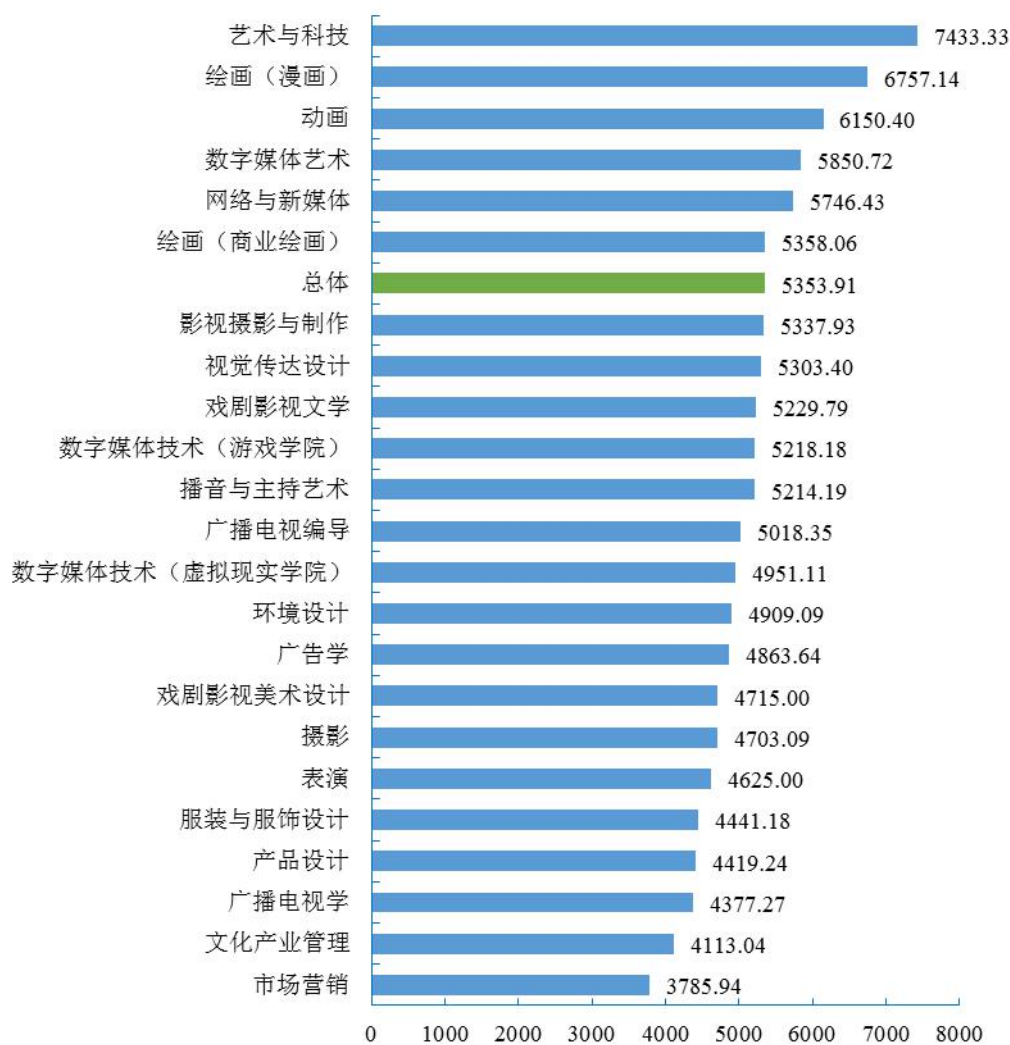


图 23 各专业毕业生月收入

二、专业相关度

2018 届毕业生中，有 81.34% 的毕业生认为目前从事的工作与所学专业相关。各学院中，动画艺术学院和文化产业商学院毕业生从事的工作与所学专业的专业相关度（90.33% 和 90.48%）较高。

表 24 各学院毕业生从事工作与专业相关情况分布 (%)

