

“产教融合”模式下数字媒体艺术专业实践教学体系的构建与优化

南婕

烟台科技学院, 山东 烟台 265600

摘要: 在数字技术迭代加速的时代背景下, 数字媒体艺术领域正经历着从技术应用到产业生态的全面革新, 这对该专业实践教学体系提出了结构性变革要求。本文基于产教融合理念, 系统剖析当前实践教学在课程设置、师资建设、平台搭建及评价机制等方面的现实困境, 并从产业需求对接、双师型队伍培育、实践场景重构及多元评价体系构建四个维度, 提出兼具创新性与可操作性的优化策略, 旨在为培养适应数字经济发展的的高素质应用型人才提供教学改革范式参考。

关键词: 产教融合; 数字媒体艺术; 实践教学体系; 构建; 优化

DOI: 10.63887/jerp.2025.1.4.38

1 引言

数字媒体艺术已从传统的创意设计领域拓展为融合技术创新、艺术表达与产业应用的交叉学科。据《2024 年中国数字媒体产业发展报告》显示, 我国数字媒体相关产业规模已突破 1.8 万亿元, 年增长率保持在 15% 以上。其中, 虚拟现实 (VR/AR)、人工智能艺术 (AIGC)、元宇宙场景设计等新兴领域呈现爆发式增长。这种产业变革对人才培养提出了双重要求: 既要具备扎实的艺术创意功底, 又需掌握前沿技术工具的应用能力。某高校就业调研数据显示, 62% 的企业认为应届毕业生“实践操作能力不足”, 48% 的学生反映“课堂所学与工作需求脱节”。这种矛盾在技术更新迅速的细分领域尤为突出——当企业已广泛应用 AI 生成角色原画、虚幻引擎进行虚拟场景搭建时, 部分高校的实践课程仍停留在 Photoshop 基础操作、3DMax 初级建模等传统内容。产教脱节不仅导致人才培养质量下降, 更制约了数字媒体产业的创新发展动能。“产教融合”作为破解这一难题的重要路径, 其核心价值在于通过教育与产业的深度耦合, 实现人才培养链与产业链的有机衔接。德国“双元制”教育、美国“合作教育”等国际经验表明, 当企业深度参与课程设计、实践指导及人才评价时, 学生的岗位适应期可缩短 40% 以上。因此, 构建基于产教融合的实践教

学体系, 不仅是数字媒体艺术专业教育改革的必然选择, 更是服务国家数字经济战略的重要举措。

2 当前数字媒体艺术专业实践教学的结构矛盾

2.1 课程体系与产业技术迭代的动态失衡

在某高校 2023 版培养方案中, 理论课程占比达 65%, 而实践课时仅占 35%, 其中综合性项目实践课时不足 15%。这种设置导致学生缺乏应对复杂项目的实战经验。以 AI 艺术创作为例, 当 Stable Diffusion 等生成式 AI 工具已成为行业标准时, 多数高校尚未开设《人工智能艺术创作》《算法美学》等前沿课程, 学生对 AI 绘画的了解仍停留在原理认知层面, 无法掌握提示词工程、模型微调等核心技能。课程内容的更新机制也存在缺陷。传统的教学大纲修订周期为 2-3 年, 而数字媒体技术的迭代周期已缩短至 6-12 个月。这种“周期错配”使得课程内容难以跟上产业变革。某游戏开发企业 HR 指出: “我们需要能熟练使用 UE5 新功能的设计师, 但很多应届生甚至没接触过 Nanite 虚拟微多边形技术。”但现有课程多呈碎片化分布, 缺乏系统性的跨学科项目实践。

2.2 师资队伍实践能力的“断层式”困境

据调查, 高校数字媒体专业教师中, 具有 3 年以

上企业实践经验的不足 20%，多数教师从“校门”到“校门”，缺乏真实项目的实战经验。在影视后期课程中，也无法传授 Nuke 软件中复杂的抠像流程，这种实践能力的缺失直接影响了教学效果。一方面，高校绩效考核体系重科研轻实践，教师参与企业项目面临课时计算、职称评审等制度性障碍；另一方面，企业出于商业机密和项目进度考虑，对教师挂职存在顾虑。某动画公司技术总监坦言：“我们愿意开放部分非核心岗位，但教师挂职周期通常只有 1-2 个月，难以深度参与项目开发。”这种双向壁垒导致教师实践能力提升缓慢，形成“理论教学与产业实践”的恶性循环。

