数智时代高职数字媒体艺术设计专业内涵再构

程徽龙
（赣西科技职业学院）
DOI：10.65285/JYLLYJ.V2I6.007

摘　要：数智技术重塑数字创意产业，高职数字媒体艺术设计专业需从“工具训练”转向“智能协作”。针对培养定位、课程更新与能力评价的三重错位，本文基于 2025 年新版专业教学标准与院校实践，提出“艺技文融通·三层进阶”重构框架：价值层坚持“技术为体、人文为魂”，知识层融通艺术、技术与文化，能力层递进基础素养、技术核心与创新实践，并以“人机协同设计力”为核心能力标识。落地需推进课程模块化、项目驱动教学与校企双导师制，形成从技能掌握到价值创造的育人闭环。
关键词：数智时代；高职教育；数字媒体艺术设计；专业内涵；人机协同设计力

Reconstruction of the Connotation of Digital Media Art Design Major in Higher Vocational Colleges in the Digital-Intelligent Era

Huilong Cheng
Ganxi Science and Technology Vocational College

Abstract: Digital-intelligent technologies are reshaping the digital creative industry, and the digital media art design major in higher vocational colleges needs to transform from "tool training" to "intelligent collaboration". Aiming at three types of misalignment in training orientation, curriculum update and competence evaluation, this paper puts forward a reconstruction framework of "integration of art, technology and culture with three-level progression" based on the new 2025 professional teaching standards and institutional practice. At the value level, it adheres to "technology as the carrier and humanities as the soul". At the knowledge level, it integrates art, technology and culture. At the competence level, it realizes the progressive development of basic literacy, core technical ability and innovative practice, and takes "human-AI collaborative design competence" as the core competence marker. The implementation needs to promote modular curriculum, project-driven teaching and the school-enterprise dual-tutor system, so as to form an education closed-loop from skill mastery to value creation.
Keywords: digital-intelligent era; higher vocational education; digital media art design; major connotation; human-AI collaborative design competence

前言：

生成式人工智能在视觉内容生产领域的快速渗透，正在从根本上改变数字媒体艺术设计行业的人才需求结构。据第三方招聘平台数据，2026 年 6 月 AI 剪辑师招聘需求同比增长 179%，AI 微短剧导演、抽卡师等新岗位相继涌现，人社部报告显示 AI 影视领域预计到 2030 年人才缺口将达 400 万。市场已不再满足于仅掌握基础技法的设计人员，而是亟需兼具数字素养、创新思维、文化底蕴和落地能力的复合型创意人才。这一结构性变化对高职数字媒体艺术设计专业提出了根本性追问：当 AI 可以在数秒内生成高质量视觉方案时，这个专业培养的究竟是什么样的设计人才？

一、困局诊断：数智时代专业内涵的三重错位

（一）培养定位的错位：“工具使用者”与“智能协作者”

高职数字媒体艺术设计专业的传统培养定位，隐含着一种“工具使用者”的角色预设：学生掌握 Photoshop、3ds Max、Premiere 等设计工具的操作技能，能够按照明确的设计需求完成视觉产出。这一预设在过去二十年间的产业环境中是合理且有效的。但随着 AI 设计工具的普及，这一角色定位正在迅速失去竞争力——当基础视觉内容的生成门槛趋近于零时，单纯具备工具操作能力的人才将面临被替代的风险。

更深层的问题在于，多数院校的人才培养方案虽然已开始纳入 AI 相关课程，但培养目标的表述仍以“掌握……工具”“能够从事……制作”为基本句式。例如，某校 2025 级人才培养方案中，“具有 AI 视觉设计工具应用、智能创意流程管理、数字产品用户体验创新等能力”的表述虽已引入 AI 元素，但其逻辑重心仍落在“工具应用”层面。这种“旧框架装新内容”的做法，难以真正实现从“工具使用者”到“智能协作者”的角色转型。

（二）课程体系的错位：技术迭代速度与教学更新周期

数字媒体领域的技术迭代速度远快于传统专业，AI 工具的更新周期甚至以月为单位。然而，高职专业的课程体系调整受制于人才培养方案的修订周期、教材编写出版周期、教师知识更新速度等多重因素，通常以 2—3 年为一个