序 号	学院名称	专业相关程度			专业相关度
		相关度高	有一定相关	不相关	



1	动画艺术学院	55.67	34.67	9.67	90.33
2	游戏学院	51.30	30.44	18.26	81.74
3	设计学院	42.94	41.85	15.22	84.78
4	广告学院	45.28	41.51	13.21	86.79
5	电视与新媒体学院	20.28	54.38	25.35	74.65
6	电影学院	52.24	34.33	13.43	86.57
7	文化产业商学院	54.76	35.71	9.52	90.48
8	漫画学院	57.53	28.77	13.70	86.30
9	产品造型学院	14.49	52.17	33.33	66.67
10	虚拟现实学院	24.07	44.44	31.48	68.52
11	影视造型学院	19.78	43.96	36.26	63.74
总体		40.63	40.71	18.66	81.34

注：1. 专业相关度=“相关度高”占比+“有一定相关”占比，下同；

三、就业满意度

2018届毕业生对职业发展前景（87.59%）和工作岗位（87.03%）的满意度相对较高。各学院中，动画艺术学院（94.56）、游戏学院（90.83%）对职业发展前景的满意度均较高；动画艺术学院（93.33%）、广告学院（92.45%）和游戏学院（90.43%）对工作岗位的满意度最高。

表 25 各学院毕业生就业满意度情况分布（%）

序号	学院名称	满意程度 调研内容	满意程度				很不满意	总体满意度
			很满意	比较满意	基本满意	不满意		
1	动画艺术学院	职业发展前景	29.59	33.33	31.63	5.10	0.34	94.56
		工作岗位	28.33	34.00	31.00	5.33	1.33	93.33
2	游戏学	职业发展前景	20.18	29.36	41.28	8.26	0.92	90.83



序号	学院名称	满意程度		比较满意	基本满意	不满意	很不满意	总体满意度
		调研内容	很满意					
	院	工作岗位	20.00	33.04	37.39	7.83	1.74	90.43
3	设计学院	职业发展前景	9.34	35.17	40.66	13.19	1.65	85.17
		工作岗位	8.70	33.15	42.94	12.50	2.72	84.78
4	广告学院	职业发展前景	15.69	29.41	43.14	11.77	0.00	88.24
		工作岗位	11.32	26.42	54.72	3.77	3.77	92.45
5	电视与新媒体学院	职业发展前景	8.13	28.71	44.98	16.27	1.91	81.82
		工作岗位	6.94	25.00	51.39	14.35	2.32	83.33
6	电影学院	职业发展前景	36.36	25.76	27.27	9.09	1.52	89.40
		工作岗位	35.82	25.37	26.87	4.48	7.46	88.06
7	文化产业商学院	职业发展前景	56.10	12.20	19.51	9.76	2.44	87.81
		工作岗位	40.48	23.81	16.67	9.52	9.52	80.95
8	漫画学院	职业发展前景	30.56	27.78	29.17	11.11	1.39	87.50
		工作岗位	27.40	30.14	30.14	8.22	4.11	87.67
9	产品造型学院	职业发展前景	2.99	17.91	62.69	16.42	0.00	83.58
		工作岗位	2.90	13.04	69.57	14.49	0.00	85.51
10	虚拟现实学院	职业发展前景	13.46	32.69	38.46	11.54	3.85	84.62
		工作岗位	14.82	25.93	40.74	11.11	7.41	81.48
11	影视造型学院	职业发展前景	10.00	20.00	52.22	16.67	1.11	82.22
		工作岗位	7.69	20.88	49.45	20.88	1.10	78.02
总体		职业发展前景	19.30	29.04	39.25	11.19	1.22	87.59
		工作岗位	17.64	28.48	40.90	10.21	2.77	87.03

注：1. 总体满意度=“很满意”占比+“比较满意”占比+“基本满意”占比，下同；



第四部分：就业发展趋势分析

一、毕业生初次及年终就业率稳中有升

学院历来重视毕业生的就业工作，将实现毕业生的充分就业和高质量就业作为工作重心，如下图所示，近两届毕业生的就业情况良好，年终就业率始终保持在90%以上，并呈现增长趋势：其中2018届毕业生初次就业率比去年同期上涨2.09个百分点，年终就业率比去年同期上涨2.91个百分点。表明学校“学研产一体化”的培养模式和“全平台、开放式、项目制”的平台教学方式保障了毕业生的顺利就业。

