
浙江林学院数字媒体艺术专业 特色人才培养方案的探索与实践

王玉红

【摘要】已经招收数字媒体艺术专业的院校在该专业建设方面大都处在探索阶段，尤其在如何结合本校特点和实际办出自己的专业特色方面，几乎是每个院校共同思考的问题。文章重点介绍了浙江林学院在制定具有生态大学特色的数字媒体艺术专业人才培养方案方面所采取的相应措施，以及在原有培养方案基础上，如何优化专业课程体系以适应市场新需求。

【关键词】数字媒体艺术；人才培养方案；课程体系

一、目前我国高校数字媒体艺术专业发展状况

1. 开设数字媒体艺术本科专业院校的特点

数字媒体艺术专业是目录外专业，是技术与艺术相结合的新专业学科，其交叉性强、应用领域广。因此目前，各相关院校都在积极申办该专业，截止到 2009 年，全国开设数字媒体艺术专业的院校共 54 所。由于数字媒体艺术专业涉及了科技、传播、艺术（设计）等学科相关知识以及在各个领域里的广泛应用，因此开设该专业的学校大多都结合本校的优势学科有针对性地设置相应的专业课程，以体现本校特色。当然也有部分院校盲目跟随时代潮流，由于过于重技术而导致内容上缺少支撑，培养出来的学生只掌握了工具软件的使用，而没有专业方向感，进而导致学生就业迷茫。

2. 国内高校数字媒体艺术专业普遍存在的问题

根据近几年的数字艺术学术会议探讨的诸多问题以及国内专业发展现状来看，高校普遍存在学科归属及专业定位模糊问题。数字媒体艺术专业发展之初，各院校在学科归属方面也不一样，如：中国传媒大学在广播电视艺术学学科、北京电影学院在电影学学科、中国美院的新媒体专业在美术学学科，而浙江林学院的数字媒体艺术专业属于设计艺术学学科。在专业定位方面，除了少数院校与本校的优势学科结合得比较成功以外，多数院校有些盲目办学，没有明确的专业定位，存在着课程无体系、师资严重不足等问题，影响了专业的良性发展，因此数字媒体艺术专业在学科建设、课程体系建设、师资队伍建设以及实验室建设等方面都有待于加强与完善。

3. 立足本校，研究数字媒体艺术专业特色人才培养方案

数字媒体艺术的专业性质决定了应用领域较广，宽泛的选择常使开设数字媒体艺术专业的院校定位不准，以至于学生就业出路迷茫。针对高校普遍存在的问题，浙江林学院及时找准定位，依托园林、园艺、建筑、艺术设计等与环境相关的强势学科和生态大学的办学理念，制定具有浙江林学院特色的专业课程体系，是非常及时且具有很强的现实意义的。

二、浙江林学院数字媒体艺术专业现状

1. 浙江林学院数字媒体艺术专业是浙江林学院跨越式发展的必然结果

数字媒体艺术专业是目前比较热门的新兴专业。浙江林学院数字媒体艺术专业是2008年国家教育部审批的新增专业,于2009年正式招生。在同类院校中,起步比较早、基础也很扎实,容易办出自己的特色。早在2000年时,浙江林学院就在园林、艺术设计、园林艺术设计等专业中开设计算机辅助设计课程,2002年对艺术设计和摄影专业开设了动画设计和网页设计课程,期间承担了大量的园林设计院工程项目,积累了丰富的实践经验,较早地实现了园林景观方案的数字化演示。并于2003年开始筹建数字媒体艺术专业,在校、院两级领导的大力支持下,通过专业教师几年的调研和不懈的努力,艺术设计学院于2006年招收了第一批艺术设计专业数字媒体艺术方向本科生,2008年招收了设计艺术学数字媒体艺术方向硕士研究生。另外,省级艺术基础实验示范中心也为数字媒体艺术专业提供了专业的硬件平台。

