

基于 AIGC 技术的数字媒体技术人才培养模式探究

冯馨月 邹晓凤

吉林动画学院, 中国·吉林 长春 130000

摘要: 数字媒体技术专业旨在培养适应数字媒体产业快速发展需求, 具备“技术+艺术+创意”复合能力的创新型、应用型专业人才。但现有教育资源难以适应时代的快速发展, 无法满足数字媒体技术专业的人才培养需求。本课题借助 AIGC 技术重构课程体系, 力求有效地解决传统教学方式中课程内容滞后、师资力量不足、实践教学缺失, 评价体系单一等问题。

关键词: AIGC 技术; 数字媒体技术专业; 人才培养; 课程体系重构

Exploration of the Talent Cultivation Model for Digital Media Technology Based on AIGC Technology

Xinyue Feng Xiaofeng Zou

Jilin Animation Institute, Changchun, Jilin, 130000, China

Abstract: The digital media technology major aims to cultivate innovative and applied professionals with the compound ability of “technology + art + creativity” to meet the rapid development needs of the digital media industry. However, the current educational resources are difficult to adapt to the rapid development of the times and cannot meet the talent cultivation needs of the digital media technology major. This project reconstructs the curriculum system with the help of AIGC technology, striving to effectively solve the problems of outdated course content, insufficient teaching staff, lack of practical teaching, and a single evaluation system in traditional teaching methods.

Keywords: AIGC technology; digital media technology major; talent cultivation; curriculum system reconstruction

0 前言

AIGC (Artificial Intelligence Generated Content, 人工智能生成内容) 技术可以通过 AI 算法生成艺术内容, 打破了技术与艺术的无形壁垒, 为创作者提供创意灵感, 是新时代的“缪斯女神”。AIGC 技术的发展使得数字媒体技术专业发展拥有了无限可能, 同时也催生了对“技术+艺术+创意”复合能力的创新型、应用型专业人才的迫切需求。然而当前的数字媒体技术专业培养模式往往沿袭了传统的教学方式, 无法适应这个 AIGC 技术迅猛发展的时代。因此高校教师们应将 AIGC 融入教学生活, 重新构建课程体系, 改善人才培养现状, 为数字媒体技术专业人才市场注入新的活力^[1]。

1 数字媒体技术专业人才培养模式现状与问题

1.1 课程体系迭代滞后于技术更新

课程体系是每个专业实现人才培养目标所设计的课程规划及其授课内容架构的集合, 全方位覆盖知识讲授、技能培训以及素质教育等内容。课程体系的构建直接影响了该专业的人才培养质量和素养的提高。然而, 部分高校的数字媒体技术专业仍沿用传统的教育体系, 无法适应当下技术发展的日新月异。当下的数字媒体技术专业课程体系构建问题主要体现在以下两方面^[2]:

在课程规划方面, 课程仍以 Premiere、Photoshop、Maya 等传统技术为教学核心, 忽视 AIGC、元宇宙开发等前瞻技

术的教学。而如今企业愈来愈重视 Stable Diffusion、Adobe Firefly 等 AI 增强工具链的使用, 强调传统技术与 AI 技术的融合应用, 以提升工作效率和创新能力。这种教学与行业的“信息茧房”, 使得毕业生在职场初期被迫承担高昂的“技术转型成本”, 形成了人才培养目标与行业需求之间的一条难以跨越的巨大“鸿沟”。

在授课内容方面, 教师因长期脱离产业一线, 往往难以精准掌握行业动态, 导致授课内容更新无法与产业需求同步。例如, 学生花费数月掌握 Maya 建模基础, 反复练习简单的模型操作, 却在面试时被问到对 Maya Assist 工具的看法与理解。由此可见, 简单的课堂评价标准让学生无法真正了解自己的行业需求, 对自己的能力错误定位, 误判自己的行业竞争力, 造成许多不必要的知识冗余。

1.2 师资队伍技术更新迟缓

数字媒体技术专业的师资队伍技术更新迟缓问题已经成为 AIGC 技术与教育至今仍无法融合的关键因素。由于教育资源无法匹配上如今的产业技术更新速度, 当前大部分教师存在技术断层。一方面, 部分教师深耕传统数字媒体技术领域, 其知识体系固化于书本内容, 照本宣科, 面对新技术的学习存在惰性思维, 或者在本质上就不认可 AIGC 的作品, 认为其存在一些版权伦理问题。但事实上, 教师应该学会辩证地看待 AIGC 技术, 引导学生正确使用 AIGC 技术, 把握好道德和法律的底线^[3]。另一方面, 部分教师教学案例

陈旧,且同质化严重,已经无法支撑当下的行业背景,学生面对这些陈旧的事物无法提起兴趣,难以理解,致使教学效果不佳。

更深层的问题在于高校对师资培养机制的不完善,多数院校尚未建立完整的 AIGC 技术教师培训体系。多数高校没有专门设置针对 AIGC 技术核心知识点的系统性教学以及专家讲座,更不用说给教师配备专业的实验设备和开发环境。既没有帮助教师建立完整的知识体系,也没有办法为教师提供相应的学习机会。教师们只能通过网络课程和学术报告片段,盲人摸象般地去摸索 AIGC 技术的皮毛,难以深入其精髓,构建扎实的知识大厦。

