

新媒体环境下高校动漫专业教学改革研究

张玮宏 郭 帅

黑龙江职业学院 黑龙江 哈尔滨 150100

摘要: 在文化强国基调的影响下,政府尤为重视文化产业发展,更是对文化事业提供大力支持,其中就包括高校动漫专业,支持此专业大力发展。当前社会也急需动漫专业人才,也提高对人才的要求。但动漫专业在发展过程中出现和市场需求脱节的情况,使得发展受到阻力,更是影响其长久发展。尤其是在新媒体环境下,动漫专业需要进行教学改革,力求满足市场对动漫专业的需求,新媒体可以对动漫专业进行有效指导,并能立足学情和学需展开教学。即使当前动漫教学存在内容单一、方法不先进以及教师思想落后的情况,但随着新媒体技术不断深入,可一一解决这些问题,推动教学改革升级的同时提升动漫专业教学质量。

关键词: 新媒体;高校;动漫专业;教学改革

前言:动漫专业有着良好的发展前景,社会对动漫人才需求量也不断增加,由此可以看出高校动漫专业的重要性。但目前动漫发展还存在不足,多数高校教学上存在问题,没有充分学习现代化教学理念,沿用传统思维展开动漫教育,不仅无法让学生产生学习兴趣,还不能提升学生创新创造能力,动漫专业教学效果始终不理想,和社会对人才要求不符,导致很多动漫专业毕业生,都不能找到理想工作。信息技术不断发展中,新媒体技术逐渐融入到动漫专业教学中,对促进教育改革起到关键作用,其不仅带来了先进的技术,还有先进思想,实现教师思想的转变,实现高质量的动漫知识教学。

1 新媒体环境下动漫行业的变化

对动漫内容创作提出更高要求,要求创作者可以通过互联网等先进平台来创作和发布作品,有效降低了动漫创作成本,打破传统创作局限性。在新媒体环境下,用户的需求也呈现多样化,创作人员需要深挖用户需要,提升内容质量。改变了传播方式,传统动漫传播需要依靠影视和电视进行传播,新媒体背景下可以用移动设备、互联网以及社交媒体等进行传播,接触用户的方式更灵活多变,也能就此提升用户参与度,及时收集用户建议和意见,对动漫内容进行调整。带来新的商业模式,传统动漫行业只能通过售卖周边产品和授权版权的方式获得收入,但新媒体改变了这种模式,可以用广告变现、内容付费以及会员制等多渠道获取受益,其中的大数据分析技术也能为动漫行业提供准确的运营手段^[1]。

2 新媒体在高校动漫专业教学改革中的作用

能培养更多高素质人才。用新媒体技术展开教学,教师能将难度大且枯燥的知识点进行简化,在调动学生学习主动性的同时实现对知识深度理解,并引导学生将

知识进行实践。教学期间,教师还能结合信息技术展开教学,结合相应信息资源,为学生建立自主学习平台,让其在这一过程中养成正确职业观念。在新媒体环境下,还能践行校企合作,给学生提供理论结合实践的操作空间,借此培养实践能力,提升多元化能力,实现为社会输送更多高质量人才^[2]。

创新人才培养模式。从某种程度来讲,动漫属于一门艺术,其主要集结文字以及数字媒体等于一身,在教学中融入新媒体技术,可推动动漫专业的进一步发展,能在原有媒体基础上整合文字、图像以及声音等多项载体,让动漫知识变得更有意思,并能声行并茂的展示出,优化学习环境,创新人才培养方式。新媒体的引入,还能提升动漫教学的专业性和科学性,高校在教学期间可以以面向单位、社会为教学目标,有效完善动漫教育体系,发展学生多元化素养。另外,为顺应新媒体环境下对动漫专业的要求,需要优化和创新教学方式,提升学生对动漫认知,有效创新人才培养模式。

3 高校动漫专业教学存在的问题

3.1 教学内容缺乏多样性

针对当前动漫教学质量来看,多数高校教学内容不够丰富多样,教学体系也不够完善,限制了专业动漫人才的培养。即使一部分学校在构建课程框架中会结合人才培养需求进行课程调整,但依然存在内容不丰富,教学资源单一的情况,大多情况下理论课和实践课不能有效连接,无法实现对学生的统一教学。具体为,专业课教师,在实际教学中,仅结合实践内容对专业知识展开详细讲解,并能将会知识整合成模块,进行完整结构讲解,缺乏对具体人才培养方案的制定,教学流程出现混沌状态,导致多数学生在实践活动中都缺乏操作思路,

