

新媒体环境下数字媒体艺术专业教育形式探析

逢彩芸

(辽宁科技大学 辽宁 鞍山 114051)

摘要：新媒体环境下传播媒介的数字化促进了艺术创作的裂变式发展。数字技术为创作媒介和展示手段使得设计的表达与形式发生了巨大的变化，与此同时也给高校数字媒体艺术设计学科带来了整体化格局的深刻调整和设计生态的重大变化。针对传统数字媒体艺术教育理念落后、教学内容与需求不符、师资力量匮乏、教学课程培养目标不清晰等问题，提出新媒体环境下数字媒体艺术教育可以从实时调整教育培养目标、采取分向化培养、构建产学研一体化培养模式等多方面进行话语构建，实现数字媒体艺术教育的培养目标。

关键词：新媒体；数字媒体艺术；教育形式

数字媒体艺术从装置艺术、影像艺术、数字动画和试验影像等，到网络互动、感应互动和虚拟现实等以数字交互技术和网络媒介传播的各种当代艺术类型，在国内和国际各种艺术大展中逐渐发展为流行样式。数字媒体艺术是多种技术、交叉学科发展的组合，是通过数字化手段呈现视觉化的一种过程和结果。数字媒体艺术作品的创作与表达是通过尖端的新媒体技术手段展现，其中包括“科学、文化、艺术”等丰富的创新理念，表达创作的方式丰富多样，面向的业务领域非常广泛，未来发展就业前景十分可观。在现如今科技语境下，影像技术标准不断升级，文化消费现象迭出不穷。当前的数字媒体艺术专业应该以崭新的精神面貌，广纳文化、科技、艺术中的各个要素，展现全方位整体化教育格局，体现其交叉学科特性，打上创新、突破、融合的发展烙印。

一、数字媒体艺术专业教学现状

近十年来，我国数字媒体艺术专业在中国高等院校应运而生，呈现出跨越式发展的趋势。动画、影视制作、新媒体艺术以及文化创意衍生产品等大量涌现，设计相关产业数量大幅提高，设计制作水平质量不断提升。但我国在动画制作、影视制作以及网络游戏等行业较其他发达国家而言还有一定差距。

1. 教学理念落后于时代

教学理念作为高校开展教学任务最为重要的内容之一，数字媒体艺术专业人才培养理念落后于时代的发展，缺乏先进的教学理念的支撑，使得高校在人才的教育培养过程中一定程度上限制了人才的发展，导致学生无法完全适应当下社会发展的潮流。首先，过去的教学理念显然已经难以推动现今数字媒体艺术教学的发展，数字媒体艺术内涵正不断被新的观念、新技术、新材料及新形式迭代。其次，数字媒体艺术学科边界感模糊，难以划定培养边界，处于艺术与技术融合对立的交叉领域，难以聚焦。再次，我国高校数字媒体艺术专业教育理念相较于国际水平存在很多弊端与不足，且高校缺乏及时的改进学习，使得这一矛盾长期存在。最后，我国高校现有的教育理念建设缺乏科学性，致使教学环节常常出现问题，这也是限制数字媒体艺术专业人才培养的一个重要原因。

2. 教学内容落后于需求

根据相关资料显示，人才市场对于数字媒体艺术专业需求量激增，其中数字动画、网络新媒体、影视制作、数字出版等行业人才需求尤为突出。然而，国内大部分综合类高校的数字媒体艺术教学内容还停留在以理论教育为主，实践教育为辅阶段。其中的实践课

程也仅仅以培养学生的操作技能为主要方面，这些操作技术已然落后于行业的发展。教学内容缺乏对学生的独立思考、创新能力的培养，长此以往导致学生独立设计能力不足、创意思维僵化陈旧，最终造成数字媒体艺术专业学生就业困难而相关工作岗位缺乏大量人才的两难境地。数字媒体艺术教育亟待在根本上、系统上进行重新建构，加强对自身的反思和对技术能力的把握，加强对人机协同、智能化社会的关系，彻底剔除学科边缘化危机。

