

高职院校《影视特效与包装》课程教学改革思考 ——以扬州工业职业技术学院数字媒体艺术设计专业为例

葛旭元

扬州工业职业技术学院, 江苏 扬州 225127

DOI: 10.61369/VDE.2026060043

摘 要 : 在职业教育高质量发展与数字媒体产业快速迭代的双重背景下, 高职院校数字媒体艺术设计专业的人才培养需紧密对接行业岗位需求与职业技能大赛标准, 破解教学内容与实践应用脱节的痛点。《影视特效与包装》作为该专业核心技术课程, 承担着培养学生影视后期制作、特效设计、栏目包装等岗位能力的重要使命。本文结合扬州工业职业技术学院数字媒体艺术设计专业大二学生的教学实际, 基于课程三年教学实践总结, 围绕课程内容扩充、教学模式优化等方面, 探索贴合学生特点、适应市场需求与技能大赛要求的课程改革路径, 为高职院校同类课程教学提供参考。

关 键 词 : 数字媒体; 影视后期特效; 职业技能大赛; 动画; OPC 模式

Reflections on the Teaching Reform of the Course Film and Television Special Effects & Packaging—A Case Study of the Digital Media Art and Design Major at Yangzhou Polytechnic Institute

Ge Xuyuan

Yangzhou Polytechnic Institute, Yangzhou, Jiangsu 225127

Abstract : Against the dual backdrop of high-quality development in vocational education and the rapid iteration of the digital media industry, talent cultivation for the Digital Media Art and Design major in higher vocational colleges must closely align with industrial job demands and vocational skills competition standards, so as to solve the pain point of disconnection between teaching content and practical application. As a core technical course of this major, Film and Television Special Effects & Packaging undertakes the important task of cultivating students' professional competencies in post-production, special effects design, column packaging and other related positions. Combined with the actual teaching practice for sophomores majoring in Digital Media Art and Design in Yangzhou Polytechnic Institute, and based on a three-year teaching summary of the course, this paper explores curriculum reform paths tailored to students' characteristics, market demands and skills competition requirements from the perspectives of curriculum content expansion and teaching mode optimization, aiming to provide references for the teaching of similar courses in higher vocational colleges.

Keywords : digital media; film and television post-production special effects; vocational skills competition; animation; OPC model

一、课程教学现状与现存问题

(一) 课程基本情况

《影视特效与包装》是扬州工业职业技术学院数字媒体艺术设计专业的核心技术课程, 面向大二下学期学生开设, 衔接《图形图像处理》《影视剪辑技术》等前导课程, 以培养学生影视后期制作、广告后期制作、栏目包装等核心技能为目标。笔者结合三年教学实践及2022-2024届学生学习情况总结发现, 当前课程虽能完成基础教学任务, 但在贴合行业发展、适配技能大赛与学生个性化发展方面存在明显不足。课程内容主要聚焦于AE软件基础操作与常规特效制作, 未充分挖掘软件多元功能, 也未结合行业新技术与职业技能大赛标准拓展内容, 未融入OPC超级个体成长理念, 难以满足学生职业发展与自主创业需求。

(二) 学生生源特点与教学适配难点

该专业大二学生由中职对口招生(占比48%)与普高招生(占比52%)构成, 两类生源在知识基础、学习能力上差异显著, 给教学带来挑战。中职对口生源具备一定专业软件操作基础, 实操上手快, 但重操作、轻理论, 逻辑思维较弱; 普高生源学习能力强、接受度高, 能理解操作背后的逻辑, 但缺乏软件基础, 实践创新与表达能力不足。两类学生均已掌握前导课程相关软件操作, 为课程改革奠定了基础。

(三) 现存核心问题

结合教学实践与学生特点, 当前课程核心问题主要体现在四方面: 一是教学内容单一, 聚焦AE常规特效, 忽视动画制作功能, 与行业“特效+动画+3D”融合发展趋势脱节^[1]; 二是教学内容与市场需求、职业技能大赛标准衔接不紧密, 学生竞赛竞争

力与岗位适配度不足^[2]；三是教学方法单一，未兼顾两类生源差异，难以实现因材施教；四是培养模式传统，未融入 OPC 超级个体理念，缺乏对学生项目运营、客户对接等综合素养的培养，适配不了灵活就业与自主创业需求。

