

AIGC 时代下中职动漫与游戏制作专业学生就业竞争力提升探索研究

谢臻昊

上海市第二轻工业学校，上海 200135

DOI:10.61369/EIR.2025040029

摘 要： 本文聚焦 AIGC 时代，深入探索中职动漫与游戏制作专业教学革新与就业路径。剖析 AIGC 对该专业带来的机遇与挑战，阐述在教学方面如何通过课程体系优化、教学方法创新等实现革新；在就业层面，研究如何依据行业需求，提升学生就业竞争力，拓展就业渠道。旨在为中职动漫与游戏制作专业适应 AIGC 时代发展，培养符合行业需求的高素质技能型人才提供理论与实践参考。

关 键 词： AIGC；中职教育；动漫与游戏制作专业；教学革新

Exploration and Research on Enhancing the Employment Competitiveness of Students Majoring in Animation and Game Production in Secondary Vocational Schools in the AIGC Era

Xie Zhenhao

Shanghai Second Light Industry School, Shanghai 200135

Abstract： This paper focuses on the AIGC era and delves deeply into the teaching innovation and employment paths of the animation and game production major in secondary vocational schools. Analyze the opportunities and challenges brought by AIGC to this major, and elaborate on how to achieve innovation in teaching through the optimization of the curriculum system, the innovation of teaching methods, etc. At the employment level, research should be conducted on how to enhance students' employment competitiveness and expand employment channels based on industry demands. The aim is to provide theoretical and practical references for the animation and game production major in secondary vocational schools to adapt to the development of the AIGC era and cultivate high-quality skilled talents that meet the industry's demands.

Keywords： AIGC; secondary vocational education; animation and game production major; teaching innovation

党的二十大报告指出，推动战略性新兴产业融合集群发展，构建人工智能等一批新的增长引擎，加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群。以机器学习、自然语言处理和深度学习为三大核心技术的人工智能正以前所未有的速度影响和渗透到各行各业，不断推动制造业、交通运输业、医疗健康业、金融业、教育业等领域的重大变革与产业升级。

在数字化与智能化飞速发展的当下，AIGC 技术正以磅礴之势席卷各行业领域，动漫与游戏制作行业也深受其影响。从角色设计、场景构建到动画制作、特效合成，AIGC 技术不仅重构了创作流程，更带来了颠覆性的效率提升。中职动漫与游戏制作专业作为为行业输送基础技能人才的重要阵地，面临着科技变革的机遇与挑战。因此，探索如何革新教学模式，使学生掌握符合时代前沿的技术技能，并有效提升其就业竞争力，成为亟待解决的关键问题。本论文旨在探索如何提升中职动漫游戏专业人才培养质量，为助推行业可持续发展提供参考。

一、洞察动漫游戏行业态势，捕捉市场痛点与人才需求

当前，AIGC 技术正以强劲势头推动动漫游戏行业加速迭代，

不仅重构了传统生产流程、提升了创作效率，也引发了行业在内容创新、技术应用及人才结构等方面的深层次变革。准确把握这一时代背景下的行业痛点与人才需求特征，是中职动漫与游戏制作专业实现教学革新、培养适配人才的前提与基础。

作者简介：谢臻昊（1995—），男，上海市第二轻工业学校动漫与游戏制作教研室主任，助理讲师。

（一）行业市场痛点

AIGC技术的渗透使动漫游戏行业呈现“效率革命”与“模式重构”双重特征。据《2023—2024年中国动漫游戏产业年度报告》显示，当前头部企业超50%以上的美术素材已采用AI技术生成，游戏公司广泛使用Stable Diffusion、Midjourney、即梦等工具批量产出游戏角色草图设计，使其生产周期缩短约30%。^[1]但技术在带来红利同时也暴露了新的行业痛点：一是AI生成内容同质化严重，缺乏文化内涵与情感共鸣；二是中小型企业技术应用门槛高，普遍亟需“会用AI、能优化”的基础技能人才；三是版权界定模糊，AI训练数据与生成内容的合规性存在风险。

（二）人才需求与当前不足

结合行业动态分析可见，现阶段动漫游戏行业人才的需求呈现出“技术+创意”深度融合的复合型转向趋势。因此，中职动漫与游戏制作专业培养的人才须具备以下能力：能熟练使用Stable Diffusion、Midjourney、即梦等生成式人工智能工具；能将国风、仙侠、奇幻冒险题材等风格化元素转化为AIGC可执行的创意指令；能把控AIGC生成内容的风格统一性与版权合规性。^[2]然而，调研发现目前中职教育存在以下几点不足：一是课程内容滞后，许多课程仍以传统手绘为主；二是实训设备老化，实训室未配备AIGC所需的高性能硬件，学生无法实操主流大模型进行图像生成；三是教学案例陈旧，培养的职业能力无法适配市场新兴工作岗位需求，导致学生毕业后需重新学习企业主流工具链，延长了其岗位适应周期，严重制约了就业竞争力的初始优势。