调整周期。这种“慢变量”与“快变量”之间的节奏失衡，导致课程内容与产业实践之间存在持续性的“时间差”。

这一困局在数智时代被进一步放大。过去，技术迭代主要表现为软件版本升级和操作界面变化，课程内容的核心知识框架尚能保持稳定；而今，AI 技术带来的变化是范式性的——从“手动建模”到“文字生成模型”，从“逐帧剪辑”到“AI 辅助叙事”，知识结构的底层逻辑正在被重写。部分院校的应对策略是在原有课程中“嵌入”AI 工具教学，但正如有学者指出的，这迫切要求将教学重心从“如何教会学生使用工具”全面转向“如何引导学生理解技术逻辑、驾驭技术工具、反思技术边界”。

（三）能力评价的错位：作品导向与价值创造导向

传统的能力评价以“作品质量”为核心指标，课程考核以提交设计作品为主要形式。这一评价逻辑的隐含假设是：作品质量等同于专业能力，等同于职业胜任力。但在数智时代，AI 可以辅助完成从概念草图到成品输出的多个环节，作品本身的“完成度”已不再能有效区分学生的能力水平。

高职数字媒体艺术设计专业需要构成一个从“校企共生培养”到“社会验证”、从“技能掌握”到“价值创造”的完整育人闭环。这意味着能力评价的重心应从“做得好不好”转向“能否创造价值”——包括对用户需求的洞察、对技术方案的判断、对文化语境的把握，以及对设计伦理的自觉。这种评价逻辑的转换，涉及考核标准、评价主体和评价场景的系统性重构。

二、内涵重构：“艺技文融通·三层进阶”框架

（一）价值层：确立“技术为体、人文为魂”的培养哲学

数智时代高职数字媒体艺术设计专业的价值定位，需要在“拥抱技术”与“守住人文”之间建立清晰的张力关系。教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会主任指出，“AI 是设计师认知延展的工具，而非创意替代者。真正的设计创新，源于对人性的深刻洞察和对文化的深度认同”。这一判断为专业内涵重构提供了价值锚点：技术的引入不是目的，而是手段；专业的核心竞争力不在于“会用 AI”，而在于“用 AI 做什么”和“为什么这样做”。

具体而言，“技术为体、人文为魂”的培养哲学意味着三个层面的价值确认。其一，技术素养是基础能力而非终极目标，学生需要理解 AI 工具的技术逻辑和适用边界，但更重要的是具备判断“何时使用技术、何时依靠人的判断”的元认知能力。其二，文化素养是差异化竞争力的来源。在 AI 可以批量生成视觉内容的时代，具有文化辨识度的设计——无论是地方文化的数字化表达，还是传统文化的当代转化——才具有不可替代的价值。其三，伦理素养是负责任设计的底线。AI 技术带来的算法偏见、数据隐私、文化挪用等问题，要求设计人才具备基本的伦理判断力。

（二）知识层：“艺术 + 技术 + 文化”三维融合的课程内容体系

在价值定位明确之后，知识层的重构需要回答“教什么”的问题。本文主张构建“艺术 + 技术 + 文化”三者一体的课程内容体系，这一框架已有院校层面的实践探索。其核心逻辑是：艺术素养提供审美判断力，技术素养提供实现手段，文化素养提供意义框架，三者缺一不可。

在基础层，课程设置应强化数字美学、设计创新思维、视觉传达等艺术基础课程，同时将传统文化、地域文化等内容纳入课程体系，拓宽学生的知识视野和文化感知力。在技术层，需嵌入三维建模、动态图形、交互开发、AI 辅助设计等技术模块，但技术课程的教学不应停留在操作层面，而应引导学生理解技术背后的逻辑——例如，在学习 AI 图像生成时，理解扩散模型的基本原理，有助于学生更精准地控制生成结果，并在生成失败时做出有效判断。在实践层，应设立导师制学生工作室，推行“项目制”协作式实践课程，让学生在模拟真实工作环境的过程中，整合分散的课程知识，形成跨学科实践的综合能力。

值得强调的是，三个维度的融合不是简单的课程叠加，而是需要在具体项目中实现有机整合。例如，一个“地方非遗数字化传播”项目，同时涉及文化调研（文化维度）、视觉设计与 AI 辅助创作（艺术与技术维度）、新媒体传播策略（运营维度），学生在完成项目的过程中自然形成多维能力的协同发展。

