

基于校企合作的技工学校动漫专业教学改革举措

吴云兰

(广州市工贸技师学院, 广东 广州 510425)

摘要: 随着动漫产业的递增式发展, 国家和企业对动漫人才的需求量也逐年递增。技工学校为了适应社会需求, 实现学生综合实力的显著提高, 针对性地为企业培养出专业对口、动手能力强的动漫人才, 采取了校企合作的模式。而采用校企合作、校企双制班的模式, 订单式的培养能够保证培养出来的人才更符合动漫企业需求, 提高人才培养的质量。本文通过详细阐述技工学校动漫专业实行校企合作的重要意义, 从实验设施建设, 课程内容建设, 人才培养方案制定以及实习安排四个方面对促进动漫专业教学改革提出了针对性建议, 以供参考。

关键词: 校企合作; 人才培养; 动漫; 有效策略

校企合作、校企双制班, 简单来说就是学校和企业共同对学生的培养负责, 借助于对各自优秀资源的有机整合为学生制定更全面的培养计划, 它是一种新型的人才培养模式, 对于促进学校与企业开展积极合作以及提高人才的岗位适配度具有积极的作用。但是现阶段的校企合作, 由于各方面的原因存在很多问题, 例如因学校课程规划要求, 课程设置不合理, 将教学中心放在了理论知识的传授上, 而忽略了学生实践。再比如教学师资力量薄弱, 特别是动漫专业是近十几年刚刚兴起的, 专业教师不多且业务不精, 很难提高教学质量。另外, 学校与企业脱节, 硬件设备、专业技术和软件更新跟不上企业发展需求, 教学案例老旧, 并没有实际的可操作性, 毕业生就业后不能马上投入工作, 企业还要投入一段时间来培训新员工, 造成资源浪费, 所以很多企业宁愿自己向社会招没有基础的学员来培训。基于此, 学校必须要对动漫专业的教学进行改革, 扩大校企合作新模式, 才能让动漫专业长远有序发展。

一、校企合作是创新动漫人才培养模式的有效途径

(一) 校企合作可以积极推动双师型教师的培养

首先相较于传统的教学模式, 实行校企合作, 从教师层面出发, 他们能够第一时间了解和掌握企业和社会对动漫人才的具体需求, 从而针对性地开展教学; 从企业的角度出发, 其在多年的产品设计和研发过程中, 积累了太多的经验, 从动画剧本的构思开始, 到中期的设计与产品研发, 再到后期的宣传推广等, 企业都有第一手的资源, 这些资源如果能合理运用, 不仅能丰富教学内容, 也有助于提升教师的综合能力。另外, 由于动漫专业的实践性较强, 但也离不开基础的理论知识作为支撑, 因此, 双师型队伍的建设尤为重要, 而校企合作模式恰巧具有先天的优越性。一方面企业可以根据人才培养计划对一线教师进行一对一的指导, 切实提高教师的动漫操作技巧以及项目开发能力, 另一方面企业也可以为学校提供专业技术强的人才作为教师队伍的补充, 参与到实际工作中, 切实提高整体教师队伍的综合能力。

(二) 校企合作教学模式有效提升教学效果

实行校企合作、校企双制班等模式, 加强了企业与学校之间的沟通和交流, 并且对于学校的人才培养方案, 企业也有了发言权。在校企双方的共同努力之下, 各自能够发挥出最大的优势, 进行资源的有机整合。如此一来, 教师专业能力强, 教学方法多样、教学资源丰富, 学生有机会提前接触到企业项目, 能够一定程度的激发学生学习的兴趣。在教学上采用行动导向、项目带动的教学模式, 利用动漫实训场地, 模拟公司工作现场, 营造紧张有序的工作氛围, 让学生不由自主地投入到工作中来, 同时激发了学生的学习兴趣, 这样可以达到很好的教学效果。因此, 实行校企合作模式, 动漫专业的教学立足于学校, 着眼于企业, 以市场和企业最终的需求为最终教学目标, 有针对性培养出了社会和企业需要的实用性动漫人才, 从根本上提升了教学效果。

(三) 校企合作有效提升学生的综合能力

传统的教学模式, 由于缺乏实践性较强的教学资源和硬件设施, 师资队伍也建设不到位, 忽视了学生动手能力的提升和设计思维的培养。学校教学设施陈旧, 学生数量急剧膨胀, 很难提供充足的机会让学生进行实训去提高动手能力。这样的学生虽然在学校中看不出有什么问题, 但是一旦到了实际的工作岗位, 他们将不能独立完成上级交办的工作。而校企合作、校企双制班的模式, 引入企业资源到学校, 为学生提供更多的实践机会, 从而提高动手能力。其次企业教师有丰富的工作经验和社会阅历, 他们了解行业发展, 开阔视野, 技术过硬, 在教学过程中更能激发学生对专业学习的兴趣, 学习到一些课本上无法得到的知识, 增长了见识。校企合作下, 让学生有机会提前进入到企业中去熟悉环境和工作流程, 在实践中积累经验, 磨炼意志, 提升自己的团队协作精神。长此以往, 不仅学生的综合专业水平得到了明显的提升, 学生的核心素养也会得到快速提升。

