

数字媒体技术人才培养模式改革与实践

章化冰*, 俞定国, 张帆, 张立溥

浙江传媒学院媒体工程学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2026年1月27日; 录用日期: 2026年2月26日; 发布日期: 2026年3月5日

摘要

本文以浙江传媒学院为例, 阐述了数字媒体技术人才培养模式的改革与实践。本文分析了原有培养模式存在学科交叉融合不足、产教研融合不实、创意创新创业素养不足等问题, 提出并实践了“技艺文融通、产教研融合、学赛创融汇”的人才培养新模式。该模式突出技术与艺术融合的育人理念, 建立了跨学科课程体系, 搭建了校企协同实训平台, 通过学科竞赛培养学生的创新创业能力, 有效提升了学生的综合素养与实践能力。改革实践表明, 该模式显著增强了毕业生就业竞争力, 培养了大批符合数字创意产业需求的复合型创新人才, 形成了可在其他学校推广的示范性育人成果。

关键词

数字媒体技术, 人才培养模式, 技艺文融通, 产教研融合

Reform and Practice of Talent Cultivation Mode in Digital Media Technology

Huabing Zhang*, Dingguo Yu, Fan Zhang, Lipu Zhang

School of Media Engineering, Communication University of Zhejiang, Hangzhou Zhejiang

Received: January 27, 2026; accepted: February 26, 2026; published: March 5, 2026

Abstract

Taking Communication University of Zhejiang as an example, this paper expounds on the reform and practice of talent cultivation mode in digital media technology. After analyzing the problems existing in the former mode, such as insufficient interdisciplinary integration, superficial industry-education-research integration, and a lack of creative, innovative, and entrepreneurial literacy, a new talent cultivation path of “integration of skills, art, and culture; fusion of industry, education, and research; and convergence of learning, competition, and innovation” is proposed and

*通讯作者。

implemented. This mode emphasizes the educational philosophy of integrating technology and art, establishes an interdisciplinary curriculum system, set up a collaborative industry-education training platform, and through academic competitions, cultivates students' innovation and entrepreneurship abilities, effectively enhancing their comprehensive qualities and practical skills. Reform practices show that this mode has significantly improved the employment competitiveness of graduates, cultivated a large number of composite innovative talents meeting the needs of the digital creative industry, and formed exemplary educational outcomes that can be promoted in other school.

Keywords

Digital Media Technology, Talent Cultivation Mode, Integration of Technology, Art and Culture, Fusion of Industry, Education and Research

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

虚拟现实、数字特效、动漫游戏等信息技术驱动的数字创意产业是现代社会重点发展的战略性新兴产业之一，这一产业不仅是经济增长的新引擎，更是文化传播与交流的重要载体。数字媒体技术人才不但是技术的操作者，而且也是数字文化内容的创意者和生产者，在强调技艺融合的基础上，更应该注重文化涵养教育，突出创新能力培养。近年来，游戏《黑神话：悟空》、动画电影《哪吒》系列等现象级作品的成功，更印证了技术、艺术与人文融合人才的市场价值。

国内高校在培养数字媒体技术人才方面进行了不少探索。文献[1]提出了“思政引领、科教相长、多堂联动”的数字媒体技术专业人才培养模式，创建教学、竞赛、科研多堂联动的立体化教学。文献[2]遵循工程教育专业认证中的三个理念，探讨了基于 OBE 理念的数字媒体技术专业人才培养模式，提出与区域文化融合，以成果为导向服务于地方传媒及文化产业领域的人才培养理念。文献[3]指出培养兼具技术与艺术的新型复合型人才是传统教育模式所欠缺的，利用数据挖掘技术从数字媒体人才的数据中提取有用的知识，探索智能时代数字人才培养的新模式。文献[4]提出以学生为中心、以问题或项目为导向、以实践创新为目标、以资源整合为依托的 STEAM 教育，在育人理念、课程形态和教学方式上高度符合数字媒体技术专业的教育需求。在产教融合方面，文献[5]提出以就业能力为导向，从课程联合共建、双师型教师团队建设、实践创新平台建设三个方面进行人才培养。中国高等教育的核心理念是“三全育人”，文献[6]提出一种复合型专业在“三全育人”理念和本科生导师制下创新人才培养模式。在美国大学的数字媒体技术类专业中，南加州大学的互动媒体与游戏是侧重技术与艺术交叉的专业，技术、叙事与设计紧密结合；卡内基梅隆大学的媒体技术项目是由计算机学院与艺术学院合办的，属于游戏、虚拟现实、互动叙事领域的殿堂级项目。可见国内外高校的数字媒体技术专业都在探索交叉融合的复合型人才培养。