2.3 实践教学平台的“虚实脱节”困境

校内实践平台建设存在“重硬件采购、轻内涵建设”的倾向。部分高校投入数百万元建设虚拟现实实验室，但设备多以展示体验为主，缺乏配套的项目化教学方案。例如，价值数十万元的 VR 动作捕捉系统，仅用于演示简单的人物行走动作，未能开发出如虚拟角色表情驱动、物理交互等复杂教学项目。设备更新滞后问题也十分突出，某高校游戏开发实验室的计算机配置仍停留在 GTX1080 显卡，无法流畅运行《赛博朋克 2077》等次世代游戏的开发项目。据统计，60% 的校外实习基地每年接收实习生不足 10 人，且学生多从事数据标注、素材整理等边缘性工作，难以接触核心技术岗位。某新媒体公司负责人透露：“实习生在岗时间短，企业需要花费大量时间进行岗前培训，性价比不高。”这种浅层合作导致校外实践基地沦为“参观打卡点”，未能发挥其应有的实践教学功能。

2.4 实践教学评价机制不健全

传统的实践教学评价主要以学生的作业、考试成绩为依据，评价方式过于单一，无法全面反映学生的实践能力和综合素质^[1]。由于教师与企业实际工作场景存在一定的距离，对行业的最新发展动态和人才需求标准了解不够深入，仅由教师进行评价难以准确反映学生在实际工作场景中的能力水平^[2]。而企业和行业专家具有丰富的实践经验和对行业人才需求的深刻

理解，他们的参与能够为学生的实践能力评价提供更客观、准确的参考，但目前他们在实践教学评价中的参与度较低，无法充分发挥其应有的作用，不利于学生实践能力的提升和专业素养的培养。

3 “产教融合”模式下数字媒体艺术专业实践教学体系的构建与优化策略

3.1 优化课程设置，对接产业需求

3.1.1 动态调整课程内容。

与企业建立紧密的合作关系，通过定期开展行业调研、企业走访等方式，深入了解行业发展趋势和岗位需求^[3]。在虚拟现实开发领域，与知名 VR 企业合作，邀请企业技术专家参与课程设计，将 VR 场景建模、交互设计、VR 内容开发等项目内容纳入课程教学，让学生在学习过程中接触到真实的 VR 项目开发流程和技术要求，提高学生在 VR 领域的实践操作能力。在人工智能艺术创作方面，引入企业的 AI 艺术创作案例和算法模型，开设相关课程，使学生了解 AI 在艺术创作中的应用方法和发展趋势。同时，培养学生在新媒体领域的实践能力，使学生所学知识与行业实际需求紧密对接。

3.1.2 构建模块化课程体系。

将数字媒体艺术专业课程科学划分为基础技能模块、专业核心模块、项目实践模块和创新拓展模块^[4]。基础技能模块注重培养学生扎实的美术基础，包括素描、色彩、构成等课程，以及数字媒体技术基础，如计算机图形学等课程。例如，与游戏开发企业合作，引入真实的游戏开发项目，让学生分组参与游戏角色建模、场景设计、游戏编程等环节的开发工作。通过参加各类创新创业项目和学科竞赛，学生可以将自己的创意转化为实际作品，提高自身的创新能力和市场竞争力。

3.2 加强师资队伍建设，提升实践教学水平

3.2.1 引进企业优秀人才。

从企业聘请具有丰富项目实践经验的技术骨干和行业专家担任兼职教师，参与学校的实践教学和课程建设^[5]。在影视制作专业课程教学中，邀请影视制作公司的导演、剪辑师为学生授课，分享影视制作的全

流程,包括剧本创作、拍摄技巧、后期剪辑等方面的经验和技巧,让学生了解行业最新的制作标准和流程。在游戏开发课程中,聘请游戏开发企业的资深游戏设计师、程序员为学生授课,介绍游戏开发的最新技术和设计理念,为学生提供真实的项目案例和实践指导,使学生能够接触到行业一线的知识和技能,弥补学校教师实践经验不足的问题,提高实践教学的质量和效果。

3.2.2 加强现有教师实践能力培养。

学校与企业签订合作协议,为教师提供实践机会,并将教师的企业实践经历纳入绩效考核体系,对表现优秀的教师给予奖励和表彰。定期选派教师参加数字媒体技术研讨会、虚拟现实技术培训、人工智能艺术创作培训等活动,使教师及时了解行业发展趋势,更新知识结构。在教师挂职锻炼过程中,要求教师参与企业实际项目的开发工作,积累实践经验,并将企业项目经验转化为教学资源。

