

中职动漫与游戏制作专业学生企业实践报告

林 敏

(重庆市工艺美术学校, 重庆 400053)

摘要: 古人讲, 学而不思则罔, 思而不学则殆。又讲知行合一, 这都说明了技能与知识学习中思考及实践的价值和意义。中职顶岗实习是学生的重要一环, 对提升学生的技能提升及锻炼学生的企业适应能力具有重要意义。也是著名职业教育家黄炎培先生“做学合一”的具体落实。实践是知识巩固与运用的最佳手段, 中职动漫与游戏制作专业学生在校所学的知识与技能, 只有通过实际运用中才会融会贯通, 做到真正掌握。根据产教融合和动漫游戏制作专业人才培养方案的计划, 在学校和专业部的统一安排下, 动漫与游戏制作专业的学生将进入了相应的动漫公司和工作室进行顶岗实习。

关键词: 中职学校; 动漫与游戏制作专业; 学生企业实践报告

实习时间为 2022 年 5 月到 6 月, 为期 2 个月。在正式开始实习之前, 在校企合作及工学结合思想视域下, 学校与公司对学生们的具体工作时间和考勤制度进行了详细的规划。希望能够让动漫与游戏制作专业高二年级学生在公司的实际岗位上检验自己的所学, 提升自己的实战能力, 提高自己的动漫综合素养。也通过带队教师获得的实际反馈对现有的专业教学进行反思。明确动漫企业对中职动漫与游戏制作专业教学及学生素养及能力培养方面的职业需求, 进而进行实践对比和教学效果对比, 明晰现有教学及人才培养中的问题, 进而更好地革新中职动漫与游戏制作专业教育教学思路和理念, 探索更加科学地培养出规范化的、能力强, 契合当代动漫企业需求的技能型人才。

一、实习单位概况

本次学生进行企业实践的咨游科技有限公司, 是我校校企合作企业开办的公司。其包括主要工作包括原画插画设计、二维动画、三维动画和影视后期制作等业务内容。公司员工近 50 人, 公司的品牌信誉极好。近年主要大量承接了三维建模、原画设计、VR 视觉设计等动漫业务和订单。

二、实习过程

根据学校及工作室的实际安排, 在这次实践中, 作为随行教师我主要做了以下方面的三项工作:

(一) 结合公司要求, 做好顶岗学生管理

实践的目标是通过跟岗—定岗—顶岗的过程。引导学生转变身份, 学习用所学技能解决工作中的实际问题, 虚心向企业专家学习, 让学生逐渐具备优秀的职业规范和职业能力。因此在企业实践过程中, 我们严格执行公司考勤制度, 约束学生行为, 引导学生按照公司各种规章制度及职业需求的转变身份, 成为公司的一员。在整个过程中用制度管好人, 以保证实践的质量。

(二) 了解企业需求, 明确教学改革方向

陶行知先生说过: 要在生活中进行教育, 在实践中遇到问题和解决问题。王守仁先生也说过, 要“格物致知”“知行合一”, 具体来讲就是在技能与知识的实际运用中, 进行总结归纳, 明晰存在的问题, 进而进行有效性解决。动漫与游戏制作专业的项目实战更偏重于技能的运用, 掌握特定客户和不同题材作品的个性需求。因此, 我们对学生在公司项目中所遇到的问题、内容及能力发展侧重点进行了相关的记录。带队教师通过数据的对比分析的方式, 总结教育教学中的问题。进而在分析总结出自身的感悟, 并以此思考专业在未来教育教学的改革方向。

(三) 参与实际工作, 掌握行业新技新知

对于动漫与游戏制作实践教学带队教师来说, 除了要对学

生进行引导之外, 这次实习机会还是直接接触行业发展需求、人才发展需求的重要机会, 因此, 在实践过程中, 带队教师积极参与公司的实际工作, 在公司的各个岗位轮岗, 了解掌握公司对于中职动漫与游戏制作专业教育的人才需求, 增强对中职动漫与游戏制作专业学生能力与行业接轨的紧密度。并从中职动漫与游戏制作专业教育教学视域下, 学生实践技能需求、实际应用角度进行分析。积极与公司技术指导人员进行深入有效的交流, 为将来进行动漫与游戏制作专业教学改革及学生多元化培养打好基础。

