

基于“产学研”合作的高校数字媒体艺术教学模式探索

朱婷婷 牛冬冬

(四川文化艺术学院, 四川 绵阳 621000)

摘要:“产学研”合作模式整合企业、高校、科研机构等各方力量,强化人才培养与社会、产业发展衔接性,加快技术进步和成果转化,为新时代高校实现内涵式发展提供了可行方法。该模式在高校数字媒体艺术教学中的应用,使数字媒体艺术专业突破传统发展方式的限制,更有效地服务于产业发展。故而,笔者针对当前高校数字媒体艺术教学模式创新中面临的“产学研”协同流于形式、合作领域有待拓展、运行机制不畅、教学模式单一等问题,提出可行的改善策略,以期各位同行提供参考。

关键词:“产学研”合作;高校;数字媒体艺术;教学模式

数字媒体艺术是现代科技和艺术融合发展的新产物,具有更广阔创意空间和独特魅力,未来将在文化创意领域扮演愈发重要的角色。高校数字媒体艺术专业作为培养专业人才的关键力量,以及影响数字媒体艺术发展的重要因素,需要不断深化“产学研”合作,集成开发、研究、生产,整合企业、高校、科研机构的优势,为提升人才培养质量、加快技术进步和成果转化奠定基础。

一、基于“产学研”合作的高校数字媒体艺术教学现状

(一)“产学研”协同流于形式

“产学研”协同模式构建,是高校内部组织形态、方式方面的创新,该过程中形成的“教师”队伍需要具备强烈目标意识,以及不断走向完善的组织运行方式。这种创新是在科研机构、高校、企业三方达成一定共识的前提下开展的,需要三者积极参与,并充分发挥协同作用。随着“产学研”合作模式在高校数字媒体艺术教学中的推广,科研机构、高校、企业三方协同的方式逐渐趋于多元化,但是三者对协同创新的目标、自身工作目标并不明确,部分高校甚至将整个协同创新组织目标当作自身目标。在各方参与主体缺少明确目标的情况下,与其他主体之间的相互合作、融合发展自然流于形式,难以真正形成合力。

(二)合作领域有待拓展

对于高校数字媒体艺术教学而言,“产学研”合作是一种新形态的合作形式,不仅有初级形态和特殊的发展形式,而且还有多元化合作方式。目前,高校数字媒体艺术专业正处于与科研机构、企业等各方主体协同创新的新发展阶段,其合作涉及的领域还需要进一步扩大,合作的层次还有待深化。所以,高校数字媒体艺术教学为了保证自身发展的可持续性,需要围绕人才培养这一核心点构建完善的教学体系,并分析教学内容拓展的可行性、必要性,从而能够真正实现发现模式变革,达到深化教学改革、提升教学效果的目的。

(三)运行机制不畅

为了深化“产学研”合作,获取更多优质教育资源,高校数字媒体艺术教学发展中需要重视与科研机构、企业的协同创新,形成协同作用。要做到这一点的关键在于打破不同组织之间的隔阂,形成顺畅的“产学研”合作模式运行机制。但是,高校、企业、科研机构本来属于不同的管理体系,都有自己的运作架构,彼此之间天然存在组织壁垒,需要各方共同努力才能消除这种隔阂。而且,各方主体在管理策略、工作理念、投入方式等方面存在显著差异,难以形成风险共担机制和互利共赢的利益共享体,这也会影响整个“产学研”合作机制的运行。

(四)教学模式单一

教学模式单一化与数字媒体艺术快速发展之间的矛盾,阻碍着“产学研”合作的开展,高校数字媒体艺术教学改革的深化。

当前的高校数字媒体艺术教学中,传统的讲授式教学依然占据主导地位,教师通常是将教学的重心放在“教”上,学生大部分时间都在被动接受知识,缺少自主探索、尝试创新的空间。教学模式的单一性,对学生思维、技能层面的发展造成一定影响,同时也使“产学研”合作受到较大局限。教学活动中实践环节缺失,与产业发展衔接不够紧密,不利于“产学研”合作层次的加深、范围的扩大。

