

# 高校动漫专业“岗课赛证”培养模式研究与实践\*

王鹏威 章 丽

(重庆科创职业学院, 重庆 402160)

**摘要:** 动漫专业是培养具有良好文化艺术素养及较强的影视动漫设计能力,并能掌握动漫艺术创作,利用计算机、多媒体设计软件进行视频、广告、计算机游戏开发等领域内工作的高等应用性专业人才的一门新兴学科。随着中国动漫行业的兴起,以及年轻人对于二次元的热爱,越来越多的年轻人选择动漫专业并为之奋斗、付出,在全国职业大会的明确要求下,“岗课赛证”融会贯通是新时代高职院校综合教学,全面提升教学质量的有效方法,在动漫专业的教学设计中,必须贯彻落实我国高职教育的理念及要求,将与时俱进、立德树人作为专业教育的基本风向标,结合动漫专业学科特点,探索动漫专业的“岗课赛证”模式下的人才培养。

**关键词:** 动漫专业 “岗课赛证” 培养模式

**DOI:** 10.12319/j.issn.2096-1200.2022.09.85

动漫游戏产业在新媒体的飞速发展下,因其特有的文化艺术价值和深受青少年喜爱等特点在全球范围内广泛发展,在21世纪,全球动漫行业的经济收益更是达到数千亿美元。中国在动漫领域的发展从2006年中国第一部动画电影《魔比斯环》的上映到近年来《哪吒之魔童降世》《姜子牙》等影片的成功爆火,动漫产业迎来了蓬勃发展,越来越多的青年动漫爱好者投身到动漫制作和角色造型设计的行业中,动漫专业也成为越来越多学生的选择,在新兴学科和迅猛发展二者敦促的碰撞之下,一套合适的教学模式成为衡量动漫专业教育是否成功的关键之处。“岗课赛证”将课程系统与学生未来就业的岗位紧密联系在一起,从高职院校学生未来就业和个人利益方面出发,帮助学生明确行业标准,了解行业赛事及资格证书,从教学层面深入行业分析,帮助学生完成理论与实践的完美结合。

## 一、“岗课赛证”的教学体系

专业以“岗课赛证”四位一体的教学理念,形成“入职岗位”与“课程体系”相关联、“专业赛事”与“等级证书”相融通,从而建立起专业学科性强、职业适用性高的高素质技术技能人才培养模式。

第一,“岗”以日后实际工作中企业具体岗位需求为目标,在课程体系中合理分配教学重难点,以及不同岗位间对于专业课程掌握的要求难度进行设置。

第二,“课”是课程体系。课堂是教学的重点也是教学的中心,是学校进行教育的第一方式,课程体系的设置应既保证专业学科教学的要求,又能够良好对接未来岗位对于职业的要求及标准,和未来岗位核心职业能力素养的培育。

第三,“证”是职业技能等级证书。在行业中取得的相关等级证书是个人能力和知识储备的硬件说明,也是日后入职时企业选择人才时较为客观的材料。

第四,“赛”是与专业相关联的各种技能大赛。以赛促练、以岗促学从而加强学校教学与专业行业实践的联系,学校及老师督促学生积极参加各种赛事,并从各项赛事脱颖而出的优秀作品中学习新鲜灵感和优秀设计方法,提升学校课程体系的教學水准。职业技能等级证书是评价行业专业人才最有效、最直接的方式,也是日后入职的必备证件,通过在校的课程学习,学生具备设计作品、解读作品并发展成为能够参赛并力争得奖的优秀专业技术人才,在校期间打下坚实的专业学科基础,拥有企业岗位需求的职业能力,这种教学体系的成功推行和取得的成果都与教师的技能水平和专业教学能力分不开,对教师的教學水平提出了极大的要求和考验。在新时代新课标的要求下,“岗课赛证”也是衡量学校进行教学改革是否成功的重要指标,它是高职院校综合教学的全新突破,是综合教学课程改革质

\*项目名称: 2022年度重庆市职业教育教学改革研究项目: 1+X证书制度下高职动漫专业人才培养模式研究与实践,项目编号: GZ223263。

量的主要体现。

### 二、现存“岗课赛证”教学体系的问题

“岗课赛证”的融合综合了岗位、课程、证书、赛事四大模块，综合力高，改革方式多元化，在不同方面的课程改革下，对“岗课赛证”融合程度不同，利用程度也不同，这四大模块几乎包涵了专业行业和学科的主要方向和重点内容，需要教师和课程研究人员有极高的专业课程知识和学科文化素养，准确地把握学科课程改革的重难点，才不会在课程教学中显得杂乱无章。课程改革下的教学很容易给学生带来混乱懵懂的学习方向，需要教师时刻把握学生对于课程体系的适应程度和专业知识的掌握程度。在做好“岗课赛证”课程融通的同时，应制定相应的课程标准、教学质量标准、教学效果评价、教学成果的追踪等，并根据教学评价的反馈，结合学生学情对课程改革的内容进行及时的调整和优化，保障课程改革下的教学效果、预期成果和学生学习过程中的适应度，让课程改革与教学反馈做到前后联系，时时优化，从而让“岗课赛证”改革下的课程融合过程清晰、融合结果明确、融合目标精准，最终完成课程改革<sup>[1]</sup>。

