

“作品·项目·订单”校企共生递进助力高职动漫专业教学质量提升的探索与实践

钟萍虞芬

(江西职业技术大学, 江西九江 332007)

摘要: 动漫制作产业是集资金密集型、知识密集型和劳动密集型的文化产业, 技术革新发展迅猛, 对人才的需求层次丰富。从高层次的原创人才、编导人才、技术人才、市场人才、管理人才到中初级的专业技术人才, 都有很大缺口。高职院校作为技术人才输出的源头, 必须加强对动漫制作技术人才职业实践能力的培养。本文结合动漫制作产业的特点, 分析了基于生产性实训基地的中国特色学徒制人才培养模式的重要性和问题, 并提出了具体实施路径, 旨在培养更多高素质动漫技术技能人才, 推动职业教育改革和创新。

关键词: 动漫制作产业; 职业教育; 生产性实训; 校企共生递进

随着中国经济的持续高速增长和产业结构的不断优化, 对高技能人才的需求愈加紧迫, 特别是在“中国制造 2025”和“技能中国行动”等国家战略的推动下。为适应这一需求, 职业教育体系不断改进, 中国特色学徒制人才培养模式应运而生, 成为职业教育改革和创新的关键路径。生产性实训基地作为连接院校与企业、理论与实践的重要平台, 为学徒制的实施提供了坚实保障。然而, 当前学徒制模式在动漫专业领域仍面临诸多挑战, 如何深化校企合作、优化课程体系和教学方法、提升师资水平、建立有效的评估和反馈机制等。

本文结合动漫制作产业的特点, 分析了基于生产性实训基地的中国特色学徒制人才培养模式的重要性和问题, 并提出了具体实施路径, 旨在培养更多高素质动漫技术技能人才, 推动职业教育改革和创新。动漫制作产业集资金密集型、知识密集型和劳动密集型于一体, 技术革新迅速, 对多层次人才的需求巨大。高职院校作为技术人才输出的源头, 需通过紧贴岗位实际的课程设置、强化校企合作和技术服务等措施, 提升学生的综合职业能力, 以满足产业发展的迫切需求。

一、基于生产性实训基地的高职动漫专业人才培养实施过程中存在的问题

职院校为生产密集型、技术革新快的动漫产业输入技能人才, 必须加强学生职业实践能力的培养, 我校动漫制作技术专业积极进行教学改革并取得一定成效。但在实施过程中我们发现存在若干亟需解决的问题:

(一) 行业标准和更新较快, 企业项目案例技术标准滞后, 时效性差的问题

高职院校为生产密集型、技术革新迅速的动漫产业输送技能人才, 必须加强学生的职业实践能力培养。然而, 在实施过程中, 我们发现行业标准和更新较快, 但企业提供的案例技术标准往往滞后, 时效性差。动漫产业是一个高度依赖技术的行业, 新的制作工具和软件不断涌现, 技术标准也在不断变化。而企业提供的案例往往难以及时更新, 反映出的是较早的技术标准和制作流程。这导致学生在学校学到的技术与行业实际需求存在较大差距, 毕业后难以快速适应企业的工作环境, 降低了其就业竞争力。

(二) 高职艺术类学生学习和专业能力提升严重, 常规教学模式难以满足不同层次学生需求的问题

高职艺术类学生在学习成效和专业能力上存在显著差异, 有的学生基础扎实、学习主动, 而有的学生基础较弱、动力不足。例如, 基础较弱的学生可能在高难度课程中感到吃力, 甚至出现辍学或学习兴趣下降的情况, 而基础扎实的学生可能会觉得课程内容过

于简单, 缺乏挑战性。这些问题的存在使得教师在教学过程中难以找到合适的平衡点, 导致部分学生的学习效果受到严重影响。

(三) 企业参与协同育人积极性不够, 校企合作受益低的问题

企业在与高职院校合作的过程中, 参与度不高, 积极性不足, 这导致校企合作项目的数量和质量有限, 难以形成有效的协同育人机制。企业参与校企合作的动力不足, 主要体现在企业认为参与合作的成本高而收益低, 缺乏长期合作的机制和保障。此外, 企业对学生的实习和就业支持也较为有限, 影响了学生的职业发展和学校的教学效果。为提高企业的参与积极性, 学校可以与政府和行业协会合作, 通过政策支持和激励措施, 如提供税收优惠、项目资助等, 鼓励企业积极参与校企合作, 建立长期稳定的合作关系, 从而更好地培养符合企业需求的高技能人才。