(四) 校企合作为学生提供了就业保障

以校企双制班的模式展开校企合作, 企业冠名, 订单式人才

培养模式大大提高了学生的实用性与综合能力。入学签订《就业协议》，毕业后达到条件的学生，全国各大、中城市专业对口就业。一方面，通过校企合作、校企双制班出来的学生，与企业接轨，动手能力强，基本上符合企业人才需求，入职就能工作，减少企业成本。另一方面，在校学习期间学生就有机会到企业进行轮岗实习和交流，如果在企业的表现优异，能为企业创造实质性的价值，并且学生和企业双方都有继续合作的想法，那么这类学生便能正式成为企业的员工，为企业效力。这种模式最大限度地解决了动漫专业的学生毕业之后就业难的问题，为学生提供了就业保障。

二、基于校企合作的技工学校动漫专业教学改革有效措施

（一）动漫专业校企合作之实验设施建设

由于动漫专业的软硬件设备设施技术高、更新换代快等特点，技工学校应积极跟企业合作建立实训基地或者实训实验室，其硬件设施和软件设施都要根据企业实际需求进行采购和配置，为学生和老师提供实训的重要平台。每个实训室尽可能地体现专业特色，设置为能够独立完成一个完整的阶段项目，如“角色建模”“动画捕捉”“视频剪辑”“后期特效”等。通过这些平台，学生可以将所学知识以最快的速度投入到实践中，提高了教学的实效性，而且还能检验学生所学知识的掌握情况，有利于教师有针对性地开展教学。学校和企业双方可以根据自身的实力对建立实验室或者实训基地进行分工，可以由学校提供实训场地，企业提供专业的设备和实践指导老师，更有利于双方建立长远的合作关系。在教学中，企业可以将自己真实的项目带到学校中，并配备专业的指导老师从旁辅助，以整体项目为导向，激发学生自主学习的意识。另外，在实训基地中，学生也能充分体验到动漫行业的文化内涵以及职业氛围，为今后他们实际进入到工作岗位奠定良好的基础。

（二）动漫专业校企合作之课程内容建设

在校企合作的背景下，学校和企业对于教学资源开发主要以企业主导，提供鲜活的教学实例或项目，学校结合教学实践，对教学资源进行二次加工和修改，最终得到一份完整的教学素材。而动漫专业目前使用的教材内容滞后，技术落后，无法满足当前社会和企业的人才需求。如传统的二维动画学习软件 flash，现在动漫公司用的软件有 ANIMO、RETAS PRO、USANIMATION 等等，ANIMO 是当前使用范围最广的二维动画系统，允许二维三维同时使用，《埃及王子》就是 ANIMO 将二维和三维结合的成功范例。企业在这些方面就具有得天独厚的优势，技术人员了解该行业的发展动态，掌握新理论、新技术。另外，企业对人才需求的变化更为敏感，能够迅速感知到社会和环境的變化。因此，教师应多与企业技术人员进行沟通探讨，了解行业发展，开展教学研究，撰写实训教材，充实课程内容，将企业的新知识、新技术引入到教学过程中，从而提高动漫专业教学的先进性和实用性。

（三）动漫专业校企合作之人才培养方案制定

动漫专业其本身知识体系非常庞大，其课程也非常丰富，从美术基础、视听语言、原画、场景等到专业软件的使用，如 PS、Flash、Painter、maya 等，都需要学生进行系统化的学习，否则很难满足今后的工作要求。而在如此复杂的课程中，学校如何能精准定位人才培养目标，是教学的重中之重。在制定人才培养方案的过程中，企业对人才的具体需求才是学校的最终培养目标。所以，实行校企合作计划，邀请知名企业的相关人员参与到人才培养方案的制作中，进行企业专家访谈，制定出适合企业需求的人才培养方案。另外，企业可以参与到学校的课程设置与安排中，将企业的实践经验和项目融合进去，以实现人才培养的精准性和实用性。最后，学校还可以邀请企业的优秀设计师们进校言传身教，以“实践指导教师”的身份与学生进行面对面的接触，相信同学们在经过指导之后，会茅塞顿开，对学习动漫相关的知识更有积极性和主动性。

（四）动漫专业校企合作之实习安排

基于校企合作模式，学校安排学生到企业中实习，不仅仅可以利用学生在校学习的最后一年时间，还可以将学生的假期合理利用起来，实现由“学校—企业—学校”的学习过程，让学生真正参与到项目中，尽快适应企业的工作节奏和工作模式，鼓励学生以正规企业中优秀企业员工的标准来严格要求自己，以综合提升学生动画人物设计、场景设计、动画与特效等实践动手能力，提高自己的核心竞争力。而学生在企业不仅能够真实体会到工作的压力，还能从中得到经验教训，深刻认识到自己的能力与企业员工之间存在差距，能够进一步激发学生对专业技术学习的兴趣。

三、结语

综上所述，校企合作模式是学校教学改革和彰显办学水平的必然趋势，更是动漫专业学生提升专业技能，综合实力的重要举措，希望有更多的人参与进来，为学校和企业实现更长久的合作提出新的思路和方法。

参考文献：

- [1] 张兰. 基于动漫专业的校企合作实训室建设探索 [J]. 福建茶叶, 2020, 42(2): 253-254.
- [2] 杨萍. 校企合作视野下技工学校动漫设计专业教学改革举措 [J]. 中国高新区, 2019(2): 104, 106.
- [3] 王一诺. 职业院校动漫专业校企合作教学模式研究 [J]. 烟台职业学院学报, 2020, 26(1): 89-92.
- [4] 曾珍. “校企合作”下的动漫教学模式构建 [J]. 卷宗, 2016, 6(2): 639.