产教融合视域下数字媒体艺术专业职业本科人才培养研究

●施丽娜

[摘要]随着社会经济的快速发展，我国明确提出：把“数字媒体的内容平台”列为重点领域，积极运用人工智能、AR、VR、数字创意等新兴数字化技术，助推新型数智文化、数字动画、互动娱乐、新媒体业态等产业的发展。为切实缓解新业态、新岗位需求与高校人才输出断层的问题，开展职业本科教育刻不容缓。文章从产业与岗位需求分析出发，阐述了基于校企合作、产教融合的职业本科人才培养定位、目标与路径。

[关键词]产教融合；职业本科；人才培养定位；模式

近年来，我国大力扶持数字创意产业发展，数字创意产业已成为我国文化产业发展的新增长点。数字创意产业伴随我国数字文化战略的深入实施，以创新设计、智能文娱、数字动漫为代表的文化新兴业态带动全链持续增强。同时，游戏技术竞争力量逐步发挥，助力推动前沿技术研发、引领核心技术攻关等重要驱动力，也是新兴技术落地应用和产业化、规模化发展关键点。其技术跨行业应用于智慧城市、文旅文保、医疗健康、工业生产等领域，帮助实体产业进行数字化转型。

产业与岗位需求分析

杭州以打造国际动漫之都为目标，全力推进杭州动漫游戏产业高质量发展，杭州为加快打造世界一流的现代化国际大都市，计划每年划拨1亿元专项资金支持动漫游戏和相关产业深度融合、互促发展。2022年发布的《关于推进新时代杭州动漫游戏和电竞产业高质量发展的若干意见》中提到，预计到2025年，杭州动漫游戏产业年度收益超600亿。同时，杭州动漫游戏产业也迎来了转型升级的新方向，立足“动漫＋”“游戏＋”“元宇宙＋”的融合创新，将动漫游戏与数字经济、科技、文旅、体育、现代制造、金融等产业融合发展，成为杭州市社会经济发展的新活力。

相关报告指出：数字产业发展的核心是人才需求。据统计，现阶段我国数字媒体艺术设计人才缺口高达20万人以上，兼通数字媒体艺术理论知识与前沿技术的复合型人才广受企业的欢迎，远远超出对传统艺术设计人才的需求。当前，大部分高职院校所培养的数字媒体艺术专业的人才定位为高技术技能人才，这类人才尚不具备新岗位、新技术所需的岗位职业能力。传统高职类型的院校无法解决复合型人才的培养问题。职业本科无论是从学制、培养定位、培养目标、培养模式还是课程体系建设，都与高职教育有着本质上的区别，可有效缓解当下人才短缺的困境，这对浙江数字创意产业的发展具有重要的意义。

（一）新业态发展急需复合型高层次技术技能人才

随着我国数字经济的结构转型，各行各业对具备现代数字职业技术能力的复合型创意设计人才的需求与日俱增。各行各业纷纷运用数字技术手段对产业数字化的管理形式、流程手段及工作工具进行全方位、系统性、重塑性变革。尽管国内各主要艺术院校逐年扩大数字媒体艺术专业的招生规模，但人才市场依旧供需不平衡，在经济发达的沿海地区尤为明显。

数字媒体艺术专业的就业前景广泛，毕业生初次就业的薪资水平也普遍高于同类型设计行业。新业态下复合型高层次技术技能人才的就业岗位分为三大领域：（1）在动漫游戏公司、数字科技公司、数字影视从事三维动画制作、虚拟现实产品设计等工作，主要就业岗位包括数字动画制作、数字空间展示、游戏开发、影视制作、建筑及装饰设计、景观设计、展览展示设计、产品展示、娱乐媒体、交互设计等行业。（2）在互联网公司从事交互界面设计、互联网视觉设计等工作，主要就业岗位包括交互设计、移动界面设计、品牌设计、网站设计、营销视觉设计等行业。（3）从事产品设计与运营工作，主要就业岗位包括短视频设计与制作、品牌运营推广等行业。

