

新媒体时代数字媒体艺术专业创新创业人才培养与实践教学改革探究

黄粤，路遥

广东科技学院松山湖校区，广东 东莞 523668

DOI: 10.61369/ETR.2025310005

摘要：在新媒体时代，数字媒体艺术产业迅猛发展，对专业人才的需求日益多元化，尤其是具备创新创业能力的高素质人才。高校数字媒体艺术专业作为人才培养的主阵地，其教学模式和人才培养体系面临着诸多机遇与挑战。本文旨在探究新媒体时代数字媒体艺术专业创新创业人才培养与实践教学改革的路径，通过分析该时代背景下高校数字媒体艺术教学迎来的机遇与挑战，阐述其教学特点，并从加强教师队伍建设、构建多元教学体系、创新教学方法与内容、深化校企合作等方面提出具体的教学改革策略，以期为高校数字媒体艺术专业培养出更多适应时代发展需求的创新创业人才提供参考。

关键词：新媒体；数字媒体艺术；人才培养

Exploration of Innovation and Entrepreneurship Talent Cultivation and Practical Teaching Reform in Digital Media Art Major in the New Media Era

Huang Yue, Lu Yao

Songshan Lake Campus, Guangdong University of Science and Technology, Dongguan, Guangdong 523668

Abstract : In the new media era, the digital media art industry is developing at a rapid pace, and the demand for professional talents is becoming increasingly diversified, especially high-quality talents with innovation and entrepreneurship capabilities. As the main position for talent cultivation, the teaching models and talent cultivation systems of digital media art majors in colleges and universities are confronted with numerous opportunities and challenges. This paper is intended to explore the paths for innovation and entrepreneurship talent cultivation and practical teaching reform of digital media art majors in the new media era. By analyzing the opportunities and challenges that college digital media art teaching is faced with in this era background, it expounds on the teaching characteristics, and puts forward specific teaching reform strategies from such aspects as strengthening the construction of the teaching staff, building a diversified teaching system, innovating teaching methods and contents, and deepening school-enterprise cooperation. It is expected to provide a reference for colleges and universities to cultivate more innovation and entrepreneurship talents in digital media art majors who can adapt to the development needs of the times.

Keywords : new media; digital media art; talent cultivation

引言

在《关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》对高校创新创业人才的培养作出了明确指示。数字媒体艺术专业是艺术与科技的完美结合，其不仅要求学生具备一定的艺术素养，还需要学生掌握相应的数字技术。近些年，随着互联网的普及以及新媒体的崛起，数字媒体艺术人才需求激增。高校作为数字媒体艺术人才培养的主阵地，应当深化教学改革，培养创新创业型数字媒体艺术人才。

一、新媒体时代高校数字媒体艺术教学迎来的机遇与挑战

(一) 机遇

随着新媒体时代的到来，教师能够轻而易举地在各种平台获得教学素材，如典型案例、短视频、电子书籍等，多元化的教学资源能够帮助教师丰富教学内容，提高课堂教学的趣味性与新颖性。同时，各种网络资源也为学生提供了自主学习的机会。此外，随着新媒体技术的崛起，在线教育、远程教育等各种教育形式的出现，为教师提供了更加多元的教学方式，促进数字媒体专业教学的改革与创新。可以说，新媒体技术的兴起，突破了传统教学的桎梏，使不限时间与空间的学习模式成为可能，这不仅能促进师生之间的交流互动，提高教学效率，还为学生提供了更多的学习渠道。

(二) 挑战

一方面，技术更新换代冲击着专业教学体系，教学内容和教学手段难以跟上技术发展的步伐。数字媒体艺术领域的技术不断涌现和升级，如实时渲染技术、动作捕捉技术等，这就要求教师不断学习和掌握新的技术，及时更新教学内容。但部分高校由于资金、师资等方面的限制，无法及时引入最新的技术设备和教学资源，导致学生所学知识与行业实际需求存在差距。

另一方面，学生的创新思维和实践能力培养面临困境。传统的教学模式往往以教师讲授为主，学生被动接受知识，缺乏自主思考和实践的机会。在这种模式下，学生的创新思维受到抑制，实践能力难以得到有效提升。而数字媒体艺术专业强调创新和实践，需要学生能够将艺术创意与技术手段相结合，创造出具有独特价值的作品。因此，如何改变传统的教学模式，培养学生的创新思维和实践能力，成为高校数字媒体艺术教学面临的一大挑战。

