

動畫人才職能學習地圖之研究

張裕幸

二十一世紀是全球市場邁入知識與腦力競賽的時代，而「創意」與「技術」更是知識經濟的核心，台灣在挑戰二〇〇八年國家發展重點計畫中明確指出電腦動畫是數位內容產業中最具發展潛力之產業，人才養成對動畫產業的推動尤為迫切。本文透過對動畫產業之觀察了解台灣動畫產業的發展軌跡。同時深入探討日、韓動畫成功的時空背景、動畫產製流程以及動畫產業的價值鏈之形成，以了解專業動畫人才之培養如何落實。本文透過質化研究與業界專家訪談，描繪動畫人才之職能學習地圖。並參考日本之動畫人才養成課程設計以對照本文所質化分析結果之職能學習地圖，以具體反應動畫產業中不同人才職類需求，提出符合動畫產業專業職能需要的課程規劃。作為學界教育工作者於動畫專業人才培育策略參考或有志於投入動畫產業者自我學習的指引，以及對政府相關推動單位提供電腦動畫人才養成之建言。

關鍵字：數位內容、動畫產業、電腦動畫、人才培育、學習地圖

作者現職世新大學數位多媒體設計學系助理教授