2. 浙江林学院数字媒体艺术专业要完成由方向到专业的过渡,需要优化人才培养方案

浙江林学院数字媒体艺术专业是从计算机辅助设计课程发展到艺术设计数字媒体艺术专业方向、又从方向发展到数字媒体艺术专业的,基础扎实,特色鲜明。但是,原本作为方向课的数字媒体艺术不能再下设方向,而需要掌握很多相关知识和技能,数字媒体艺术尤其显得课程庞大,专业方向特色不明显,因此,要完成从数字媒体艺术专业方向到数字媒体艺术专业的过渡,首先要优化人才培养方案。

三、浙江林学院数字媒体艺术专业培养目标的定位

经过多年的专业探索和对人才市场需求的大量调研,浙江林学院确定了以环境景观动画为特色、网络艺术为强项的专业发展定位。

本专业旨在培养具有良好的综合素质,能熟练掌握数字媒体应用技术和数字媒体艺术设计理论,并能运用各种数字媒体进行专业创作和设计应用,适应社会需求的复合型数字媒体艺术人才。尤其培养在环境景观动画及工业产品虚拟展示等方面独具特色的数字艺术人才,使他们成为能在网络公司、艺术设计领域、影视音像出版部门、教学科研部门等从事数字媒体艺术创作和技术应用的创新型人才。

浙江林学院数字媒体艺术人才培养目标的定位是在掌握数字媒体艺术专业相关技能的基础上,结合学校的优势学科,根据市场数字艺术人才需求,使学生成为在环境景观动画、工业产品虚拟展示,以及以茶文化为依托的影视制作等方面独具特色的数字媒体艺术应用型人才。只有明确了人才培养目标,才能制定并实施人才培养的详细计划,进而确保学校数字媒体艺术专业办出自己的强项和特色。

四、浙江林学院数字媒体艺术专业的改革措施

1. 浙江林学院数字媒体艺术专业特色人才培养方案的凝练

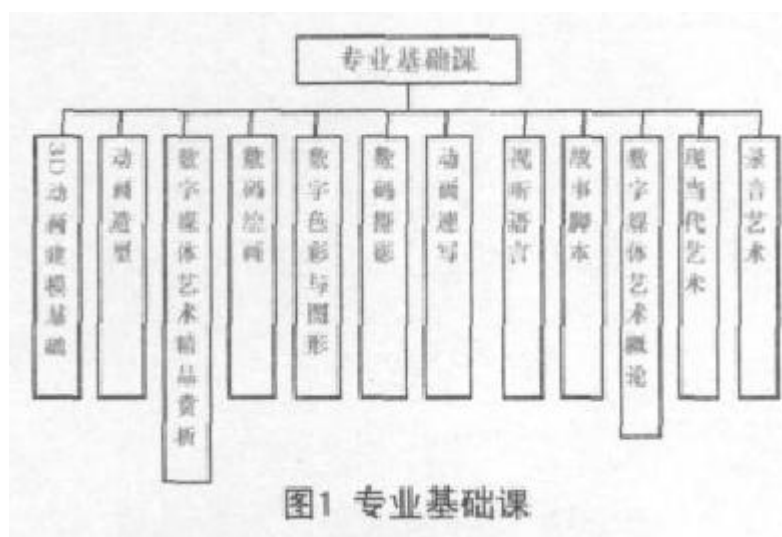
专业教学的培养方案是人才培养的根本,根据培养目标的要求,在重视创新能力和实践能力培养的同时,更加关注了学生人文素质、科学素质和专业素质的提升。通过四届数字媒体艺术专业方向本科生的培养,我们总结经验和不足,优化专业人才培养方案。通过教学改革,在原艺术设计数字媒体艺术专业方向的基础上,对学校数字媒体艺术专业人才培养方案进行重新定位,不仅确立了以环境景观动画为特色的专业方向,而且紧跟时代的发展,兼顾数字艺术人才市场的需求,提出以虚拟现实、网络动画等为主的网络艺术为强项的新要求,重新对数字媒体艺术专业特色人才培养方案进行改进和凝练,及时调整专业课程及相关内容的体系建设。