(四) 发扬团队精神, 在完成本职工作的同时协同其他同事

在实习期间, 引导学生端正态度, 用态度、工作能力等取得领导的信任, 并按按时完成上级分配的各项工作任务。在此基础上, 积极主动的协调同时关系, 处理好相关工作, 让自己的才能融入团队中, 实现个人价值。利用实习阶段培养学生的团队精神是有效途径之一, 也是让学生切实感受团队合作精神魅力的关键。在实习结束后, 有学生表示之前将团队和工作团队之间画等号, 经过实习发现两者之间存在本质上的差距, 优秀工作团队具有一起分享信息、观点和创意的特征, 也能够共同做好决策, 帮助每一个成员更好地融入工作中。但是一般的工作团队把工作目标分解到个人, 其本质上是注重个人目标和责任, 工作团体目标只是个人目标的简单总和, 工作团体的成员不会为超出自己改务范围的结果负责, 也不会尝试那种因为多名成员共同工作而带来的增值效应。从学生的反馈中可以得知, 学生通过实习已经深刻领悟到团队精神的重要性, 也体会到其内涵。可见, 经过三个月, 我们努力做的那些工作, 虽然经历了很困难的过程, 但却产生了实实在在的效果, 有效帮助学生了解了动漫设计与制作岗位工作岗位要求的高素质能力, 对引导学生做好本职工作有积极影响。

三、学生企业实习中暴露出的问题

(一) 学生缺乏基本的职业精神, 对实习环节的认识不够

首先, 很多学生在实习过程中, 表现出怕吃苦、怕累的问题, 需要教师督促才能融入实习任务中, 存在积极性不高、专注度不够错误实习态度。这一表现与学生未来的实习工作紧密相关, 如果学生在未来的工作中依然保持怕吃苦、怕累的态度, 则难以容易企业的运作中, 很容易对工作中出现的问题发牢骚、口出抱怨。

其次, 部分学生在实习中不够积极也是因为实习工资与正式员工相差甚远, 从而表现得较为懈怠, 不愿意承担与正式员工相同的工作量。这一问题暴露出学生“挣钱思想占主导”的问题, 将自己的工作表现与薪资待遇画等号, 会对其个人发展造成不利影响。例如, 在工作中, 首先考虑的并不是提升能力, 而是得到多

少回报；首先考虑的不是团队需求，而是个人利益等。这些会成为阻碍学生个人发展的障碍，不仅对实习效果产生负面影响，也会对学生的个人发展造成阻碍。

最后，在实习过程中，我们需要反复强调纪律问题，需要提醒学生遵守工作制度等。这一现象背后反映出学生缺乏纪律意识，存在工作散漫，甚至触碰工作管理制度底线的问题。此外，也反映出学生在实习阶段，依然无法做到严于律己，也不能在短时间内容建你给爱岗敬业落实到实践中。

(二)本次实习周期不算长，但在短短三个月内，就有学生逐渐暴露出学习态度不端正、对实习认识不深刻的问题，如果没有教师的引动和教育，会逐渐发展为消极情绪，进而被动的完成实习任务。此外，从这一问题中我们也可以看出，学生在挫折承受能力上存在不足，难以在工作、问题中保持良好心情，甚至在面对领导的批评和同事间矛盾时，容易产生负面情绪，甚至影响到工作。可见，在实习阶段，学生在处理角色转变、人际关系等方面依然存在能力不够、欠缺的问题。

四、收获感悟及启发

(一)本次实习收获的感悟

企业实践是技能与知识有效巩固与发展的必然组成部分。在中职动漫与游戏制作专业技能与知识学习中，通过行业企业实践活动，不仅能够参与师生在实际的社会工作中，加强自身对于动漫与游戏制作专业理论知识的理解，提升其职业素养，更重要的是还让师生看到了很多理论学习中忽视的素养和能力，加强与矫正了他们对于动漫与游戏制作专业学生技能与知识的学习态度，严谨了日常工作思想和工作意识。在这次具体的实践工作中，师生学会了很多的规范化、新应用的动漫与游戏制作专业技能，同时了解到企业化的工作理念和方法，明确了自我学习的重要性。

首先是职业技能的获得。在公司实践的这段时间里，参与师生陆续在工作中了解了企业管理的规范和要求。与一线动漫高手的交流学习到了很多动漫设计制作的新知识和技能。这些动漫与游戏制作专业技能的实践运用让参与师生明白了两个道理，一个是实践出真知。只有真正的来到一线，面对实际的工作，你才会发现在学校中学到的每一个知识都是有用的，都是经过无数人实践进行总结的，都挂着累累的汗水。另一个是学无止境。在实习企业中，参与师生发现很多的动漫与游戏制作专业教学的内容和思想以及运用都没有听过，一些实际的动漫与游戏制作技能与知识运用案例更是相比课堂教学要更加复杂。这信息的获得也将促进我们教育教学的改革，几位年轻的带队老师说：作为专业教师，只有贴近和深入企业，零距离接触动漫与游戏行业的优秀人物，才能真正了解动漫与游戏的知识需要，还需不断学习，还有很多专业教学的道路要走。

