

"互联网+"背景下高校动画设计专业创新应用型人才培养实践研究

廖浪弟 崔娅晨 雷丁

武汉传媒学院, 湖北武汉, 430000;

摘要: 在“互联网+”时代, 动画产业朝着短视频、交互设计等多元领域转变, 高校动画设计专业人才培养遭遇课程滞后、实践脱节等状况。本文剖析了当下人才培养中课程设置、教学方法以及实践环节存在的欠缺之处, 提出创新策略, 构建跨学科课程体系, 融入 AI 技术、新媒体运营等内容, 采用项目驱动教学与翻转课堂相结合的模式, 深化校企合作, 搭建真实项目实训平台。该研究希望能够解决人才培养与行业需求的断层问题, 为高校培育适应互联网生态的“技术+运营+传播”复合型动画人才提供实践途径, 推动动画产业高质量发展。

关键词: 互联网+; 动画设计; 应用型人才; 策略分析

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 06. 017

引言

随着经济的快速发展, 使得各行各业也都步了发展的黄金时期, 这就对人才提出了更高的要求, 因为只有高素质的人才才能够适应高速发展的社会并满足于社会对于人才的基本要求。对于动画产业来说, 随着国家地位以及经济实力的不断提升, 获得了许多鼓励政策以及措施, 以此来促进动画产业的发展。而动画产业的快速发展需要优质人才的支持, 不同层次的动画技术也需要不同专业的人才, 这就对动画设计专业的学习人才提出了挑战, 不断地提升自身的专业能力才能够适应社会的发展以及岗位的需求。

1 "互联网+"对动画设计专业的影响

1.1 行业需求变化

“互联网+”时代促使动画应用场景变得多元化, 行业需求从传统影视动画向多个领域渗透, 短视频平台快速增长, 产生了大量时长在 15 秒至 3 分钟的轻量化动画需求, 像科普动画、产品演示动画等, 游戏行业与互联网深度结合, 带动了角色动画、场景动画的精细化创作需求, 虚拟现实、提高现实等技术逐渐普及, 需要动画设计师有交互性动画制作能力。这种需求变化让动画设计专业毕业生的就业方向从单一的动画公司, 延伸到新媒体公司、游戏厂商、广告公司等多个领域, 同时对设计师的跨领域协作能力以及快速响应市场需求的能力提出了更高要求。

1.2 技术革新与工具更新

“互联网+”促使动画制作技术不断迭代, 工具朝着智能化方向升级, 传统动画制作依靠手绘以及线性流程, 如今云端协作工具达成了团队实时同步创作, 突破了时间与空间的限制, 人工智能技术被运用到动画制作当中, 比如 AI 辅助生成关键帧、自动上色等功能, 极大地提高了制作效率, 实时渲染引擎得到普及, 使得动画作品可即时呈现效果, 缩短了修改周期。互联网带来的开源社区和资源共享平台, 让设计师可迅速获取素材、插件和教程, 在降低技术学习门槛的也需要从业者持续关注最新技术动态, 保持技术敏感度。

2 "互联网+"背景下高校动画设计专业人才培养现状

2.1 课程设置与教学方法分析

在“互联网+”这一特定背景之下, 高校动画设计专业的课程设置呈现出滞后的态势, 大多数院校依旧主要围绕传统手绘、三维建模这类基础课程展开教学, 对于短视频动画、交互动画以及虚拟偶像设计等新兴领域的课程覆盖程度不够^[1]。从教学方法方面来看, “填鸭式”的理论讲授所占比例过大, 尽管部分院校引入了数字教学工具, 但大多只是停留在软件操作演示的层面, 缺少对学生创意思维以及互联网传播逻辑的培育。在动画分镜课程当中, 很少结合抖音、B 站等平台的传播特性来开展案例分析, 使学生的作品难以契合网络传播的需求。

2.2 实践教学环节的不足

实践教学环节和“互联网+”产业生态之间的脱节状况较为明显,校内实训大多是以模拟项目作为主要内容,缺少真实商业场景的锻炼,学生很难接触到如用户画像分析以及数据驱动优化等互联网运营思维,校外实习基地的建设较为薄弱,合作企业大多是传统动画公司,可提供短视频制作以及直播动画互动等新兴岗位实习机会的企业占比不到 30%。实践成果评价依旧以艺术性作为核心,忽略了传播量以及用户转化率等互联网考核指标,使得学生实践能力和行业实际需求之间出现断层^[2]。

