

Exploration of the Reform Path for Cultivating Applied Digital Media Creative Talents in the AI Era

Fan Wu Huifang Ma

Beijing Union University School of Arts, Beijing, 100000, China

Abstract

This paper aims to explore the reform paths for cultivating application-oriented digital media creation talents in the context of the AI era. First, it analyzes how AIGC technology transforms the creative process and redefines the role of designers, then points out the disconnection issues existing in the current talent cultivation model regarding teaching content, teaching methods, and faculty teams. On this basis, the paper reconstructs a three-dimensional competency cultivation objective centered on “artistic innovation”, “technological application”, and “comprehensive literacy”. Corresponding to this objective, specific solutions such as the reform of a modular curriculum system and the “human-machine collaborative project workshop” teaching model are proposed, hoping to provide references for application-oriented universities to cultivate digital media art talents adaptable to the AI era.

Keywords

AI; Application-Oriented Universities; Digital Media Art; Talent Cultivation Model

AI 时代应用型数字媒体创作人才培养改革路径探析

吴帆 马惠芳

北京联合大学艺术学院，中国·北京 100000

摘要

本文旨在探讨AI时代背景下，应用型数字媒体创作人才培养的改革路径。文章首先分析了AIGC技术如何变革创作流程并重新定义设计师角色，进而指出现行培养模式在教学内容、教学模式与师资队伍方面存在的脱节问题。在此基础上，论文重构了以“艺术创新”、“技术应用”和“综合素养”为核心的三维能力培养目标，并据此提出了模块化课程体系改革与“人机协同项目工坊”教学模式等具体方案，以期为应用型高校培养适应AI时代的数字媒体艺术人才提供参考。

关键词

AI; 应用型高校; 数字媒体艺术; 人才培养模式

1 引言

随着AIGC技术在数字媒体艺术创作领域的深度渗透，数字媒体产业正从“人工主导创作”向“人机协同创新”加速转型，这一变革对培养数字媒体创作人才的应用型高校提出了严峻挑战。在此背景下，重构人才培养目标、优化课程体系、创新教学方法，成为应用型高校对接产业需求、培养高质量数字媒体人才的关键课题。

2 AIGC 技术影响下数字媒体创作方式的变革

AIGC技术的突破性发展正在颠覆数字媒体艺术传统创作范式，从创作流程到从业者的角色定位均产生连锁反应。以下将通过剖析AIGC技术如何重塑行业的实践逻辑，为高校人才培养改革提供产业层面的现实依据。

【作者简介】吴帆（1980—），女，中国浙江宁波市人，博士，副教授，从事数字媒体艺术与技术研究。

2.1 数字媒体艺术创作流程的变革

传统的数字媒体创作流程从创意产生、方案执行到最终优化，整个流程均由设计师及其团队主导，其个人的审美偏好与技术能力直接决定了作品的最终形态。AIGC技术不仅能拓展设计师的灵感来源，更能高效地生成与优化多样化的设计方案。这种“人机协同”的创作模式，显著加快了创作进程，有效规避了传统模式中“单一创意试错成本高”、“技术细节消耗创意精力”等痛点，使设计师得以从繁琐的技术执行中解放出来，更专注于核心的创意构思与审美表达，从而让艺术创作过程本身变得更加高效、多样与可控。

2.2 数字媒体设计师角色的改变

在传统数字媒体创作中，设计师是绝对的核心，其主观情感、个人风格与技术掌控力构成了作品的灵魂。AI的介入，促使设计师的角色从单一主导变得更加多元化。首先，设计师成为AI的协作者，通过与AI的深度互动来激发并发展创意。其次，AI生成的结果仍需由人来评判与选择，因此设计师成为AI效果的决策者，其审美与判断力变得更

为关键。同时，有效驱使AI产出理想结果，需要设计师掌握如模型选择、提示词工程等新技能，因此设计师还应成为AI的操控者。

3 应用型数字媒体创作人才培养的现状与问题

随着数字媒体产业加速向“人机协同创新”转型，对于以对接产业、服务区域经济为首要任务的应用型高校而言，现有人才培养体系逐渐暴露出与行业需求脱节的系统性问题。

3.1 教学内容滞后于行业发展

当前，许多高校的数字媒体艺术专业仍沿袭传统艺术教育体系，侧重于经典理论与软件技能的传授，对AIGC等前沿技术的系统性融入严重不足。更为严峻的是，AIGC技术以“月”为单位快速迭代，而高校课程体系的更新周期往往长达1-2年，导致教学内容与行业技术发展形成“代差”。此外，行业所亟需的“创意主导能力”培养被忽视，即便引入AI软件教学，也多停留在工具操作层面，未能同步提升学生的审美决策与战略思辨能力。

