

基于学科竞赛平台的文化创意设计人才培养

——以中国大学生计算机设计大赛为例

李 勇

(盐城工学院 人文社会科学学院, 江苏 盐城 224051)

摘要:当今社会,艺术繁荣与经济直接联系集中体现在文化创意产业的兴起,这是一种强调主体文化或文化因素依靠个人(团队)通过技术、创意和产业化的方式开发、营销知识产权的行业。指导文化创意设计专业学生参加中国大学生计算机设计大赛的经历,对培养适应我国经济社会发展需要的新时期文化创意设计人才的实践探索提供了帮助。

关键词:文化创意设计;学科竞赛;人才培养;计算机设计大赛

中图分类号:G642.0 **文献标识码:**A **文章编号:**1671-5322(2013)03-0091-04

文化创意产业(Cultural and Creative Industry),简称文创产业,顾名思义,是结合了文化及创意的产业。而对“文化”一词有诸多不同的定义。“文化”一词,广义上,泛指在一个社会中共同生活的人们拥有相近的生活习惯、风俗民情以及信仰等;狭义上,即是指“艺术”,是一种经由人们创造出来新型态的产物。不论就狭义或广义的文化而言,“文化创意”即是在既有文化中,加入每个国家、族群、个人等创意,赋予文化新的风貌与价值^[1]。

2010年10月30日,上海交通大学校长张杰在“创新中国论坛”上以《大学本质与创新人才培养》为题作了主旨发言。他说:“大学的根本使命是培养人才,其灵魂是学术追求,本质是创新。对研究型大学来说,其本质就在于把一群极具创新思维的教师和一群极具创新潜质的学生聚集在一起,让他们的创造力互相激发,产生使学生受益终身的创造能力和创新智慧。”^[2]从2009年开始,笔者作为指导教师带队参加了四届教育部“中国大学生计算机设计大赛”,且于2011年获得全国决赛一等奖。

一、中国大学生计算机设计大赛简介

1. 大赛背景

“中国大学生计算机设计大赛”的前身为“中

国大学生(文科)计算机设计大赛”,始创于2008年。是由教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会、教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会、教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会、教育部高等学校高职高专计算机类专业教学指导委员会联合主办的面向全国高校在校本科生、高职高专学生的非盈利性、公益性的群众性科技活动。其目的之一是激发学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能,提高其运用信息技术解决实际问题的综合能力,为培养德智体美全面发展、具有团队合作意识、创新创业的复合型、应用型人才服务;目的之二是进一步推动高校大学计算机课程有关计算机技术基本应用教学的知识体系、课程体系、教学内容和教学方法的改革,培养科学思维意识,切实提高计算机技术基本应用教学质量,展示其教学成果^[3]。

2. 大赛形式与规则

“中国大学生计算机设计大赛”每年举办一次,分为网上初评和(全国)现场决赛两个阶段。现场决赛可在承办单位所在地或合适的地点进行。学校、省级或地区(大区)可自行、独立组织此大赛的预赛(选拔赛)。各级预赛作品所录名次与作品在全国大赛中参赛报名、评比、获奖等级无必然联系,不影响大赛独立评比和确定作品获奖等级。

收稿日期:2013-06-09

作者简介:李勇(1975-),男,吉林长春人,讲师,硕士,研究方向:交互媒体设计。

3. 大赛内容与分类

大赛内容主要依据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会编写的《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》与教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写的《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》。

新一届大赛(2013年第6届)作品分类如下:

(1) 软件应用与开发类。包括网站设计、数据库应用、教学课件、虚拟实验平台、科学计算等。(2) 数字媒体设计类,分为专业组和普通组。包括计算机图形图像设计(含静态或动态的平面设计和非平面设计)、计算机动画、计算机游戏、交互媒体(含电子杂志)、移动终端、虚拟现实、DV影片等。(3) 计算机音乐创作类。包括电子音乐—原创类、电子音乐—创编类、电子音乐—视频配乐类等。(4) 数字媒体设计类(中华民族文化组)。包括计算机图形图像设计(含静态或动态的平面设计和非平面设计)、计算机动画、交互媒体设计(含电子杂志)等。(5) 软件与服务外包类。包括移动平台应用开发、办公软件及应用解决方案、系统管理工具及桌面相关应用、网络管理与服务应用、教育娱乐应用、嵌入式设计^[4]等。

二、“以赛促教”的教学改革模式

高校大学生学科竞赛是在紧密结合课堂教学或新技术应用的基础上,以竞赛的方法培养学生综合能力,引导学生通过完成竞赛任务来发现问题、解决问题,并增强学生学习兴趣及研究的主动性,培养学生的团队意识和创新精神的系列化活动^[5]。

1. 学科竞赛促进教学改革

人类在改造自然和社会的漫长历史进程中,总是伴随着各种各样的竞争与挑战。信息化社会,高新技术的迅猛发展更使各行各业的竞争日益激烈,这种竞争说到底就是知识的竞争。学科竞赛是面向大学生开展的课外科技实践活动,对学生创新精神和实践动手能力的培养有着不可替代的作用。百舸争流,千帆竞进,学科竞赛是对大学生横向纵向专业知识和技能的全面考核。同时学科竞赛也是一面镜子。微观层面上,学生作为学科竞赛的主体通过竞赛的历练,能发现自身所掌握的知识体系的短缺与不足,促使自己博采众

长取长补短,甚至在心理调适、团队协作、社交礼仪等方面也会有较大的提升;宏观层面上,教师作为指导学科竞赛的主导者,全程参与整个过程,通过竞赛内容的指导、与同行参赛院校的交流互动,可以把握专业领域前沿动态与发展趋势,直接为专业培养计划的修订和教学方法手段改革提供重要参考。目前,各级各类学科竞赛成绩已成为检验高校专业教学水平的重要依据,也是教育部本科教学水平评估中重要的指标之一。

2. 学科竞赛环节分解

与一般学科竞赛相类似,中国大学生计算机设计大赛分“网上初评”与“现场决赛”两个阶段,前四届大赛作品报送采用网上报名,以电子邮件或刻录光盘形式提交初评作品。从2012年第五届开始,大赛组委会完善了报名系统,采用作品提交到网络公共平台(如:土豆网、优酷网、搜狐视频、新浪视频等)的方法,这样既保证了大赛的公正性,又提高了大赛组织工作的效率。大赛现场决赛环节又细分为“计算机基础知识上机测试”和“现场作品演示与答辩”两个环节,且计算机基础知识测试成绩与大赛最终成绩挂钩,即作品演示答辩成绩即使已达到某一等级,如果上机测试成绩达不到所有参赛选手的平均成绩,最终比赛成绩要下降一个等级。前四届大赛计算机基础知识测试内容以高等教育出版社出版的《高校文科类专业大学计算机教学要求》为参考蓝本,从第五届开始,改为IC3(Internet and Computing Core Certification,全球计算机综合应用能力认证)上机测试,并颁发相关资格证书。通过前几届比赛看,计算机基础知识测试成绩与作品质量优劣并无直接联系,这一规则在参赛选手之间引发较大争议,因为从第五届开始大赛范围已不单只限于文科专业,将所有专业学生用同一标准衡量显然是不合适的,所以从第六届开始,现场决赛已取消这一有争议竞赛环节。

以2013年(第六届)中国大学生计算机设计大赛为例,其竞赛环节分解如表1所示。

3. 参赛经历与实践

2009年,笔者作为指导教师指导2006级广告专业3位同学参加了“第二届中国大学生(文科)计算机设计大赛”。在赛前准备环节,紧密结合所学专业背景知识,制作了《广告学概论》课程学习网站作品并网上提交,从而入选了现场决赛。

