

校企协同育人背景下数字场景设计教学内容改革措施

李红冉

武汉东湖学院 湖北 武汉 430000

【摘要】：在数字媒体艺术行业快速发展的当下，数字场景设计课程作为数字媒体艺术专业的基础课程，其教学质量与人才培养效果密切相关。然而，当前该课程教学存在与市场需求脱节等问题。本文立足于校企协同育人背景，针对数字场景设计教学，分析了当前教学中存在的问题，探讨了教学内容改革的具体路径，旨在实现专业教育与职业需求的精准匹配，培养出更多符合市场需求的高素质人才。

【关键词】：校企协同育人；数字场景设计；教学内容改革

DOI:10.12417/2705-1358.25.18.026

1 引言

随着数字技术的不断进步，数字媒体艺术行业迎来了蓬勃发展的机遇，对数字概念场景设计人才的需求日益增长。数字场景设计课程作为数字媒体艺术专业的专业基础课程，以理论与实操相结合为基础，旨在提升学生的专业知识与技能水平。但在传统教学模式下，该课程教学往往存在与市场实际需求脱节的情况，导致培养出的学生难以快速适应职业岗位要求。

校企协同育人模式为解决这一问题提供了有效途径。在此背景下，对数字场景设计教学内容进行改革与创新，实现专业教育与职业需求相匹配，提高专业人才的实操能力，达成高质量人才培养目标，具有重要的现实意义。

2 当前数字场景设计教学存在的问题

2.1 课程设置不合理

当前数字场景设计课程设置未能充分结合校企人才供给需求，课程内容方案缺乏企业参与，人才培养标准不明确。课程内容过于侧重理论知识，而忽视了市场对实际操作技能的要求，导致学生所学知识 with 职业岗位要求不匹配^[1]。

2.2 师资团队职业素养有待提升

专任教师缺乏实际行业经验，对市场最新技术和项目流程了解不足；同时，专任教师与企业导师之间的交流和学习不够深入，难以将企业的实际需求和先进技术融入教学中，影响了教学质量和学生实践能力的培养。

2.3 教学与职业脱节

在教学过程中，教学模式和教学方法较为传统，缺乏与企

业实际项目的结合。学生参与的实践项目多为模拟性质，与真实的企业项目存在差距，导致学生在毕业后难以快速适应企业的工作节奏和要求，教学与职业需求严重脱节。

2.4 教学方式单一，评价机制不完善

教学方式多以课堂讲授为主，未能充分利用互联网平台整合校企行业资源，教学方式较为单一。同时，人才培养质量信息反馈体系及评价机制不完善，无法及时了解市场对人才的需求变化，难以适时调整人才培养方向。

3 校企协同育人背景下数字场景设计教学内容改革路径

3.1 深化校企合作，重构课堂体系和教学内容

（1）建立校外实践基地和校内实践工作室，为学生提供真实的实践环境。校外实践基地能让学生接触到企业的实际生产场景和先进设备，校内实践工作室则可用于日常的项目训练和模拟操作。

（2）开发校企合作体验式课程体系，邀请企业共同参与课程方案的修订。企业根据市场需求和岗位要求，为课程内容提供建议，确保课程内容与市场接轨^[2]。

（3）将公司项目引入实践教学，模拟公司项目流程进行教学。通过实际项目的操作，让学生熟悉项目从策划、设计到实施的整个流程，提升学生的创新能力与动手能力，培养更适应市场需求的人才。打造理论+实践分段式教学模式，先进行理论知识的传授，再让学生在实践中应用所学知识，加深对知识的理解和掌握。

作者简介：李红冉，1988.03.10，女，汉族，河北邯郸，硕士研究生，副教授，影视动画，数字媒体艺术，武汉东湖学院，湖北武汉江夏区文化大道特1号，430000

该论文为校级教研项目《校企协同育人背景下数字概念场景设计教学内容改革与创新》的结项成果。

3.2 加强教师团队建设, 找准协同育人方向, 变革培养思维

(1) 加强专职教师和一线企业导师之间的学习和交流。组织专任教师到企业挂职锻炼, 了解企业的实际运作和技术需求; 邀请企业导师到校开展讲座, 将行业前沿知识和实践经验传授给师生。

(2) 教师团队要对学生认知和技能进行详细了解, 根据学生的实际情况制定教学计划。融合更多的实际技术性能力的培养, 实现资源共享, 培养具备实践能力、应用能力和创新能力的人才。