3.2 教学模式与行业需求的错位

教学模式上，理论与实践脱节的现象依然普遍。课程项目多采用陈旧或虚拟的课题，学生缺乏在真实项目环境中进行成本控制、版权风险规避与跨部门协作的实战锻炼。同时，学生在创作中应用AIGC技术的深度与广度不足，进一步削弱了其知识迁移与解决复杂问题的能力。这种与行业真实场景的错位，这直接导致应用型高校人才培养的“产品”与市场需求脱节，学生毕业后无法迅速适应岗位。

3.3 师资队伍水平难以接轨行业发展

教师是人才培养的关键执行者，但其自身面临的挑战不容忽视。许多应用型高校的教师未受过AIGC技术的系统培训，也缺乏一线行业的项目经验，其固有的知识体系与技能结构难以支撑起面向AI时代的教学需求，无法为学生提供前沿、有效的指导。

4 AI时代应用型数字媒体创作人才能力模型重构

面对AI带来的变革与挑战，有必要重构数字媒体创作人才能力模型，这一模型紧密结合应用型人才“解决实际问题”的核心特质。

4.1 艺术创新维度

艺术创新是数字媒体创作人才的核心竞争力，即便在AIGC时代，人对“美”的深层理解、文化内涵的传递与价值观的表达仍不可替代。

4.1.1 审美决策力

AI虽能生成视觉精致的内容，但缺乏对文化语境、情感共鸣的深度把控。因此对“美”的深层理解、批判与决策能力成为人的核心优势。数字媒体艺术专业人才培养目标应致力于使学生成为“审美决策者”，能够精准判断AI生成

内容在画面细节、风格统一性、叙事连贯性等方面美学缺陷，并依据项目主题与受众需求对AI生成的内容进行优化与提升。

4.1.2 创意思维力

AI是创意辅助工具而非创意主体，需培养学生“以人文引领技术”的思辨能力。必须始终保持其在作品主题、风格与内涵上的主导权。教育需从单纯的创意知识传授，转向创新思维与批判性思维的培养，强化学生对文化、社会与价值的深入理解，确保其能通过作品传递独特的世界观与主体意识。

4.2 技术应用维度

技术应用能力是AI时代数字媒体创作人才的基础素养，需从“工具使用”升级为“技术驾驭”。

4.2.1 AIGC工具深度应用能力

在开展数字媒体创作过程中，AI工具已经从单纯的指令执行者演进为与创作者共同参与内容创造的合作伙伴。要求创作者不但掌握工具选型策略，能根据创作场景选择适配的AI工具，更需具备提示词工程能力，融合专业知识，集合具体创作需求、作品风格、目标受众等情境通过构建清晰、准确、具体的提示词以提升设计效果。

4.2.2 对AI生成内容的修正和再编辑能力

AI生成内容常存在细节粗糙、逻辑偏差等问题，需要经历多次迭代和优化才能达到理想效果。需培养学生精准识别问题并优化的能力，创作者要能够准确识别生成内容中的问题，并通过调整参数、修改提示词进行不断修正，如果依旧达不到理想要求，要能够通过传统后期处理工具对其进行修正和优化，直至作品达到预期的艺术水准。

4.3 综合素养维度

数字媒体产业的交叉性与AIGC技术的快速迭代性，要求人才具备超越单一专业领域的综合素养，具体表现为以下两种能力。

4.3.1 跨领域协作能力

数字媒体项目日益复杂，数字媒体项目需多学科协同完成，需培养学生成为“跨域协调者”，能够清晰传递创意需求，如与技术开发、市场营销等不同领域团队有效沟通、整合多方资源协同工作，成为跨界项目的组织者与推动者，推动协同创新。

4.3.2 持续学习更新的能力

面对AI技术的快速演进，学生必须养成自主、持续学习的习惯与能力，能够主动跟进新工具、新功能，并在实践中灵活应用。

5 应用型高校数字媒体艺术专业课程体系改革建议

应用型高校的数字媒体艺术专业课程改革可通过“增设”与“融合”两大策略，将AIGC技术、审美批判与跨学

科实践深度嵌入教学全过程。

5.1 增设 AI 创作相关课程模块

5.1.1 增设 AIGC 专项模块

分为基础理论与实践应用两层。基础层开设例如《人工智能导论（艺术方向）》、《AIGC 工具原理与伦理》等，讲解深度学习、大语言模型等技术基础，AI 生成内容的版权风险、数据合规等伦理问题；实践层开设专注于图像、视频、音频生成的实践课程，例如《AIGC 创意设计实战》，引导学生在实际创作中综合运用 AIGC 技术，完成从概念到成品的全流程。

