

台湾高校数位媒体教学现状与教学模式探析

王 谨

(武夷学院 动漫学院, 福建 武夷山 354300)

摘要:在大陆称为动画、动漫,而在台湾通常称数位媒体。人才培养是发展中国动漫产业的根本。为了深入了解台湾高校数位媒体教学的模式,通过台湾所有艺术类高校以分类的形式进行归纳整理,主要从教育体系、设计、信息传播三类高校分别选取一所高校为代表,以动画专业教学目标、课程、师资的优势及现存的问题进行比较研究。分析台湾高校数位媒体教学的利弊,并思考如何借鉴其成功的经验,发展中国高校的动漫教育,培养知识结构合理、创新本质优良、专业技能扎实的复合型高素质动画人才。

关键词:台湾大学;数位媒体教学;信息传播

中图分类号:J218.7-4;G642.4 **文献标志码:**A **文章编号:**1673-1883(2016)02-0133-05

The Analysis on the Present Situation and Teaching Mode of Digital Media Teaching in Taiwan Colleges and Universities

WANG Jin

(Animation Institute, Wuyi University, Wuyishan, Fujian 354300, China)

Abstract: Animation or cartoon is well known in the mainland, but it is often called “digital media” in Taiwan. Talent training is the key of the development of Chinese animation industry. In order to know the digital media teaching mode in Taiwan, all art related colleges and universities there have been sorted out and three of them have been selected as representatives in the fields of education system, teaching design and information transmission. Then a comparison has been made in the digital media majors’ teaching aims, curriculum as well as the teachers. Based on the comparison, analysis on the advantages and disadvantages has been made with the aim to learn some useful experience from Taiwan art colleges and universities so as to better develop Chinese animation education in higher education and cultivate inter-disciplinary and high-quality animation talents with reasonable knowledge framework, excellent innovation ability and super professional skills.

Key words: Taiwan universities; digital media teaching; information transmission

自2006年中国动漫启动产业化进程以来,动漫的商业化、市场化、产业化的程度与日俱增。中国动漫目前正处于从幼稚期向快速发展转变的过渡阶段。现阶段之所以一方面动画企业招不到可用人才,另一方面却是动画专业毕业生找不到工作,最重要的一个原因是我们的高校动画教育的方向与教学内容已不能满足需求,培养不出高素质动画人才。因此,动画产业的成熟与发展,取决于高校动画专业需不断进行理论与实践创新,来满足社会和产业发展对高素质动画人才的需求。

一、台湾高校数位媒体教学现状

台湾数位媒体艺术教育崛起于1990年代中

期,当时数位媒体专业大致以应用艺术学系为主,课程架构、师资与设备均未臻成熟,随着数字科技媒体的发展与运用,视觉艺术教育亦趋向计算机绘图与计算机动画的领域。在台湾最早开设有数位媒体课程的高校,于1990年代末开始设立。比如,“国立台南艺术学院”音像动画研究所、“国立台湾艺术大学”多媒体动画研究所及应用媒体研究所、“国立台北艺术大学”科技艺术研究所等。为了深入了解台湾数位媒体教学的模式,本文把台湾所有艺术类高校以分类的形式进行归纳整理:首先,从教育体系分为:高教、技职、师范三类;其次,从设计相关科系分为:设计、信息传播二类。

收稿日期:2016-04-15

基金项目:2014年福建省中青年骨干教师教育科研项目A类第二批人文社科研究项目(两岸职业教育专项)“闽台高校动画专业应用技术型人才培养模式比较研究”(JAS14571)。

作者简介:王谨(1971—),男,福建武夷山人,教授,硕士,研究方向:动画。

(一)教育体系:高教、技职、师范

1. 高教体系中涵括了公私立大学,公立大学美术相关学系包括:台北艺术大学美术学系、“国立嘉义大学”美术学系、“国立台湾艺术大学”美术学系、“国立台湾艺术大学”雕塑学系、“国立台湾艺术大学”工艺设计学系等。私立大学美术相关学系包括:“中国文化大学”美术学系、华梵大学美术学系、东海大学美术学系、大叶大学造形艺术学系等。