其次是职业规范的养成。优良的企业文化是能够感染人的，优质的工作环境更是能够影响每个人的学习和思维。在实际工作中，公司的每个人都在对自己的工作进行不断地研究和学习。特别是公司老总还经常参加展会交流会，了解客户的最新需求和行业中绘画风格使用软件的发展变化。并在规范化程序下做好优化、调整设计产品以满足客户的不同设计需求。两个月的公司企业实践，使参与师生增强了对于动漫与游戏行业实际工作中的了解，其中流程的规范化，考核的指标量化让大家印象深刻。明确现有中职动漫与游戏制作教学视域下学生培养思路及策略与实践工作中的不同点。从而促进自身教育教学的有效性，真正将学生培养成为具备优质综合素养及职业能力的技能人才。

最后，通过本次实习学生学习积累的积极性和主观能动性得到了明显提升，同时也让身为教师的我们提高了教学能力。在实习期间，我通过总结自己的工作经验，反思自己在教学方面存在的不足，并积极探寻了有效的优化策略。认识到实践教学与企业岗位需求之间依然存在较大的差距，依然需要在实践内容的真实性、难易程度以及前沿性等方面努力，做到不断调整、持续优化、与时俱进，为学生谋求更为真实、有效的实践内容。所以，在日后的工作中，我们需要在工作中不断加强学习，增加积累，改进工作方法。通过三个月的实训，我进一步感受到引导学生实践、积累知识的重要性。作为教师，我们更应该始终保持良好的学习心态，进一步加强专业理论和实务学习，接触新领域，研究解决新问题，培养严谨科学的教學理念，保证自己的业务水平永不落伍。

(二)本次实习得到的启发

1. 学生在企业实习不仅仅是学校提高教学质量的有效措施，也不仅仅是学生提升实践应用能力的一种机会和途径，对学校而言更是一种宣传自身教学实力、彰显学生综合能力的机会。因此，在整个实习过程中，教师不仅要保证学生学有所得，能力有所提升，更要保证学生以良好的精神面貌，给实习企业留下良好印象，为学生争取岗位从业机会，也为学校打好品牌站，提高学校在动漫与游戏制作上的市场影响力。

2. 本次实习工作开展的较为顺利，这与带队指导教师的辛勤付出不无关系，也与教师承担了大量工作有关。所以，在未来组织校外实习、企业实习之前，需要选拔工作能力突出以及肯付出、愿意服务、教育学生的指导教师，同时充分肯定教师的努力和付出，以此激励带队指导教师继续做好相关工作。在必要的情况下，学校可以组织实习带队指导教师进行经验分享，利用激励方法促进实习带队教师队伍不断壮大，为切实做好动漫与游戏制作专业学生的实习工作提供人才保障。

3. 加大教学改革力度。在本次实习中，尽管学生的实际表现比较理想，但就企业需求而言依然存在较大的差距。所以，面对动漫行业的发展趋势、对人才提出的新要求，教师以及院校需要就自身提出更高的要求，坚持在教学中以及教学改革中以社会需求为导向，积极调动课程设置，积极创新和改革教学模式。此外，在注重引导学生个性化发展的同时，实习指导教师也应该重视学生在实习中表现出的对本专业不感兴趣，以及将来不准备从事本专业的现象。如果任由学生盲目的跟随自己的选择，极有可能让学生“知难而退”“打退堂鼓”，并且冠以“不符合自己兴趣爱好”的美名。针对这一问题，专业教师、实习指导教师都需要给予足够重视，让学生养成刻苦钻研、精益求精的美好品质。

这次难得的企业实践，师生除了认识到了很多的专业知识实践运用场景，还提升了对于动漫与游戏制作专业教育教学视域下学生素养及能力培养的全新认识，感受到了自己身上所承担的责任。对我们实训基地的建设，教育教学改革。提供了实践经验。在这里，感谢实习企业及参与整个实习过程的所有企业员工和师生，祝公司能够再创辉煌，祝我校的动漫专业在不断地实践中更加茁壮值得成长。

参考文献：

- [1] 关俊丽. 中职动漫与游戏制作专业实施产教融合的意义与路径[J]. 新课程研究, 2022(14): 81-83.
- [2] 王艳丽. 计算机动漫与游戏制作专业校企合作共育模式研究[J]. 读与写(教育教学刊), 2019, 16(11): 53.