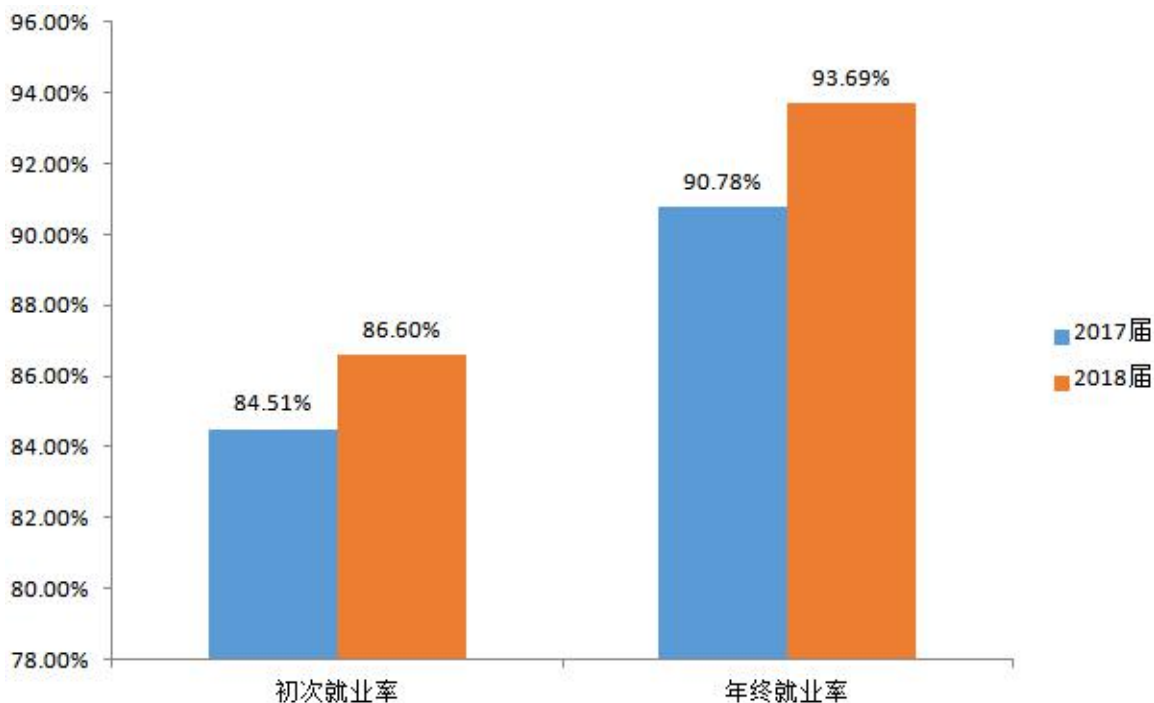


表 26 2017-2018 届毕业生就业率对比分析



二、省外就业为主，为文创类产业发展提供人才支持

如下图所示：学校近两届毕业生省外就业比例均处于 75%以上，省外就业前 5 位的省份除北京外其余平均增幅均超过 2.6%。这与学校专业布局贴合产业布局的战略培养方向相契合，学生大部分在文创类产业较发达的省份就业，充分体现了学校毕业生高质量就业，为文创类产业发展提供了人力支持和智力支撑。