2. 技职教育体系中涵括了公私立科技大学与技术学院。公立技职教育体系中与美术学系包括:“国立台北科技大学”视觉传达设计学系、“国立台北科技大学”空间设计学系、“国立台湾艺术大学”视觉传达设计学系、“国立台中技术学院”商业设计学系等。私立技职教育体系中与美术学系相关者包括:中原大学室内设计学系、铭传大学商品设计学系、实践大学媒体传达设计学系、大叶大学视觉传达设计学系和空间设计学系、朝阳科技大学视觉传达设计学系、辅仁大学应用美术学系等。

3. 师范院校系指九所师范学院与三所师范大学。师范大学旨在培养中等教育师资,其中包括“国立台湾师范大学”、“国立高雄师范大学”、“国立彰化师范大学”。师范学院于民国76年(1987年)由师专改制而成,旨在培养国民小学师资之教育机构,其中包含“国立台北师范学院”、台北市立师范学院、“国立新竹师范学院”、“国立台中师范学院”、“国立台南师范学院”、“国立屏东师范学院”、“国立台东师范学院”。

上述资料显示台湾教育体系中高教、技职、师范三类,无论是公立还是私立,台湾高校美术系、视觉传达设计学系、师范院校系大都是以美术学为主。

(二)设计相关科系2类共58所

1. 设计类。设计类系所共27所,包括:数位媒体设计4所(“国立云林科技大学”、私立岭东科技大学、私立南台科技大学、私立亲民技术学院等);多媒体设计7所(“国立虎尾科技大学”、“国立台中技术学院”、私立德明技术学院、私立南开技术学院等);视觉传达设计9所(私立“中国科技大学”、私立环球技术学院、私立台南科技大学、私立朝阳科技大学等);建筑与设计学群4所(高雄师范大学、玄奘大学、南华大学、稻江科技暨管理学院);艺术学群3所(辅仁大学、“国立花莲教育大学”、“国立新竹教育大学”)。

2. 信息传播类。信息传播类系所共31所,包括(信息传播8所、管理学群6所、传播艺术4所、大众传播学群13所)。

上述资料显示台湾数位媒体设计系范围以设计、传播、信息为主,其中以设计学系所开设数位媒体设计为最多,显示台湾数位媒体设计科系发展较偏设计导向。

(三)数位媒体设计系现状

1. 教学目标

台湾高校数位媒体设计系的教学目标是配合台湾政府政策、整合多元领域、美感与团队精神为主要发展方向。对于政府政策如“挑战2008国家发展重点计划”、文化创意产业和推动亚太营运中心等都促进其专业的发展趋势。

(1)整合信息、设计、传播等多元领域。为符合时代发展趋势所需,数位媒体设计系教学目标制定都非单一方向,而是将信息、设计、传播等多元领域整合成为数位媒体设计系之特色。

(2)结合传统与现代科技。数位媒体设计系教学目标中强调人文与科技的结合,强调设计、美学、人文与媒体应用。信息传播类讲求创意企划、制作与设计的整合,因此数位媒体设计系是一个强调传统与现代科技相互融合的新兴科系。

(3)强调美学、专业技能、团队精神。培育学生除了兼具数位媒体设计领域专业技能之外,对于艺术美学涵养的展现、创意思考、团队合作能力等,更是教学目标中不可缺少的。

2. 师资现状

在高校教育中教师取决定性的作用,研究专业教师的背景是整个教学模式过程中不可缺少的环节。据笔者2012年在台湾调查的数据,以台湾教育部各大学官方网站所公布师资专业背景相关信息(2010—2011年)为分析样本,统计结果显示:

(1)教师背景。台湾数位媒体设计系教师背景以设计类占比例第一(占全台湾数位系33%),第二艺术类(占全台湾数位系23%),第三信息类(占全台湾数位系13%),第四综合类——音乐等其它背景(占全台湾数位系8%)。

(2)学历。数位媒体设计系中拥有硕士学历占比例第一(占全台湾数位系62%),第二博士学历(占全台湾数位系30%),第三学士学位(占全台湾数位系3%),第四专业人士(占全台湾数位系5%)。

