

数字媒体艺术专业多元化实习模式的构建与适配机制研究 ——基于校企合作、跨域联合等五种模式的实践探索

唐李阳

常州工学院，江苏 常州 213000

DOI:10.61369/EDTR.2025120001

摘要：随着数字媒体艺术产业的高速发展，数字媒体艺术专业人才的需求逐渐凸显。作为极具实践性特征的专业之一，数字媒体艺术专业的多元化实习模式构建和适配机制研究也越来越重要。文章首先阐述了数字媒体艺术专业多元化实习模式研究的意义，接着分析了当前在多元化实习模式研究方面的现状，然后从校企合作、跨域联合、工作室制项目、订单式定向、分散自主实习五大模式构建提出建议，并分析实习机构分类情况与适配需求，提出适配机制评价指标，供参考。

关键词：数字媒体艺术；多元化实习模式；适配机制

Research on the Construction and Adaptation Mechanism of Diversified Internship Models for Digital Media Art Majors — Based on Practical Exploration of Five Models Including School-Enterprise Cooperation and Cross-Domain Collaboration

Tang Liyang

Changzhou Institute Technology, Changzhou, Jiangsu 213000

Abstract： With the rapid development of the digital media art industry, the demand for professionals in digital media art has gradually become prominent. As one of the most practice-oriented disciplines, the research on the construction and adaptation mechanism of diversified internship models for digital media art has become increasingly important. This paper first elaborates on the significance of studying diversified internship models in digital media art, then analyzes the current status of research in this area. Subsequently, it proposes suggestions for constructing five major models: school-enterprise cooperation, cross-domain collaboration, studio-based projects, order-oriented internships, and decentralized independent internships. Additionally, it analyzes the classification of internship institutions and their adaptation needs, and proposes evaluation indicators for the adaptation mechanism for reference.

Keywords： digital media art; diversified internship models; adaptation mechanism

一、数字媒体艺术专业多元化实习模式研究的意义

数字媒体艺术专业的实习是衔接理论学习与行业的关键环节，是学生将课堂知识转化为实用技能的重要步骤，同时还可以帮助学生明确自己的职业发展方向，快速找到适配职场的工作模式^[1]。优化高校数字媒体艺术专业实习环节设计，构建多元化实习模式，研究科学的适配机制，可以提升学生综合实践能力，搭建校企协同育人的有效路径，在满足数字媒体行业对复合型、应用型人才的需求的同时，探索适配不同学生发展方向（如设计、交互、影视制作）的实习形式，助力学生科学进行规划职业并顺利迈入职场。

二、数字媒体艺术专业多元化实习模式研究的现状分析

当前数字媒体艺术专业多元化实习模式的研究，既在模式创新和校企协同上有不少突破，也面临着资源、管理等多方面的现实问题，具体现状分析如下。

（一）实习模式不断创新，呈现多元形态

部分高校探索出多种特色实习模式，如有的学院打造“艺术+技术+产业”三位一体模式，将工业数字孪生等真实课题转化为实习教学模块；有的学院以校办企业为纽带，让学生深度参与网剧、动画番剧等真实项目全流程；还有一些学院构建工作室、协

项目信息：本文系常州工学院教学改革研究课题《数字媒体艺术专业实习课程实施模式改革研究》（项目编号：JGKT2023-21）阶段性研究成果。

作者简介：唐李阳（1980.06—），博士，高级讲师，研究方向：传统艺术数字化。

同创新中心、产业学院三级实践平台，适配不同阶段实习需求。多元形态的实习模式正在不断创新发展。

（二）校企合作逐步深化，但融合程度不均

头部院校已实现深度校企协同，如某学院与某数字科技等企业合作，部分学生实习前就被提前录用并定向实习，还建立“校企双主体”的实习监管模式。但多数院校的合作仍较浅层，多停留在参观、短期讲座层面，学生难以参与完整的企业项目流程，导致实习内容和岗位需求脱节。

（三）研究聚焦现实痛点，问题导向明确

现有研究普遍指向行业核心矛盾。一方面是资源滞后问题，不少院校实训设备陈旧，难以支撑 AI 绘画、虚拟制片等新技术实习，课程更新比行业技术迭代慢；另一方面是人才适配问题，较多的企业反映毕业生存在实战经验不足、新技术应用薄弱等问题，这也成为研究中推动实习模式改革的核心动因。

（四）管理与评价体系逐步完善，仍有优化空间

部分院校构建了全链条实习管理机制，如某学院形成“实习前动员 - 实习中闭环跟踪 - 实习后答辩考核”的流程。同时评价体系也在革新，不再仅看作品美学，还纳入技术可行性、市场反馈等维度。但研究也发现，分散实习的精细化管理、不同实习模式的效果量化评估等，仍是需要进一步探索的内容。