二、基于“产学研”合作的高校数字媒体艺术教学模式构建对策

(一)建立支撑机制

针对“产学研”协同流于形式的问题,相关主体要重视支撑机制的构建,为各方充分发挥协同作用奠定基础。高校、科研机构、企业,可以在相关政策指导下构建合作机制,以消除多样化管理体制、复杂人事关系、文化差异对“产学研”合作带来的阻碍作用,使信息不对称问题得到根本性解决。以此为基础,高校数字媒体艺术课程教师可以牵头构建协同创新中心,为“产学研”合作提供所需的纽带与桥梁,实现专业课程与科研机构、企业之间的紧密连接,使相关主体之间协作更为高效、稳定;在“三递进”原则下完善人才培养计划,逐渐深化教学内容、拓展教学内容边界,增强数字媒体艺术教学与产业发展匹配度。“三递进”涉及数字媒体艺术教学内容、主体、成果等三大方面,是指在学生入学的初期阶段由本校教师指导学生学习基础技能,为其后续参与科研项目、生产项目、实践活动做准备,从大二阶段开始,由本校教师、企业一线工作人员、科研机构研究人员联合指导学生开展学习与实践活动,帮助他们了解行业企业新规范、新理念、新技术,进入大三阶段之后,开始组织学生参加企业实践活动、研究项目,促使他们在参与、见证技术进步、成果转化过程中提升专业水平。

(二)整合各方协同创新优势

在数字媒体艺术领域,高校、企业、科研机构各有优势和劣势。企业盈利能力强,在科研成果转化方面有着不可取代的作用,同时也在资金、设备、科研人才等方面存在明显短板,而科研机构、高校则恰恰与之互补,如果能够通过“产学研”合作整合各方优势,将为人才培养、技术创新、成果转化带来新机会。该模式下,各方可以共享研发设备、科研人才,协同开展创新活动,从而降低项目开发成本与潜在风险。教师通过基于“产学研”合作推进高校数字媒体艺术教学,提高人才培养质量、科研成果转化效率的同时,也拓展了高校服务于数字媒体艺术产业发展的平台,强化了高校数字媒体艺术专业的社会贡献与价值。教师要重视“产学研”合作,借助企业指导学生实践的优势、研究机构的强大研发实力进行数字媒体艺术教学,比如三方共同进行项目开发,并将部分项目任务交给学生完成。这些项目在高校数字媒体艺术教学的融

入,一方面能够扩大高校开展实践教学的资金来源、提升高校开展实践教学的师资力量,让学生在参与项目过程中锻炼专业技能、积累实践经验,另一方面能够为企业进行技术创新提供智力支持。

(三) 优化合作模式

1. 探索新型合作方式

高校数字媒体艺术教学领域的“产学研”合作涉及委托研发、科研平台与实验室共建、“双创”人才培养、人才交流、技术转移、创新企业创建、成果转化等多个方面、多种合作形态。其中,“双创”人才培养、合作研发项目是较为常见的合作形态,在深化“产学研”合作层次方面发挥着重要作用。合作过程中,各方共担风险、共享成果、共同参与,以具体项目和人才培养活动为载体实现技术转让与推广、技术开发与研究、知识教学与创造,为数字媒体艺术领域发展不断注入新动力。除了这些常用的合作方式之外,教师还要进一步探索新型合作方式,以加速生产方式与技术变革,更好地满足数字媒体艺术行业与数字媒体艺术专业发展需求,实现更广泛的产教融合,比如整合当地物产优势与特色文化建立院士工作站、技术研发中心,通过一些新型科研平台服务行业发展、拓展学生实践渠道。

2. 整合艺术课程

课程体系在教师教学、学生学习过程中,发挥着不可取代的载体作用。整合艺术课程,是推进“产学研”合作,推动高校数字媒体艺术教学创新发展的关键环节之一。一方面,教师需要基于“产学研”协同框架重构艺术课程体系,对其进行优化、调整。教师与科研机构、企业开展合作,结合数字媒体艺术产业特点,与企业、科研机构共同构建课程标准、实训教学体系、授课框架、模块化内容,同时在课程中引入项目,继而形成契合学生能力素质培养与产业发展需求的课程体系,有助于学生全面了解数字媒体艺术前沿发展趋势与动态,感知科技成果转化对行业发展的重要性。该艺术课程体系主要包括基础理论、创作技巧、行业动态以及重要的新科技成果。另一方面,教师还要积极推进艺术课程与其他课程之间的交叉融合,比如影视制作、交互设计、计算机等课程。这种跨学科教学能够为学生综合学习数字媒体艺术涉及的不同学科知识创造条件,同时也为“产学研”合作奠定基础。