二、课程改革的必要性与核心方向

（一）改革必要性

数字媒体产业快速发展，影视特效相关岗位对“特效+动画+3D”复合型人才需求日益迫切，动漫游戏市场的爆发式增长进一步扩大了人才缺口^[3]。同时，职业技能大赛将影视特效、动画设计等纳入考核范围，与行业需求高度契合；OPC 超级个体成为数字创意领域灵活就业、自主创业的重要模式，对从业者综合素养提出新要求。当前课程教学内容与模式已无法适配行业发展、大赛标准及学生发展诉求，开展课程改革、实现“岗课赛证”融通，成为培养复合型技能人才的必然选择。

（二）核心改革方向

本次改革以“贴合行业需求、对接大赛标准、兼顾学生差异、培育 OPC 个体”为核心，重点推进四方面工作：一是扩充教学内容，挖掘 AE 动画制作功能，突破单一特效教学局限；二是对接大赛标准与市场需求，引入虚幻引擎5、Blender 两款3D 软件，构建“AE 核心+动画拓展+3D 辅助”的教学体系^[4]；三是立足生源差异，优化教学方法与评价体系，实现因材施教；四是强化实践教学，融入项目化理念与 OPC 培养思路，提升学生实践能力、竞赛竞争力与自主发展能力。

三、课程教学改革的具体实施策略

（一）扩充教学内容，构建“AE+动画+3D”多元化内容体系

按照“基础巩固—能力拓展—综合提升”的递进思路，重构教学内容，实现与市场需求、大赛标准的深度衔接。

1. 深化 AE 软件教学，挖掘动画制作功能：在原有 AE 常规特效教学基础上，分阶段融入动画制作内容，讲解关键帧动画、文字动画、粒子动画等核心知识点，引导学生完成“特效+动画”融合作品，实现技能综合运用。

2. 拓展 3D 软件教学，适配行业与大赛需求：引入虚幻引擎 5、Blender 进行拓展教学，重点讲解两款软件基础操作、核心功能及与 AE 的协同工作流程，采用“循序渐进、按需选择”模式，设置基础与提升模块，满足不同学生发展需求。

3. 融入行业案例、大赛真题与 OPC 实践：将行业真实案例、大赛真题融入教学，通过案例分析、真题演练实现“教学练赛”一体化^[5]；结合 OPC 超级个体培养理念，设计分层实践任务，引导学生完成小型项目全流程运作，培养项目运营与自主创作能力，可适当融入地方文化元素，提升作品竞争力。

（二）优化教学方法，兼顾两类生源的个性化需求

针对两类生源特点，打破单一教学模式，采用“分层教学、分组合作、因材施教”的方法，提升教学针对性与有效性。

1. 实施分层教学，适配不同基础学生，衔接 OPC 培养与省赛需求：将学生按照生源类型、技能基础与发展意愿，分为基础组、省赛冲刺组与 OPC 成长组，实现分层分类培养。基础组重点巩固 AE 常规特效制作与动画基础操作，确保学生掌握核心技能，满足行业基础岗位需求；省赛冲刺组在完成基础教学内容的基础上，重点对接江苏省职业技能大赛数字艺术设计赛道的考核要点，开展针对性训练，拆解省赛真题，模拟竞赛场景，提升学生竞赛技巧与综合表现力；OPC 成长组聚焦学生自主创业与灵活就业需求，在掌握核心技能与竞赛能力的基础上，增加项目运营、客户对接、作品变现等相关教学内容，引导学生尝试轻资产试错，完成小型创意项目的全流程运作，逐步培养 OPC 超级个体所需的综合素养^[6]。教学过程中，针对中职对口生源，加强理论知识与逻辑性思维的引导，通过案例拆解、步骤细化，帮助其克服理论学习的难点，同时发挥其实操优势，重点培养其项目交付与创意落地能力；针对普高生源，加强软件操作技能的强化训练，增加实践任务的难度与复杂度，同时鼓励其主动参与课堂互动、作品展示与项目对接，提升表达能力、创意能力与运营能力，适配 OPC 超级个体与省赛选手的能力要求。

