

# Strategy Analysis of Practical Teaching Reform and Construction of Animation Design and Production Specialty in Higher Vocational Colleges under the New Situation

Yihui Qiu

Huizhou Economic Vocational and Technical College, Huizhou, Guangdong, 516000, China

## Abstract

Animation design and production itself has high practicality and operability, which requires excellent talents with strong comprehensive quality to be competent. Therefore, there is a great demand for talents in the animation industry, and the teaching reform of animation design and production has also become the key core to alleviate the talent gap. This paper first describes the development of animation industry, then briefly explains the necessity of realizing the reform of animation design and production specialty in higher vocational colleges, and finally explains in detail the strategies of practical teaching reform of animation design and production specialty in higher vocational colleges. In order to exchange and think for relevant professionals.

## Keywords

new situation; higher vocational animation; production specialty; reform in education; construction strategy

## 新形势下高职动漫设计与制作专业实践教学改革的策略分析

邱熠辉

惠州经济职业技术学院, 中国·广东 惠州 516000

## 摘要

动漫设计和制作本身具备较高的实践性和操作性,需要具备较强综合素质的优秀人才才能够胜任。因此,动漫产业的人才需求较大,而动漫设计和制作专业的教学改革也成为缓解人才缺口的关键核心。论文首先叙述动漫产业的发展情况,随后简要说明高职院校实现动漫设计和制作专业改革的必要性,最后详细阐释高职动漫设计与制作专业实践教学改革的策略。以此来供相关专业人士交流思考。

## 关键词

新形势; 高职动漫; 制作专业; 教学改革; 建设策略

## 1 引言

动漫产业发展迅猛,仅仅几年时间就已经发展出一定规模,整体的发展前景较好,是当前文化产业中的核心产业,更是经济体系中的“朝阳产业”。近几年来,政府部门也在积极推动动漫产业的发展,正不断完善和优化政策信息,持续加大政府部门的资金投入力度,力图推动动漫产业等一众文化产业的高质量发展,以此来满足社会大众的精神文化需求。然而,动漫产业本身就具有明显的复杂性,其需要工作人员具备一定的艺术创新能力,还需要其具备基础的计算机运用能力和文学功底,因此动漫相关的专业人才培养工作也成为当前社会广泛关注的重难点。而高职院校

校作为实践类人才培养基地,也成为动漫行业的重要人才摇篮,承担着社会大部分动漫人才的培养任务。基于此,高职院校自身应该引起重视,不断调整教学体系和策略,构建多元化的教学环节,以此来提高动漫人才培养质量和水平。

## 2 动漫产业的发展情况

近几年来,国内在物质建设方面已经取得较大突破,但是在精神文化领域方面的建设工作依然存在较大漏洞,社会大众的精神文明需求难以得到保障。而动漫产业作为精神文化产品的重要代表,现已成为具备较大发展前景和空间的朝阳产业,在市场需求上有较大前景。加之,在小说文化创作、漫画创作等方面已经积累一定发展成果,能够为动漫产业提供大量的资源支持。

虽然动漫产业近年来发展较快,出现了许许多多优秀

【作者简介】邱熠辉(1982-),男,中国广东惠州人,本科,讲师,从事动漫制作研究。

的动漫作品和企业。但是,从市场占有率和经济效益来看,动漫产业同发达国家仍然有较大差距,尤其是与日本、美国等老牌文化强国相比,还有较大的发展空间。在过去,动漫市场几乎是被日本动漫和美国动漫作品垄断,中国的动漫产业难以发展。而近几年来,政府积极放宽动漫发展限制条件,努力推动动漫行业的飞速发展,不断投入大量资金用于动漫产业的建设。基于此,力图通过一部部优秀的动漫作品,将中国文化传播到世界,讲好中国故事<sup>[1]</sup>。

当前,动漫企业无论是在规模和数量上都已经实现火箭式跨越,但大部分企业多事一民营企业为主,企业的竞争压力依然巨大。基于此,国家政府部门也在积极发挥自身的宏观调控作用,努力完善和调整政策信息,力图发挥现代动漫产业的经济优势,为经济发展和经济活力贡献力量。另外,大部分动漫企业的专业人才都以本科学历和大专学历为主,研究生等高等学历人才较少,并且大部分人才多是以实践工作岗位为主。因此,当前动漫产业在人才培育体系和学历层次方面都表现出不稳定性和差异性,不利于该行业的长远发展。最后,从市场环境来看,中国人口众多,并且社会大众对于精神文化产品的需求也较大,有很大的发展前景。基于此,各大高校应该引起重视,积极培育动漫产业专业化人才,为动漫事业的建设和发展贡献力量。