2. 数字媒体艺术专业特色课程体系的构建

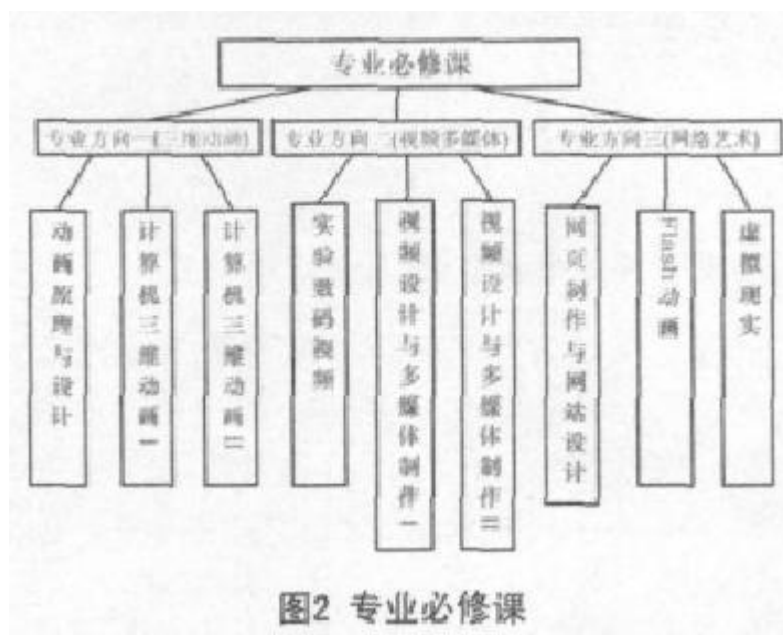
根据时代要求和浙江林学院生态大学的办学理念,结合学校园林、建筑、艺术设计、摄影等相关学科,确立以环境景观动画为特色、网络艺术为强项的专业培养目标,不断调整和完善本专业人才培养方案和课程体系,逐渐形成了具有林学院数字媒体艺术人才培养特色,并将专业特色体现在专业课程体系和实践教学安排之中,以提高学生的全面素质,培养学生的创新精神和实践能力。我们提出了适应时代发展需要的数字媒体艺术专业特色人才培养方案,并以新培养方案为依据,初步计划下设三维动画、视频多媒体、网络艺术三个专业方向,并根据专业方向的不同,有针对性地设置具体的课程体系,并完善了各门课程的教学大纲。清晰的课程体系和明确的培养目标使具有不同兴趣的学生能够选择适合自己的发展方向,而且根据所选方向可以提前联系专业导师,有目的地进行专业理论和实践学习、研究。

浙江林学院艺术类专业平台主要分三类:第一类是公共基础平台(面向全校本科学生),第二类是学科专业基础平台(含艺术类公共专业基础课和专业基础课两个模块),第三类是专业平台(含专业必修课和专业选修课)。此次专业课程体系的改进,主要从专业基础课、专业必修课和专业选修课方面进行全面的调整和改进,加强了课内外的有机联系,符合培养具有工程实践能力和创新精神的应用型人才的目标。

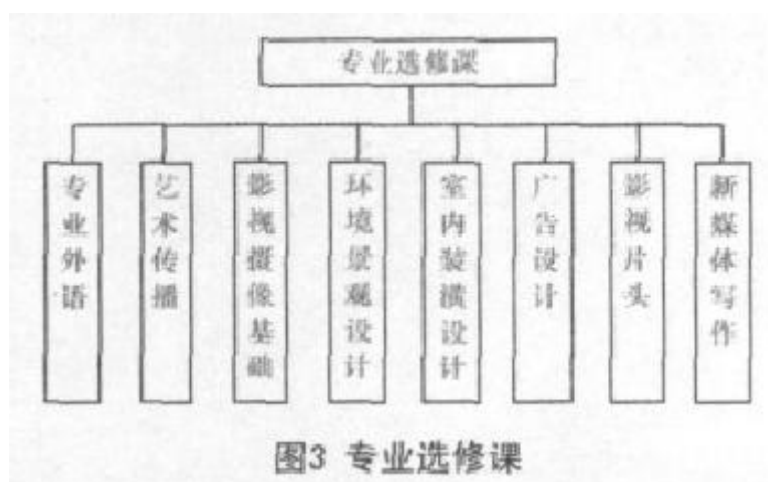
专业基础课本着“厚基础、宽口径”的原则,按专业的特点,设置了相关的专业基础课程(图1),强化了学生的知识结构,使学生在学的过程中形成宽厚的专业基础知识面,知识结构更加合理。