二、新媒体时代高校数字媒体艺术教学特点

数字媒体艺术专业作为高校新兴的一门学科，在新时代背景下也彰显了不同的教学特点，其主要体现在综合性强、实践性强以及创新要求高三方面。

数字媒体艺术专业融合了艺术、技术、计算机等交叉领域的知识，是一门综合性较强的学科。例如，计算机科学为数字媒体艺术提供了虚拟现实技术、数据分析等技术的支持；艺术设计，则关注构图、空间表达等内容。这些不同领域的内容相互作用、相互补充，共同构成了独特的数字媒体艺术学科。这就要求学生具备跨学科的知识储备和学习能力，能够将不同学科的知识融会贯通，应用到数字媒体艺术创作中。实践性指学生不仅要掌握相关的理论知识，还需要具备实践能力。数字媒体艺术教学注重项目实践，倡导学生在影视制作、游戏开发等项目实践中提高学生的综合能力。创新性指的是学生要紧跟时代发展，善于从创新视角进行艺术产品设计和创作，具备创意设计与创新能力。

三、新媒体时代数字媒体艺术专业教学改革路径

(一) 加强教师队伍建设，提高教师专业素养

教师是保证数字媒体艺术专业教学质量的主体，加强教师队伍建设，是提高该专业教学质效的首要任务。为此，高校可从以下三方面采取措施。其一，完善人才引进机制，优化教师队伍。高校应当引进具有扎实专业理论知识与丰富实践经验的行业人才充实教师队伍，优化教师队伍结构，形成优势互补，系统发展的新格局；其二，建立教师实践锻炼机制，鼓励教师到数字媒体企业挂职锻炼或参与实际项目创作。通过实践锻炼，教师能够将理论知识与实际应用相结合，积累实践经验，提高解决实际问题的能力。同时，教师在实践中能够了解企业对人才的需求标准，从而在教学过程中更有针对性地培养学生的相关能力。例如，教师参与企业的动画制作项目后，能够将项目中遇到的技术难题和创作经验融入到课堂教学中，让学生学到更实用的知识和技能。

(二) 构建多元教学体系，培养学生创新能力

高校应搭建创新实践平台，为学生提供竞赛、展示和交流的机会，可以建立数字媒体艺术创新实验室、创客空间等，为学生提供必要的设备和资源，支持学生开展创新项目研究和作品创作。举办各类数字媒体艺术竞赛、展览和交流活动，如校园数字媒体艺术节、创新创业大赛等，让学生有机会展示自己的作品，与其他同学和行业专家进行交流和学习，拓宽视野，激发创新热情。其次，高校要创新课程，通过开设工作坊，激发学生创新的创新思维。工作坊的创设要围绕人工智能、交互设计等展开，同时邀请艺术家、行业优秀技术人员为学生授课。除此，高校还要激励学生参与各类创新创业项目或者学科竞赛。这不仅能够为学生提供展示自我、交流思想的广阔平台，还为学生提供了提高自身实践能力的机会。最后，高校要加强跨学科教学，将强化数字媒体艺术与其他学科的融合。数字媒体艺术本身就是一门涉及计算机、艺术设计等多个学科领域的综合性学科，加强跨学科教学能够拓展学生的视野与思维方式，提高学生的综合素质与创新能力。

(三) 创新教学方法与内容，激发学生学习兴趣

新媒体时代，高校亟须寻求变革，推陈出新，推动数字媒体艺术专业的教学改革，培养具有创新思维和有实践能力的高端人才。

在课程设置上，应打破传统的学科壁垒，整合艺术、技术、管理等多学科知识，开设如创意设计思维、数字媒体项目管理、创新创业基础等课程。同时，减少理论性课程的学时，增加实践课程、实训课程和项目课程的比例，让学生有更多的时间进行自主创作和实践探索，确保其走在行业前沿。创新教学方法能够激发学生的学习兴趣与潜能，提升教学质量，高校应当积极探索项目式学习、情境教学、协作学习等多种教学模式的应用，鼓励学生主动探索、合作学习。全球化背景下，高校还要注意加强国际交流与合作，拓宽学生的国际视野。如通过引进国际先进的教学理念与方法；与国外艺术学院、企业寻求合作机会，促进学术交流。同时鼓励学生参与国际展览、国际竞赛等，激发学生的跨文