### 3 高职院校实现动漫设计和制作专业改革的必要性

当前,大部分高职院校都开展了动漫设计专业的教学工作,动漫行业也成为社会各界人士的关注点。然而,在实际的教学工作中,可以明显发现当前的动漫行业人才需求存在变化。

第一,动漫制作工作作为动漫行业的关键性工作,在整个人才市场中却难以找到优秀人才,很多高职院校的毕业生都难以具备制作动漫的创新能力和意识。然而,在动画师、动画剪辑师等职位却受到人才市场的广泛青睐,各大高校毕业生都倾向于选择此类工作岗位。造成这样的现象,主要是由于高职院校在动漫设计和制作专业的教学工作落实不到位,很多毕业人才只具备基本的绘画能力和剪辑能力,缺乏创新思维和管理意识,也没有广阔的知识面,人才能力水平不够全面、综合。因此,当前积极进行高职院校动漫设计和制作改革尤为重要,是提高高职院校毕业人才竞争能力的关键<sup>[2]</sup>。

第二,当前高职院校在实践教学和实验教学方面也存在漏洞,很多教学内容都与实际市场需求不匹配,导致高职学生在学习后难以将理论知识变现为实际工作能力,无法达到预期的教学效果和目标,不利于学生的长期发展。可以说,当前的高职院校动漫设计和制作专业教学与实际市场环境缺乏联系,存在明显的脱节现象。最后,当前高职院校在证书考核方面、综合能力培养方面都存在明显漏洞,很多高职

毕业生难以通过证书来证明自身的工作能力。基于此,高职院校应该积极开展教学改革工作,不断提高动漫专业学生的工作能力,为其以后的工作打下坚实基础。

## 4 高职动漫设计与制作专业实践教学改革策略

### 4.1 明确教学目标

教学工作的落实必然要有重点,只有这样才能够提高教学质量和教学效率。因此,高职教师在落实动漫制作和设计教学环节前,应该主动进行教学目标的明晰工作,要求教学能够大大提高学生的实践创作能力和理论理解能力,能够对动漫设计、动漫制作有逐步深入的认识和了解。而明确这一教学目标之后,教师能够更为目的性地开展教学工作,能够根据市场环境逐步完善教学方法和教学策略,引导学生提高自身的思维逻辑能力,从而培养创造性精神和意识,更好地推动动漫产业的飞速发展。

### 4.2 注重教学评价

教学评价是给予学生学习改进方向的重要教学环节,也是提高教学质量和教学效果的关键步骤。对此,高职动漫教师在开展教学评价工作时,应该按照多元化的原则落实评价体系,通过小组展示、自我分析、综合评分等手段对学生的作品进行总结。让学生先进行自我创作理念的阐述,之后再根据小组情况进行合理讨论,最后由评分教师给出专业性的意见和分数。通过上述几个步骤,高职院校的学生能够清晰了解到当前自身存在的不足和问题,引导学生进行自我完善。另外,教学评价还能够活跃课堂氛围,让学生的积极性得到充分调动,对于开拓学生的思维能力也有着关键意义。

### 4.3 构建校企合作的人才培养模式

动漫产业本身具备较强的实践性和操作性,动漫人才不仅需要具备基本的理论知识体系,还需要根据市场环境调整自身的实践能力。基于此,实践体验对于高职动漫人才来说是一个不可多得的好机会。而动漫企业自身也应该引起重视,积极和高等院校保持合作关系,努力打造真实的工作环境和项目,让高校学生能够将理论知识应用到动漫工作之中,进一步提高学生的实践能力。其次,高职院校自身也应该发挥主导性作用,积极同动漫企业和政府部门保持沟通,不能够一味地迎合企业要求,应该立足自身的人才培养方案进行优化和调整,尽可能争取到企业和政府的资源投入,从而推动高职动漫人才的高质量发展。

### 4.4 加强合作,注重优势互补

校企合作是提高职业院校动漫人才素质的关键,也是缓解动漫企业人才不足的重要手段。对此,高校和企业自身应该保持合作关系,并树立互利共赢、共同进步的合作理念。

第一,应该充分发挥高校和企业自身的特殊优势,实现互补式合作。高职院校的教师可以不定期到企业内部进行宣讲、教学工作,提高企业内部职工或者实习员工的工作能力和技术水平。同时,高职教师也能够借此机会吸收到一线

工作经验,回到高职教学岗位之后,能够将一线教学经验作为补充知识传授给学生。

第二,企业内部的专业人员也可以不定期到高校内部开展一些实践指导和培训工作,引导学生提高自身的动漫制作实践能力和设计能力,为高职院校动漫人才未来的工作发展打下坚实基础<sup>[3]</sup>。