3.3 完善实践教学平台,强化实践教学效果

3.3.1 加强校内实践教学平台建设。

根据数字媒体艺术专业的发展需求,建设虚拟现实实验室、影视制作工作室、游戏开发实验室等专业化实践教学场所。在虚拟现实实验室中,配备高性能的VR头盔、交互设备、图形工作站等硬件设备。在影视制作工作室中,配备专业的拍摄设备、剪辑软件、录音设备和灯光设备等,模拟影视制作公司的工作环境,让学生在实践中掌握影视拍摄、剪辑、配音等全流程制作技术。同时,引入企业的生产设备和管理模式,将校内实践教学平台打造成为具有真实工作场景的实训基地。例如,在游戏开发实验室中,按照企业游戏开发项目的流程和标准,设置项目策划、美术设计、程序开发等工作区域。

3.3.2 深化校外实践基地建设。

学校与企业共同制定实习大纲和实习指导手册,确保学生在实习期间能够参与到实际项目中,获得有效的实践指导。除了与传统的影视制作公司、游戏开发企业合作外,还与新媒体公司、广告设计公司、虚拟现实应用企业等建立合作关系。例如,在项目实践过程中,教师和企业导师定期对学生的项目进展情况

进行检查和评估,记录学生在项目中的表现,及时给予反馈和指导。通过对学生的实践作品进行评审,从作品的创意、技术水平、完成度等方面进行评价,确定学生的实践成果水平。同时,运用定性评价对学生的实践表现进行描述性评价,如对学生在团队协作中的表现、创新能力等方面进行文字描述。

3.4 多元立体的评价机制创新

3.4.1 三维度评价指标体系构建。

建立“知识-技能-素养”三维评价体系,各维度设置具体评价指标:知识维度(30%):包括技术原理掌握程度、行业规范认知等,通过项目答辩、技术文档撰写等方式考核。例如,在VR项目评价中,要求学生阐述PBR材质的物理原理,并提交完整的技术实现文档。技能维度(40%):聚焦工具应用能力、问题解决能力等,采用实操考核与作品评审结合的方式。如游戏特效考核中,学生需在规定时间内使用Unity完成火焰、爆炸等特效,并解决渲染性能问题。素养维度(30%):包括团队协作、创新思维、职业规范等,通过项目日志、团队互评、企业反馈等方式综合评价。某高校开发的“职业素养评价量表”,包含12项具体指标,如“是否按时完成任务节点”“是否遵守代码规范”等,由企业导师和团队成员共同评分。

3.4.2 多方参与的评价主体协同。

学生自评与互评:在项目结束后,学生提交自我反思报告,并通过在线协作平台进行团队互评,权重占10%。双师联合评价:校内教师与企业导师组成评审组,对作品进行技术与艺术双重评价,权重占50%。企业导师重点关注作品的产业适用性,如游戏模型的面数是否符合移动端要求、影视剪辑的节奏是否符合平台调性。行业认证评价:引入Adobe认证、Unity开发者认证等行业资格考试,将认证结果纳入实践成绩,权重占20%。某高校规定,学生需至少获得1项相关行业认证方可毕业,此举使毕业生平均起薪提高15%。用户反馈评价:对于面向市场的实践项目,如APP界面设计、电商短视频等,收集真实用户的使用反馈。

4 实施成效与未来展望

某高校数字媒体艺术专业自 2022 年实施上述优化策略以来，已取得显著成效。尤为突出的是，在 2024 年教育部本科教学评估中，该专业的实践教学体系获得专家“产教融合深度、实践成效显著”的高度评价。面向未来，数字媒体艺术实践教学体系仍需在以下方面持续创新：一是紧跟元宇宙、生成式 AI 等技术发展，探索“虚拟仿真+真实项目”的混合实践模式；二是加强国际产教合作，与海外高校、跨国企

业共建联合实验室，培养具有全球视野的数字媒体人才；三是建立实践教学大数据平台，通过学习分析技术精准诊断学生实践能力短板，实现个性化培养。数字媒体艺术教育的本质在于平衡“创意”与“技术”的双重基因，而产教融合正是实现这种平衡的关键路径。只有让课堂连接产业前沿、让教学对接市场需求，才能培养出既懂艺术表达又掌握技术工具的复合型人才，为数字中国建设提供坚实的人才支撑。

参考文献

- [1]唐金杰,张慧.新教改背景下多元评价方法在高校教学评估中的应用[J].大学,2024(26):87-90.
- [2]陈红春.基于“1+X 证书”制度的中职教学质量评价体系构建[J].华夏教师,2024(11):15-17.
- [3]周晶.校企共建背景下的党建工作机制与实践研究[J].中外企业文化,2023(09):154-156.
- [4]贾浩梅.数字媒体技术专业课程体系构建[J].中阿科技论坛(中英文),2021(02):143-145.
- [5]潘萍,刘艳红,闫西木.工程造价专业兼职教师建设个案分析[J].科教文汇(上旬刊),2015(28):22-23+34.