

OBE 理念下《动画宇宙平台》与数字媒体技术人才培养耦合研究

邹晓凤 冯馨月 王麒瑞

吉林动画学院, 中国·吉林 长春 130000

摘要: 新工科建设与数字创意产业发展, 对数字媒体技术专业人才的实践能力、创新素养提出更高要求。成果导向教育 (OBE) 理念强调以学生为中心、学习产出导向与持续改进, 为应用型人才培养提供理论指引。本文聚焦如何将产业真实项目《动画宇宙平台》融入该专业人才培养全过程, 构建产教耦合新模式: 先分析当前人才培养中理论与实践脱节、产业需求与教学供给错位等问题; 再基于 OBE “反向设计” 原则, 以项目资产和真实任务为驱动, 阐述课程体系重构、教学方法改革及评价机制重塑路径; 最后通过预期成效分析, 论证该模式在提升学生核心能力、推动教师教学改革、服务地方产业发展中的价值, 为同类院校相关专业建设改革提供参考。

关键词: OBE 理念; 动画宇宙平台; 数字媒体技术; 人才培养; 产教融合

Integration of the Animation Universe Platform and Digital Media Technology Talent Cultivation Based on the OBE Concept

Zou Xiaofeng, Feng Xinyue, Wang Qirui

Jilin Animation Institute, China Jilin Changchun 130000

Abstract: The development of emerging engineering education and the digital creative industry has put forward higher requirements for the practical ability and innovative literacy of talents majoring in Digital Media Technology. The Outcome-Based Education (OBE) concept, an advanced educational model that emphasizes student-centeredness, learning outcome orientation and continuous improvement, provides theoretical guidance for the cultivation of application-oriented talents. This paper focuses on how to integrate the real industrial project Animation Universe Platform into the whole process of talent cultivation for the Digital Media Technology major, and construct a new effective industry-education coupling model. Firstly, it analyzes the existing problems in current talent cultivation, such as the disconnection between theory and practice, and the mismatch between industrial demands and teaching supply. Then, based on the "reverse design" principle of OBE, it elaborates on the paths of reconstructing the curriculum system, reforming teaching methods and reshaping the evaluation mechanism, driven by the project assets and real tasks. Finally, through the analysis of expected effects, it demonstrates the value of this model in improving students' core competencies, promoting teachers' teaching reform and serving the development of local industries, so as to provide reference for the construction and reform of Digital Media Technology majors in similar colleges and universities.

Keywords: OBE concept; Animation universe platform; Digital media technology; Talent cultivation; Industry-education integration

0 引言

随着虚拟现实、增强现实等技术突破, 数字媒体技术已渗透影视、游戏等多领域, 成为文化产业数字化升级的核心引擎^[1]。但高校传统知识传授型封闭教学体系, 难以满足产业对人才实践能力、创新思维等的要求, 导致毕业生“所学非所用”、企业招不到实用人才的“供需鸿沟”^[2]。

成果导向教育 (Outcome based Education, OBE) 由 Spady 于 20 世纪 80 年代提出, 以学生学习成果为导向反向设计课程, 强调能力培养, 契合数字媒体技术专业的应用需求^[3]。产教融合是破解供需矛盾的关键, 吉林动画学院依托“学研产一体化”特色, 与行业头部企业合作, 而《动画宇宙平台》汇聚优质产业资源, 为教学提供真实项目库与实践场。

本研究旨在将 OBE 理念与《动画宇宙平台》产业资源深度耦合,探索以真实项目驱动、能力产出为核心的人才培养新路径,对提升应用型人才质量、服务地方经济具有重要理论与实践意义。

1 研究的现状与问题

虽 OBE 理念与产教融合获广泛认可,但数字媒体技术专业实践中仍存深层问题。

OBE 理念实施表层化,多数院校仅聚焦人才培养方案修订与毕业要求指标点分解,课程教学层面成效差^[4];教师惯于传统灌输式教学,缺乏以学生为中心的教学设计及成果导向评价方法,OBE 改革流于形式。

产教融合“融而不合”,合作多为见习、讲座等浅层次,企业项目生硬引入课程,因二者在时间线、评价标准等方面存在差异^[5],未做教学化改造易加重学生负担;《动画宇宙平台》虽有海量资产,但其向不同年级、课程教学案例的转化需精心设计。

评价机制单一,多依赖期末考核,难衡量学生综合能力,且评价结果未用于教学改进,OBE“持续改进”机制难落地。

2 项目改进后的耦合模式构建与实践路径

针对数字媒体技术专业 OBE 理念落地难、产教融合不深、评价机制单一等问题,本研究以 OBE 理念为引领、《动画宇宙平台》为载体,构建“目标—项目—教学—评价—改进”多维耦合的人才培养新模式,具体路径如下:

2.1 反向设计重构课程体系,对接平台项目

以 OBE 反向设计原则为核心,分三步重构与《动画宇宙平台》对接的课程体系:

明确核心学习成果:围绕专业毕业要求,确定学生需达成的知识、能力、素质目标,并细化为可衡量、可评价的指标点;

解构产业能力模块:联合平台企业导师,将平台典型工作流程(如动漫 IP 开发、短剧制作、游戏美术设计等)拆解为对应能力模块;

映射课程模块:将能力模块匹配至具体课程,例如“虚拟形象设计”项目可分解为“概念原画设计”“三维模型制作”等能力单元,分别对应《三维建模基础》《高级材质与渲染》等课程教学目标,确保课程体系与产业实践高度契合。

2.2 以平台项目资产为驱动,创新教学方法

依托《动画宇宙平台》的真实项目案例、脱敏项目资料(策划案、UI 设计稿、源代码片段等)构建教学资源

库,创新三类教学方法:

案例化教学:理论课程中剖析平台正反案例,如分析热门短片的镜头语言与叙事节奏,帮助学生理解知识的实践应用;

项目化实践:实践课程引入平台微项目、子任务或举办专项竞赛,例如《游戏引擎应用》课程中,让学生团队利用平台素材完成交互式场景 Demo,以实战激发学习兴趣与责任感;

沉浸式体验:借助平台行业资源,邀请企业专家通过线上工作坊、讲座分享前沿动态,或让学生远程参与企业非核心流程,提前熟悉职场环境。

2.3 建立多元梯次评价体系,完善持续改进

打破“一考定乾坤”模式,构建覆盖全过程、多维度的评价体系,夯实 OBE 持续改进基础:

评价主体多元化:融合企业导师评价、团队互评、学生自评与教师评价,实现对学生成果的立体客观评估;

评价方式过程化:不仅考核最终作品,更关注项目立项、中期检查、答辩等环节,重点评估学生的问题解决、协作沟通与工具使用能力;

评价标准成果化:以课程能力指标点为评价依据,标准公开透明;课程结束后通过课程目标达成度分析,生成《课程目标达成情况评价报告》,用于修订教学策略、优化项目难度、调整课时分配,形成有效闭环的持续改进机制。

2.4 确立学生中心地位,赋能自主创新

重塑师生角色:教师从“主讲者”转变为“引导者、教练、项目顾问”,仅提供资源支持、方法指导与关键点把控;学生作为项目“负责人与创作者”,需自主组建团队、制定计划、分配任务、解决技术与艺术难题。该模式将学生置于“做中学”的真实情境,充分尊重其主体性,有效培养自主学习、终身学习与创新能力。

3 结语

将 OBE 理念与《动画宇宙平台》项目耦合,核心是深度整合重构产业需求、教育规律与学生成长,并非简单引入企业项目,而是升级专业人才培养生态。

该模式预期带来三方面效益:对学生,学习目标更清晰,学习与产业实践无缝衔接,作品集源自真实或高度仿真项目,大幅提升就业竞争力与发展潜力;对教师,获得丰富前沿教学案例,教学改革有明确方向,通过与企业导师协同教研,自身工程实践能力与教学水平得以提升;对校企双方,搭建稳定人才供给通道,学校可快速响应产业变化培养实用人才,企业能深度参与人才培养以降低招聘

培训成本、获取所需人力,实现双赢。

此模式运行需依托校企稳定合作机制、“双师型”教师队伍建设及精细化教学管理。未来研究团队将在吉林动画学院数字媒体技术专业试点实践,持续优化,旨在形成可复制推广的范式,为应用型本科工科改革提供“吉林方案”。

参考文献:

[1] 胡建平,张永瑞,吴兰.基于成果导向教育(OBE)理念的数字媒体应用技术专业人才培养模式[J].办公自动化,2021,26(12):14-15+11.

[2] 赖晶亮,何升.基于成果导向理念的高职数字媒体技术应用人才培养模式改革与实践[J].高教学刊,2019(15):183-185.

[3] SPADY W G. Outcome-Based Education: Critical

Issues and Answers[M]. Arlington: American Association of School Administrators, 1994.

[4] 周向军.产教融合背景下高职工作室集群人才培养模式研究与实践——以数字媒体技术专业群为例[J].现代职业教育,2023(22):77-80.

[5] 苟劲松,谭书晴.基于产教融合模式的高职数字媒体艺术设计人才培养研究——以宁波城市职业技术学院为例[J].美术教育研究,2020(03):74-76+79.

基金项目:吉林动画学院2024年度校级产教融合教学研究专项课题“基于OBE理念的‘动画宇宙平台’项目与数字媒体技术人才培养的耦合研究”(项目编号:Y2025017)。

作者简介:邹晓凤(1996-),女,汉族,中国吉林长春人,硕士,助教,研究方向:数字媒体技术研究。