(3) 变革培养思维, 从以知识传授为中心转向以能力培养为中心, 使培养的学生能与企业需求相匹配。

3.3 凝聚教育合力, 打破校企供需壁垒

(1) 充分发挥学校和企业各自的优势, 学校在文化知识与专业理论知识传授方面加大力度, 为学生打下坚实的理论基础; 企业向学生提供真实的生产实践环境、先进的技术和设备以及经验丰富的实践导师, 让学生在实践中提升职业能力。

(2) 加深校企合作, 建立长期稳定的合作关系, 通过共同开展项目研发、技术攻关等活动, 凝聚教育合力, 有的放矢地培养学生, 提升学生的职业能力, 打破校企人才供需壁垒。

3.4 建设人才培养质量信息反馈体系及评价机制

(1) 充分利用互联网平台, 整合校企行业资源, 建立人才培养质量信息反馈体系。通过该体系及时收集企业对毕业生的评价、市场对人才的需求变化等信息, 为人才培养方案的调整提供依据。

(2) 完善评价机制, 改变传统的以考试成绩为主的评价方式, 采用多元化的评价标准, 将学生的实践能力、创新能力、职业素养等纳入评价体系。同时, 邀请企业参与学生的评价过程, 使评价结果更具客观性和针对性, 有助于适时调整人才培养的方向。

3.5 融入课程思政, 加强学生思想品德教育

数字概念场景设计课程的主要内容涉及历史、年代、地域、文化的展现, 这为课程思政的融入提供了良好的契机。在讲授课程内容时, 将相应的思政元素融入其中, 如通过介绍中国不同历史时期的场景设计, 培养学生的爱国主义情怀; 通过强调设计中的文化传承, 引导学生树立正确的价值观, 弘扬民族文化, 做中国设计。

4 教学内容改革拟达到的目标

4.1 建立校外实践基地

具体实施细节: 与行业内具有代表性的数字媒体企业(如

游戏制作公司、影视特效工作室等) 签订合作协议, 挂牌成立校外实践基地。根据企业项目周期和学生学习进度, 制定分批次、分阶段的实习计划, 每学期安排 1-2 个班级的学生进入基地实习, 每次实习时长为 2-3 周。实习期间, 企业为学生配备专属导师, 学生参与企业实际项目的辅助性工作, 如场景草图绘制、素材整理、简单建模等, 并定期参加企业的项目例会和技术分享会。

预期效果: 学生能够近距离接触行业前沿技术和真实项目流程, 了解企业对数字概念场景设计的实际需求和标准, 将课堂所学理论知识转化为实际操作能力。同时, 企业也能在实习过程中发现优秀人才, 为后续人才引进奠定基础, 实现校企双赢。

4.2 建立校内实践工作室

具体实施细节: 在校内划分专门区域, 按照企业工作室的标准配置软硬件系统, 打造数字场景设计工作室, 每个工作室配备 1-2 名专业教师作为指导老师, 学生以团队形式申请入驻, 模拟企业项目运作模式开展创作, 教师定期进行指导和点评。

预期效果: 为学生提供了一个便捷、高效的实践场所, 使学生在校园内就能体验企业化的工作环境和项目流程。通过团队协作完成创作任务, 培养了学生的团队合作精神和项目管理能力和创新思维, 提高了学生的专业技能和职业素养。

4.3 开发体验式课程体系

具体实施细节: 联合企业专家和校内教师共同组成课程开发团队, 根据数字场景设计的岗位能力需求, 打破传统的学科知识体系, 构建以项目为导向的体验式课程体系。课程设置分为基础体验、综合体验和创新体验三个阶段, 基础体验阶段通过简单的模拟项目让学生掌握基本技能; 综合体验阶段结合企业真实项目案例, 让学生进行完整的场景设计实践; 创新体验阶段鼓励学生自主选题, 进行创新性场景设计。同时, 在课程中融入情景模拟、案例分析、角色扮演等教学方法, 增强学生的参与感和体验感。

预期效果: 课程内容更加贴合市场需求和职业岗位要求, 激发了学生的学习兴趣 and 主动性。学生在体验式学习过程中, 不仅能够掌握专业技能, 还能培养解决实际问题的能力和创新意识, 为今后从事数字场景设计工作积累丰富的经验。

4.4 搭建数字化教学资源平台

具体实施细节: 利用互联网技术搭建数字化教学资源平台, 平台包含课程资源如教学视频、课件、案例分析等、素材库如各类场景图片、模型、材质等、互动交流区如在线答疑、讨论区、作品展示区等和企业资源区如企业项目信息、招聘信息、技术文档等。安排专人负责平台的维护和更新, 定期上传