二、分析台湾高教动画专业教学目标、课程、师资的优势

(一)教育体系

本研究针对高教体系所选取对象,以目标取样

由台湾高等教育体系选择一所美术学系为研究对象——台北艺术大学多媒体动画艺术系。

1. 教学目标

推动科技与艺术的结合,提升视觉创意人才水准及训练业界所需高水准多媒体动画的人才。A.科技与艺术的结合。B.提升视觉创意人才水准。C.提升内容创意并注重作品使用性问题。D.追求创新并兼顾理念情思与表现技法。E.培育以市场为需求方向的高水准专业人才。F.因应时代需求及国际发展趋势。

2. 教学内容(必修课)

一年级:素描、色彩、摄影、美术史、电脑绘图、电脑与网际网路、2D动画、基础动态速写、动画原理、动画编剧。

二年级:绘画、多媒体设计、3D电脑动画1、动画史与美学、电脑程式语言、角色设计、场景设计、实验动画。

三年级:网路程序设计、数位艺术美学、2D视觉特效、数位合成、3D电脑动画2、多媒体创作、动画创作。

四年级:专题制作与实习、毕业专题。

3. 师资

博士6位——相关背景(电脑辅助设计1、艺术创作1、资讯科学1、电脑科学1、艺术与传播1);硕士13位——相关背景(艺术学1、多媒体动画艺术2、软件师1、造型艺术1、影像与传达1、多媒体动画艺术3、应用艺术1、设计1、传播艺术1);专业人士2位——相关背景(雕塑1、美工科1)

台北艺术大学之教学目标,旨在培育专业艺术创作者、画家、艺术设计师与艺术理论者,以精英教育为主,定位在专家和领导层。一方面引导学生认识艺术专业知识与研究方法;另一方面使学生能够从艺术与形式探讨中体会视觉的观念,并强化学生视觉敏锐度与理论的表现能力。同时提供学生尝试独立创作与研究的机会。

全部专业课程分为专业基础课和专业核心课,一年级专业基础课占总课程的25.9%,专业核心课占总课程的11.1%,以基础课为主结合少量的专业课;二年级专业基础课占总课程的11.1%,专业核心课占总课程的18.5%,以专业课为主结合少量的基础课,一、二年级基础课程搭配专业制作课程,并制作简单动画短片;三、四年级专业核心课占总课程的33.3%,配合专题制作内容,开发与创作毕业制作的动画电影等。

师资背景分析以艺术类最多,显示艺术学群科

系师资专业背景以艺术与设计为主。学界师资背景显示高学历师资者多于专业技术人员。

(二)设计相关科系

本研究针对设计相关科系选取对象,以目标取样由台湾设计相关科系选择一所研究对象——台湾国立云林科技大学数位媒体设计系。

1. 教学目标

以设计为基础,计算机为媒体,美学为导向,运用先进的数位科技,引领学生整合应用以成为兼具艺术文化素养与计算机尖端科技技能的新媒体专业人才。A. 数位艺术的创作与应用。B. 动画与游戏内容的研发与设计。C. 网路传播内容的研发与设计。D. 行动数位内容的研发与设计。E. 数位学习内容的研发与设计。

2. 教学内容(必修课)

一年级:素描、色彩、电脑与网际网路、电脑绘图、多媒体音效制作、基本设计1-2、数位媒体设计专题1。

二年级:绘画、色彩学、设计美学、戏剧概论、造型心理学、设计概论、音乐概论、设计专题讲座、逻辑与运算、数位媒体设计专题2。

三年级:程序设计、数位媒体设计专题3、资料库管理概论、资料结构、设计方法与创意思考、设计史。

四年级:毕业专题制作、数位媒体设计专题4。

3. 师资

博士9位——相关背景(设计与计算机计算1、建筑系4、工业科技教育1、视觉艺术1、计算器科学1、工业工程系1);硕士2位——相关背景(设计学2)。

云林科技大学数位媒体设计系之教学目标,旨在培育艺术设计师与媒体实践者,以大众教育为主,定位在管理和制作人才。着重于跨领域整合与创意及实务的结合。期望能培育出具有规划、制作与管理能力之设计专业人才。