（五）跨学科融合成研究热点

当下研究多倡导突破单一技能实习，转向跨学科培养。例如将数字媒体艺术与工业、文博、医疗等领域结合，设计文物数字化复原、工业建模等跨领域实习项目。但如何平衡艺术审美与不同行业的实用规范，如何整合艺术、计算机、市场等多领域知识融入实习，仍是研究中需持续攻克的课题。

三、实习模式构建（校企合作、跨域联合、工作室制项目、订单式定向、分散自主实习）

基于当前信息化发展迅速的社会特点，数字媒体艺术专业多元化实习模式主要有以下几个模式。

（一）校企合作定岗实习

顺应时代发展的要求，普通高等学校在人才培养模式的转型迫在眉睫。数字媒体艺术专业作为一个对产业依赖度极强的专业，人才培养方案往往具有实践性强、产学研结合的特点，校企合作成为了构成和发展专业的重要途径。丁永玲认为“校企联合办学”是指“利用学校和企业两种不同的教育环境和教育资源，采用课堂教育和学生参加实践工作有机结合的方式，培养适合不同用人单位需要的具有全面素质的人才。”数字媒体艺术是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，集中体现了“科学、艺术和人文”的理念^[2]。数字代表科技基础，媒体强调其立足于传媒行业，艺术则明确其领域。所针对的是艺术作品创作和数字产品的艺术设计等应用领域在校企合作的实践中，与不同类型的企业建立校企合作关系，这些企业的管理文化和用人需求往往带有独立性、特异性，从中探索系统化、多元化的校企合作和人才培养模式，成为了至关重要的问题。

（二）跨域联合实习

数字媒体艺术专业实习的跨域联合，其本质是打破学科、地域、产业等边界壁垒，联动艺术设计、计算机技术、影视传媒、文旅文创等等各个不同领域的主体，拓展行业视野，构建多元主体+多场景+多技能相互交融的实习生态环境，突破单一岗位、单一企业、单一行业等局限性，跨界融合，技术赋能，培养数字媒体艺术复合型人才。

跨域联合的主要形态有以下几种：一是校企政跨域：例如高校、数字文旅企业、地方文旅局共建实习基地，联合设计实习项目。二是跨学科跨域：搭建交叉实习模块，例如数字媒体艺术+计算机专业+新闻传播学院+机械学院等，设计跨学科跨域的实习课题；三是跨产业跨域：打造岗位轮转+项目共创的实习模式，例如联动游戏开发+数字影视+品牌营销等来设计阶段性的轮转实习方案；四是跨地域跨域：例如接触国际化前沿技术与项目，参与国际性全球性企业的实习项目，打破地域界限，培养高端视野；五是虚实跨域：与企业共同搭建虚拟仿真型实习平台，利用 VR 和 AR 等技术将企业真实场景、设备操作流程、岗位规范等进行数字化处理后，完成虚拟实习，为进入企业开展实体实习做准备。

（三）工作室制项目实习

工作室制项目实习是将高校专业教学与真实的行业项目深度融合打造而成的实践教学模式，它能够打破传统教学的边界和局限，以专项或专业工作室为载体，让学生能够在承接和完成实际商业项目、科研项目等过程中，把理论知识转化为实操能力，同时积累行业所需要的经验，例如专业经验、协同素养等等。

工作室制项目实习以工作室为核心依托，可以在教师的引导下，引入行业资深设计师、技术专家等进行联合指导，适宜分类更细致的数字媒体艺术方向，例如交互设计工作室、三维视觉工作室、数字摄影工作室等。

（四）订单式定向实习

数字媒体艺术专业订单式定向实习，以就业为核心导向，高校与定向合作企业深度协同的定制化实习模式。高校根据合作企业的岗位需求，提前在专业内选拔并定向培养学生，待学生完成定制化课程与实训后，直接进入企业对应岗位开展实习，最终实现“岗位定制、定向输送、精准就业”的实习与就业无缝衔接目标。例如，数字媒体艺术专业与网易游戏、字节跳动、影视传媒集团等具有一定规模的企业合作，订单式定向实习，提升转正录用率。