二、师生协同提升，夯实动漫游戏职业技能与综合素养

AIGC时代的动漫游戏人才培养，离不开师生双方的能力适配与协同成长。教师作为教学引导者，需率先掌握技术融合与行业前沿动态；学生作为学习主体，需在夯实基础的同时，建立人机协同的创作思维。二者形成教与学的良性互动，构建师生协同、教学相长的新型教学共同体才能确保培养的技能与素养真正贴合行业迭代需求。

（一）教师层面

专业教师需要构建“三维能力体系”：一是熟练掌握AIGC工具，深入理解主流大模型原理，具备风格参数调优与轻量级专属模型训练能力；二是拥有将AIGC技术与课程知识有机融合的能力，能将AI技术融入《游戏原画》《分镜头创作》《数字图像处理》等专业核心课程，革新教学方式并提高学习效能；三是掌握行业前沿的洞察与调研能力，通过企业实践参与AI驱动的真实项目开发，了解企业的一线技术动态与人才需求，并将其转化为前沿的教学案例与实训项目，反哺课堂教学。

（二）学生层面

学生需要在以往基础上进一步强化“四项核心素养”：一是美术基础，通过手绘训练夯实造型与色彩能力，避免过度依赖AI导致的表现力、后处理、审美等方面的核心技能退化；二是主流AIGC工具的应用，能通过准确的提示词引导AI工具生成目标内

容，提升内容创作效率；三是二次优化与整合能力，对AI工具生成后的场景、角色进行风格统一化与细节优化的调整，使作品的缺陷修正以便更贴合项目需求；四是数字版权意识，清晰认知AI生成内容的版权归属、使用边界及潜在的法律与伦理风险，在创作中恪守原创比例，规范使用。

三、锚定行业就业导向，创新动漫游戏教学与实践路径

以提升学生就业竞争力为核心的教学改革，需打破传统“理论灌输+软件操作”的单一模式，将AIGC技术应用与行业真实需求深度绑定。通过课程内容重构、教学模式创新与实训资源升级，构建学用结合的实践体系，确保学生掌握的技能直接对接岗位要求，实现从校园到职场的无缝衔接。

（一）课程内容重构

课程内容设置需紧扣AIGC时代下的行业应用场景。一方面，课程中需增设AIGC工具使用、多工具协同创作等内容，具体包括：使用豆包、deepseek等自然语言处理（NLP）技术工具进行剧情脚本设计，使用Stable Diffusion、Midjourney、即梦等生成对抗网络（GANs）工具生成图像素材并进行筛选与优化。^[3]另一方面，要加强中国传统文化、纹样符号鉴赏等模块的教学，旨在赋能学生将文化基因转化为AI可识别的创意指令，筑牢其差异化竞争的护城河。

（二）教学模式创新

教师需引入动漫游戏企业真实项目与流程，将AIGC工具嵌入各教学环节，使学生掌握行业所需AI技能与素养。在概念设计阶段，引导学生使用AIGC技术可提供实时的设计建议，帮助学生更好地掌握设计原理和技巧，充分发挥学生主观能动性，提高学生在课堂中的积极性。在造型细化深入阶段，引导学生充分利用AIGC技术的优势来提供更多的设计选项和改进建议，如生成多种不同风格和色彩搭配的设计方案，学生在选择最合适的设计方案同时，也锻炼了他们的审美能力、决策能力与创新思维。^[4]在课程评价体系中，可以加入对AIGC技术应用能力的考核。通过学生的设计作品、实践项目等成果，评价他们在AIGC技术方面的掌握程度和应用能力。同时，建立及时的反馈机制，帮助学生发现问题、改进不足，提升他们的学习效果和自信心。

（三）实训资源建设

实训资源的升级建议充分发挥产教融合优势，积极推进与本地动漫游戏企业的深度合作，与其共建AI算力实训室，配置企业级硬件及软件工具，如企业级云渲染服务等，也可引入企业的大模型数据、真实行业案例与标准，便于学生能紧跟行业前沿，并加强实习实训环节，让学生在校内就能在“准职业”环境中按企业标准完成动漫游戏行业的产品，切实积累学生岗位实践经验。

四、融通动漫游戏行业职业素养，助力学生职业发展与长远成长

在AIGC技术深刻重塑行业生态的背景下，动漫与游戏制作领域对人才的需求已由“单一技能掌握”升级为“职业素养综合融通”。^[5]中职教育需打破技术至上的培养局限，通过技能、创意、