浙江传媒学院借鉴了一些经验，通过多年探索与实践，凝练出技术立本、艺术添翼的培养理念，创新提出“技艺文融通、产教研融合、学赛融创汇”育人举措，成功构建起适应现代化数字创意产业发展的数字媒体技术人才培养模式。该模式以实践动手能力和创新创业素质培养为核心，显著提升了毕业生在就业市场的竞争力，走出了一条艺术类院校新工科复合型人才培养的特色发展道路。

2. 人才培养中存在的问题

数字创意人才需求已突破传统技术操作层面的局限，亟需培养兼具文化底蕴、创意策划能力与技术实践创新能力的复合型人才，然而，传统的数字媒体技术人才培养面临诸多挑战。

2.1. 学科交叉融合不足

知识边界泾渭分明，知识结构失衡，学科交叉融合不足，导致学生知识和技能结构难以应对数字创意产业多学科融合的需求。传统培养模式对技术和艺术缺乏有效融合，过于侧重单一技能培养，未能精准对接产业人才的复合型需求。文献[7]指出学科交叉融合是创新的源泉，是学科发展的必然趋势，并分析了上海交通大学、浙江大学、四川大学等“双一流”高校推进学科交叉融合创新的有效举措。文献[8]指出我国高校仍存在制度适配不足、各院系资源分散割裂、组织壁垒难以打破等现象。本校也存在跨学科师资融合、企业导师教学质量监控等难点，通过政策导向、立项奖励、资源优先、引进人才、学评教反馈等措施解决。

2.2. 产教研融合不实

学生实景训练环境缺乏，产教研融合不实，使得人才培养与产业实际需求脱节，毕业生实践能力难以满足企业用人标准。传统校企合作肤浅，资源少且流通不畅，实训环节缺乏与企业实景深度融合，项目流程及复杂度与实际生产有较大差距。文献[9]提出基于产教研融合发展的新工科专业双创能力培养的策略路径与模式。

2.3. 创意创新创业不足

原有的人才培养模式传统，创意素养缺乏，创新意识不强，创业能力不足，制约了学生在数字媒体创意领域的发展潜力，难以产出具有文化内涵与市场竞争力的作品。传统育人缺乏对学生创意创新创业以及工程实践能力的完整培育链条，知识、能力和创新环节未形成闭环。文献[10]分析了创意、创新、创业三者之间的互补关系，科技的创新加上艺术的创意，能大大提高大学生创业的成功率。

3. 人才培养的改革实践

为破解传统人才培养中的结构性矛盾与实践困境，学院挖掘传媒类学校的行业优势和艺术特色，依托信息与通信工程、戏剧与影视学两个省级一流学科，进行跨学科跨院系交叉融合，依托全省影视媒体技术研究重点实验室、智能媒体浙江省工程研究中心等科创平台，携手网易公司、科大讯飞公司、杭州电魂网络科技有限公司等企业，改变原有产教研融合不实的困境，通过“三创”实验班的探索，创新数字媒体技术人才培养模式。

3.1. 技艺文融通，构建复合型人才培养的知识和能力体系

学院从知识、能力和素质三个维度，在人才培养方案中设计螺旋递进式课程和实践项目，将文化素养、信息技术和艺术设计三者有效交融，使人才培养的知识与能力体系突出交叉融合、创新引领和特色发展。