（二）新岗位急需数字创意职业本科人才

岗位是企业根据生产的实际需要而设置的工作位置，是企业根据劳动岗位的特点对承担该岗位工作职责的人员提出的综合要求，从而形成对应的岗位规范。受产业转型、人工智能等影响，传统动漫游戏行业向数字动画、数字创意、数字科技交叉融合的新业态发展，同时推动了新岗位的发展，包括两个层面，一方面是岗位本身的变化，包括工作性质、工作内容、工作方式及岗位需求数量等；另一方面是岗位职业能力的变化，岗位工作任务决定职业能力，新业态下新岗位的职业能力要求更强调知识体系与创作能力的综合发展，只具备单一技能、简单技能的低层次技术技能人才将被市场所淘汰。

新岗位急需的数字创意职业本科人才需具备哪些职业能力呢？一是掌握素描、色彩、构成、艺术赏析、影视赏析等基本理论知识，具有良好的艺术设计修养、必要的鉴赏能力和独立的创作能力。二是掌握数字媒体艺术专业基本的理论知识体系，具有从事数字媒体艺术设计岗位的岗位技能，包括数字创意、虚拟现实、交互设计、运营推广相关行业职业能力，能在三维制作、虚拟现实产品设计、交互界面设计、互联网视觉设计、产品运营设计等领域进行创新设计和制作。三是具有跨界融合、团队协作、守正创新的工匠精神与职业素养。

Q 人才培养定位

（一）坚持职业教育根本属性的类型定位

数字媒体艺术专业职业本科人才培养的逻辑起点是职业岗位（群）的能力要求，仍偏重其职业性。数字媒体艺术专业的设置是以当地的产业需求为导向，遵循职业教育人才培养规律，注重知识与技能并重，不仅强调学科知识的实用性，同时也强调技术技能的实践性。专业的职业本科之路将继续坚持职业教育的根本属性，坚持立德树人根本目标，坚持以产业一线职业岗位与职业能力的培养为主线，坚持以校企合作、产教融合为基础的职业教育特色培养模式。

（二）坚持培养高层次技术技能人才的层次定位

随着经济全球化和科技创新的发展，高层次技能人才已经成为各国推进现代化建设和增强国际竞争力的重要支撑。随着职业教育从专科层次上升为本科层次，数字媒体艺术专业将基于新业态、新岗位、新技术的发展需求，从制作员的人才培养定位上移至复合型创意设计制作人才，并与本科创意型设计人才形成错位发展。从职业岗位来看，该专业的专科层次主要面向数字创意产业的基础制作岗位；而本科层次职业教育主要面向数字媒体高端产业，培养具备新技术的高层次技术技能型设计人才。从知识结构来看，专科层次对于知识体系的要求偏低、较为单一，一般聚焦于某一学科；本科层次职业教育强调“宽”并跨界整合了多学科，更加注重学生跨岗位、跨职业的复合能力和多元知识整合能力的培养。从技术运用来看，专科层次讲求所学技术的实用性、可操作性，注重技术熟练度培养；而本科层次职业教育的技术应用则强调复杂性和综合性，注重技术创新能力培养。如图 1 所示。

图 1　人才培养定位错位分析图

（三）坚持校企合作、产教融合的模式定位

数字媒体艺术专业的职业本科教育要求学生熟练掌握完整的知识体系与实践性较强的理论知识，注重专业能力的复合性与交叉性，强化创意思维与创新能力的培养，强调技术技能的深化与积累，能够适应产业转型升级的需要，满足高端产业岗位对更高层次技术技能人才的需求。校企合作、产教融合是现代职业教育的基本规律、本质特征和根本路径，也是办好本科层次职业教育的重要行动指南。坚持校企合作、产教融合的模式定位，基于市域型产教融合共同体、产业学院、研究院等校企合作平台，政行企校共建二级学院、共建职业本科专业，建立健全校企利益分配机制，形成资源共享、互利共生、协同育人的产教联合体。这是本

专业职业本科转型的必由之路。

人才培养目标

为适应江浙地区的数字创意及动漫游戏产业发展需求，立足于杭州数智城市建设，杭州职业技术学院的数字媒体艺术专业职业本科主要培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的人文素养、职业道德和创新意识，掌握数字媒体艺术专业的系统性学科理论知识以及相关学科的基本知识，从事三维动画设计、数字空间设计、虚拟现实应用、交互设计、互联网产品设计等数字内容策划、创意、制作等工作，具有初步科学与技术研究能力、较强实践和创新能力的德技双馨的复合型高层次技术技能人才。