2. 采用分组合作教学，实现优势互补，助力 OPC 与省赛能力双提升：将两类生源、不同发展意愿的学生合理搭配分组，每组兼顾中职对口生源（擅长实操）、普高生源（擅长逻辑思考）、省赛冲刺型学生（擅长创意与竞技）与 OPC 成长型学生（擅长运营与落地），让学生在小组合作中发挥自身优势，弥补自身不足。通过小组合作完成省赛模拟作品、行业真实项目、OPC 小型创意项目等，培养学生的团队协作能力、沟通表达能力与项目运营能力，同时促进两类生源、不同发展方向学生之间的交流与学习，实现共同进步。例如，在省赛模拟作品创作中，由中职对口生源负责软件操作与特效制作，普高生源负责创意构思与逻辑梳理，省赛冲刺型学生负责优化作品细节、贴合竞赛评分标准，OPC 成长型学生负责对接模拟客户、梳理交付流程，共同完成作品创作与交付，既提升省赛竞争力，又强化 OPC 综合素养。同时，借鉴 OPC 社区“技术互助、订单互派”的协作模式，鼓励小组间开展技能交流与项目协作，培养学生的协作意识与资源整合能力。

3. 引入 BOPPPS 教学模型：借鉴该模型六个环节优化课堂流程，结合大赛与 OPC 培养需求，通过案例导入激发学习兴趣，前测精准调整教学重点，参与式学习提升技能与素养，后测检验教学效果，确保教学、大赛训练与 OPC 培养目标同步实现。

（三）完善评价体系，强化实践与创新导向

打破原有“期末考试+平时表现”的单一评价模式，构建“过程性评价+终结性评价+实践评价+竞赛评价”的多元化评价体系，突出实践能力与创新能力的考核，实现“以评促学、以评促教”。结合江苏省职业技能大赛数字艺术设计赛道评分标准（技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新意识五大维度），补充各评价模块具体评分标准，确保评价公平、公正、可操作。

1. 过程性评价（占比40%）：重点考核学生的课堂参与、作业完成、小组合作、省赛训练与 OPC 项目实操等情况，具体评分标准如下：课堂参与（10分）：按时出勤（4分）、主动参与互动

发言（3分）、积极参与实操练习（3分）；作业完成（12分）：按时提交（3分）、操作规范（4分）、作品质量达标（5分）；小组合作（8分）：分工明确（2分）、沟通协作顺畅（3分）、任务贡献度（3分）；省赛训练与 OPC 项目实操（10分）：训练态度（4分）、实操进度（3分）、问题解决能力（3分）。评分时兼顾两类生源与不同发展方向学生的特点，对中职对口生源重点考核理论知识的掌握、逻辑性思维的提升与项目交付能力；对普高生源重点考核软件操作技能、表达能力与创意能力；对省赛冲刺组重点考核竞赛技巧与作品表现力；对 OPC 成长组重点考核项目运营、客户对接与作品变现能力。

2. 终结性评价（占比30%）：以期末综合作品创作为核心，设置分层考核任务，适配不同发展方向学生的需求，具体评分标准结合省赛五大维度制定：基础组（“特效+动画”融合作品）：技能水平（8分，操作规范、特效流畅）、创意创意（6分，构思新颖、贴合主题）、作品完整性（6分，内容完整、无明显瑕疵）、职业素养（5分，文件命名规范、操作流程标准）、应用价值（5分，符合行业基础需求）；省赛冲刺组（省赛模拟作品）：严格参照江苏省职业技能大赛数字艺术设计赛道评分表，技能水平（9分，软件操作熟练、特效与3D融合流畅）、创新创意（7分，创意独特、贴合竞赛主题）、应用价值（5分，适配竞赛要求与行业需求）、团队合作（5分，分工合理、协作高效）、职业素养（4分，操作规范、符合职业标准）；OPC 成长组（小型创意项目）：技能水平（7分，技能运用熟练）、创新创意（6分，创意贴合市场需求）、应用价值（7分，项目可落地、有变现潜力）、职业素养（5分，交付流程规范、客户沟通到位）、项目复盘（5分，复盘详细、有改进方案）。作品评分重点关注创意构思、技能应用、作品完整性，同时兼顾省赛适配性与 OPC 项目落地性，鼓励学生融入个性化创意、地方文化元素，打造差异化优势。