(1) 交叉融合

修订人才培养方案，以智能媒体技术和数字艺术设计的双主线课程为核心，构建学科基础、专业核心、专业拓展三级递进式课程体系。立足学科交叉特色，差异化设计实践项目体系，匹配不同专业方向的技艺培养需求。例如媒体工程学院的《网页编程基础》《三维虚拟建模技术》，与设计艺术学院的《新

媒体广告与设计》《影视原画设计与虚拟场景技术》等课程交叉融合教学，探索技艺融通的跨学科、跨学院、跨专业的课程教学改革[11]。改革实践成效显著，成功获批多门省级一流课程，形成了具有示范效应的课程建设成果。

(2) 创新引领

围绕认知、实践、创作的培养主线，系统实施实践能力进阶工程。在短学期实践项目中引导学生挖掘中国古代神话传说，比如西天取经、哪吒闹海、大禹治水、嫦娥奔月等，有效融合人工智能、虚拟现实等信息技术，着力打造以中华文化为题材，应用新兴技术进行数字创意开发的学生创新活动特色品牌。通过构建虚拟现实技术与数字创意开发深度融合的实践平台，持续激活学生创新思维，提升实践转化能力，培育兼具文化底蕴与技术专长的复合型创新人才。

(3) 特色发展

依托学校信息与通信工程、戏剧与影视学两个学科资源优势与行业领先地位，聚集数字媒体产业前沿，系统构建数字特效、游戏开发、虚拟制作、电子竞技等专业特色课程群，形成与产业需求相契合的专业课程体系，为培养适应行业发展的高素质应用型人才提供有力支撑。

3.2. 产教融合，搭建应用型人才的协同育人生态

从师资队伍、教学资源和实训平台等保障条件入手，搭建产教协同育人生态，创新特色人才培养模式。

(1) 跨界师资

学院经过多年努力构建了学科与产业双交叉融合的跨界师资团队，组建了7个跨学科融合课程群，聚焦实践教学核心环节，引入行业资深企业导师，并与校内教师组建双师教学团队，形成艺术创意与技术创新融合的产教协同育人新范式。在跨学科师资融合上得到了学校的大力支持，鼓励教师交叉到不同学院授课，教学工作量给予加权系数，立项特色课程融合建设，并优先满足交叉融合课程的教学资源需求。依托全省影视媒体技术重点实验室、智能媒体省级工程研究中心以及“名人名家”科创工作室等科研创作平台，构建教学、实践、科创一体化的人才培养新生态，实现科创成果向教学资源的高效转化，持续提升学生解决复杂工程问题与创新实践能力。

(2) 教学资源

实施科研与产业双轮驱动策略，引入网易等头部企业的项目案例和应用场景，深度整合教师科研创作成果，打造动态更新的数字化教学资源库，收集上万个素材、上千个案例。与网易合作开发基于Unity游戏引擎的游戏策划与设计、算法分析与实现等教材。在人工智能通识教育趋势下，增设数字媒体技术专业的AIGC课程教学内容，建设人工智能神经网络架构等省级虚拟仿真实验项目。

(3) 实践平台

实施校内校外双轨联动机制，整合校内实验场所和校外实践实习基地，以企业真实业务场景为蓝本，组建产教融合实践平台。基于云计算，打造线上平台，形成线上线下、虚实结合的多层次实践实训平台，为学生提供沉浸式、多元化的实践学习环境，全面提升实践能力。

(4) 特色人才培养

构建校企深度协同、产业需求对接的育人模式。联合网易公司共建网易产业学院，开设技术美术特色人才班，实现专业设置与产业需求精准匹配。联合杭州电魂网络科技有限公司设立“数字娱乐技术工作室”“广角镜”浙传易班工作室等，打造真实项目驱动的实战育人平台。联合字节跳动等企业组建数字娱乐产教融合基地。企业导师的教学质量通过期中教学座谈、院校两级教学督导听课，以及学评教系统进行监控反馈。通过多元产教共同体建设，形成应用型人才定向培养、特色化成长的创新路径。