教师参与企业技术实践的机会匮乏,导致其知识更新速率远低于行业技术迭代周期。企业重效率、讲创新,是 AIGC 技术应用的主战场,而教师们往往无法充分地参与产业实践活动,无法汲取这些宝贵的实践经验。

此外,数字媒体技术专业是一个技术与艺术深度融合的学科,秉承“以技术之体,养艺术之魂”的理念。但该专业的教师多为技术型人才,在艺术层面无法对学生做出指导,在一定程度上限制了学生艺术素养的提升,难以实现数字媒体技术专业人才培养的高质量发展。

1.3 实践教学与产业需求存在适配性缺口

在这个科技高速发展的时代,学生的就业形势正面临着前所未有的变革与挑战,高校的人才培养模式必须做到与时俱进,才能够适应行业需求,为行业源源不断地输送高素质创新型人才。然而在多数高校的人才培养计划中,可以发现实践教学在整个教学体系中的所占比重很低。由于高校无法设置足够多的实践课程,学生只能透过书本上的文字和教师枯燥的演示去片面地了解数字媒体技术这一前沿专业,难以获得对行业的真实感受。

这种实践教学匮乏的课程设置对高校人才发展战略所带来的负面影响远不止于此。实践是检验真理的唯一标准,学生们能够接触到实践机会的有效途径便是校内实训。校内实训是高校实践教学体系中最重要的一部分,旨在以理论联系实际,培养出一群富有动手能力的实战型人才。然而如今高校的校内实训环节只是让学生不断地重复同样的工作。这些实训内容枯燥、乏味,既没有跟进行业前沿需求,又缺乏艺术价值与商业价值,大大打击了学生的实践热情,让他们原本炽热的学习积极性逐渐冷却,甚至对实训活动产生抵触情绪。

同时,即使学生进入企业,也多数担任一些边缘化的实习岗位,难以真正学习到核心技术。校企合作往往“形式大于内容”,缺乏深度和广度,学校和企业之间缺乏紧密的联系,企业界的经验和资源很难融入校园教育。学生没有项目制作的经验,就没办法将自己所学的理论知识联系到实际项目,最终造成只能“纸上谈兵”的局面。

1.4 教学评价体系维度单一

在新工科背景下,各高校对于应用型人才培养提出了新的要求。新工科人才,是适应并满足未来新兴产业和新经济需要的,具有更强实践能力、创新能力、国际竞争力的高素质、复合型人才。然而,在高校尝试进行新工科人才培养计划开启的同时,传统的教育教学评价体系暴露出了明显的局限性,尤其体现在对学生创新思维和跨学科综合能力培养的忽视上。

传统的教学评价方式主要使用笔试测验和实践考察。笔试测验多数侧重于考察学生对教材中的概念、原理等内容的记忆,实践考察则侧重于对各类软件基本操作的熟练度和简单的 demo 复刻。这两种评价体系仅仅能体现出一个学生的被动学习能力,学生只需通过大量的重复性训练就能够获得高分。忽视了学生的创新思维、忽略了创新思维、问题解决能力与跨学科综合能力培养的重要性。而这些方面往往是企业更加看重的,导致学生无法明确自己的定位,错误评估自己的行业竞争力,以致“成绩”和“能力”不匹配的情况时有发生。

2 AIGC 赋能的数字媒体技术人才培养模式设计

2.1 构建动态课程更新机制

AIGC 技术的迅猛发展,推动着数字媒体技术专业进入一个新的纪元,为数字媒体技术专业人才的培养提供新的方向。高校的数字媒体技术专业课程体系涵盖基础课、专业课、实践课等内容。课程建设以行业动态为基准,要理论联系实际,无限逼近行业需求。因此,高校要积极响应课程体系改革,打造动态课程管理机制。

教师需要实时更新自己的课程目标,利用爬虫技术获取各大网站招聘信息,并依据行业标准细化课程目标,进行课程模块重构。新的课程目标要契合行业发展主题,首先保留 30% 传统理论讲解,比如必要的编程基础和软件操作等,然后在课程目标中增加 AIGC 工具链的推广与教学,了解不同应用下的 AIGC 技术特点,让学生在理论学习的同时,掌握 AIGC 技术的实际应用。

教师应同时更新教材内容,划分基础理论模块、实践操作模块以及创新拓展模块,将 AIGC 技术教学融入教学全过程,保证学生全面掌握 AIGC 技术的原理和操作方法,做到理论基础扎实、实践经验丰富、创新拓展突出。

同时,为了实现课程建设的动态管理机制,每学期末通过 AIGC 分析工具扫描行业数据和分析学生调查问卷,自动生成课程调整建议,替换过时内容,保证课程体系建设的实时更新。