3. 师资产业落后于发展

数字媒体艺术专业自身发展时间较短，而且与之密不可分的计算机与新媒体等相关技术发展快，时间短，导致我国在师资储备方面略显不足，教师资源的匮乏以及知识储备缺乏实时更新，必然会使教育效果降低。教师处于教学任务过程中的主要环节，其自身教学水平会对学生造成直接影响。从现实角度来看，高校的教学团队普遍存在教师数量匮乏、教学水平参差不齐、教学内容落后等问题。造成这一系列问题的根本原因是由于新媒体技术快速发展，市场需求发展不断变化，数字媒体艺术专业内容不断增多，但能够熟练掌握并符合社会发展各项要求的教师数量寥寥无几，大部分教师原有的知识结构已经不能完全适应当前社会发展的需求。

4. 技术能力落后于世界

据相关资料显示，发达国家以数字前沿技术创新为基础，产业化布局深远。在英国，数字媒体等相关产业收入已经占到其 GDP 总量的 8% 左右，在美国、日本、韩国等国家都已形成各具特色的数字创意产业经济带。以美国为例，高校数字媒体教育主要分为三个方向：（1）以数字技术为代表的技术院；（2）以数字艺术为代表的艺术院；（3）以数字应用为代表的应用技术院。到 20 世纪晚期，美国各大高校之间就已结成新媒体联盟和协会，学校也相应配备专业技术设备，同时与其他专业建立联系^[1]。尽管我国少数高校在数字媒体艺术教育领域在教学水平和人才培养等方面已经步入世界领先梯队，但国内绝大部分高校数字媒体艺术教育发展仍有很长的路要走。如何培育出既能够适应当前社会发展需求又具有高素质实用型人才，是高校亟待解决的重中之重。

二、新媒体环境下数字媒体艺术专业人才培养模式探析

1. 革新教学理念，构建产学研一体化培养模式

2014 年《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》提出：“市场主导，创新驱动，推进文化创意产业与相关产业的深度融合，并积极以产学研用合作培养人才。”因

此,在教育教学过程中,应该将教学理念不断与“产、学、研”一体化培养模式相结合,将社会发展产业、学校教育以及科学研究进行有效结合,以培养学生创新创意思维、提高学生解决问题的能力及实践能力为目标,不断发展完善数字媒体艺术教育。产学研一体化的培养模式已经成为现阶段我国高校数字媒体艺术教育人才培养的重要组成部分,各大高校纷纷往这一方向上靠拢。产学研一体化培养模式有两条清晰的脉络,一是以学生为中心,在保证教学质量的前提下给予学生足够的自主性,让学生拥有充分的自主学习空间;二是以产学研一体化培养模式为主线,强调产业与高校之间的交流合作,不断提高学生的综合能力。新媒体环境日益变化下,高校数字媒体艺术人才培养模式应立足“科教协同”的条件支撑与实践体系设计,不断推陈出新,以校企结合为基础下积极创新产学研一体化教学模式,为数字媒体人才培养起到推动作用。

2.完善教学内容,与市场需求相匹配

高新科技的发展使数字媒体艺术领域的设计形态、传播媒介、消费方式以及大众审美发生了巨大的转变,数字创意产业迎来了新的发展模式。我国目前数字创意产业规模巨大,企业对数字媒体艺术人才的需求日渐增长。例如泛娱乐化行业在2014~2016年间的人才需求年均增长率超过了20%,跻身前三大人才需求增长最快的行业。与之相对应的是国内动漫产业人才不到10万人,仅为韩国的1/3;岗位方面,内容策划、设计、运营和市场类人才也是高度稀缺,占到泛娱乐行业整体人才需求的66.7%^[1]。英国普利茅斯大学(University of Plymouth)通过与企业共建实训基地,将英国广播公司BBC、英国航空公司、夏普公司、希尔顿国际酒店管理集团等知名企业的先进技术、人员、设备引入到校园内部实现产教对话协作,教师在校园内部就完成了企业实践,学生在校园内部进行“工学交替”式生产性实习,师生共同在校园内部“干中学”“学中干”。此模式让教学内容与职业标准、课程和工作的过程完美融合,让教室与企业无缝对接,达到课程计划刚好满足企业的需求^[2]。在新媒体环境下,通过跨界整合,将跨专业、交叉学科等多领域教学资源整合研究,以市场需求为导向,以实践项目为依托,作为教学内容的重要组成部分。在课程实践过程中夯实基础学技术,在实践课程中体验呢创作全流程,在实习实训只能够了解行业找到合适的自身定位,最后在毕业设计中,创新制作作品中表达。同时,加强校企合作,结合新媒体环境和市场需求共同制定培养计划,由行业内专业人士参与教学内容研发,共同推动数字媒体艺术教育的不断发展。