优质教学资源和企业动态,鼓励教师和学生积极参与平台互动[3]。

预期效果:打破了传统教学的时间和空间限制,实现了教学资源的共享和高效利用。学生可以随时随地查阅学习资料、交流学习心得、展示自己的作品,拓宽了学习渠道,提高了学习效率。教师可以通过平台及时了解学生的学习情况,调整教学策略,提升教学质量。同时,企业资源的引入也为学生了解行业动态、获取就业信息提供了便利。

4.5 引入企业真实项目

具体实施细节:与合作企业建立长期稳定的项目合作机制,企业定期向学校发布适合学生参与的真实项目如游戏场景设计、影视场景概念图绘制等。学校根据项目要求,组织学生组建项目团队,由校内教师和企业导师共同指导。在项目实施过程中,严格按照企业的项目管理流程进行,包括项目需求分析、方案设计、中期评审、最终交付等环节。项目完成后,由企业对学生的作品进行评价和反馈。

预期效果:学生能够直接参与企业真实项目,深入了解项目的实际需求、技术难点和质量标准,在实践中锻炼自己的专业技能和综合素养。通过项目合作,学生与企业之间建立了更紧密的联系,增强了学生的职业认同感和就业竞争力。

4.6 加强师资队伍建设

具体实施细节:制定教师培训计划,每年选派一定数量的校内教师到合作企业挂职锻炼,参与企业的项目研发和生产实践,期限为2-3个月。邀请企业的资深设计师、技术专家担任兼职教师,定期到校开展讲座等教学活动,传授行业前沿知识和实践经验。建立校内教师与企业导师的交流机制,通过定期召开座谈会、共同备课等方式,促进双方的学习和合作。

预期效果:提升教师的实践能力和行业视野,使教师能够将企业的实际需求和先进技术融入教学中,提高教学的针对性和实用性。兼职教师的加入为教学注入新活力,丰富教学内容和教学方法。教师之间的交流合作促进教学资源的共享和教学水平的整体提升,打造一支既有理论知识又有实践经验的专业化师资队伍。

参考文献:

- [1] 程思.面向应用型人才培养的游戏场景设计课程教学内容改革[J].美术文献,2018,(06):65-66.
- [2] 黄红林.5G时代基于现代学徒制数字媒体专业职业本科教育研究[J].互联网周刊,2023,(09):73-75.
- [3] 穆宝宁,刘泽原.基于产教融合的数字媒体艺术设计专业在线协同平台构建探析[J].美术教育研究,2025,(12):158-160.
- [4] 宋玮.基于产教融合的数字媒体专业教学创新策略[J].中国传媒科技,2021,(11):130-132.

4.7 采用多元化教学方法

具体实施细节:在教学过程中,综合运用项目式教学、翻转课堂、案例教学、小组讨论等多种教学方法。例如,在项目式教学中,将课程内容分解为若干个项目任务,让学生以团队形式完成,教师在过程中进行指导和监督;在翻转课堂中,教师提前录制教学视频,学生课前自主学习,课堂上则针对难点问题进行讨论和答疑;在案例教学中,选取企业真实的优秀案例和失败案例进行分析,让学生从中汲取经验教训。

预期效果:改变传统教学中教师单向灌输的模式,充分调动学生的学习积极性和主动性。学生在多元化的教学环境中,能够更好地发挥自己的主观能动性,培养自主学习能力、问题解决能力和创新思维。

4.8 构建多元评价体系

具体实施细节:建立由学校、企业、学生三方参与的多元评价体系,改变传统的以考试成绩为主的评价方式。评价内容包括学生的理论知识掌握程度、实践技能水平、项目完成质量、团队合作能力、创新能力等多个方面。评价方式采用过程性评价与终结性评价相结合,过程性评价包括课堂表现、作业完成情况、项目阶段性成果等;终结性评价包括课程考试、项目最终成果展示、企业评价等。企业导师根据学生在项目中的表现给出评价意见,学生之间进行互评,教师综合各方意见给出最终评价[5]。

预期效果:评价结果更加全面、客观、公正,能够真实反映学生的综合素质和能力水平。多元评价体系注重对学生学习过程的关注和引导,鼓励学生积极参与实践和创新,促进了学生的个性化发展。

5 结论

在校企协同育人背景下,对数字场景设计教学内容进行改革是适应数字媒体艺术行业发展、提高人才培养质量的必然要求。通过深化校企合作、加强教师团队建设、凝聚教育合力、完善评价机制以及融入课程思政等措施,可以有效解决当前教学中存在的问题,实现专业教育与职业需求的精准匹配。

未来,还需要不断探索和完善教学内容改革的路径,加强校企之间的深度合作,推动数字概念场景设计教学的持续发展,为数字媒体艺术行业培养更多高素质的专业人才。