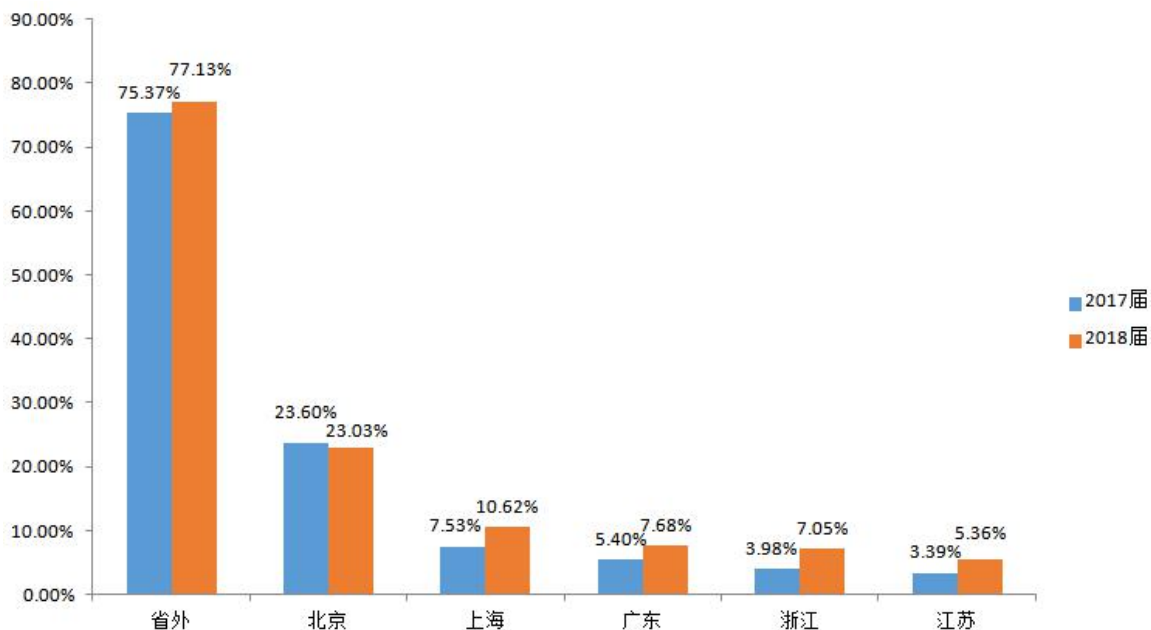


表 27 2017-2018 届毕业生就业地区对比分析

三、行业分布优势突出，文创为主要流向

如下图所示，文化、体育和娱乐业、信息传输/软件和信息技术服务业和教育为毕业生三大行业流向：其中文化、体育和娱乐业、信息传输/软件和信息技术服务业为近两届毕业生优先选择，这一行业结构与学院专业特色及培养定位相符合。此外，我国大力推动文



创产业发展，普及发展“互联网+”等高新技术产业，间接影响了我校毕业生行业选择，近两年，信息传输、软件和信息技术服务业就业的毕业生人数呈减少趋势，从事文化、体育和娱乐业的人数略有增多。