3.加强教学团队建设,培养双师型教师

新媒体环境下,对教师提出了更高的要求“一科多教”“多产多教”,培养“技艺双修”的复合型人才。高校应深刻认识到教学团队的重要性,对其加大投入力度,培养双师型教师。目前,从高校数字媒体艺术专业的教学团队来看,大多数教师教学内容普遍以理论教学为主,具备高水平实践教学能力的寥寥无几,难以对行业发展趋势和教学改革方向进行准确把握,双师型教师更是屈指可数。因此,高校需打破这一格局,建立一支数字媒体艺术专业双师型教学团队,这一成为高校数字媒体艺术专业人才培养的紧迫任务。首先,高校要定期、不定期组织教师进入企业一线进行实践培训,在过程中不断提高自身实践教学能力积累实战经验。其次,高校要紧跟行业发展、市场需求以及前沿技术,洞悉行业市场对数字

媒体艺术人才的要求。高校还需积极学习国内外现今的数字媒体艺术教学理念与教学方法,优化自身教学模式。最后,积极引进行业内技术骨干、艺术家、企业家等加入教学团队中来,构建全方位多领域的数字媒体艺术师资队伍。打造专属的跨学科、跨业界的“双跨”师资队伍,构建整体化师资体系,形成高校自身特色和整体化优势,以专业教师为主题,联合业界老师,联手打造全覆盖实践教学,使学生的综合能力显著提高。

4.采取分向化培养,提高技术能力

大体来看,数字媒体艺术专业教育成果普遍应用于在三个方面,即技术引领、内容设计创新以及技术应用。技术引领重点在于强调数字媒体技术的前沿开发过程,侧重于新媒体技术的研究于创新;内容设计创意则是指重点针对具体艺术的表现形式于展示需求,利用现有技术手段与工具,寻求内容设计上的创新;技术应用更侧重与技术研发后期的推广使用与深层次的市场开发。针对这三个方面对学生进行分向化培养所取得的教育成果也更加客观。例如,北京印刷学院数字媒体艺术专业创办于1989年,是全国率先开展数字媒体艺术教育的高校之一,专业包括多媒体艺术设计、互联网产品设计与虚拟现实艺术设计3个方向。大一是大平台课程,大二分专业培养,这样就能够根据方向的需求,进行课程设置。如互联产品设计二年级主要课程包括设计思维、设计表现基础、信息设计、交互设计原理与方法、界面设计,三年级主要课程包括动态表达、前端开发技术基础、交互产品设计、服务设计,四年级主要是专业创新实践和毕业设计。通过分方向课程设置,能够按照培养目标的实践需求进行强化训练,以适应企业用人需求^[3]。数字媒体艺术创作涉及的知识领域广泛,有文学、设计学、影视学、计算机应用学、心理学等众多方面,其人才培养亟待分向化,高校可以根据自身具体情况选择有利于交叉学科人才培养的项目制、导师制以及工作室制等不同机制,与企业共同联合培养。

三、总结

现今,高校数字媒体艺术专业教育在新媒体环境下暴露出众多问题,探索数字媒体艺术教育任重而道远。高校需要对于时下新媒体技术的发展趋势和特点具有宏观的了解和把握,积极调整教学方式,采用新技术将理论与实践、市场与需求相结合培养适合社会发展的综合型人才。数字媒体艺术不仅是一种技术、媒介,更是一种文化和艺术表现形式,学生要从超越技术的角度来了解数字媒体艺术,深入洞悉当代社会的文化特征和审美趋势,关注新媒体环境下人类新的精神需求和文化创新。

参考文献:

- [1]芦娟.国外数字媒体专业人才培养模式经验借鉴[J].今古文创,2020(31):44-45.
 - [2]张沛雨.中美数字媒体艺术教育对比研究——以南京艺术学院与美国瓦尔帕莱索大学为例[J].中国传媒科技,2019(10):107-109.
 - [3]杨旺功,赵一飞.,高校数字媒体艺术教育的思考和探索[J].北京印刷学院学报,2019,27(9).
- 逢彩芸(1997.1—),女,汉族,籍贯:山东青岛人,辽宁科技大学建筑与艺术设计学院,19级在读研究生,硕士学位,专业:设计学,研究方向:动画与新媒体影像设计