3.3. 学赛创融汇，组建创新型人才的三创素养培育链

学院整合校内外资源，搭建了大学生科技创新训练基地，创建实践教学、学科竞赛、三创培育、产业孵化进阶式学生创意创新创业的素养培育模式。

(1) 实践教学

对接产业需求，将企业实际项目作为启发性实践任务训练，打造大学生科技创新基地，推动实践教学。学院建有国内高校首个“5G + 4K”电竞综合实验室和电竞演播厅，构建电竞赛事执行班课程体系，引入电子竞技赛事商业项目，将教学实战化，由该教学班承接并执行校外的电竞赛事，实现产教协同育人新模式。比如由 iQOO 主办，浙江传媒学院、浙江电子竞技协会联合承办的 iQOO 2025 高校春季赛浙江省总决赛在本校电竞演播厅举行，电竞赛事执行班学生全员参与了赛事的直播与录制。

(2) 科创竞赛

建章立制，组建导师团队，引导学生走进实验室，积极参加学科竞赛和创新创业活动。学院建有 9 个大学生科技创新训练基地及导师团队，其中多媒体技术创新基地是以新工科与新文科融合发展为目标，跨学院跨学科合作的媒体技术综合实践能力训练基地，以学科竞赛、学生科研项目、科研创新成果等为检验工具，建立了从入学到就业全流程化、有组织化的实践能力培养体系；智能交互与增强艺术科创基地聚焦智能交互与增强艺术方向，打造涵盖程序开发、游戏设计、三维建模、人机交互、人工智能等方向的跨学科创新平台，吸纳多学科交叉背景学生，打破专业壁垒，基地与网易、杭州电魂公司合作，采用基础组 - 进阶组 - 竞赛组三级培养体系，实现产教融合无缝衔接。学生经过各基地训练后，申报大学生创新创业训练项目，参加各种学科竞赛，形成以赛促学、以赛促创的良好氛围。

(3) 三创培育

依托省部级重点实验室、创业社群、媒体矩阵等资源，整合全校创新创业资源，构建兴趣社、三创班、企业班等阶梯式培育体系。依托国家级新工科教改项目，开设“三创”拔尖人才班，获科大讯飞公司提供的奖学金专项支持，全方位提升学生的三创能力。学院媒体 AI 实验室以智能交互与生成方向为特色，以生成式 AI 技术与数字视觉艺术融合为核心，在 AIGC、多模态大模型、计算机视觉等方向取得成果，推出校园 AI 打卡相机、智能化 Logo 设计平台、国风 AIGC 艺术生图等创新应用。

(4) 产业孵化

整合校内外资源，联动学校文化产业创业苗圃、“爱浙”创客空间以及杭州钱塘区传媒文化创意产业园等实践基地，为学生创业项目提供全流程孵化服务。媒体 AI 实验室的 AIGC 图像生成平台“HUAHUA 话画”在 2023 年世界人工智能大会全球创新项目路演 TOP20，并在北京设计与艺术博览会获“数字文旅”新锐奖。相关校友毕业后成功孵化出海马体等多家优质文创企业，助力学生创业梦想落地生根。

4. 人才培养的创新点

4.1. 育人理念创新

提出了技艺文融合的复合型数字媒体人才培养理念。理念以技艺文融合为引领，注重创意创新创业能力的培养，契合数字创意产业人才所需的职业特性。相比于传统的数字创意人才培养，该理念明确界定育人方向，扭转了过往育人理念模糊、目标定位不清晰的局面，为培养新时代高素质的数字媒体人才提供了全新的指导思想。

4.2. 育人机制创新

以产教研融合为核心，搭建全要素协同育人新生态，创新了一套行之有效的协同育人新机制。具体

而言,依托网易产业学院和数字娱乐产教融合基地等校企合作平台,全省影视媒体技术研究重点实验室和智能媒体浙江省工程研究中心等省部级科创平台,以及4K电竞综合实验室,遵循以学生为中心、以产出为导向的持续改进原则,进行了全方位、多层次的创新探索,将产业、教育、科创紧密结合,有效解决传统数字创意人才培养中育人途径单一、各环节协同不足的问题,形成一个有效融合、协同发展的育人新生态。