专业必修课是在原来三个模块的基础上调整为三个新的专业方向:三维动画、视频多媒体和网络艺术。根据我校数字媒体艺术专业的培养目标,专业课程内容的特色较明显:计算机三维动画 I 以景观动画为主;计算机三维动画 II 主要以角色动画为主;视频多媒体 I 主要为视频特效、剪辑合成等;视频多媒体 II 主要以 CD-ROM、交互式 DVD 为主;FLASH 主要进行二维动画创作;虚拟现实学习交互式产品展示和虚拟三维景观等相关技术;网页制作与网站设计课程不仅要求学生能够设计网站形象,而且对网站的整体策划和后台控制要有一定的了解;而实验数码视频则作为视频创作课程给具有艺术家气质的学生保留一点创作空间(图2)。



专业选修课主要增加一些跨专业并与数字媒体艺术专业关系较密切的相关课程，如室内装潢设计、环境景观设计、专业外语、艺术传播、新媒体写作等课程，以培养本专业学生掌握相关学科知识，提高学生广博的素养（图3）。



另外，实践教学环节的课程设置除了大量上机实践课程外，还安排了美术写生、数码绘画、实验数码视频等课程的教学实习，以及视频多媒体课程设计等，提高了学生的专业创作意识。

3. 数字媒体艺术专业特色实践教学平台构建

为了提高学生的实践操作能力以及培养团队合作精神，我们搭建了两个实践教学平台——数字媒体工作室和数字艺术研发中心。

主要由数字媒体艺术专业的研究生和本科生共同参与组成的数字媒体工作室，是集教学实践、科研、科技服务于一体的创作实践平台。该工作室的目的是打造一个和谐、进取、合作的创新团队，为社会输送优秀的数字艺术人才。从全系选拔学生组

建团队，在公平、公正的原则下，根据不同的项目确定项目组成员，分工合作，发挥成员各自的优势，使学生在不断的实践过程中掌握具有独立创作、团队创作和管理项目的能力，最终形成由不同学科背景的研究生及本科生组成的项目组，共同参与研究、策划和制作项目，使数字媒体工作室成为数字媒体艺术专业重要的实习基地和对外交流的实践平台，并努力打造具有浙江林学院特色的数字媒体艺术品牌。工作室承担的大型舞台文化项目《中国茶谣》数字影像等受到业界的一致好评。

数字艺术研发中心是以专业教师和研究生为主要成员的数字艺术理论及数字内容产品研发团队，以国际化的视野，从总揽全局的高度研究数字媒体艺术及其相关理论，关注数字艺术的创作方法、思路和理念的最新动态，关注文化创意产业的发展，从而不断地探索、创新，研究开发并打造出自己的品牌数字艺术产品。