表1 中国大学生计算机设计大赛过程环节分解
Table 1 Decomposition of Chinese college students computer design contest process

中国大学生计算机设计大赛	竞赛环节分解	
	环节	描述
赛前动员	根据教育部大赛官网通知,按照时间节点举办校内竞赛作品选拔赛	
赛前指导	经评选,确定参赛作品、参赛人员,对相关作品提出整改意见	
大赛报名	按照大赛要求,完善作品,并提交作品简介、创意说明、设计重点难点、运行说明等相关文本资料,并提交作品公网平台演示地址,完成大赛初评报名工作	
决赛辅导	主要包括相关知识技能的辅导、现场作品演示与答辩的演练、沟通交流能力培养等	
现场答辩	按照大赛决赛日常安排,现场参加作品演示与答辩	
赛后提升	大赛作品交流、推广、学术论文撰写等	

接下来是赛前的集训准备工作,由于3位同学当时处于大三下学期,所学专业并未涉及网站制作相关内容,只是学习了图形图像处理方面的知识内容,指导教师只能从基本的网站制作的HTML基本语法与网页布局设计开始讲起,其中的困难和艰辛可想而知。经过协同努力,在当年7月份的现场决赛中,获得大赛“学习平台类”作品优胜奖。

第一次参加全国范围的学科竞赛便获奖,无疑给了我们信心和动力,恰逢我院三年一次的人才培养方案修订,根据参赛的经历和收获,在有关专家的参与下,我们对专业培养方案进行了修改和补充,增加了《网页设计与制作》、《网络广告设计》、《三维动画设计》等相关课程与教学实践环节,并有意识强调创意的文化底蕴意识,增加了《中国文化概论》、《广告美学》、《创意思维》等课程。2010年,笔者指导广告2007级三位同学参加了“第三届中国大学生(文科)计算机设计大赛”,作品“观澜阁—中国古代文学学习交流平”最终获得大赛“学习平台类”三等奖,该作品在网站界面设计上体现了浓郁的中国风特色,美工设计水平得到专家的一致认可。

高水平学科竞赛成绩的取得,对普通大学生而言无疑是具有极大吸引力的,能带动他们专业学习的主动积极性。在2011年第四届大赛通知发布之前,2008级同学积极主动要求参加本次竞赛,这跟以往指导教师主动遴选参赛选手和作品的情况不同,可选择范围扩大了,作品的数量和质量也较之前有很大的提升。2011年7月,笔者指导2008级3位同学参加了“第四届中国大学生(文科)计算机设计大赛”,饱含传统文化韵味的多媒体课件作品“中国书法”最终获得决赛一等奖。

三、指导学科竞赛的几点思考

1. “教赛结合”的人才培养模式和创意思维的形成

通过指导学科竞赛,结合本专业的学科特点,笔者以为应该把学科竞赛与专业教学有机的结合起来,在教学中参赛,在参赛中提高,形成教学与参赛的良性互动。竞赛内容的数字媒体设计类、学习平台类、计算机图形图像设计类、计算机动画类、交互媒体设计类等选题,几乎涵盖了本专业的核心课程教学内容。在日常教学过程中,除了对教学大纲重点难点内容的讲授外,始终强调创意文化内涵提升的重要性。

文化是设计的内涵,所谓“言之无文,行而不远”、“腹有诗书气自华”同样适用于文化创意与设计。创意的准备、酝酿和顿悟三个阶段,正如王国维先生评论的做学问的三种境界:昨夜西风凋碧树,独上高楼,望尽天涯路;衣带渐宽终不悔,为伊消得人憔悴;众里寻他千百度,蓦然回首,那人却在灯火阑珊处。