一年级专业基础课占总课程的17%,专业核心课占总课程的10%,基础课稍多于专业课;二年级专业基础课占总课程的10%,专业核心课占总课程的25%,以专业课为主结合少量的基础课,一、二年级基础课程搭配专业制作课程,强调戏剧与影视方面;三、四年级专业核心课占总课程的28%,结合平面设计的内容,借助计算机程序开发与创作数位媒体设计专题等。

师资专业背景分析以设计类(25位)师资为最多,因此显示数位媒体设计系师资专业背景以设计

为主。学界师资学历显示高学历师资者多于专业技术人员。

(三)信息传播

本研究针对信息传播类系选取对象,以目标取样由台湾信息传播类系选择一所研究对象——台湾明道大学数位设计学系。

1. 教学目标

教学目标为整合信息科技、传播应用、与设计美学的资源,培育学生兼具数位信息科技、网路传播技术基础、艺术美学涵养与创意思考能力之全方位整合实务设计专才。A. 表现传达之应用。B. 数位影音之整合。C. 数位概念之传达。D. 媒体整合—毕业展演之规划。

2. 教学内容(必修课)

一年级:影像处理、基础构成、向量绘图、设计构成、网页设计、表现与传达、网页特效、脚本企画。

二年级:数位绘图、动画效果、影像剪辑、基础键盘、数位音乐、动画模拟、角色动画、影像特效、键盘演奏、数位录音、动画美学。

三年级:多媒体设计、数位摄影、游戏互动多媒体设计、创意文案与企划。

四年级:数位出版、数位音乐作曲、数位影音创作、当代设计创作。

3. 师资

博士2位——相关背景(建筑系1、建筑与电脑辅助设计1);硕士16位——相关背景(建筑系3、电脑动画2、多媒体动画艺术1、工业工程与管理1、设计学2、视觉传达2、传播1、教育1、爵士音乐1、艺术1、都市与区域规划1)。

明道大学数位设计学系教学目标为应用科技、艺术、人文等学群整合,以大众教育为主,定位在策划和制作人才。培育数位内容创作与网路传播之整合性专业人才。

一年级专业基础课占总课程的14%,专业核心课占总课程的14%,基础课和专业课一样多,对比大部分学校更重视专业课;二年级专业基础课占总课程的11.1%,专业核心课占总课程的29.6%,以专业课为主结合少量的基础课,一、二年级以计算机和网页为主,强调数位音乐与键盘;三、四年级专业核心课占总课程的29.6%,结合游戏互动多媒体设计与数位内容创作及网络传播之整合。

师资专业背景分析以设计类最多,显示传播艺术设计系师资专业背景以设计为主。学界师资背景显示高学历师资者多于专业技术人员。

三、分析台湾数位媒体设计教育的主要问题

根据笔者对数位媒体设计业界主管与大学教师的访谈,得知目前对于数位媒体设计教育中的教育目标、师资专业背景、课程与业界需求的契合度及受访者对数位媒体设计教育的看法如下。

(一)数位媒体设计教学方向的主要问题

1. 媒体产业发展快速,学界与业界衔接有落差

数位媒体设计产业是属于新兴产业,业界不断追求最新科技,提升自己的竞争力对于人才的要求必须拥有专精技术能力,并立即适应团队合作模式来符合公司的需求;而学界以是理论与实际并重的教育方式,必须考率学生全方面的发展,这样就出现学界培育人才与业界发展速度之间无法衔接的现象。

2. 学校教育目标制定过于广泛

由于大部分学校设立的教育目标较大,开设的课程面面俱到,导致学生出现就业时对于各种技术看似都了解但却无法深入的状况。

3. 课程设计的主要问题

(1)课程设计忽略业界核心技术发展的重心。数位媒体设计是一个跨领域的学科,在课程范围中主要包含设计、信息传播两大领域,在此领域课程上安排技能课程占大多数,因此老师们在课程安排上就必须了解业界技术的发展,并在课程设计上知道如何掌握这些关键的核心技术,技术的层次在哪里,才是课程的重点;学校是否需要安排这么多技术课程,这些课程是否为关键技术最需要的,因此学校与业界必须密切地联系与交流。