（五）分散自主实习

数字媒体艺术专业分散自主实习，是指由学生自己主导的实习模式，区别于学校统一安排集体实习和校企定向订单式实习等不同模式，由学生自主，根据自身的技能和特长，以及个人职业规划和自身需求，自主寻找实习单位，确定实习岗位，并自行沟通实习周期，同时在实习的过程中，按照要求自主协调工作任务和学习进度，最终积累职场经验、提升个人技能的实习模式。这种模式非常适合学生个体有规划有资源、岗位灵活性强、数字媒体艺术专业细分方向多的行业特征，能充分满足学生的个性化就业探索需求，也可以为学生走上工作岗位打下基础。

四、实习模式与适配机制研究

(一) 实习机构分类和适配需求

1. 互联网科技企业

互联网科技企业是数字媒体艺术专业多元化实习的主要机构之一。互联网科技企业大多以互联网产品研发与运营为核心，涵盖了社交、电商、智能终端等领域，与数字媒体艺术专业相关的岗位大多是设计类，集中在 UI/UX 设计部和品牌创意部，核心实习岗位包括 UI 界面设计师、UX 交互设计师、产品动效设计师、品牌视觉设计师等。

适配需求：适合在交互设计、视觉传达设计、产品动效设计等专业方向的学生群体，同时学生个人在职业规划上比较希望能进入互联网大厂从事产品界面设计、优化用户体验有关的工作。这些方向基本要求学生能熟练掌握交互设计工具、具备 AI 等基础视觉设计能力，了解动效制作软件，同时还具备一定的用户思维，理解产品逻辑与用户需求。

2. 文创品牌与广告公司

文创品牌聚焦 IP 运营与文创产品开发和设计，广告公司则主营商业营销策划与品牌物料制作，一些核心实习岗位比如商业插画师、文创产品设计师、品牌视觉设计师、广告创意设计师等，与数字媒体艺术专业紧密联系。

适配需求：适合专业方向在数字插画、文创设计、品牌视觉设计等细分化的学生，学生个人也希望能进入文创行业或广告领域，从事 IP 创意延展、品牌视觉落地等工作。要求学生精通如 PS、AI 等插画与设计工具，有一定的手绘或板绘能力，能快速解读和适配不同品牌的视觉风格，同时还需要具备一定的创意发散能力，精准理解品牌的调性和客户需求。

3. 影视与新媒体制作机构

影视机构主营商业广告、影视短片、动画剧集的拍摄与后期，新媒体机构（MCN、短视频工作室）聚焦平台内容生产，核心实习岗位有短视频剪辑师、影视后期特效师、三维动画师、影像编导助理等。

适配需求：在数字媒体艺术专业细分方向为三维动画、数字影像创作、影视后期等，适合想进入影视行业或新媒体领域，从事内容剪辑、特效制作、动画设计类工作的学生。需要学生在专业技能上能掌握 PR、AE 等后期制作软件，熟悉 Maya、C4D 等

三维软件，具备短视频剪辑能力。

4. 游戏与元宇宙科技公司

游戏相关的科技公司比较专注手游、端游的美术与场景开发，元宇宙公司主攻虚拟空间、数字人、元宇宙活动的搭建等，这些企业的核心实习岗位有游戏角色建模师、场景设计师、虚拟 IP 建模师、数字人形象设计师等。

适配需求：在数字媒体艺术专业上适合主攻三维建模、游戏美术、虚拟数字艺术等的学生，学生的职业规划目标是进入游戏行业或元宇宙赛道，从事虚拟形象、游戏场景、元宇宙空间设计等工作。学生需要静态 Blender、Maya、ZBrush 等三维建模软件，掌握 Substance Painter 等贴图绘制工具，了解 Unity/Unreal Engine 等游戏引擎基础操作，具备较强的美术造型能力，有一定的审美艺术品质和世界观构建思维。

5. 出版社与文创工作室

出版社主要经营图书、绘本、刊的装帧与插画创作，文创工作室聚焦小众文创产品开发，包括独立插画，包装设计等等。这些企业的实习岗位比如绘本插画师、图书装帧设计师、文创产品视觉设计师等。需要学生在学习中主攻数字插画、绘本创作、装帧设计等相关联的专业，学生的职业规划是希望进入出版行业或自主创业做文创^[9]。需要学生具备扎实的插画手绘能力，熟练使用 Procreate、PS 等创作工具，了解相关的印刷工艺，能有较好的想象力和执行力。

6. 会展与文旅科技公司

会展与文旅科技公司比较专注智慧展厅、文旅互动装置、沉浸式体验项目打造等方面的建设，这些企业的实习岗位与数字媒体艺术相关的大多为互动装置设计师、展厅数字内容制作师、沉浸式影像设计师等。需要学生在专业方面主攻交互装置、空间数字艺术、沉浸式影像等细分类，职业规划是进入文旅或会展行业，从事线下数字艺术项目设计与落地方面的工作。学生需要掌握 Touch-Designer 等交互软件，具备一定的三维建模与影像制作能力，了解 Arduino 等硬件交互技术，有一定的空间思维和跨媒介创作意识。