#### 4.5 利用多种教学方法进行针对性教学

动漫设计和制作专业本身具有较强的实践性和综合性,所设计到的教学方法多种多样。对此,教师应该根据教学目标、教学对象、教学内容的不同,有针对性地选择不同的教学方法和手段,以此来提高教学质量水平。而高职动漫教学方法主要有以下三个,分别是项目教学法、工作室教学法和激励教学法。

首先是项目教学法,该教学法注重提高学生的实践能力和解决问题的能力。基于此,教师需要具备一线动漫企业的工作经验,能够了解到当前市场环境下的动漫设计和制作难点。随后,教师根据教学对象的学习情况,针对性地提出一些项目,让学生根据自身所学来完成该项目。而学生在完成该项目过程中,会逐步感受到自身在动漫设计和制作环节存在的不足,会不断反思自己所学的理论知识,从而大大提高学生的实践能力。

其次是工作室教学法,顾名思义,该教学法就是利用校企合作的平台构建一个动漫工作室。在工作室中,有日常教学的专业教师和一线的动漫专业人员作为负责人,其余的都是高职院校的动漫专业学生。在工作室中,学生需要根据教师和专业人员的引导完成一项又一项动漫设计和制作任务,从而将课堂教学内容逐步延伸至课外领域,大大提高学生的专业能力和实践动手能力。

最后一个教学法是激励教学法,该教学法可以适用于任何教学内容和教育体系之中。而高职院校的学生大部分都是高中落榜学生,很多学生都存在学习障碍和学习问题,很容易出现自卑心理。然而,任何人都渴望被鼓励,高职院校的学生也是如此。基于此,教师应该多鼓励学生、多引导学生,让高职院校的学生具备一定自信心,从而主动地完成相应教学任务和项目。同时,激励教学法还能够活跃教学氛围,不断提高学生的学习积极性和兴趣,构建良好的师生关系。

#### 4.6 加强师资力量的建设

教师是落实教学工作的核心,可以说教师的教学水平和个人素质直接决定着教学的质量和标准。而动漫设计和制作专业本身就涉及较多的实践要求和工作要求,需要教师具

备较强的理论知识、深厚的工作经验和高超的实践能力。基于此,高职院校自身需要加强教师的培养、培训力度。

首先,高职院校自身要加大资金投入,为高职院校教师提供一定的交流机会和合作项目渠道,使得教师与企业的联系更加紧密,从而提高教师的综合实践能力。同时,还应该注重理论知识的培训,让高职院校教师在理论知识和实践知识两方面都保持较高的水平,从而才能够提高教学质量和效果。

其次,还应该加强高职院校教师的考核标准。一方面,要主动进行专业化的考核工作,确保教师具备强大的专业知识储备。同时,还要进行教学能力考核,展现教师的基本教学素养。另一方面,还要注重教师在职业素养、道德修养方面的考核工作,不断提高教师的综合素养水平。

最后,高职院校自身应该完善人事管理体系,加大对优秀人才的补贴。此外,还要给予教师一定的空间,让教师能够根据教学风格和教学内容进行创新,以此来提高教学质量水平<sup>[4]</sup>。

## 5 结语

综上所述,中国当前的动漫教育和动漫产业的联系性还不够强,同发达国家相比还有较大差距。一方面,各大高校都在开展动漫专业的教学工作,从高职院校一直到硕士研究生,整体的教学培育跨度较大,动漫专业的学生难以真正找到符合自身学历水平的动漫对口工作。对此,相关教学工作人员应该引起重视,积极反思当前的动漫人才培育体系,将教学重点转移到培养学生的工作能力和工作素养方面。同时,动漫企业自身也不能够一味地设置学历门槛,应该根据学生的实际工作能力来评判是否符合人才标准。同时,还要积极同高职院校保持合作关系,进一步推进校企合作模式的深化落实,以此来实现动漫产业的高质量发展,有效缓解动漫教育和动漫企业之间的人才供需矛盾问题。

### 参考文献

- [1] 成启明.新形势下高职动漫设计与制作专业实践教学改革与建设探讨[J].河北旅游职业学院学报,2016,21(4):3.
- [2] 焦阳,钟建华.高职院校动漫设计与制作专业实践教学改革探讨[J].河南科技学院学报:社会科学版,2013(10):3.
- [3] 段蕾.高职院校动漫设计与制作专业实践教学改革探讨[J].数码世界,2018(10):16.
- [4] 阎双,刘杰.高职院校动漫设计与制作专业实践教学改革初探[J].辽宁师专学报:自然科学版,2015(1):3.