可持续发展的多维素养融合，帮助学生不仅能适应当前岗位要求，更能具备持续成长的潜力，真正实现助力学生短期就业有竞争力、长期发展有生命力，使其更能适应未来的技术变革。

（一）融合技术技能与创意思维，构建核心竞争力

技术与创意的深度融合是 AIGC 时代不可替代性的核心。学生的能力建设需双轨并行：一是技术技能层面，学生需熟练掌握 AIGC 工具链的高效应用与拥有二次优化能力。二是在创意思维层面，学生需深耕文化内涵与情感表达，掌握挖掘中华优秀传统文化和现实情感符号（如青春成长、团队羁绊）的能力，将其转化为 AI 可执行的创意逻辑，指引 AI 生成具有丰富内涵的优秀作品，避免作品沦为技术堆砌的空壳，解决 AI 生成的同质化问题，形成 AIGC 时代下的个人竞争力。

（二）强化全流程认知与团队协作能力，适配行业生态

动漫游戏制作是高度依赖分工协作的工业化产业，从创意策划到最终落地需经历多个环节的协同配合。AIGC 技术的介入更要求从业者既精通本岗位细分技能，又具备全流程视野。^[9]在培养团队协作能力方面，学校应引入头部游戏公司的开发模式，模拟企业真实分工模式，锤炼学生协同效率，将学生划分为策划组、美术组、技术组、测试组等组别，并实行角色轮换制，以仿真项目小游戏为载体开展实战训练。这种全流程认知与团队协作能力的结合，能让学生在进入企业后快速融入岗位，熟悉自我在整体流程中的岗位职责，也能与其他环节的同事高效配合，避免因只懂 AI 工具与技术操作却不懂协作逻辑导致的职业适应障碍。

（三）培育持续学习与规划能力，支撑长远发展

动漫游戏行业技术迭代迅猛，从 2D 数字绘画技术发展 to AIGC 生成技术仅不到十年，学生若缺乏持续成长能力，极易被再次革新的技术淘汰。在培养学生持续学习方面，需建立追踪

行业前沿的习惯，学校应构建一个动态化的成长支持系统，定期邀请企业专家开展 AIGC 最新技术等专题讲座，介绍如 Stable Diffusion 插件更新、引擎技术等前沿技术专题讲座，并引导学生关注国内 AIGC 与动漫游戏技术资讯的核心媒体及社区，关注 UGC 创作、元宇宙场景搭建等新兴领域需求，鼓励参与如全国职业院校技能大赛“数字艺术设计”等赛项，以赛促学，在竞争中发现自我短板。在此基础上，指导学生开展个性化发展规划，针对技术导向型学生可深耕 AI 工具高级应用、技术美术等技术类岗位方向发展；针对创意导向型学生可侧重策划、叙述设计、概念设计类岗位发展，通过精准匹配个人优势与行业需求的结合点，帮助学生在快速变化的市场中找到稳定的成长支点，实现从短期就业到长期职业发展的可持续跨越。

五、展望

AIGC 浪潮并非对职业教育的冲击，而是一次深刻的赋能与重构。本文通过初步探索发现，中职动漫与游戏制作专业若想在变革中稳步前行，核心在于主动调整自身定位：尝试打破传统培养模式的路径依赖，逐步构建一个以前沿技术为支撑、文化创意为内核、职业素养为根基的育人体系。

展望未来，本文所提出的探索路径仍需在实践教学中接受检验并持续迭代。师资能力的提升、课程资源的建设、产教融合的深度，仍是影响改革成效的重要环节，这需要各界同仁共同努力、持续学习，以务实的精神在实践中不断探索 AIGC 与职业教育深度融合的更多可能，方能真正培养出肩负起文化传承与创新使命、推动动漫游戏产业高质量发展的新时代技能人才，为动漫游戏产业的繁荣发展贡献一份教育力量。

参考文献

- [1] 中国新闻出版研究院中国动漫游戏产业年度报告课题组. 2023—2024 年中国动漫游戏产业年度报告 [J]. 出版发行研究, 2025 年.
- [2] 黄璐, 陆丽芳, 苏煥. AIGC 赋能高职艺术设计类专业数字化转型路径研究 [J]. 美术教育研究, 2025 年.
- [3] 杨永国. AIGC 生成式数字动漫的发展现状与创作技巧 [J]. 玩具世界, 2023 年.
- [4] 团东东. AI 技术在中职计算机动漫与游戏制作专业教学中的应用 [J]. 新美域, 2025 年.
- [5] 郭安然, 李擎. 人工智能赋能职业教育发展的研究现状与未来走向 [J]. 职教论坛, 2025 年.
- [6] 王悦晓, 郝天聪. 生成式人工智能赋能职业教育变革: 挑战与现实路径 [J]. 教育与职业, 2025 年.