(2)课程偏向技能导向,美学与美感经验等相关课程缺乏。数位媒体设计的学生应该是多元的学习,但学校课程由于技能属性的课程占多数,面对业界技术瞬息万变,学校所必须扮演的角色是让学生了解基本概念或知识,未来社会无论技术方面怎样变化仍然是基本概念的延伸应用,因此学校培养学生概念、想法、美感与解决问题的能力必须要理想性及长远的眼光,而业界是属于商业行为,所需要的是直接可以操作的人员;因此台湾的设计教育不能完全跟随市场进行,在美术、设计、数位媒体之间必须要有一个中介,让三者角色重新建立,而不能因为市场的发展让其中一种知识范围消失。

(3)技能属性专业课程多过于艺术理论等专业课程。学生本身对于技术的重视程度远胜于作品的内涵,很多学生不在意作品好坏,而是在意会多少软件,或是使用媒体的能力。业界主管表示,以

刚进入企业的员工来说,懂技术是能将技术方面做整合,并非从单一软件从头做到尾。学生毕业后也许会认为自己在技术能力方面表现不错,但在美感能力呈现上却不足,这样的人才不见得是业界需要的。

4. 师资问题

缺乏业界专业人士来指导教学的实践环节,由于政策的因素,当教师进入大专院校授课时会有学历的门坎,因此当专业人士虽然具备丰富的实践经验与专业知识,但却欠缺高学历背景而无法进入学校授课;校内又面对教师严重缺乏工作经验与了解社会脉动。从而形成学界与业界的落差,因此必须借专业人士的知识与实践经验来补足学界对于技术与观念的落差,所以校方应该提出相关措施让专业人士进入校园授课,例如可以调整上课时段或是上课方式,在授课过程中让学生了解业界的发展状况与解决问题的方式,弥补学界与业界在知识与技术上的差距。

四、结语

通过比较台湾教育体系、设计、信息传播三类

高校的教学模式,笔者认为数位媒体设计人才须具备基本设计能力、技术与多媒体的整合能力、美学、团队合作精神。一年级时培养视觉传达的美感,二年级朝向3D、CG计算机动画实务创作,三年级强化其整合运用的能力,着重于3D交互式多媒体应用,到了四年级向“数字艺术创作、动画与互动接口的设计”等专业领域发展。并以小班制教学方式学习设计,增加更多师生之间的互动与创造更多元的作品。此外,还要配合学校通识教育及各种辅助课程。在反复操作练习中学习各种技巧,同时配合各项人文教育达到内涵的提升,注重专业整合与企划能力,在科技新时代中享有最先进的设计观念及技术能力。

台湾与大陆的高校相比,大陆高校更重视基础课,对专业核心课在传媒资讯等领域的重视还不足。原因一,大陆高校在传统艺术的领域更强也更具有历史,基础课是传统绘画不可缺少的一部分。原因二,动漫或数位媒体是最近这十几年高速发展的,而台湾在传媒资讯方面受美日的影响,过去一直都领先我们,所以他们强调高科技及数位媒体领域。借鉴台湾高校数位媒体教学的成功经验,寻找一种适合大陆高校动漫教学的最佳途径。

参考文献:

- [1] 卢斌,郑玉明.中国动漫产业发展报告-2014[M].北京:社会科学文献出版社,2014:252-261.
- [2] 肖永亮.中国动画教育启示录[M].北京:电子工业出版社,2011:35-36.
- [3] 赖建都.台湾设计教育思潮与演进[M].台北:唐山出版社,2000:57-59.
- [4] 周成虎,许瑞益.数位多媒体概论[M].台北:正中书局,2003:19-23.
- [5] 王涵薇.台湾地区大学美术相关学系3D计算机动画课程之研究[D].台湾:国立嘉义大学视觉艺术研究所,2003.
- [6] 高秀芬.数位内容产业发展模式及策略之研究——以动画产业为例[D].台湾:国立中山大学传播管理研究所,2004.
- [7] 陈亭如.台湾3D动画产业核心能力之研究[D].台湾:国立台湾师范大学图文传播研究所,2004.
- [8] 陈冠臻.数位媒体设计教育之研究[D].台湾:国立云林科技大学视觉传达设计系研究所,2009.
- [9] 台湾教育部各大学官方网站[EB/OL].[2016-02-13].<http://reg.aca.ntu.edu.tw/college/search/>

(责任编辑:孟丽涛)