(二) 实习机构适配的评价指标

数字媒体艺术专业的多元化实习模式下，实习机构是否适配，是否能发挥价值，可以从岗位是否匹配、是否能取得资源支持、对个人成长赋能的程度、平台的品牌力和口碑情况四个方面进行评价，如下表表 1。

评估对象：_____ 评估人：_____ 评估日期：_____					
指标类别	权重占比	评价指标	具体评分标准（单项满分）	机构实际情况	得分
一、岗位匹配度	30 分	1. 岗位内容契合专业情况（10 分）	完全覆盖核心技能且参与典型行业项目（9-10 分）；覆盖部分核心技能且参与常规项目（6-8 分）；仅涉及基础辅助工作（0-5 分）		
		2. 技能要求匹配情况（10 分）	契合自身能力且涉及前沿技术（9-10 分）；契合能力但无前沿技术（6-8 分）；与能力不匹配或仅需基础操作（0-5 分）		
		3. 岗位级别适配情况（10 分）	专业岗实习且可参与完整项目环节（9-10 分）；专业岗但仅参与边缘环节（6-8 分）；通用类实习无明确权责（0-5 分）		

二、资源支持度	25分	1. 硬件与技术 (8分)	配备全套专业设备且提供正版工具/素材库 (7-8分); 有基础设备但资源有限 (4-6分); 无专业设备支持 (0-3分)		
		2. 导师与团队 (8分)	有3年行业经验专属导师和专业团队 (7-8分); 有指导频次低的导师和一般专业团队 (4-6分); 无专属导师/无专业团队团队 (0-3分)		
		3. 项目 (9分)	可深度参与高影响力核心项目 (8-9分); 可参与常规项目但无核心权限 (5-7分); 仅做边缘性打杂工作 (0-4分)		
三、成长赋能度	25分	1. 技能提升空间 (8分)	有系统培训且可拓展跨领域技能 (7-8分); 有基础培训但技能拓展有限 (4-6分); 无培训且无技能提升机会 (0-3分)		
		2. 职业认知培养 (8分)	提供职场能力指导且有轮岗/跨部门机会 (7-8分); 有基础职场指导但无协作机会 (4-6分); 无职业认知培养 (0-3分);		
		3. 成果转化价值 (9分)	成果可入作品集且有转正/内推机会 (8-9分); 有实习证明但无成果转化/内推 (5-7分); 无有效实习成果与背书 (0-4分);		
四、平台品牌度	20分	1. 行业品牌与口碑 (7分)	领域有优质品牌有口碑和奖项 (6-7分); 无品牌有资质, 口碑一般 (3-5分); 无资质且有负面行业评价 (0-2分);		
		2. 实习评价与反馈 (7分)	往届实习生好评率高且管理制度完善 (6-7分); 评价中性且制度基本完善 (3-5分); 有“学不到东西”等负面反馈 (0-2分);		
		3. 平台发展潜力 (6分)	布局朝阳赛道且发展潜力大 (5-6分); 赛道常规但稳定运营 (3-4分); 赛道萎缩或经营不稳定 (0-2分);		
评估说明:					
1. 本评价表评价总分为100分制;					
2. 适配等级评价参考标准为四级, 即第一级90-100分 (优质适配)、第二级80-89分 (良好适配)、第三级70-79分 (基本适配)、第四级70分以下 (适配度低)					

通过以上的评价表进行多维度评价, 可以很清晰的了解实习机构和实习岗位的适配情况。

度多层次多角度的搭建实习模式, 并且建立科学、系统的评价机制, 让学生在实习衔接的重要环节能匹配到最适合的优化资源并顺利进入实习阶段, 是值得研究和探索的课题。

五、结束语

数字媒体艺术专业对产业依赖性强, 极具实践性, 因此多元化实习模式的构建非常必要且重要。如何挖掘实习资源, 从多维

参考文献

- [1] 李雪威. 产教融合背景下数字媒体艺术专业课程体系建设与实践 [J]. 中国包装, 2024, 44 (03): 111-113.
- [2] 于影, 李猛. 数字媒体艺术实践教学与传统理论教学研究 [J]. 家庭影院技术, 2023, (08): 53-56.
- [3] 王玉珏. “艺科融合”下商业插画设计课程项目教学研究 [J]. 大观, 2023 (7): 111 - 113.