一些学校根据教育部文件进行课程改革，在改革初期可能出现为了改革而改革的问题，过于注重“岗课”“证课”“赛课”的融合，或根据文件只做单方面地改革，较少考虑学科核心和学生学习、工作的关联性，可能造成把课程改革做到理论和实践联系较少，外强中干，完全达不到学科课程改革的真正要求。

“岗课赛证”融合机理是四个模块的融会贯通，需要教育工作者将学科专业知识与教学经验相结合，深入领会“岗、课、赛、证”四模块在教育中能够达到的效果和联系，明确其在运行机理、发展方向、应用方法和实践过程四个方面的区别和联系，将学科专业知识的理论性、岗位实践过程中的应用性、产业发展中的市场性、教育上的逻辑性和可行性进行充分考虑，在“岗课赛证”四个模块中汇入其他方面的理论，并将四个模块进行有机结合<sup>[2]</sup>。现目前，一些院校在教学改革过程中没有很好地将“岗课赛证”四个模块的内容融会贯通，导致改革后的课程教学方法，教学内容相对单一。部分教师对这四个模块的研究尚未透彻，预期成果尚不明确的前提下便急着应用于课程教学，忽略了四个模块在课程教学过程中的融合和学生是否能够理解与接受的问题，就带领学生盲目接触岗位、证书、竞赛的知识和内容，甚至向学校申请投入大量资源与企业合作成立专业赛事小组专攻各类竞赛，或将行业证书作为学

生在校期间必拿的课程任务，导致四个模块的融合不够全面，只注重结果而忽略过程。

“岗课赛证”融合片面化，很少做到深入研究课程，从而推出改革教学的新体系。在“岗课赛证”体系的要求下，大多数专业进行了相关内容的课程调整和教学目标的标准调整。而教学改革的目的以学生为本，旨在为了学生能够掌握更多专业知识和应用方法，为学生在校学习的短暂时间增加丰富的实践理论，让学生在将来就业时能够轻易地过渡过去，减轻就业压力，将学校中的课程知识应用在教学当中，做到学有所用，学有所成。在课程改革中，应从课程角度为重点出发，以岗位作为核心目标和方向，建设坚实的专业理论教育立场。改变各主体间分隔、单一的现象，利用课程改革将它们紧密结合，做到各方面间都能形成良好的融合。

### 三、动漫专业下“岗课赛证”教学模式的改革

动漫专业因其新兴学科的特性，在课程教学中仍处于不断改革、不断发展、不断探究的过程，在尚未成熟的课程体系中加入“岗课赛证”的元素无疑是对这一新生学科的又一巨大考验，而对于学科和动漫游戏产业而言，却恰好迎合了当下动漫产业热潮、国民对中国动漫的关注度高的市场局面，只要专业教育进行的彻底而明确，对于动漫专业的发展是有利而又明确的。

动漫游戏产业下的“岗位需求”，是目前我国动漫兴起的重要因素，我国动漫行业处于蓬勃发展、百花齐放的时代之下，高质量高素养的设计人才能够带来可观的经济效益和作品整体水平的提升。动漫设计的灵感对于动漫专业的学生而言是其工作中创作的宝藏，是保证他们在不同岗位进行创作的动力和源泉<sup>[3]</sup>。在动漫领域岗位中，学生毕业后就业选择面广，总体上可根据在校学习的重点内容分为设计和制作两个方面，针对个人专长进行岗位的选择，在动漫专业的就业单位大致分为电视台、栏目组、特效公司、广告公司、游戏或动画公司，还有部分毕业生在掌握专业的知识技能之后选择继续深造，从而去各大院校担任专业教师。而按胜任职位划分，动漫领域的职位又可分为3D动画师、建模师、layout设计师、灯光渲染师、材质师、故事板设计师、影视非线性编录、合成师、调色师、技术支持等。另外，在实际的企业工作中，随着工作经验的积累和社交关系的良好发展，个人能力和专业特长突出的人员可胜任设计总监等高级职位。所以在学校的教学设计过程中，学生在进行各种门类的专业知识学习上，应有目标、有目的地了解专业中各岗位对于技能的硬核要求和不同技