化创造力。

(四) 深化校企合作, 培养创新创业人才

数字媒体艺术专业人才培养应当以行业需求为导向, 深化校企合作, 探索具备专业特色的人才培养模式。高校与行业的典型合作方式主要有两种。其一, 高校积极引进行业内优秀工作人员, 优化教师队伍结构, 提高数字媒体艺术专业实践教学水平。其二, 借助校企合作, 采取订单式人才培养方案。校企双方共同制定人才培养方案, 共同参与人才培养全过程。在此过程中, 不仅能提高人才培养质量, 企业也能够选拔人才, 引进优质人才, 实现校企双方的合作共赢。

(五) 建立实践教学评价体系

建立多元化的实践教学评价主体, 包括教师评价、学生自评、小组互评以及企业评价等, 从多个角度对学生的实践能力进行评价。例如, 在项目实践结束后, 教师对学生的项目成果进行评价, 学生进行自我评价和小组互评, 同时邀请企业专家对学生的项目成果进行评价。制定科学合理的实践教学评价指标, 包括项目完成情况、实践技能掌握情况、团队协作能力、创新能力等方面, 确保评价的全面性和客观性。例如, 对于项目完成情况的评价, 可以从项目的质量、进度、是否符合要求等方面进行考核; 对于实践技能掌握情况的评价, 可以从学生对软件工具的运

用熟练程度、技术操作的准确性等方面进行评估。根据评价结果, 及时反馈给学生, 帮助学生发现问题和不足, 促进学生的改进和提高。例如, 教师可以针对学生的评价结果, 为学生提供个性化的学习建议和指导, 帮助学生提升实践能力。

四、结束语

总而言之, 新媒体时代, 高校数字媒体艺术专业迎来了新的发展机遇与挑战。新技术的更新迭代与媒介形式的多样化, 需要高校数字媒体艺术专业紧跟时代发展, 从加强教师队伍建设、构建多元教学体系、创新教学方法与内容以及深化校企合作等方面施策, 以培养契合时代需求的高质量人才。在教学改革过程中, 高校应充分认识到数字媒体艺术专业的特点和人才培养的规律, 结合自身实际情况, 制定切实可行的改革方案。具体而言, 未来应不断优化课程体系, 创新教学方法, 加强实践教学和师资队伍建设, 构建完善的实践教学平台, 开展项目化实践教学, 建立科学合理的实践教学评价体系, 以培养出更多具有创新精神、创业能力和实践技能的高素质数字媒体艺术专业人才, 满足新媒体时代数字媒体艺术产业发展的需求。

参考文献

- [1] 王鑫, 肖立志, 王依. 数字艺术创新创业途径与商业实践研究 [J]. 艺术与设计(理论), 2025, 2 (02): 87–89.
- [2] 苏锋. 数字媒体艺术创新创业精英学生的培育研究 [J]. 经济师, 2024, (10): 218–219.
- [3] 汪伟. 应用型数字媒体的艺术设计双创实践研究 [J]. 丝网印刷, 2023, (07): 92–95.
- [4] 张慧娥, 唐亮, 田新志, 等. “互联网+”背景下民办高校应用型人才创新创业培养模式研究——以数字媒体艺术专业为例 [J]. 电脑知识与技术, 2023, 19 (06): 94–96.
- [5] 杨婧, 熊菊, 熊奇伟. 一流专业建设背景下数字媒体艺术专业创新创业人才培养模式研究 [J]. 中国包装, 2022, 42 (11): 90–92.
- [6] 李松. 双创背景下数字媒体艺术专业设计人才类培养探索 [J]. 鞋类工艺与设计, 2022, 2 (18): 52–54.
- [7] 顾云鹏. 行业背景下高职院校数字媒体艺术专业创新创业人才培养模式研究 [J]. 就业与保障, 2020, (14): 83–84.
- [8] 王启宾. 基于创客中心的数字媒体艺术设计专业创新创业教学改革实践研究 [J]. 教育教学论坛, 2020, (17): 202–203.
- [9] 贾娜. 面向创新创业的数字媒体技术专业艺术类课程体系建设探讨 [J]. 现代营销(经营版), 2020, (04): 231.
- [10] 谢小丹. 依托数字媒体艺术专业优势开展创新创业教育——以虚拟现实技术与专业整合为例 [J]. 参花(下), 2019, (02): 99.