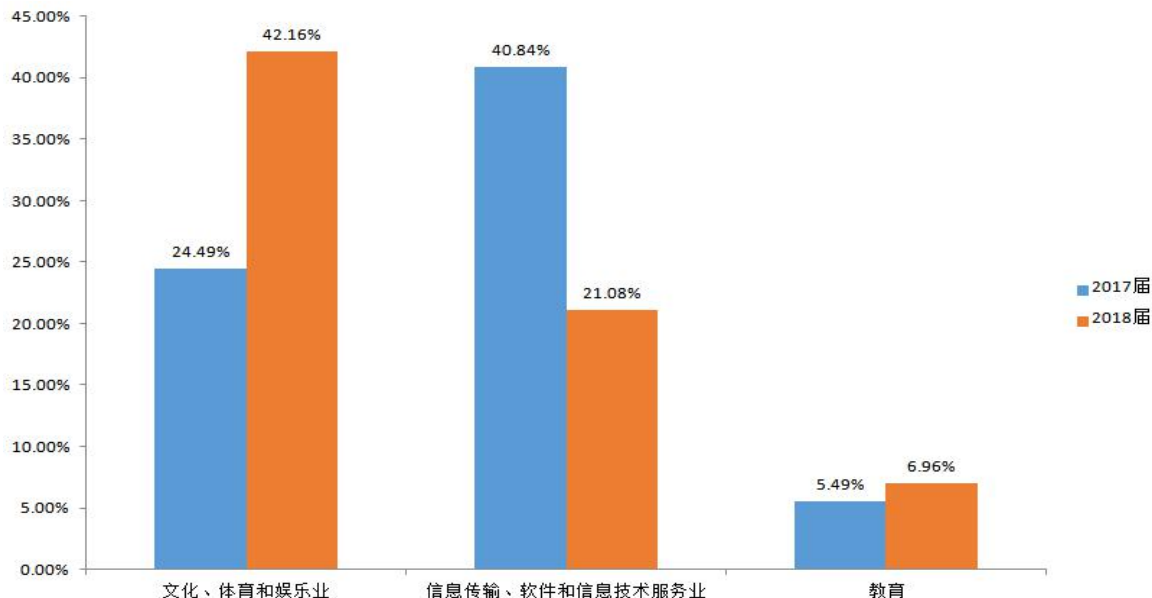


表 28 2017-2018 届毕业生就业行业对比分析

四、依托民营企业就业，构建政校企合作新模式

企业（其他企业（民营企业为主）、国有企业和三资企业）为历届毕业生就业主战场，占比在 88%以上：其中民营企业为主要单位流向。2018 届毕业生就业单位中三资企业和国有企业比例有所提升，一方面，这与我国近年来发挥国企承担社会责任吸纳应届毕业生的政策密切相关；另一方面也得益于学校不断深化政校企合作，主动与重点单位联络，构建合作新模式，为毕业生拓宽了就业渠道、提供了就业机会。

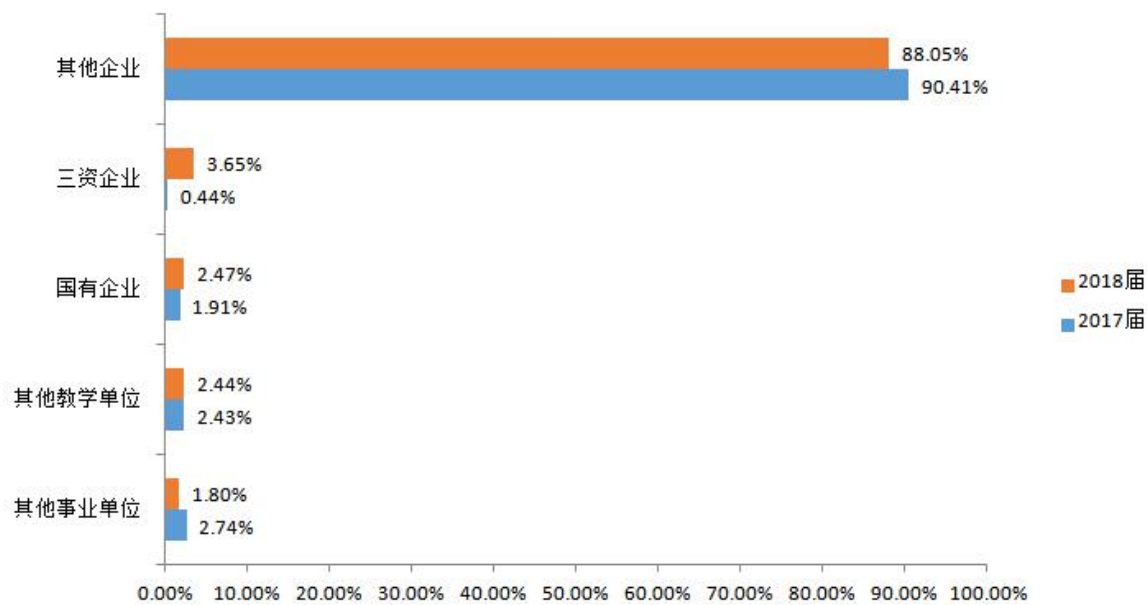


表 29 2017-2018 届毕业生就业单位对比分析



第五部分：对教育教学的反馈

学生对母校的教育教学评价对学校专业结构的优化、培养方案的完善及课程设置的改进等具有重要的参考价值，因此调查了毕业生对教学环节和人才培养的满意度、对学生管理及社团活动的满意度、毕业生就业能力满足度。根据调研数据看毕业生对母校总体教学环节和人才培养满意度较高；对学生管理及社团活动满意度较高，具体内容如下所示。