2.3 与行业需求的脱节问题

当下行业对于动画人才的需求已经从以往单一的技术型转变为“技术+运营+传播”这种复合型人才需求模式,然而高校在动画人才的培养方向上却没有及时做出相应调整。一方面,企业急切需要那些可熟练运用 AI 动画工具并且掌握跨平台适配技术的人才,可高校当中相关课程的普及程度还不够。另一方面,像动画 IP 孵化、衍生品电商运营等属于“互联网+动画”融合领域的岗位存在着人才短缺的情况,但是很少有高校开设与之相关的交叉课程。依据行业调研所呈现的结果,将近 60%的动画企业表示应届毕业生缺乏对互联网流量逻辑的理解,需要经过 3 个月以上的岗前培训才可胜任相应岗位。

3“互联网+”背景下高校动画设计专业创新应用型人才培养实践策略

3.1 课程体系的优化与重构

3.1.1 跨学科课程的引入

在“互联网+”这一时代背景下,动画设计专业有必要突破学科之间存在的壁垒,构建起跨学科的课程矩阵,可以引入计算机科学领域当中的交互设计以及人工智能应用等课程,以此让学生掌握 AI 动画生成工具以及虚拟场景交互技术,还可融合市场营销学里的用户画像分析和内容传播等课程,培养学生基于受众需求来设计动画的能力,另外增设新媒体运营课程,该课程包含短视频平台算法、直播互动技巧等多方面内容。开设“动画 IP 与电商运营”这一交叉课程,结合故宫文创、玲娜贝儿等实际案例,详细讲解动画形象从创作直至衍生品销售的整个链路的运营逻辑,与新闻传播学院展开合作开设“网络动画传播”课程,深入分析不同平台的

内容偏好,这样能使学生作品可以保持艺术性,又可契合互联网传播的规律^[3]。

3.1.2 实践与理论相结合的课程设计

课程设计要重新构建理论与实践的比例关系,运用一种“理论奠基—项目实践—复盘优化”的闭环模式,理论课程着重关注动画美学、叙事逻辑等关键知识,降低软件操作类理论所占的比例,增添互联网行业报告解读、前沿技术分析等内容,实践课程与理论课程同步开展,在“三维动画制作”理论课结束之后,紧接着安排相应的实践课,要求学生依据小红书、微博等平台的热点,完成一个时长为 15 秒的动画短片制作。课程考核采用“理论笔试+作品落地效果”的形式,作品落地效果参照播放量、点赞量等数据,以此让学生在实践过程中加深对理论的理解,提高适应互联网环境的创作能力。

3.2 教学方法与手段的创新

3.2.1 项目驱动教学法

以真实的商业项目作为载体,把教学内容融入项目执行的整个过程当中,同互联网公司以及动画工作室展开合作,引入短视频动画制作以及动画广告植入等实际项目,依照“分组竞标—方案制定—执行反馈—成果交付”这样的流程来开展教学工作。比如,和某奶茶品牌合作“夏日新品动画推广”项目,学生进行分组完成动画脚本创作、角色设计以及短片制作,并且依据品牌方和市场反馈来做出修改。教师在这个过程里扮演指导者的角色,引导学生去解决项目当中的技术难题和传播问题,像如何凭借动画突出产品卖点、适应抖音的快节奏传播等,经由完整的项目实践,学生可掌握商业动画的创作流程以及互联网传播技巧,提升综合能力^[4]。

3.2.2 翻转课堂与在线教学的结合

翻转课堂把知识传授以及内化的过程颠倒过来,课前安排学生借助在线平台去观看像是动画软件操作教程、行业专家讲座这类的视频资料,课堂时间则专用于讨论、实践以及问题解决。例如,在“动画分镜设计”这门课程里,课前推送迪士尼经典分镜案例解析以及 B 站 UP 主分镜创作经验的视频,课堂上组织学生探讨不同平台分镜的差别,并且动手设计契合快手平台的分镜方案。在线教学平台构建资源库,里面覆盖各类动画素材、行业报告、实时更新的热点案例,学生可随时去查阅学习,借助在线平台开展跨校合作学习,和其他高校动画专业学生一同完成虚拟项目,依靠线上协作培育团