5.1.2 增设审美创意课程模块

打破传统“名作赏析”模式，开设例如《数字媒体美学（AI 时代）》、《AIGC 作品批判与优化》等课程，引导学生对比 AI 与人工创作的审美差异，建立批判性审美标准，培养学生的审美决策能力；开设《数字媒体个人风格塑造》，指导学生通过“原创素材训练+人工微调”形成独特创作风格，避免 AI 生成内容的同质化问题。

5.1.3 增设产业与社会服务模块

强化实践导向与社会价值，与数字媒体企业共建“校企协同项目工坊”，开设《数字媒体项目实战（AI 方向）》，将真实商业项目引入课堂，学生需按产业标准完成“需求分析—AI 提案—人工优化—成果交付”全流程。

5.2 对已有课程内容进行 AI 嵌入式更新

当然，无需完全重构现有课程体系，可将 AIGC 技术有机嵌入传统课程框架，实现“传统专业内容+AI 技术赋能”的融合升级。在平面设计课程中，新增“AI 辅助创意设计”单元，学生用 AI 生成海报初稿后，通过 PS 进行细节优化；在动画设计课程中，学生可用 AI 自动生成动画片段后，用 AE 进行节奏调整与特效添加，同时掌握“AI 生成内容与传统动画流程的衔接”的技巧；在视频设计课程中，实现全流程 AI 辅助，从剧本创意、分镜设计到后期剪辑，让学生理解 AI 在不同创作环节的应用边界与增效价值。

6 应用型高校数字媒体艺术专业教学方法改革建议

应用型高校数字媒体艺术专业教学方法改革旨在创建一个高度仿真产业环境的实践场，让学生在做中学、在协同中成长，最终实现知识、能力与素养的有机统一。

6.1 推进项目式教学

项目式教学是连接校园与产业的核心纽带，也是完整模拟一个应用型数字媒体设计师的真实工作闭环的有效方式。应用型高校数字媒体艺术专业教学方法需遵循“真实需求-人机协同-成果落地”的实践逻辑。每学期可由“校企

协同项目工坊”联合企业发布 3—5 个真实项目，企业技术专家与高校专业教师组成评审团选中标小组。在学生开展实践的过程中，企业导师提供实时技术指导，高校教师聚焦创意深度与伦理合规，让学生在实战中掌握“技术应用—成本控制—跨域协作”等产业必备能力。

6.2 完善教学评价体系

传统的“期末一次性作品评价”无法全面衡量 AI 时代人才素养，需构建动态、多元的评价体系。在评价维度上，突破“唯作品论”，纳入 AI 工具应用深度、创意思辨能力、“团队协作贡献等指标。评价过程中，将项目的每个阶段由企业导师、高校教师、学生小组互评同验收。评价工具上，引入 AI 辅助分析手段，结合人工定性评价，形成“量化数据+质性分析”的综合反馈，确保评价结果科学、全面、客观。

6.3 打造“双师型+跨学科”教学团队

师资水平是决定教学质量的核心要素，需从“技术提升—产业融合—跨域整合”三方面构建高素质教学团队。例如，可实施“教师 AIGC 能力提升计划”，每年选派 50% 的专业教师参加行业前沿培训，鼓励教师到数字媒体企业兼职，积累商业项目经验。整合跨学科师资资源，同时邀请行业专家担任企业导师，每周参与课堂教学与项目指导，形成“高校专职教师+企业行业专家+跨学科导师”的立体化教学团队，全面提升师资队伍的行业适配能力。

7 结语

AIGC 技术为数字媒体艺术产业带来机遇的同时，也对应用型高校人才培养提出全新要求。AI 时代应用型数字媒体创作人才的改革不能仅停留在技术层面的工具叠加，而需从培养目标、课程体系、教学方法进行系统性重构—以“技术创新”守住创意核心，以“技术应用”适配人机协同，以“综合素养对接产业生态，最终培养出既懂 AI、又懂创意、更懂产业的复合型人才。

参考文献

- [1] 陈程显.AIGC技术时代下高校数字媒体艺术教学转型与变革[J].教育教学论坛,2024,(52):73-77.
- [2] 马丹.AIGC大模型在数字媒体艺术设计教育中的应用[J].上海包装,2024,(10):193-195
- [3] 刘畅,赵东洋.AIGC时代高校数字媒体人才核心素养研究[J].传播与出版,2024,(24):80-86
- [4] 张蓝姗,刘星如,石小妍.AI视频生成工具在视听艺术创作中的应用与反思[J].中国电视,2024,(12):22-30.
- [5] 邹亦然.智艺融构的教学策略：人工智能赋能下的数字媒体艺术教学体系构建[J].新美域,2024,(09):167-169
- [6] 晁永光.人工智能在数字媒体艺术创作中的应用研究[J].大众文艺,2024,(24):95-97.