一、对学生所在学院和母校的总体满意度分析

2018 届毕业生对母校的总体满意度为 96.03%。各学院中，动画艺术学院满意度最高（97.56%）。

表 30 各学院毕业生对所在学院和母校的总体满意度分布（%）

序号	学院名称	满意程度 很满意	比较 满意	基本 满意	不满意	很不 满意	总体 满意度
1	动画艺术学院	40.34	37.16	20.05	1.96	0.49	97.56
2	游戏学院	53.14	20.57	23.43	1.14	1.71	97.14
3	广告学院	43.42	30.26	22.37	3.95	0.00	96.05
4	设计学院	37.33	30.88	28.11	2.77	0.92	96.31
5	电视与新媒体学院	29.58	30.00	36.25	2.50	1.67	95.83
6	电影学院	62.50	22.92	10.42	2.08	2.08	95.83
7	漫画学院	51.19	26.19	19.05	1.19	2.38	96.43
8	文化产业商学院	65.00	16.67	13.33	3.33	1.67	95.00
9	产品造型学院	30.38	20.25	43.04	5.06	1.27	93.67



10	虚拟现实学院	25.00	21.88	46.88	4.69	1.56	93.75
11	影视造型学院	24.55	30.00	37.27	5.46	2.73	91.82
学校整体		40.50	29.01	26.52	2.67	1.30	96.03

二、对母校总体教学环节和人才培养的满意度分析

在母校教学环节和人才培养的各项指标中，2018 届毕业生的满意度均在 93.00%以上。其中满意度最高的是“组织开展的各类学科专业竞赛（含展演、展赛）”（95.16%）。

表 31 毕业生对母校教学环节和人才培养的满意度分布（%）

调研内容	满意程度		比较 满意	基本 满意	不满意	很不 满意	总体 满意度
	很满意						
总体教育教学质量	35.10		28.98	29.29	4.93	1.69	93.38
教师的师德师风、教学责任心和敬业精神	40.54		29.73	24.74	3.62	1.37	95.00
学风	40.35		27.55	26.55	4.00	1.56	94.44
教学管理及教学质量监控	37.93		27.84	27.65	4.58	2.01	93.42
组织开展的各类学科专业竞赛（含展演、展赛）	37.94		30.03	27.20	3.33	1.51	95.16
组织的各类国内国际学术交流及合作	39.35		28.85	26.40	3.96	1.45	94.59

三、对学生管理及社团活动的满意度分析

在学生管理及社团活动的各项指标中，2018 届毕业生的满意度均在 92.00%以上。其中满意度最高的是“辅导员责任心和管理能力”（97.28%）。

表 32 毕业生对母校学生管理及社团活动的满意度分布（%）

调研内容	满意程度		比较 满意	基本 满意	不满意	很不 满意	总体 满意度
	很满意						



辅导员责任心和管理能力	50.32	26.91	20.04	1.43	1.30	97.28
各项各类主题教育和实践活动	41.42	28.02	26.40	2.73	1.43	95.84
校园文化活动和社团活动	43.32	28.86	24.69	2.28	0.85	96.87
学生资助服务体系	41.53	26.08	26.08	4.17	2.15	93.68
学生奖惩机制	39.86	26.61	26.03	5.28	2.22	92.50
大学生心理健康教育课程和心理健康咨询服务	40.27	26.24	27.61	3.85	2.02	94.13
职业发展与就业指导课程	40.50	26.45	27.17	3.98	1.89	94.12
就业指导服务	41.96	26.08	26.73	3.40	1.83	94.77

四、毕业生个人素质和能力分析

从均值来看,2018届毕业生各项素质和能力得分均在3.10分及以上,处于“优势一般”以上水平。其中,“吃苦耐劳能力”的得分最高;其次是“自主学习能力”、“独立工作能力”、“应变抗压能力”、“团队协作能力”、“个人发展潜力”、“岗位适应能力”的得分较高。