二、基于高职动漫专业人才培养教学质量提升实施路径

(一) 提出了校企共生递进动漫专业教学改革模式

完善以大一作品展成果、大二项目进课堂、大三实训接订单三阶段递进教学研究。第一年通过基础课程进阶考核+ 轮回评价的方式建立起每位同学的个人档案系统, 综合考量学生的个人素质和专业能力, 为后期教学分工提供数据依据。第二年通过专业课程项目教学模块中增加由易到难的外包订单, 通过订单项目完成的质量和时效性进行二次考核, 划分学生的岗位类型和职业分工、组建初级团队。遴选部分能力突出的学生做课程置换, 进入工作室定岗实习, 将第六学期顶岗实习前置到第四学期进行跟岗实习。第三年完成校内跟岗、校外顶岗, 在校第 5 学期由 3 门专业课程替换为校内跟岗实习, 设立由二维动画工作室、三维动画工作室、漫画插画工作室、影视动画工作室等各种类型工作室组成的数字媒体设计中心, 承接企业外包项目, 学生完全按企业员工要求完成周评比、月考核项目管理模式, 接单、定岗按能力、绩效考核分配, 实行月轮岗制。最终完成考核、通过学生作品、项目商品推荐学生校外企业顶岗, 形成校企无缝对接。

(二) 重构了项目订单载体、能力递进课程体系, 实现基础课程作品成果化、专业课程项目订单化、实践课程企业管理化

由于高职院校培养周期短, 技能要求高的特点, 根据企业需求分析及时更新课程、将最新的订单模板植入课程, 调整教学内容及课程标准, 按岗位需求删减部分基础课时, 增加专业课程时间, 重构“双前置”模式:

将大二的《三维动画制作基础》《动漫描绘技法》等部分核心专业课前置到第一学年, 将部分通过技能测试、具备项目制作能力的学生分流, 由第六学期企业顶岗实习前置为第四学期进行校内跟岗实习, 该部分学生提前进入工作室参与订单制作。利用数字媒体设计中心平台的教学、服务功能, 完成企业订单融入项

目教学、以企业订单制作质量评定学生课程置换课程考核。第五学期在数字媒体设计中心以公司管理模式完成校内跟岗实习。动漫制作技术专业经过课程体系重构达到基础课程作品成果化、突出美观设计；专业课程技术标准规范、突出制作严谨性；实践课程团体分工细致、商业时效高、突出制作精良的效果。

(三) 构建技能与订单双考核教学管理模式、学生按需轮岗，课程项目订单化、商业项目任务化

营造真实工作场景、企业订单代替模拟教学。依据动漫制作流水线任务分配模式，制定分配和考核机制。学生建立工作组团队，按需上岗，按效获酬。完成课程考核到商业考核的全新置换。

以学生核心专业技能培养为中心，以职业规范和企业订单标准为依据，优化课内、强化课外。基础课程要求学生造型能力和基础软件操作能力双达标，师生在学期末共同完成基础课程公共区展示，由专业教师交叉审核，相关专业学生参观评价。专业课程要求学生专业模拟项目技能和订单任务标准考核双达标，课程教学由单一知识点整改为项目模块教学。项目模块由模拟模块和真实订单两块进阶完成，既要为学生打下良好的技能基础，也要贴近公司的技术标准和商业时效性，达到模拟跟岗的效果。实践课程要求学生团队协作能力、综合技能双达标，打破年级界限，师生承接校外外包项目，跨课程运行公司管理模式。由企业监制+教师动画外包专员双岗负责管理及项目反馈、下设跟片岗位，由学生负责整个项目组对接及任务进度把控、及时反馈当周任务进度推进。按学生意愿、前期成果考核等多方因素双向选择，按任务难易和学生专业能力划分多种岗位，实行试岗和轮岗制。课外成立动漫工作室孵化组，有兴趣的同学可跟岗模拟实习或承接修型、上色等基础性工作，形成以高年级带低年级的传、帮、带的学习气场，定期进行成果展示，激发学生的荣誉感，营造创新氛围。

依据职业规范，建立考核机制，完善评价体系。由单一学生考试成绩变为团队分工绩效考核成绩。为激励学生的技能提升，重点通过项目执行力、团队协作力、商品质量把控力三点进行综合考核，评定成绩。并依据考核结果，对项目收入进行二次分配，在2017年以前多以整项目任务奖学金形式分发，2018年改革为按月发放绩效奖金+项目完成奖励形式，学生项目受益由单笔奖金变为月月受益，更大程度贴近企业运营模式，大大提升学生自主学习能力和岗位敬业度。

