

(三)从自身出发,注重内治

追求自身的心理需求的满足是大学生网瘾的内在动因,同时,大学生自己也应提升自己的自控能力。而高校网瘾防治工作只有落脚到大学生自身,才能真正起到作用。首先,高校注重大学生心理健康教育的教学,开展课程。让大学生明白心理健康教育的重要性,同时,为大学生普及一些网瘾带来的危害。其次,大学生自身也应该做出努力,例如注重自我管理。自我管理往往体现在日常生活中,例如时间管理、目标管理和压力管理等等。大学生需要通过对自身的控制,注重内治,从而戒掉网瘾。

参考文献

- [1]韩舰,孙薇薇,孙宏业.依托“三走”活动,构建“雁群1-2-1”校园体育文化——以北京师范大学为例[J].思想教育研究,2015(05):88-90.
- [2]郑骑,胡宏东.普通高校开展“三走”活动长效机制研究——以广东省高校为例[J].广东石油化工学院学报,2016,26(002):69-73.
- [3]黎冰冰,刘荔源.大学生开展“走下网络,走出宿舍,走向操场”的课题研

究[J].企业科技与发展,2015,(019):84-85.

作者简介:

- 姓名:郭欣怡 出生年月:2001.09.06 性别:女 民族:汉族 籍贯:安徽省池州市 学校:安徽工程大学外国语学院
- 2.姓名:王姝祎 出生年月:2001.7 性别:女 民族:汉族 籍贯:安徽六安 学校:安徽工程大学外国语学院
- 3.姓名:吴洁 性别:女 出生年月:2001.03.20 民族:汉 籍贯:重庆万州 联校:安徽工程大学外国语学院
- 4.姓名:刘佳佳,1983.12,女(汉族),山东潍坊人 工作单位:安徽工程大学 职称:讲师 学历:硕士研究生 研究方向:英语语言文学与教育
- 【基金课题】省级大学生创新创业训练计划项目,《大学生“走下网络,走出宿舍”倡议团》(AH201410363305)

浅析高校游戏动画专业学生的培养模式

唐茂高

(四川国际标榜职业学院 四川 成都 610000)

【摘要】现如今,高校高水平游戏动画专业人才培养越来越成为社会发展和企业发展所需要的人才,这种需求趋势体现了中国文化产业的高速发展,也进一步凸显出中国文化产业实力的强大。但是目前高校游戏动画专业学生出现制作游戏动画质量不高、效率不高的现象。为解决当前问题,提出高校游戏动画专业学生人才培养的新模式。

【关键词】高校;游戏动画;人才培养

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.1346

引言

随着计算机技术的不断发展,当前中国的游戏动画产业已经发展越来越迅速,而高校为服务经济发展服务和高技能人才培养积极开展探索与创新,各种关于游戏动画专业人才培养模式也相继出现。文章从高校对于游戏动画专业学生的人才培养出发,通过分析现状原因,改变高校及培养、教学方式。构建高校游戏动画专业学生人才培养的新模式,以此来增强高校对于游戏动画专业学生的人才培养力度。

一、高校对于游戏动画专业学生人才培养的现状

随着时代的进步,当前游戏、动画越来越吸引年轻人的眼球,同时,高校游戏动画专业也得到了许多大学生的选择。导致高校都纷纷开始设立游戏动画专业。但是同时出现的还有游戏动画专业带来的一些问题。首先就是从从业者的年龄都偏低,大部分学生没有游戏动画专业的基础,然而类似游戏动画专业这样的文化产业需要的正是创意和功底,还有耐心。其次就是当前社会缺少游戏动画的专业人才,对于中国游戏动画的开发、创新是一种损失。高校对于游戏动画专业的人才培养没有一套系统的培训模式。最后,当前社会游戏动画产业人才流失严重,从业者大部分工作作力大,由于专业水平低,薪资低,所以导致相关专业者都选择辞职。

二、高校游戏动画专业的学生人才培养出现的问题

(一)游戏动画人才缺乏,动画产业发展不平衡

游戏动画专业其实是一个统称,它包括与游戏动画相关的内容,有影视、图书、表演、电视剧等。游戏动画人才缺乏最重要的原因就是人才的培养与社会市场需求的脱节。现在许多高校对于游戏动画的人才培养在教学方法上的老旧,总是依据以前的教学方法来制定教学模式,没有与时俱进、因人而异。这种教学模式缺乏自我反思和总结。因此高校这样的培养模式导致高校学生的专业技能不强,满足不了社会对于游戏动画人才的需求。

(二)本土游戏动画创新力差,难以打开市场

近几年,国内各大高校开始纷纷开设游戏动画专业,引导许多学生开始学习游戏动画,这是社会的发展趋势,高校每年培养许多的游戏动画专业的学生,但是社会却不是太接受这些学生,原因就是学生的专业性不强,学习的专业深度不够。所以,游戏动画的培养不在于掌握的宽度、广度,在于掌握的深度。高校对于游戏动画专业学生的培养没有统一的创新教学,只是按部就班利用传统方法教学。导致学校的学生创新意识不够,专业知识技能不够,而且学生对于游戏动画专业的喜爱度也日渐消退。高校大规模扩张最大原因就是游戏动画产业的崛起,社会对游戏动画人才的需求增加,是高校迎合市场的原因。这样的局面注定学习游戏动画的学生没有扎实的基础,高校也很难培养出游戏动画专业的人才。