2. 科学精神的塑造和人文素质的提升

从大赛的名称设置上,“计算机”与“设计”分别代表了科学精神与人文素养两个层面。笔者所在的盐城工学院在学科基础、师资队伍、行业资源等方面,工科专业明显优于一般文科专业。即便如此,这并不代表文科专业无所作为。我们所培养的文科人才应该具有一种特别严谨、务实的科学研究精神。灵感创意的获取看似无章可循偶得之,但没有踏破铁鞋的科学钻研精神,是不可能获得绝佳创意的。

工科背景下的大学生人文素养提升存在一定困难,正因如此应当引入更多培养人文素养的模块。如校团委举办的“五四论坛”,曾邀请央视

《百家讲坛》最年轻主讲人郦波教授做《孔子的眼泪——中国知识分子精神的形成》专题讲座,邀请中国传媒大学博导丁亚平教授做《电影文化与意识形态》学术报告;再比如开设一些人文艺术类校级选修课,都能有效的提高大学生的人文素养。

3. 加强数字媒体艺术综合实验室建设

数字媒体艺术综合实验室建设的目的是把文化创意设计的理念与数字化技术相结合,提高学生扎实的文化创意设计能力、审美能力、创新能力,培养既能顺应时代需要又具备创新能力的设计人才,支持从事数字媒体艺术设计、动画制作,多媒体信息处理等领域的产品设计开发、生产制作、经营管理等工作人才的培养。从目前开设文化创意设计专业的国内高校来看,几乎都拥有自己的数字媒体艺术综合实验室,实验内容有计算机平面创意设计、广告设计、动漫造型基础、角色

与场景设计、Flash 动画设计与制作、三维动画设计与渲染、网页设计、动画与网络游戏设计、DV 短片拍摄、制作等。

通过开放式数字媒体艺术类综合实验室建设,一方面可以与业界知名公司共建数字媒体艺术制作认证中心,共同制定相关课程,并开展产学研合作项目;同时可以为师生提供系统、完整的实验环境和参加各项数字媒体设计学科竞赛的作品创作基地,为学生创新能力和实践创作能力的培养提供有力保障。

文化创意产业的勃兴为高校文化创意设计人才的培养提供了广阔的空间,也对高校艺术教育发展提出了新要求。我们应紧紧围绕文化创意产业发展,加快创新艺术教育体系的改革步伐,努力培养大量各类复合型、应用型创意人才,以推动我国文化创意产业进一步发展。

参考文献:

- [1] 维基百科. 文化创意产业[EB/OL]. (2013-05-17)[2013-05-30]. <http://zh.wikipedia.org/wiki/>.
- [2] 李玉兰. 能力,栖居在教育的何处——中外大学校长纵论提高人才培养质量[N]. 光明日报,2010-05-03(6).
- [3] 中国大学生计算机设计大赛组委会. 中国大学生计算机设计大赛2012年参赛指南[M]. 北京:中国铁道出版社,2012:2-4.
- [4] 大赛组委会秘书处. 中国大学生计算机设计大赛官网[EB/OL]. (2013-01-25)[2013-06-05]. http://www.jsjds.org/Article_Show.asp?ArticleID=199.
- [5] 张瑞成,陈至坤,王福斌. 学科竞赛内容向大学生实践教学转化的探讨[J]. 实验技术与管理,2010(7):130-130.

Cultural and Creative Design Talent Cultivation Based on Academic Competitions Platform ——A Case Study of Computer Design Contest for University Students

LI Yong

(The humanities school of Yancheng Institute of Technology, Yancheng Jiangsu 224051, China)

Abstract: In today's society, art prosperity and economic development is reflected by the rise of cultural creativity industry, this is a stressed that the main culture or cultural factors rely on personal (team) through technical, creative and industrialization development, marketing of intellectual property industry. Based on recent years guiding the cultural creative design students in Chinese college students computer design contest, discusses how to develop to adapt to the new period of cultural and creative design talent needs of China's economic and social development.

Keywords: Cultural and Creative Design; Academic Competitions; Talent Cultivation; Computer Design Contest

(责任编辑:洪林)