本专业工作室制培养模式下设数字空间设计、交互设计两个方向。 数字空间设计方向以培养掌握数字媒体创意产业及相关艺术领域知识，具有扎实数字空间设计理论和虚拟现实技术的复合型高层次人才为导向，以行业职业资格认证考核要求为依据，设置专业核心课：三维造型、三维动画、平面设计应用、引擎开发基础、互动设计、元宇宙空间创作 I、元宇宙空间创作 II、游戏制作等。 交互设计方向注重视觉传达与数字媒体技术的结合，培养学生跨媒介的视觉语言表现能力、用户为中心的设计策划能力、利用新兴媒介技术探索解决产业需求能力的复合型高层次技术技能人才。 以行业职业资格认证考核要求为依据，设置专业核心课：动态设计、品牌设计与推广、用户体验研究、UI 设计、信息设计、营销视觉设计、短视频设计与制作、短视频设计与制作、Web 界面设计、产品运营设计、移动端界面设计等。

人才培养路径

（一）探索工作室制人才培养模式

将产教融合、科教融汇的职教理念全方位地融入人才培养模式改革。 数字媒体艺术专业将以提升教科研创新水平为导向，集聚我国一级学术学会、当地行业协会、行业龙头企业等优势资源，共建“市域产教联合体”“产业学院”和“研究院”。 以政行企校四方协同育人为目标，继续深化基于企业典型产品开发的工作室制人才培养模式，由校企专家共同组成教学指导委员会，及时对人才培养方案进行动态调整，持续推进产教融合与协同发展。 依托“一体二院”数字创意协同育人平台资源，引进企业真实项目和工作规范，融课堂教学与生产实践为一体，打造具有融合性、开放性、互动性特点的“真实工作情境。 模拟创业实践双师协同共育”的教学场景，建立基于企业典型产品开发的工作室项目化课程开发机制，构建基于“工作室制”项目化教学模式，全面实现教学内容项目化、教学实施公司化、教学成果市场化。

（二）构建“岗课赛证”融合课程体系

产教融合视域下数字媒体艺术专业职业本科教育的办学目标是培养具有高素质、高技能、高适应性的应用型、复合型、创新型人才。 专业面向数字创意等相关产业，紧跟技术变革和产业优化升级的方向，不断完善人才培养协同育人机制，有效整合区域资源，推进校企合作、产教融合，为地方产业提供人才支持与技术支持，促进教育链、人才链与产业链、创新链深度有效衔接。

工作室制人才培养模式下的课程体系不仅要培养学生的实践与创新能力，同时要在实践中提升学生解决问题的能力，包括善于思考、严谨治学、勇于修正、团队协作、沟通交流等综合素养。

构建数字媒体艺术理论知识体系与创意设计技术并重的教学体系，在教学设计、教学实施、教学评价等多个层面全方位实现“基础强化、能力递进、岗课赛证融通”的人才培养目标。 通过岗位工作任务及职业能力分析，校企联合制定培养目标和培养方案、共建课程与开发教程，共同编制课程标准与课程设计，共建课程、教材、视频等教学资源，共同实施教学与评价，打造共商、共建、共享的产学教育责任共同体。 课程体系以企业真实工作任务为载体，融合虚拟现实技术、界面设计认证要求，以项目案例实现“岗课赛证”融通，培养学生分析解决问题的能力，使学生在取得学历证书的同时获得职业资格证书，实现学历教育与职业培训融合发展。

参考文献

[1]任鸿雁.基于岗位需求的职业本科人才培养模式分析——以数字媒体艺术专业为例[J].人才资源开发,2021(04):68-69.

[2]徐国庆.我国职业教育的特点、优势与当前改革重点[J].当代职业教育,2023(01):4-10.

[3]林育丹,王文勇.科教融汇视角下职业本科教育人才培养研究:定位、框架、路径和建议[J].安徽电子信息职业技术学院学报,2023(12):79-83.

作者简介：

施丽娜(1980—),女,汉族,浙江杭州人,硕士,教授,杭州职业技术学院,研究方向:室内设计、动漫设计。