(四) 打造严谨、敬业工匠型教学团队，提升教师专业技能，形成协作共进的团队精神

聘请动漫公司跟片导演和一线技术员作为客座教授，与专任教师共同分析设计创意与市场需求的衔接。组织教师定期参与学习企业订单项目反馈及项目跟进任务时效表。每学期进行教学成果展示、项目订单公示、订单项目转化教学项目展示，以此作为教师专业考核内容及绩效金评定的重要标准。

每学期专业骨干教师必须完成2个以上商业项目制作或参与数字媒体设计中心各工作室的项目管理、协调跟进企业订单。通过商业项目制作及管理，专业教师熟悉项目行业标准和制作流程，严格把控项目进度和出品质量，提升自身的专业技能。通过传、帮、带学徒方式组建项目团队，培养技能的同时注重引导学生爱岗敬业，将追求卓越、用户至上的工匠精神传承示范至学生。

(五) 形成了资源汇聚，政策助力，产教互进的新形式

通过数媒设计中心实体平台和动漫校企合作企业资源，深入了解企业需求，邀请合作企业评审动漫专业课程作品和毕业设计作品，优先挑选具有市场潜力，创新特色突出的优质作品，深入

孵化，制成产品。

筑巢引凤，充分利用数字媒体设计中心的优惠政策吸引有实力的公司来校合作开设工作室、外包实训中心。留用已具备项目制作经验的学生工作，解决了学生初出校门顶岗收入低、生活成本高的问题，变过去企业廉价利用顶岗实习学生为企业自主培养员工。

要求跟片教师定期整理最新订单项目的职业标准及规范图、订单尺寸、精度详细技术要求、参考案例模板、项目修改三级反馈、项目进度表、项目分工责任表、成品源文件等项目系列标准，按课程分类打包并植入到基础课程和专业课程实践教学模块中。学生真练真演，贴近商业技术，保障了专业课程项目教学内容专业性和时效性。

以数字媒体设计中心为深化产教融合的基地，开展多种模式的校企合作，企业订单制作成本降低、有稳定的人力资源输入，校企双赢形成良性合作、可持续发展，产教密切结合，相互支持、相互促进。

三、结语

通过上述一系列的举措，我校动漫专业的校内生产性实训基地建设取得了显著成效。不仅有效满足了高素质技能型人才培养的需求，还为数字媒体艺术教育的改革与创新探索出了一条切实可行的路径。具体表现在以下几个方面：

人才培养质量显著提升：学生在实际项目中得到了充分的锻炼，不仅掌握了扎实的专业知识和技能，还具备了较强的创意能力、团队合作精神和解决实际问题的能力，深受企业和社会的认可。

教师队伍能力增强：通过“双师型”队伍建设，学校教师不仅在教学水平上有了显著提升，还增强了社会服务能力和行业实践经验。他们积极参与企业项目的咨询和技术支持，为地方经济和社会发展做出了重要贡献。

校企合作机制成熟：与多家知名数字媒体企业建立了深度合作机制，形成了稳定且高效的校企合作模式。这不仅为学生提供了丰富的实践机会，还促进了学校与企业之间的资源共享和互利共赢。

学术交流与合作广泛：通过定期举办的学术讲座、研讨会和工作坊，我校与行业专家、兄弟院校建立了广泛的交流与合作网络。这些活动不仅拓宽了师生的视野，还促进了数字媒体艺术领域的学术繁荣和技术进步。

形成可复制的范式：在“双高计划”背景下，我们不断总结经验，优化管理模式，形成了具有示范意义的校内生产性实训基地建设模式。这一模式不仅适用于我校，也为其他兄弟院校提供了宝贵的参考和借鉴，推动了整个数字媒体艺术教育领域的创新发展。

总之，动漫专业校内生产性实训基地的建设，不仅在教学和科研方面取得了显著成绩，还为数字媒体艺术教育的发展提供了新的思路和方法。未来，我们将继续深化产教融合，不断完善和优化实训基地的建设和管理，为培养更多适应新质生产力需求的高技能数字媒体艺术人才做出更大的贡献。

参考文献：

[1] 国务院关于印发国家职业教育改革实施方案[EB/OL]. (2019-02-13) [2021-09-10]. http://www.gov.cn/zheng ce/content/2019-02/13/content_5365341.htm. “双高计划”背景下校内生产性实训基地

项目基金：江西省教育教研课题《基于“三方三品”的数字媒体专业群生产性实训教学体系的研究与实践》课题编号：JXJG-17-49-9