大多都在盲目进行教师交代任务,无法对所学知识进行精准运用,限制综合能力发展^[3]。

3.2 教学方法缺乏先进性

据研究显示,多数高校教师教学方法单一,不能更好顺应新媒体发展,无法及时准确的将先进性方法引入课堂中,依然沿用老旧的以模仿为主的教学模式,主要表现为教师在要求学生掌握知识时,会让学生模仿训练。这样的过程只能让学生被动学习,机械去按照教师要求掌握知识和完成操作,没有尊重学生主体性,在被动学习过程中,不仅无法深度理解和掌握知识,记忆知识的时间也有限,并且会打击学生学习积极性。部分高校在落实动漫专业教学期间,也有融入新媒体技术的意识,并加强校企合作,但教师却无法实现多元化教学,依然用成绩来评价学生,使得很多学生都无法发现自己学习中的短板,难以调整学习状态^[4]。

3.3 教师思想观落后

动漫专业教法单一,内容不够丰富,都和思想有着直接关系,教师思想不够先进和高明,教学中自然没有引入新资源的意识,不仅不能提升教学质量,还影响了动漫专业的发展。思想观念落后主要可以体现在两方面,一方面,动漫专业教师没有关注对实践项目的更新,针对实际情况来分析,动漫专业主要用集中实践和课程实践的方式展开活动,教师并没有及时对教学项目相关资源进行更新升级,使得学生探究的项目都较为落后,和市场需求及其不符,学生自然无法发展自身能力。另一方面,在具体集中实践环节中,教师主要使用虚拟项目,或者相关商业项目开展实践教学,动漫专业教师并没有结合现代企业的实际需求,实践要求不够明确,而是按照严格的任务标准却规范学生,导致学生实际学习内容,和最终落实到岗位中所需要内容存在严重差异,甚至有的动漫专业毕业生,毕业后进入企业工作,都要从零做起,在学校所学知识根本用不到工作中,还会打击学生工作积极性^[5]。

4 新媒体环境下高校动漫专业教学改革策略

4.1 强化专业课程与新媒体技术的结合

加强动漫基础课和新媒体技术融合,教师教学中需要设置基础课程、设计课程以及动漫制作与实践课程,创作者可以通过新媒体技术完成创作,在计算机上完成创作,教师也能通过计算机查看学生完成作品的情况,针对学生创作情况点评。其中绘画基本功和影视觉悟相结合才是动漫设计基础,具备较强的绘画基本功是创作动漫的必要条件。在基础教学期间,教师要用过新媒体技术来培养学生创新和思维能力,学会把握动漫视觉语

言,强化学生对视觉信息的接受嫩里,促进其对未知领域的探索和想象。动漫课程和新媒体技术相结合,还能实现动漫传播方式的多元化,比如教师在要求学生创作一个环节的作品时,同样可以利用移动设备去分享作品。另外,在融入新媒体技术展开教学时,教师还要提前加强专业模块化课程,动漫专业综合性极强,涵盖了美术、表演以及文学多种学科,高校在开设动漫课程时,要明确人才培养目标,开设侧重培养学生技能和综合素质课程,强化学生分析和解决问题的能力,新媒体技术可以提升学生创新能力,学生能通过信息技术了解更多动漫作品,学习校内教材不涉及的资源,模块课程和新媒体技术的结合可以帮助学生了解制作动漫的各个环节,梳理制作流程,引导学生将所学知识点进行串联^[6]。

4.2 加强实践教学环节

动漫专业不仅综合性强,实践性也很强,教学期间要用实例教学法进行教学,组织学生对一些经典作品进行分析和鉴赏,在培养其审美能力的同时提供创作思路,将理论和实际进行高效结合。随着教学内容的深入,教师要针对一些真实项目引导学生综合练习,可以将学生分组,组成不同课题小组,践行教学做合一理念,模糊理论和实践的界限。高校内部也可以加强和企业合作,将企业中有着丰富经验的项目操作着请到学校中,结合具体教学内容为学生展示教学,并带领学生共同进行实践,培养学生运用知识的能力,培养新型动漫人才,为企业争取更多优秀人才。另外,学校内部也可以建立动漫工作室,将工作室中的实践课程归纳到动画教学中,主要目的是将实践当为主线,理论为支撑,期间引导学生熟练使用软件技术,灵活运用设计理念,为未来创作优秀作品做铺垫^[7]。