(一) 各学院具有优势的前五项能力/素质

表 33 各学院毕业生具有优势的前五项能力/素质

序号	学院名称	第一	第二	第三	第四	第五
1	动画艺术学院	独立工作能力(3.38分)	个人发展潜力(3.38分)	吃苦耐劳能力(3.38分)	岗位适应能力(3.37分)	自主学习能力(3.36分)
2	游戏学院	专业能力水平(3.53分)	自主学习能力(3.51分)	吃苦耐劳能力(3.51分)	应变抗压能力(3.51分)	独立工作能力(3.51分)
3	广告学院	自主学习能力(3.36分)	应变抗压能力(3.33分)	信用及忠诚度(3.33分)	开拓创新能力(3.30分)	逻辑思维能力(3.29分)
4	设计学院	吃苦耐劳能力(3.26分)	个人综合素质(3.26分)	团队协作能力(3.25分)	岗位适应能力(3.24分)	应变抗压能力(3.20分)
5	电视与新媒体学院	信用及忠诚度(3.25分)	吃苦耐劳能力(3.25分)	人际沟通能力(3.23分)	应变抗压能力(3.23分)	岗位适应能力(3.23分)



6	电影学院	个人综合素质(3.69分)	人际沟通能力(3.65分)	吃苦耐劳能力(3.61分)	语言表达能力(3.60分)	团队协作能力(3.59分)
7	漫画学院	吃苦耐劳能力(3.48分)	自主学习能力(3.44分)	应变抗压能力(3.42分)	专业能力水平(3.42分)	个人发展潜力(3.41分)
8	文化产业商学院	自主学习能力(3.71分)	外语沟通能力(3.67分)	思想品德及修养(3.64分)	组织管理能力(3.64分)	人际沟通能力(3.60分)
9	产品造型学院	吃苦耐劳能力(3.13分)	独立工作能力(3.12分)	团队协作能力(3.11分)	个人发展潜力(3.09分)	应变抗压能力(3.08分)
10	虚拟现实学院	个人综合素质(3.10分)	吃苦耐劳能力(3.06分)	团队协作能力(3.02分)	人际沟通能力(3.02分)	信用及忠诚度(3.00分)
11	影视造型学院	人际沟通能力(2.98分)	吃苦耐劳能力(2.97分)	开拓创新能力(2.95分)	语言表达能力(2.95分)	个人发展潜力(2.93分)

(二) 各专业具有优势的前五项能力/素质

表 34 各专业毕业生具有优势的前五项能力/素质

序号	专业名称	第一	第二	第三	第四	第五
1	动画	独立工作能力(3.38分)	个人发展潜力(3.38分)	吃苦耐劳能力(3.38分)	岗位适应能力(3.37分)	自主学习能力(3.36分)
2	数字媒体艺术	专业能力水平(3.52分)	自主学习能力(3.48分)	独立工作能力(3.47分)	吃苦耐劳能力(3.46分)	应变抗压能力(3.46分)
3	艺术与科技	吃苦耐劳能力(3.67分)	应变抗压能力(3.67分)	人际沟通能力(3.64分)	开拓创新能力(3.64分)	实际动手能力(3.64分)
4	数字媒体技术(游戏学院)	思想品德及修养(0.00分)	信用及忠诚度(0.00分)	组织管理能力(0.00分)	外语沟通能力(0.00分)	文字应用能力(0.00分)
5	环境设计	个人综合素质(3.42分)	吃苦耐劳能力(3.40分)	信用及忠诚度(3.38分)	岗位适应能力(3.35分)	团队协作能力(3.32分)
6	视觉传达设计	团队协作能力(3.19分)	岗位适应能力(3.14分)	吃苦耐劳能力(3.13分)	应变抗压能力(3.13分)	独立工作能力(3.12分)
7	广告学	应变抗压能力(3.38分)	思想品德及修养(3.30分)	开拓创新能力(3.27分)	分析和解决问题的能力(3.24分)	岗位适应能力(3.24分)



