

# 跨学科视角下首义动画专业人才培养课程体系的整合与创新研究

刘茜茜

武昌首义学院，湖北省武汉市，430064；

**摘要：**根据动画人才培养的发展趋势，在跨学科视角下对首义动画专业课程体系进行整合与创新研究具有重要意义。通过分析首义动画人才培养的现状及特点，探索跨学科融合路径，构建了以艺术创作为主导、技术支撑为基础、多学科交叉融合的课程体系框架，研究发现，跨学科整合能够有效提升动画专业人才的综合素养，促进创新思维的形成，基于此提出了动画专业课程体系改革方案，包括构建模块化课程体系、优化课程内容设置、创新教学方法等，为动画专业人才培养提供新思路。

**关键词：**首义动画；跨学科整合；课程体系；创新研究

**DOI：**10.69979/3041-0673.25.12.050

动画产业的蓬勃发展对动画专业人才培养提出更高要求，跨学科整合已成为动画教育改革的重要发展方向。首义动画专业在课程体系建设中面临诸多挑战，如课程结构单一、学科壁垒明显、创新能力培养不足等问题，探索跨学科视角下的课程体系整合与创新，有助于提升动画专业人才培养质量，通过分析国内外优秀院校的经验，结合首义动画专业特色，构建符合产业发展需求的课程体系，对推动动画教育改革具有重要价值。

## 1 首义动画专业课程体系现状分析

### 1.1 课程体系结构与特点

首义动画专业课程体系经过多年发展逐步完善，现有课程体系包含专业基础课程、专业核心课程、专业选修课程三大板块。专业基础课程重点培养动画专业学生的艺术修养和创作能力，包括素描、色彩、动画原理、二维动画基础等；专业核心课程注重动画技能训练，涵盖角色设计、场景设计、动画运动规律、特效制作等内容；专业选修课程则为学生提供多样化的学习方向，如动画配音、动画音乐创作、动画剧本创作等，课程设置以艺术创作为主导，突出动画专业特色，形成了较为完整的知识体系，但在课程衔接方面存在断层现象，部分课程内容重复，且缺乏与其他学科的有机融合，课程教学方式以课堂讲授为主，实践环节相对薄弱，难以满足动画产业对复合型人才的需求<sup>[1]</sup>。

### 1.2 跨学科整合存在的问题

目前首义动画专业在跨学科整合方面面临诸多困境，课程设置过分强调专业技能培养，与计算机科学、

文学艺术、市场营销等相关学科的交叉融合不足，学科之间存在明显壁垒，缺乏有效的沟通机制和整合平台，在教学实践中教师习惯于单一学科思维模式，难以开展跨学科教学探索。课程评价体系也局限于专业技能考核，忽视了学生跨学科知识运用能力的培养，同时，教学资源配置不合理，实验室、工作室等教学场地分散，难以形成良好的跨学科学习环境，师资队伍结构单一，缺乏跨学科背景的教师，难以开展深层次的跨学科教学研究，这些问题严重制约了动画专业人才培养的创新发展，亟需通过课程体系改革破解现实困境。

## 2 跨学科视角下课程体系整合路径

### 2.1 艺术与科技的融合策略

动画艺术与数字技术的深度融合是课程体系创新的重要方向，从技术层面看，动画制作软件和数字媒体技术日新月异，要求在传统艺术课程中融入数字技术元素，动画建模课程可引入三维扫描技术，动作设计课程可结合动作捕捉技术，特效制作课程可应用虚拟现实技术。从艺术层面看，数字技术的应用需要建立在扎实的艺术修养基础之上，在课程设计中强化艺术审美与技术创新的结合，培养学生综合运用能力，建立数字艺术实验室，配备先进的软硬件设备，为艺术与技术融合提供实践平台，鼓励学生参与数字艺术创作项目，在实践中体验艺术与技术的密切关系，构建“艺术+技术”双师型教学团队，促进艺术教师与技术教师的协同创新。

### 2.2 多元文化课程的整合方式

动画创作离不开丰富的文化积累和深厚的人文素

养,在课程体系中增设文化类课程,包括中国传统文化、世界文明史、艺术史论等,引导学生在创作中融入传统文化元素,探索具有文化特色的动画表现形式。开设跨文化交流课程,邀请国际知名动画艺术家举办讲座,拓展学生文化视野,推动动画专业与文学、历史、哲学等人文学科的交叉融合,培养学生的人文思维能力,组织文化考察活动,让学生深入体验不同地域的文化特色,开展动画作品创作竞赛,鼓励学生将多元文化元素融入作品创作,建立文化资源库,收集整理优秀动画作品和文化素材,为学生提供丰富的创作素材<sup>[2]</sup>。