4.3 强化校企合作关系

当前校企合作已经成为多数学校发展趋势,通过和相关专业企业合作,推动新媒体背景下动漫专业发展,实现学生综合能力提升。但值得注意的是,一部分高校在人才培养期间,校内设备和设施过于落后,这在某种程度上也会限制学校发展。主要表现为实践教学条件落后,部分设施和市场发展脱轨,使得学生发展受阻;师资队伍不够专业完善,多数教师教学水平和素养提升效果不佳,不清楚现代企业对动漫人才的要求,教学实践性太差;人才得不到企业认可,一般情况下,动漫专业人才毕业后都要经过企业培训才能顺利实习。面对以上问题,高校应作出整改措施,强化校企合作关系,主要可以从深入和企业合作入手,针对设备落后情况实现设备共享,建立企校共通机制,为学生营造良好学习环

境。从提升教师专业能力和信息素养入手,培训学习新媒体技术,学校要落实奖惩机制,鼓励教师去主动掌握先进知识,主动了解企业对人才需求等^[8]。

4.4 采取工作室制模式

原创动漫IP能够衍生出电影、动画、音乐以及游戏等产品,依据这一开发模式,再借鉴企业管理模式,学校需要为学生建立研发动漫IP的工作室,并根据具体工作内容和推动设计工作划分出话剧、手机游戏、动画以及漫画等工作,让设计工作室承担所有研发工作。但所有工作下放到工作室,其还要进行工作的进一步划分,比如动画这一部分,需要细化剧情设计,人物设计以及人物服装搭配等,将不同任务分配给不同团队,保证研发工作量适中,难度适中,参与研发的学生能顺利完成工作。另外,每一个团队需要引进不同能力学生,针对具体情况进行工作安排,实现对动漫知识的高效学习,将所学理论知识有效整合到活动研发中,极大程度提升学生实践和创新能力。

4.5 顺应新媒体

为更好推动动漫专业发展,教学期间要顺应新媒体要求,组织教学前,教师可以选择一个综合性较强的企业项目,引导学生针对企业提供动漫项目,利用所学知识进行实践探索。若还想进一步提升学生平面设计能力,教师可以在其掌握相关平面理论知识后,为学生安排平面设计活动,并要求其可以严格按照企业标准完成任务,让学生在原有项目基础上进行创新,设计新项目,借此促进思维提升。另外,教师还可以用线上线下结合方式进行教学,课堂教学前,为学生安排自主学习任务,并将任务上传到教学平台中,让学生针对要求完

成任务,并记录自学过程中存在的疑惑。教师还能根据线上教学及时掌握学情,教学期间重点讲解学生有疑惑的知识,强化学生对知识理解,培养自学意识,提升动漫专业教学质量。

结束语:在新媒体背景优化创先高校动漫专业教学改革,可为高校建立完善且先进的教学体系,实现教学资源和方法的丰富,培养社会所需的高质量人才。教师在教学期间也要重视结合新媒体技术,通过丰富资源、创新方法、转变思想以及提升自身专业能力等进行动漫教学,保证为企业输送更多使其满意的人才。

参考文献

- [1]胡玠.高校艺术设计专业绘画教学改革研究[J].大观(论坛),2021,(04):153-154.
- [2]孙桂玲.新媒体环境下高校动漫专业教学改革研究[J].喜剧世界(下半月),2020,(02):72-73.
- [3]王宏昆.高等学校动漫专业教学体系改革与创新[J].青年记者,2019,(26):103-105.
- [4]王佳.高校影视动画专业项目式课程教学改革分析与研究[J].美术教育研究,2019,(16):92-93.
- [5]张艳梅.河北高校动漫教学模式改革探微[J].美术观察,2019,(08):73.
- [6]古波.高校动漫专业教学改革的探讨研究[J].数码世界,2019,(02):134-135.
- [7]王辰.比较视域下我国高校艺术设计教学的现状与改革[J].教育观察,2018,7(17):104-106.
- [8]陈志敏.浅析高校动漫专业教学改革的探讨研究[J].明日风尚,2018,(16):209.