2.2 强化师资队伍技术培训

对于数字媒体技术专业师资队伍的强化应主要体现在以下两个方面。

一是对 AIGC 技术的推广教育,破除认知壁垒,引导教师辩证地看待 AIGC 作品,破除教师对 AIGC“技术威胁论”与“价值虚无论”的双重认知偏差。高校可以开展相关讲座,邀请专家举办讲座,现场展示 AIGC 在绘画、视频、脚本等多个领域的应用,让教师参与 AIGC 制作的全过程,先引起教师对 AIGC 的兴趣。而后可以通过开展创作伦理与知识产权的讨论会,让教师们畅所欲言,引导教师建立“技术工具论”的理性认知,明确 AIGC 在创意孵化、初稿生成阶段的辅助定位,以及人类在主题凝练、情感表达、审美判断层面的不可替代性。

二是建立完善的教师培训体系,可以分层分级完成教师培训。青年教师注重教学基本功的锻炼,重点培训青年教师们在课程中对 AIGC 技术的融入教学设计;骨干教师可以选派到企业相关岗位进行实习,参与真实的项目制作环节,把控行业发展脉搏,将真实项目转化到教学资源库;学科带头人可以组建“跨院系,跨企业”的项目团队,深化多学科融合和校企合作,牵头制定《数字媒体技术专业 AIGC 应用教学指南》等行业标准。

2.3 深化校企合作

深化校企合作是培养技术型人才的有效途径,高校应与技术企业、创意机构等建立紧密联系。企业为高校提供实习岗位与合作机会,高校为企业输送人才,让学生能够在毕业之后达到学校与企业的无缝连接。

以 2024 年创立的“动画宇宙”平台为例,其与艺术院校的深度合作实践,为新时代数字媒体技术专业人才培养提供了可复制的创新范式。①基础技能培训:学校将平台资源整合到教学计划中,帮助学生接触到行业前沿内容,并且相对于传统教学资源,平台内容更具艺术价值,也更加能够吸引学生眼球。②项目制实战:平台将课程实践内容转化到展赛成果,通过不断迭代优化,实现“课堂作业→参赛作品→商业产品”的价值转化。③顶岗实习:平台为优秀学生提供真实岗位,让学生不仅能够使用 AIGC 技术完善自己的作品,还能从深层次地了解 AIGC 的工作原理,帮助学生更好地把 AIGC 技术变成自己的有力武器^[4]。

2.4 完善教学评价体系

教学评价体系的改革旨在对学生的创新性思维以及综合能力做出评价,AIGC 技术的介入不仅实现评价方式的多元化^[5],更通过数据智能将评价转化为学生职业发展的赋能

工具,形成“以评促学、以评促创、以评促业”的培养新生态。除了传统的笔试测验和实践评估以外,还需要引入项目过程评价,结合项目成果孵化效果,综合考虑项目的艺术造诣、时代意义以及商业价值,构建完善的项目过程评价体系。同时,可以输入学生的课程作业,期末成绩,展赛成果等内容,利用 AIGC 生成评价报告,帮助分析学生求职优劣势,岗位匹配度等,打造每个学生专属的求职宝典。并且在实践评估环节,可以利用 AIGC 技术生成新的考题,可以做到“一人一题,精准规划”,并且还能保证考题具有一定的时效性,不会因为考题过于陈旧导致没有时代意义。

3 结语

AIGC 技术的发展为数字媒体技术专业人才培养带来机遇与挑战,传统培养模式在课程体系、师资队伍、实践教学及评价体系方面的滞后性有待突破。研究表明,我们应大力推动 AIGC 技术与数字媒体技术专业人才培养的有机结合,通过构建动态课程更新机制、强化师资技术培训、深化校企合作及完善多维评价体系,为数字媒体产业输送“技术—艺术—创意”复合型人才,助力教育链、人才链与产业链的有机衔接。

参考文献:

- [1] 张焱.生成式人工智能技术融入大学英语教学的影响与路径探讨[J].公关世界,2025(7):2-3.
- [2] 王禾.AI图像生成技术下数字媒体技术专业人才培养模式应用研究[J].学周刊,2025(10):119-122.
- [3] 乔聪.人工智能生成内容的知识产权归属问题研究[J].中阿科技论坛(中英文),2025(4):158-162.
- [4] 刘伟.AIGC技术在视觉传达设计教学中的应用与探索[J].艺术研究,2025(2):105-109.
- [5] 王羽.AIGC技术赋能下的数字媒体艺术人才培养模式探究[J].新美域,2024(12):146-148.

作者简介:冯馨月(1999-),女,中国吉林磐石人,硕士,助教,从事数字媒体技术研究。

基金项目:吉林动画学院 2024 年度校级产教融合教学研究专项课题一般项目“基于 OBE 理念的‘动画宇宙平台’项目与数字媒体技术人才培养的耦合研究”(项目编号:Y2025017)。