3. 实践评价（占比20%）：考核学生的实践应用能力、省赛竞争力与 OPC 综合素养，具体评分标准：行业案例演练（6分，演练效果、技能运用）、省赛集训参与情况（5分，参与态度、进步幅度）、真实项目实践（5分，实践表现、任务完成质量）、OPC 小型项目运作（4分，项目流程完整性、变现潜力）。鼓励学生参与校内实训、企业实习、省赛集训，将课堂所学技能运用到实际项目中，提升职业素养与岗位适应能力；同时，鼓励学生开展 OPC 轻资产试错，尝试承接小型创意订单，完整走完“找客户→交付→回款”的最小盈利闭环，积累项目案例与客户资源，提升 OPC 运营能力。同时，可引入 AIGC 技术相关评价指标（额外加分项，最高2分），鼓励学生利用智能工具辅助创作，提升创作效率与创新水平，适配 OPC 超级个体高效创作的需求。

4. 竞赛评价（占比10%）：重点对接江苏省职业技能大赛数字艺术设计赛道，具体评分标准：参与省赛及同类技能竞赛（3分）、获得阶段性进步（3分）、取得优异成绩（4分，省级一等奖4分、二等奖3分、三等奖2分，市级及以下一等奖2分、二等奖1分）。对参与大赛、获得阶段性进步及取得优异成绩的学生给予额外加分，激发学生的竞赛积极性；同时，将竞赛表现与 OPC 培养结合，引导学生将竞赛作品转化为可落地的创意项目，

积累个人作品集与客户背书，助力 OPC 超级个体成长。以大赛为导向，检验课程改革的效果，推动教学内容与教学方法的持续优化，实现“以赛促学、以赛促练、以赛促创”。

（四）强化师资建设，提升教学水平

围绕课程改革与大赛、OPC 培养需求，加强师资队伍建。组织教师参加行业培训、大赛专项培训，提升专业技能、大赛指导与 OPC 培养指导能力；鼓励教师深入企业实践，对接 OPC 从业者与社区，积累项目经验与培养方法；推动教师参与教学改革研究与课题申报，借鉴同类院校经验，持续优化教学方案。

四、改革预期效果与反思

（一）改革预期效果

通过本次改革，预期实现四方面效果：一是构建起“AE 核心+动画拓展+3D 辅助”的多元化教学内容体系，贴合行业与大赛需求；二是优化教学方法，分层培养模式实现因材施教，提升课堂教学质量；三是显著提升学生综合技能、竞赛竞争力与 OPC 素养，适配行业岗位与发展需求；四是形成“岗课赛证+OPC 培养”的特色教学模式，为同类课程改革提供参考。

（二）改革反思与展望

本次改革贴合学生特点与行业需求，但实施中可能面临3D 教学尺度把握、分层教学精准度、大赛与 OPC 培养衔接等问题。后续将结合教学实践，跟踪行业与大赛变化，优化教学内容与方法；加强校企合作与 OPC 社区对接，提供更多真实项目实践机会；关注 AIGC 等新技术应用，优化 OPC 培养路径，持续推动教学创新，培养更多复合型技能人才。

五、结语

高职院校《影视特效与包装》课程改革是适应产业发展、对接大赛标准、满足学生发展需求的必然选择。本文结合教学实际，从教学内容、教学方法、评价体系、师资建设等方面提出改革策略，实现“岗课赛证+OPC 培养”深度融合。后续将持续推进改革实践，总结经验、优化方案，完善大赛训练与 OPC 培养路径，让课程更好地服务于人才培养目标，为数字媒体产业输送高素质复合型技能人才，助力学生成长为 OPC 超级个体。

参考文献

- [1] 张敏. 数字媒体时代影视特效与包装课程教学改革研究 [J]. 艺术科技, 2022, 35(12): 189-191.
- [2] 李娟. 高职院校数字艺术设计专业“岗课赛证”融合教学模式探索——以《影视特效制作》课程为例 [J]. 职业技术教育, 2023, 44(8): 68-72.
- [3] 王浩. 国产动画电影特效制作对高职影视特效课程的启示——以《哪吒之魔童降世》为例 [J]. 电影文学, 2021(18): 102-104.
- [4] 刘阳. 3A 游戏开发背景下高职影视特效与3D 技术融合教学改革——以《黑神话：悟空》为例 [J]. 数字技术与应用, 2024, 42(3): 215-217.
- [5] 江苏省教育厅. 2026年江苏省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项规程 [Z]. 2026.
- [6] 陈丽. OPC 超级个体理念下数字创意专业实践教学改革研究 [J]. 职业教育研究, 2023(7): 89-93.