(三)培养整体性不强,理论指导不完善

高校由于开设游戏动画专业时间短,所以存在很多问题。

(1)高校培养整体性不强,目标性不强

高校在培养游戏动画学生时,没有具体的培养目标。在教学方面,没有统一的教学体系。统一的教学体系就是学习知识的基本,他可以为老师和老师提供教学方法和技巧。不同的高校应该根据自身情况为学校的每个专业都制定合适的教学体

系,比如有些专业就适合实践,需要从实践中得出方法;有些专业需要理论指导,需要教课老师不断与学生进行互动。这些教学体系都是因地制宜、因人而异。而现实是高校没有完整的教学体系,高校学生没有明确的发展目标,对于自己毕业从事工作也没有规划。

(2)高校缺乏自我反思,总结性不强

高校在对游戏动画专业进行评估时还是采用基本评教的方法,学期末通过调查问卷的形式进行评估,这就导致评估对于教学质量没有任何影响。大部分学生随着课业的增多,加上游戏动画专业难度大、需要掌握的知识多,导致一些学生容易对游戏动画专业产生厌烦心理,这就使学生对老师进行一个不客观的评价。如果学校不针对此做出改变,对于老师来说,会由于学生的不客观评价,丧失教学的信心,同时也会削弱教学质量。对于游戏动画专业的学生,在知识的吸收上就会大打折扣,而且与老师存在矛盾。会让学生更加对所学专业产生厌恶之情。

三、高校游戏动画专业的学生人才培养新模式

(一)增强高校教学水平,增加学习兴趣

高校缺乏对游戏动画专业学生的人才培养很重要的一个原因就是高校缺少游戏动画的专业老师。引进游戏动画专业的老师,可以从根本上解决高校专业知识、技能不足的现象。高校也可以通过让学校老师出去学习等方法提高老师的教学水平,学习一些其他地方关于游戏动画方面的知识技能,也可以带领高校学生去实践,通过实践真正了解游戏动画专业的魅力,提高学生会让你的喜爱度。兴趣是一切学习的开始,要让学生真正了解游戏动画专业的魅力,才会为她们在今后的学习中奠定基础。

(二)学习企业模式,改变评估方式

高校要想提高游戏动画专业学生的人才培养,必须要学会学习企业的一些优点,并且与一些企业进行合作。为游戏动画专业学生提供一些实践平台,让这些学生在实践中能够学习真正的知识。同时能够让学生在企业中得到锻炼,抗压能力增强。在学习中不断交流,也能促进学生的人际交往关系。与此同时,扩大国际交流平台,学习西方一些高校关于游戏动画专业的教学模式,也对国内高校关于游戏动画专业的教学模式有一定借鉴意义。同时改变评教模式,从高校实际情况出发,制定合适的评教方式。进一步提升老师的教学质量和学生的学习兴趣。

参考文献

- [1]王其全,陈祖顺.高职动画设计专业人才培养的实践探索[J].中国职业技术教育,2006,(025):21-23.
 - [2]袁应军.高等院校新兴专业人才培养模式改革[J].沈阳农业大学学报(社会科学版),2013,(006):696-699.
 - [3]宋航.“众创时代”背景下高校动画专业创新人才培养路径探析[J].继续教育研究,2018,(007):113-116.
- 作者简介:
唐茂高,1984.02.27,男,四川德阳人,本科,四川国际标榜职业学院讲师,研究方向:游戏动画设计制作 VR虚拟现实技术应用

信息化时代背景下普通高校教务管理工作的思考

原艳芬

(宁波工程学院,人文与艺术学院 浙江 宁波 315211)

【摘要】教务管理工作作为高校教育管理的重要组成部分,在信息化时代背景下,不仅拥有了巨大的发展契机,同时也面临着前所未有的挑战。本文从目前普通高校教务管理工作的现状入手,分析和探讨了新时代下高校教务管理工作中存在的问题以及相应的建设性策略。

【关键词】高校教务管理;信息化

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.1347

近年来,随着信息技术与通信技术的飞速发展,现代网络信息技术在各行各业中均得到了广泛应用,尤其在高等院校管理中发挥的作用也越来越大。而高校教务管理作为高校所有管理工作的核心部分,在当今信息化时代这个大背景下,也发生了巨大革新。

一、普通高校教务管理工作的现状分析

1.传统观念下的普通高校教务管理工作

传统观念下的高校教务管理工作是指机械式的人工作业模式。这种工作方式不仅使得给教务管理工作效率低下,还可能引起各种教学数据的遗漏、出错等问题的出现,甚至会造数据丢失。同时,传统的人工作业方式在过去高等教育规模较小时,尚可勉强适用。但随着近些年来,高等教育改革的不断深入,普通高校对学生的培养模式、普通高校对师资质量的标准以及高等教育的规模等众多方面都发生了前所未有的改变。继续延用传统的高校教务管理模式,已不能满足高校发展的需