(四) 创新教学模式

1. 融入“双创”元素

在基于“产学研”合作进行高校数字媒体艺术教学时,教师要加强学科教学模式创新,拓展教学内容边界,提升学生学习效果,从而为各种新“产学研”合作形态的构建奠定基础。比如,教师可以在学生学习任务中融入“双创”元素,将企业提供的项目作为“双创”项目引入教学活动,通过项目筹划、项目实施、项目评价等丰富学生项目经验、促进数字媒体艺术领域技术创新。首先,教师要鼓励学生参与“双创”项目,并构建“人人参与,层层选拔”的竞争机制,在校园、班级内形成“比技能、比创意”的良性竞争氛围,触发关于技术创新的头脑风暴。学生竞争“双创”项目参与资格的活动,可以作为第二课堂与课堂教学形成互补,促进学生对数字媒体艺术专业知识的学习、对数字媒体艺术发展前沿的了解。其次,教师根据学生意愿和表现进行人员选拔,组建项目小组,并为其提供针对性集训,帮助学生为参与项目研究做好充分准备。为了充分保证培训实效,教师可以引入“老带新”机制,鼓励具备项目研究经验的学生与缺少这方面经验的学生结成互助小组,并担任小组长,为组内成员提供一对一指导。最后,教师带领项目小组完成项目研究任务,指导学生参与项目筹划、

项目实施、项目评价等各个环节。如此,既能够将教师项目经验、专业技能传递给学生,又能够减轻教师工作负担。

2. 优化顶岗实习环节

学生通过顶岗实习的形式,零距离接触工作场景与数字媒体艺术,在真实的工作场景中熟练掌握数字媒体艺术创作软件与工具,学习数字媒体艺术创作新理念,能够提升自身创新能力。在“产学研”合作中,教师要通过优化顶岗实习环节加快教学模式创新,延伸产教融合半径,拓展学生参加实践锻炼的平台。比如,教师可以在产教融合理念指导下,推进与企业之间的合作,让学生在企业工作场景中接触动漫设计、美工/平面设计、网页设计、3D游戏设计、影视特效等方面工作,积累丰富实践经验。为了保证产教融合效果,促使“产学研”合作顺利推进,教师要在前期做好市场调研,了解当地有哪些优秀企业,牵头与之建立合作关系,并签订相关协议,保证各方诉求得到满足。在选定合作企业、明确学生实习岗位之后,教师需要为学生提供全程实习指导服务,帮助他们顺利完成实践学习任务。通常来说,实习指导服务需要主要包括实习前的培训、实习过程中的指导和实习结束后的总结等三个环节。当学生完成实习任务之后,教师需要与企业代表共同组成教学评价小组,对学生实习情况进行评估。学生实习评估结果能够为“产学研”合作方式创新提供重要依据,促进该模式在数字媒体艺术教学领域的广泛、有效应用。

结语

综上所述,教师要重视“产学研”合作模式在高校数字媒体艺术教学中的应用,从而有效整合企业、高校、科研机构等各方力量,加快技术进步和成果转化、人才培养质量提升。当前,高校数字媒体艺术教学领域的“产学研”合作尚面临协同流于形式、合作领域有待拓展、运行机制不畅、教学模式单一等问题,教师需要针对这些问题采取建立支撑机制、整合各方协同创新优势、优化合作模式、创新教学模式等多种措施,以拓展“产学研”合作范围、深化“产学研”合作层次,为专业、企业、行业发展提供更多助力。

参考文献:

- [1] 覃海川. 高职数字媒体艺术专业短视频创作课程思政教学实践探索——以南宁职业技术大学艺术设计学院为例[J]. 广西教育, 2024, (36): 85-90.
- [2] 孙美荣. 新文科背景下数字媒体艺术专业课程教学中的“三寓三式”思政育人模式研究[J]. 玩具世界, 2024, (12): 215-217.
- [3] 崔轩成. 基于国家级数媒艺术教学示范中心新内涵的学生创新能力培养研究[J]. 大众文艺, 2024, (23): 166-168.
- [4] 徐涛. 基于学习素养视角的数字媒体艺术专业项目化教学研究[J]. 美术教育研究, 2024, (23): 127-129.
- [5] 易雨潇, 王亚达. 大影节与短片创意教学研究——以北京交通大学数字媒体艺术专业的创作为例[J]. 电影评介, 2024, (22): 33-37.
- [6] 苏慧明, 苏宏, 刘熔榕. 产教融合背景下多元化毕业设计教学改革与实践——以数字媒体艺术设计专业为例[J]. 鞋类工艺与设计, 2024, 4(19): 63-65.
- [7] 过嘉芹. 数字媒体艺术专业项目化教学改革研究——基于产教融合视角[J]. 大观(论坛), 2024, (03): 133-135.

此论文系四川文化艺术学院 2024-2025 学年“校级应用型品牌课程”《新媒体短视频策划与制作》建设阶段性成果