## 2.3 创新思维培养模式

创新思维是动画人才的核心竞争力,在课程体系改革中需要构建系统化的创新能力培养机制。将设计思维方法论引入课程教学,从用户需求出发,引导学生进行深度观察和同理心体验,通过头脑风暴、原型设计、用户测试等环节,培养发现问题和解决问题的能力,在创作过程中融入设计思维五步法,包括共情、定义、构思、原型和测试,让学生掌握创新方法论,设置跨界创新课程模块,将动画创作与产品设计、广告创意、游戏开发、数字艺术等领域深度融合,打破传统动画创作思维定式,探索新的表现形式和创作语言。

建立创新实践教学体系,开展主题式创意工作坊,邀请不同领域专家进行创新方法指导,采用设计竞赛、创意研讨、作品展示等多样化形式,激发学生创新潜能。组织跨专业创新团队以真实项目为载体开展创作实践,培养团队协作创新能力,在项目开发过程中强调创意发散与收敛的结合,通过角色重构、场景再造、叙事创新等方式,引导学生突破既有思维模式,建立创新成果孵化机制,为优秀创意项目提供转化平台,鼓励学生将创意转化为具有市场价值的作品,实现创新链与产业链的有机衔接。

## 2.4 实践教学体系优化

实践教学是检验学习效果的重要环节,优化实践教学体系,构建“课堂实践-工作室实训-企业实习”三级实践平台,课堂实践注重基本功训练,采用任务驱动方式,强化技能实操,工作室实训以项目为载体,模拟真实工作环境,培养团队协作能力。企业实习深入生产一线,参与商业项目开发,积累实战经验,建立校企合作实践基地,引进企业技术标准和工作流程,提升实践教学质量,开展创作工坊活动,邀请业界专家现场指导,帮助学生掌握行业动态,设立学生创作工作室,为优秀学生提供独立创作空间,完善实践教学评价机制,建立

作品创作档案,记录学生成长轨迹。

## 2.5 产学研协同发展机制

产学研协同是推动课程体系创新的重要动力,建立校企合作委员会,定期召开产学研对接会议,及时掌握行业发展趋势。引入企业导师制度,聘请业界精英参与课程建设和教学指导,组建产学研创新团队,承接企业项目,为学生提供实践机会,设立产学研合作基金,支持教师开展应用型研究,建立成果转化机制,推动优秀作品产业化运作,开展产学研协同育人项目,探索订单式培养模式,构建产学研信息共享平台,促进资源整合和优势互补,完善知识产权保护制度,激发师生创新活力<sup>[3]</sup>。

# 3 动画专业课程体系创新方案设计

## 3.1 模块化课程架构设计

模块化课程架构构建了跨学科整合的系统框架,将课程体系划分为四大核心模块,艺术创作模块着重培养学生的造型能力和艺术修养,设置造型基础、动画原理、角色设计等专业课程,强调手绘能力与数字创作的结合。技术支持模块注重数字技术在动画创作中的应用,开设建模渲染、特效制作、动画编程等课程,引入前沿数字技术,提升作品制作水平,文化素养模块突出人文底蕴的积淀,包含艺术史论、创意写作、传统文化等课程,培养学生的文化审美能力和创意表达能力,创新实践模块强调项目实战经验的积累,通过工作室项目、企业实践、毕业创作等环节,让学生深入理解动画产业链运作模式。

模块化课程体系突破了传统课程设置的局限性,实现了知识体系的立体化构建,各模块之间建立了明确的知识关联图谱,确保知识点的有机衔接和递进式深化。在课程实施过程中采用学分制管理方式,设置必修课程和选修课程的合理比例,为学生提供个性化的学习路径,根据不同模块的特点,制定差异化的教学策略和考核标准,建立动态调整机制,及时优化课程内容,通过模块间的交叉融合,培养学生的综合能力,使其具备跨学科思维和创新意识,适应动画产业发展对复合型人才的需求<sup>[4]</sup>。

## 3.2 跨学科课程内容优化

跨学科课程内容优化需要打破传统学科界限,实现知识的有机融合,在动画原理课程中融入物理学知识,帮助学生理解运动规律,角色设计课程结合心理学理论,深化角色性格塑造。场景设计课程引入建筑学、环境艺