队沟通以及远程工作能力,以适应互联网时代的工作模式。

3.3 校企合作与实习实训平台建设

3.3.1 校企合作模式探讨

构建起多元化的校企合作模式,以此来契合在“互联网+”背景之下动画人才的培养需求,推行“订单式培养”,和头部互联网公司签订合作协议,依照企业岗位的需求来制定人才培养方案,企业会派遣工程师参与到课程教学之中,和字节跳动合作开设“抖音动画创作”定向班一样。开展“项目共建”模式,企业给予技术支持以及数据资源,高校师生一同参与企业的动画项目开发,参与游戏公司的动画场景设计、短视频平台的虚拟偶像打造工作,建立“人才互聘”机制,高校教师前往企业挂职锻炼,了解行业动态,企业资深从业者担任高校兼职教师,分享实战经验,实现校企资源的深度融合,使得教学更加贴近行业实际情况。

3.3.2 实习实训基地的建立与管理

实习实训基地建设要覆盖互联网动画产业链的诸多环节,和短视频平台、游戏公司、动画 IP 运营企业等开展合作,基地配备先进的动画制作设备以及数据监测工具,例如动作捕捉仪、用户行为分析系统等,为学生营造真实的工作环境,管理方面实行“双导师制”,企业导师负责指导学生的实际工作,动画项目的进度把控、与客户的沟通技巧,高校导师跟踪学生的学习状况,开展理论辅导和职业规划。构建完善的考核机制,从项目完成质量、团队协作能力、数据指标实现等方面进行评价,并且将实习成果纳入学分体系,定期组织基地交流会,收集企业和学生的反馈,及时优化基地的实训内容和管理方式,保证实训效果与行业需求同步。

4 结语

在“互联网+”背景之下,高校动画设计专业人才培养进行革新,这是教育适应产业变革的必然举措,借助课程体系开展跨学科重构、运用场景化创新教学方法以及深化校企协同实践,可切实弥合人才培养和行业需求之间的差距,这种以技术作为基础、创意作为核心、传播作为帮助的培养模式,可提升学生的岗位适配能力,

还可以培育其对互联网生态的适应能力与创新能力。未来,持续跟踪产业动态,动态优化课程内容以及实训机制,促使高校成为动画产业新质生产力的孵化场所,为我国动画事业的可持续发展输送有专业深度又有行业视野的复合型人才。

参考文献

- [1]郭勇,石甲豪.动画设计教学模式改革和方法创新——评《高校动画专业实践创新研究》[J].中国高校科技,2022,(Z1):150.
- [2]薛刚.基于产学研一体化视角的动画设计人才培养模式研究[J].产业创新研究,2025,(05):190-192.
- [3]孙怡然,唐学军,胡玉娇.“新文科”背景下的中外合作办学动画设计人才培养研究[J].丝网印刷,2023,(24):112-114. DOI:10.20084/j.cnki.1002-4867.2023.24.033.
- [4]焦江红.基于 OBE 理念的动画设计人才培养机制研究[J].科幻画报,2023,(02):182-183.

第一作者:廖浪弟;工作单位:武汉传媒学院(单位所在地湖北武汉),430000(单位所在地邮编)

作者简介:廖浪弟(1983.10),男,汉族,湖北襄阳(籍贯),学历:硕士研究生,当前职称:正高级工程师,研究方向:三维动画,

第二作者:崔娅晨

工作单位:武汉传媒学院(单位所在地湖北武汉),430000(单位所在地邮编)

作者简介:崔娅晨(1990),女,汉族,上海市(籍贯),学历:硕士研究生,当前职称:助教,研究方向:动态媒体设计,

通讯作者:雷丁

工作单位:武汉传媒学院(单位所在地湖北武汉),430000(单位所在地邮编)

作者简介:雷丁(1999.06),男,汉族,湖北十堰(籍贯),学历:硕士研究生,当前职称:助教,研究方向:三维动画,