能的掌握要求,从而对学生毕业后的就业方向有清晰的认知和清楚的未来规划。比如,在“动画运动规律”和“剧本设计”两门课程可以进行不同方面的侧重学习,“动画运动规律”课程强调理论和绘画技法的高度融合,要求学生既能掌握动作和时间规律,又能拥有较高的绘画水平;而“剧本设计”课程则强调学生对于故事设定、人物设定、文学写作等有较高的要求,这就强调学生有较强的理论和文学基础,两门课程学习方式和教学侧重有很大不同,在课程教学过程中需要多揣摩岗位的需求,从而才能在毕业就业时实现学以致用。

在动漫专业课程学习过程中,学生可根据自身兴趣考取相关的专业证书,如三维动画设计师、原画师、影视后期制作师等不同的职业资格证书。在今后就业时,企业一般都需要学生出具相关的职业资格证书,而职业资格证书的考取则需要学生对于专业知识有着良好的掌握和应用,这就需要学生在校期间学习到专业的岗位技能知识和拥有较强的实践能力<sup>[4]</sup>。学生在校期间应该对专业未来的就业方向 and 就业单位进行一定程度的了解,学校也应就此方面为学生们进行专业介绍,将岗位技能贯穿于学校的教学体系中,在对动画技法、动画分镜设计、影视广告制作、三维动画制作等专业课程的教学过程中,教师应让学生在知识学习的同时,掌握专业领域内不同岗位对于各类技法和技术的要求,鼓励学生利用课余时间充实自我,不断突破,考取各类技能和职业证书,为今后的就业岗位和个人职业规划提供有力的支撑,学校也可将学生考取证书作为课程综合测评的加分依据,推动学生在校期间考证、实践、不断提高和完善自己。

动漫专业中的各类竞赛近年来可谓层出不穷,除行业认可度较高的专业赛事外,又新增了不少设计大赛,这类新兴的赛事因其丰厚的奖项和自媒体的参与,吸引了大量行业人士和个体创作者的眼球。学生在校期间通过参与各类动漫大赛,学习历届优秀作品的创作核心和作品设计理念,学习作品中优秀的设计元素和技法,可增加学生在校学习中学不到的创新性技巧,让学生始终保持在高速发展的动漫领域技术前沿之中,不被数字化快速更新和大数据滚动的行业背景所淘汰。

“课程体系”永远是教学的重中之重,是学校教学开展的核心,是教师教学考核的重点,也是学生学习过程中所有专业技能的基本来源。课程体系的建设和完善考验了学校和专业教学团队对于专业发展的了解和抉择,对于课程的选择

决定了学校授课的主要定位和人才培养的重点方向,对于招生和人才引进也是重要影响因素之一。在“岗课赛证”课程改革的要求下,课程体系毫无疑问是联系其他三方面最紧密的环节,在高职院校授课的过程中,任何模式都是基于课程体系进行演变的,对于岗位、证书和专业竞赛的融入,都应该在课程体系中做出合理且恰当的安排。

掌握岗位技能是高职院校学生学习的主要目标,因此在进行专业教学的过程中,可设置岗位技能知识培训课以及加强企业合作,为学生创造在不同岗位进行实习的机会,帮助学生寻找适合自己的专业方向和就业目标,为企业带来新的人才,为学生提供好的就业机会,实现学校、企业和学生三者之间的共赢<sup>[5]</sup>。同时,对于证书的考取和竞赛的参与,学校可组织特定的社团或机构,配备具有专业技能对口的教师进行轮换值班,为学生进行各类竞赛的指导,为其提供足够的理论和技术支持,帮助学生在各类赛事中进行高质量的作品展示,在提升学生技能的同时,也打开了学校的知名度,为学校品牌成果的建设打下坚实的基础。对于证书的考取,教师在授课时应针对不同岗位、不同课程进行不同证书考取的讲解,帮助学生在在校期间拿下各类专业证书。

#### 四、结语

“岗课赛证”的培养模式会让动漫专业学生在就业中凭借良好的项目经验和较好的专业技能获得较高的就业率,是帮助学生切实提高专业实践技能,获取专业项目制作经验,提高就业率的有效保障,是值得各大高职院校动漫专业人才培养模式的改革重点。

#### 参考文献

- [1]王艳芳.基于“1+X”证书制度试点的高职纺织专业“岗课赛证”融通人才培养模式的研究与实践[J].纺织报告,2021,40(12):103-104.
- [2]王银.“岗课赛证”四位一体的工程造价专业——人才培养模式探索研究[J].建材与装饰,2020(02):178-179.
- [3]郭延江.“校企共育、岗课赛证融通、分阶段推进”人才培养模式研究与实践[J].现代企业教育,2014(10):232.
- [4]张静,邓婧.高校如何构建立体化模式打造实用型动漫人才[J].才智,2012(5):272.
- [5]杨海澎,陈宇.动漫制作技术专业人才培养模式的研究与实践[J].中国新通信,2021,23(21):183-184.