术等学科知识，提升场景表现力，动画音乐课程融合音乐理论与声学原理，增强声画结合效果，特效制作课程整合计算机图形学原理，提高特效制作水平，剧本创作课程吸收文学创作技巧，提升故事创作能力，建立跨学科知识地图，明确各学科知识点的联系，帮助学生构建知识网络，开发跨学科案例库，收集优秀作品实例，展示跨学科融合效果。

### 3.3 教学方法创新路径

创新教学方法需要立足动画专业特点，构建多维度的教学体系。项目驱动式教学通过设计真实的动画创作项目，将课程内容分解为若干具体任务，学生在完成项目过程中循序渐进地掌握知识技能，每个项目都设定明确的创作目标和技术要求，从前期策划、中期制作到后期合成，形成完整的项目流程，推行翻转课堂模式，将理论知识转化为在线学习资源，课堂时间重点用于技能训练和问题解决，充分发挥教师指导作用。

开展研讨式教学，引导学生对动画创作中的关键问题进行深入探讨。通过作品分析研讨，培养学生的艺术鉴赏能力和批判性思维，重点关注作品的创意构思、角色塑造、叙事结构等核心要素，引入案例教学法，精选国内外优秀动画作品，从技术运用、艺术表现、市场价值等多个维度进行深入剖析，采用情境教学法，模拟动画制作工作室的真实环境，让学生体验专业化的工作流程，提升职业素养。

强化实践教学创新，建立以工作坊为核心的实践教学模式，工作坊采用小组协作方式，针对具体创作主题开展集中训练，注重技能实操和创意表达。运用虚拟现实、增强现实等数字技术，开发沉浸式教学资源，为学生提供丰富的创作体验，建立动画素材资源库，收集整理优秀动画作品、制作流程、技术要点等教学资料，为课程教学提供素材支持，设计递进式实践任务，从基础技能训练到综合项目创作，形成系统的实践教学体系，通过多样化的教学方法创新，激发学生的学习积极性，提升教学效果<sup>[5]</sup>。

### 3.4 考核评价体系改革

考核评价体系改革需要建立多元化评价标准，改变传统单一考试方式，采用过程性评价与终结性评价相结合的方法，引入项目评价机制，注重作品创作过程和最终成果的综合考核。建立创新能力评价指标，将创意思维、问题解决能力纳入评价范围，开展团队协作评价，关注学生在团队中的表现和贡献，实施企业参与评价，

邀请企业专家参与毕业作品评审，建立学生自评互评机制，培养客观评价能力，设立作品展示平台，定期举办作品展，扩大评价维度，完善评价反馈系统，及时发现问题并改进教学方法。

### 3.5 师资团队建设策略

师资团队建设是课程体系创新的重要保障，建立“双师型”教师培养机制，支持教师参与企业实践，提升实践指导能力，组织教师开展跨学科学习，拓展知识结构，增强跨学科教学能力。引进具有跨学科背景的高层次人才，优化师资队伍结构，建立教师成长激励机制，鼓励教师开展教学研究和创新实践，组织教师参加专业培训和学术交流，提高教学水平，建立教师团队协作机制，促进教师间的经验分享和共同提高，设立教学创新项目，支持教师开展教学改革探索，完善教师考核制度，将教学创新成果纳入考核范围。

## 4 结语

跨学科视角下首义动画专业课程体系的整合与创新，需要打破传统学科界限，构建多元融合的课程体系，通过艺术与科技的深度融合，建立模块化课程架构，创新教学方法和评价机制，培养具有跨学科思维和创新能力的动画人才，首义动画专业课程体系改革实践表明，跨学科整合能够有效提升人才培养质量，为动画教育发展提供新思路，对推动动画产业发展具有积极意义。

## 参考文献

- [1] 李婧怡,李素英.基于翻转课堂的高校动画专业教学改革分析[J].动画大王,2024,(5):0023-0025.
- [2] 中国传媒大学动画与数字艺术学院[J].高等工程教育研究,2023,(03):F0002-F0002+F0003,F0004.
- [3] 许林涛,李貌.动画产业链人才培养模式探索[J].大观(论坛),2021,(06):154-155.
- [4] 杨逸菲,王缘.融媒时代动画专业的跨学科教学研究与实践[J].传媒,2024,(22):81-83.
- [5] 刘晴阳.VR技术浪潮下国内高校动画专业三维动画课程革新探析[J].大观(论坛),2024,(09):159-161.

作者简介：刘茜茜（1983.4-）女，汉族，湖北荆门人，硕士研究生，副教授，研究方向：三维影视动画与新媒体艺术。

基金项目：本文为武昌首义学院艺术设计学院动画专业“首义动画专业人才培养及课程体系改革（项目编号：220800275161442）”研究成果。