4.3. 培养模式创新

以学习、比赛、创新融合为主线,构建了一套科学合理、循序渐进的创意创新创业素养培育新模式。该模式遵循学生成长规律,由浅入深、由易到难,将课程实践、学科竞赛、科研成果转化以及创新创业实践有机融合,形成了一个完整的培育链条,有效解决了传统培养模式中实践环节分散、创新能力培养不足的问题,为社会输送了大量实践能力强、创意创新创业精神丰富的创新型人才。

5. 人才培养的成效

就业市场反映佳,近5年毕业生初次就业率超过95%,专业相关度超70%且逐年上升。用人单位对毕业生综合素质满意度超96分,毕业生受新型媒体及数字娱乐公司青睐,比如火爆全球的《黑神话悟空》游戏,动漫电影《哪吒》的创作团队就有多名本专业毕业生。

学生的创意创新创业能力显著提升,近5年学生承担国家级创新创业训练项目68项,获国家级学科竞赛奖99项,获奖学生占毕业生比例超25%,获奖作品和毕业设计作品中技艺文融合的成果占比超70%,学生毕业一年创业率超10%,远高于全省平均数。

2019年数字媒体技术专业入选为首批国家级一流本科专业建设点,连续多年被金平果中国大学专业排行榜评为五星级。与网易公司共建的网易产业学院入选浙江省重点支持现代产业学院,与中南卡通公司共建的数字娱乐产教融合基地被评为浙江省产教融合示范基地,设立的拔尖人才班获科大讯飞公司奖学金资助。

数字媒体技术人才的培养模式得到了其他高校的认可,本校牵头组建了全国性“AI艺术+”虚拟教研室,联合网易等单位成立全国数字文化创意行业产教融合共同体,面向本科和高职院校开展技术美术师资培训班。协同网易公司建立网络教学资源平台,制定从课程、能力、技能点到岗位的标准,开发案例库,服务于全国相关专业人才培养。

基金项目

本文得到了浙江省“十四五”教学改革项目(jg20220414)技艺文融合的新工科人才培养模式改革项目的资助。

参考文献

- [1] 胡斌,郭慧,许才项.思政引领·科教相长·多堂联动——数字媒体技术专业人才培养模式改革的探索实践[J].梧州学院学报,2023,33(5):93-99.
- [2] 王华,兰晓俐.基于OBE理念的数字媒体技术专业人才培养模式探讨——以普洱学院为例[J].高教学刊,2022,8(17):127-130.
- [3] Wang, H. and Wei, Z. (2023) Training of Digital Media Art Talents in the Era of Digital Full Connection Intelligence. *Computer-Aided Design and Applications*, 20, 191-201. <https://doi.org/10.14733/cadaps.2023.s8.191-201>
- [4] 吴光晔. STEAM教育视角下数字媒体技术专业人才培养路径研究[J]. 大学教育, 2025(3): 123-127, 148.
- [5] 吴静. 数字媒体技术专业的产教融合“三步走”模式[J]. 计算机教育, 2024(8): 10-13.
- [6] 宋瑾钰. “三全育人”理念下本科生导师制人才培养模式探索与实践——以浙江理工大学数字媒体技术专业为例[J].

创新教育研究, 2023(7): 1750-1755.

- [7] 李良杰, 齐建芸. “双一流”高校学科交叉融合创新机制和路径研究[J]. 时代教育, 2024(9): 145-147.
- [8] 龚佳欢, 谭伟, 张琦, 刘炎. 高校学科交叉融合的系统化突破路与实践创新[J]. 基础医学教育, 2025, 27(12): 1200-1205.
- [9] 孙国强, 司宇轩, 赵睿琪, 周波超, 陈艳艳. 基于产教研融合发展的新工科专业双创能力培养策略[J]. 高教学刊, 2025, 11(30): 67-70.
- [10] 王允, 梁亦龙, 姚干, 罗小华. 大学生创意创新创业培养模式探索与实践[J]. 科教导刊, 2020(21): 169-170.
- [11] 章化冰, 俞定国, 张帆, 莫小梅. 技艺文融合的传媒特色新工科实践教学改革探索[J]. 计算机教育, 2024(10): 50-53, 59.