4. 数字媒体艺术专业特色实践展示平台构建

（1）《CG 数字森林》电子期刊

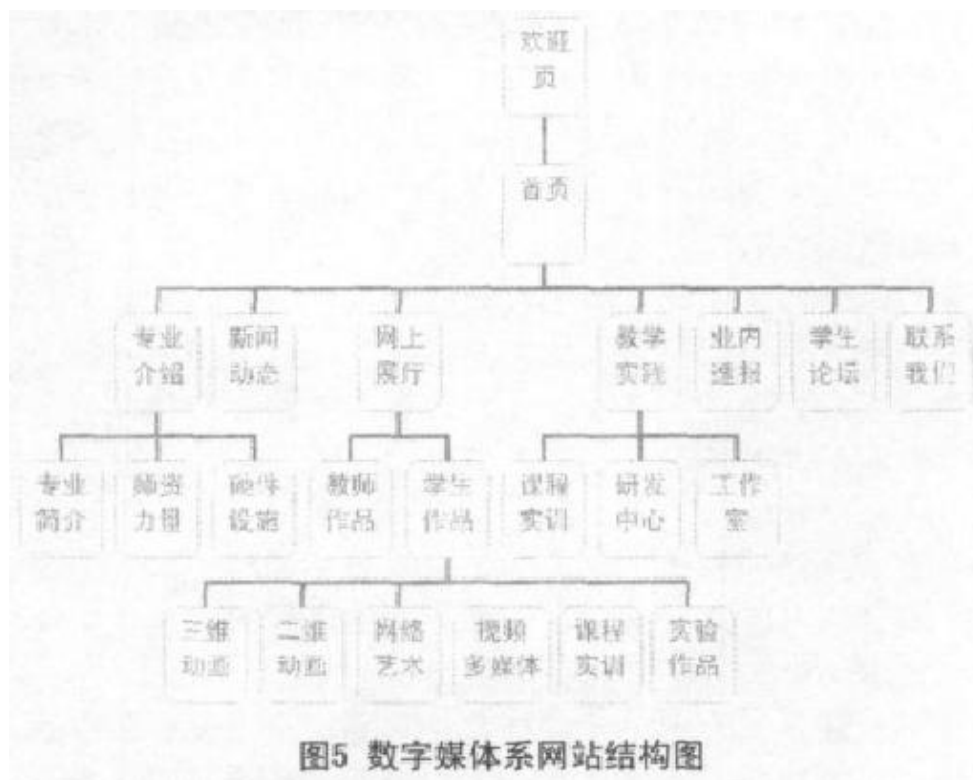
根据数字媒体艺术作品多为动态的特点，我们数字媒体系创办电子期刊作为展示师生作品及对外交流的平台，期刊设置了丰富的栏目，并由师生共同参与策划和制作，将学生的优秀作品及时存档，以备日后参赛和对外交流。目前已出 4 期（图 4）。



图4 电子期刊《CG数字森林》第一期的封面和封底

（2）数字媒体系网站

数字媒体专业网站，集教学、作品展示、论坛及专业前沿动态于一体，由研究生、本科生共同参与，信息量大，更新快。网站本着艺术与技术并重的原则，为专业学生提供一个展示才华的交流平台。通过数字媒体网站这一高效率平台，对外可以加强与兄弟院校的沟通合作，拓展浙江林学院数字媒体系的社会知名度和影响力；对内可以创新学术交流形式，促进信息的快速流动和资源共享，推动一种积极向上勤学钻研风气的形成（图 5）。



5. 数字媒体实验室的建设

数字媒体艺术专业对硬件的依赖性决定实验室建设是专业建设最重要的一环，因此我们非常重视实验室的建设。目前，作为浙江省艺术基础示范中心数码实验分室，在学校和省财政厅的大力支持下，已经建立了 PC 机房、苹果视频教室、动画实验室、视频编辑实验室、音频编辑实验室、输出工作室等，为数字媒体艺术专业的发展提供了良好的平台。

结语

数字媒体艺术专业是浙江林学院 2009 年新增的专业，从 2003 年筹建到 2006 年招收数字媒体艺术方向学生，做了大量的前期调研和特色探索。在由方向向专业转型的人才培养方案改革过程中，我们对原有培养方案进行了优化和改进，逐步完善了专业课程体系。本文作为浙江林学院的教改项目成果，在探索具有浙江林学院特色的人才培养方案方面做了大量的工作，在今后专业建设过程中，还会适时调整以适应时代新需求。