8	影视摄影与制作	自主学习 能力(3.47 分)	信用及忠 诚度(3.47 分)	独立工作 能力(3.42 分)	个人发展 潜力(3.39 分)	逻辑思维 能力(3.33 分)
9	广播电视学	专业能力 水平(3.61 分)	实际动手 能力(3.57 分)	人际沟通 能力(3.52 分)	岗位适应 能力(3.48 分)	团队协作 能力(3.39 分)
10	摄影	信用及忠 诚度(3.48 分)	个人综合 素质(3.17 分)	独立工作 能力(3.15 分)	逻辑思维 能力(3.15 分)	思想品德 及修养 (3.12分)
11	广播电视编导	吃苦耐劳 能力(3.33 分)	应变抗压 能力(3.32 分)	个人综合 素质(3.22 分)	人际沟通 能力(3.20 分)	语言表达 能力(3.16 分)
12	播音与主持艺术	岗位适应 能力(3.24 分)	自主学习 能力(3.20 分)	吃苦耐劳 能力(3.18 分)	语言表达 能力(3.18 分)	团队协作 能力(3.18 分)
13	网络与新媒体	团队协作 能力(3.57 分)	岗位适应 能力(3.50 分)	独立工作 能力(3.47 分)	自主学习 能力(3.47 分)	开拓创新 能力(3.40 分)
14	戏剧影视文学	个人综合 素质(3.63 分)	信用及忠 诚度(3.57 分)	思想品德 及修养 (3.54分)	吃苦耐劳 能力(3.54 分)	人际沟通 能力(3.54 分)
15	表演	人际沟通 能力(3.79 分)	个人综合 素质(3.77 分)	语言表达 能力(3.77 分)	实际动手 能力(3.77 分)	应变抗压 能力(3.77 分)
16	市场营销	思想品德 及修养 (3.87分)	自主学习 能力(3.74 分)	外语沟通 能力(3.71 分)	个人发展 潜力(3.65 分)	团队协作 能力(3.65 分)
17	文化产业管理	文字应用 能力(3.81 分)	组织管理 能力(3.74 分)	吃苦耐劳 能力(3.74 分)	自主学习 能力(3.67 分)	开拓创新 能力(3.63 分)
18	绘画（商业绘画）	吃苦耐劳 能力(3.47 分)	专业能力 水平(3.47 分)	逻辑思维 能力(3.44 分)	个人综合 素质(3.44 分)	分析和解 决问题能 力(3.41分)
19	绘画（漫画）	自主学习 能力(3.56 分)	吃苦耐劳 能力(3.49 分)	应变抗压 能力(3.44 分)	开拓创新 能力(3.40 分)	个人发展 潜力(3.40 分)
20	产品设计	吃苦耐劳 能力(3.13 分)	独立工作 能力(3.12 分)	团队协作 能力(3.11 分)	个人发展 潜力(3.09 分)	应变抗压 能力(3.08 分)



21	数字媒体技术(虚拟现实学院)	个人综合素质(3.10分)	吃苦耐劳能力(3.06分)	团队协作能力(3.02分)	人际沟通能力(3.02分)	信用及忠诚度(3.00分)
22	戏剧影视美术设计	人际沟通能力(3.02分)	自主学习能力(3.00分)	吃苦耐劳能力(3.00分)	个人发展潜力(2.98分)	语言表达能力(2.96分)
23	服装与服饰设计	开拓创新能力(2.96分)	个人综合素质(2.96分)	吃苦耐劳能力(2.95分)	语言表达能力(2.95分)	人际沟通能力(2.95分)

五、第三方调研结论

综上所述，2018届毕业生就业状况良好，就业质量较高；学校教学模式合理，获得毕业生较高评价。



结语

以上是我校 2018 届毕业生就业质量报告。总体来说，在上级主管部门的正确领导、指导和支持下，在学校领导的高度重视和精心指导下，在全校和相关职能部门的全力配合和协作支持下，我校较好地实现了 2018 年的就业工作目标，就业率保持稳定增长，就业结构进一步优化，就业质量稳步提升。近年来，我校始终将毕业生培养质量与毕业生就业质量视为学校办学的生命线。2019 年，面对就业工作在新形势下出现的新特点、新问题，我校将努力完善毕业生就业工作长效机制与服务体系，努力提高就业工作的服务水平，以更坚定的决心、更扎实的工作、更有力的措施，深化改革，锐意进取，全力做好我校毕业生就业工作，努力实现 2019 年我校就业质量和水平进一步提升。



自尊 自强

创新 创造