（三）能力层：“基础素养—技术核心—创新实践”的递进路径

在知识体系之上，专业内涵重构需要明确能力培养的递进逻辑。江西制造职业技术学院的实践提供了一个有价值的参照：该校数字媒体艺术设计专业构建了“基础素养—技术核心—创新实践”三层递进的人才培养路径——第一年夯实艺术基础，第二年掌握 AI 内容生成、三维动画等核心技术，第三年通过真实项目提升综合实践能力，实现了从基础到创新的能力跃升。该校在 2025 年江西省高职专业评估中位居全省第一，从一个侧面验证了这一路径的有效性。

这一递进逻辑的深层依据在于技能人才成长的规律性。第一年的“基础素养”阶段，重点不在于技能训练的量，而在于审美判断力和文化感知力的启蒙——这是后续所有专业能力发展的根基。第二年的“技术核心”阶段，需要将 AI 工具的使用嵌入具体的创作流程中，而非孤立地教授工具操作。第三年的“创新实践”阶段，应通过真实企业项目或社会服务项目，让学生在完整的创作链条中体验从需求分析、方案设计到成果交付的全过程。

（四）核心能力标识：“人机协同设计力”的提出

上述三层重构的最终指向，是确立高职数字媒体艺术设计专业区别于其他相关专业的核心能力标识。在当前的职业教育专业目录中，数字媒体艺术设计（550103）与数字媒体技术（510204）同属数字媒体领域但分属不同专业大类，前者偏重艺术创意，后者偏重技术实现。然而在实际办学中，两者的培养目标往往界限模糊。

本文认为，数智时代高职数字媒体艺术设计专业的核

心能力标识应确立为“人机协同设计力”。这一概念的内涵包括：人机角色分配能力——能够判断在特定设计任务中，哪些环节适合 AI 完成、哪些环节需要人的主导介入；智能流程编排能力——能够将 AI 工具嵌入完整的设计工作流中，实现效率与质量的平衡；判断力与审美把关能力——能够在 AI 生成的大量方案中做出有效的筛选、调整和优化。韩国学者提出的“系统设计师”概念与此高度相关，其核心能力被界定为过程结构化能力、人机角色分配能力和批判性质量管理能力。

“人机协同设计力”与“工具使用能力”的本质区别在于：前者将 AI 视为设计过程中的协作伙伴而非被动工具，要求学生具备对设计过程的整体把控能力和对 AI 输出的批判性判断能力。这一能力标识的明确，不仅有助于厘清专业边界，也为课程设置和评价标准提供了明确的靶心。

三、落地路径：从课程重构到生态重建

（一）课程体系的模块化重构

专业内涵的落地首先需要课程体系的支撑。相较于传统的“逐门课程调整”，模块化重构更适应当前技术快速迭代的现实。具体策略包括：对接数字创意产业的核心岗位群，将课程组织为“视觉传达模块”“动态影像模块”“交互体验模块”“AIGC 创作模块”等若干课程群，每个模块内的课程可以灵活调整而不影响整体结构。2026 年多所院校的人才培养方案修订中，已出现新增《AIGC 短剧制作》《新媒体与 IP 运营》等项目化课程，同时将原有课程进行内容重构和整合的趋势。

模块化的另一个优势在于支撑学生的个性化发展。在完成核心模块的基础上，学生可以根据兴趣和职业规划跨模块选修前沿课程，实现“一专多能”的培养目标。

（二）项目驱动教学的常态化

项目驱动教学（PBL）是连接课程内容与职业实践的关键桥梁。其价值不在于“做项目”这一形式本身，而在于项目所承载的“整合性学习”功能——学生在解决真实问题的过程中，被迫将分散的知识和技能进行整合，形成跨学科的实践能力。

实现项目驱动教学的常态化，需要解决两个关键问题。其一，项目的来源和质量。依赖教师自行设计的“仿真项目”难以提供真实的约束条件和反馈机制，需要建立稳定的校企合作渠道，持续引入企业真实项目。烟台职业学院的做法值得借鉴：该校构建了“产学研赛服”五位一体育人模式，将产业项目、学科研究、竞赛和社會服务整合为统一的育人载体。其二，项目管理与课程教学的协调。项目周期与学期安排、项目难度与课程进度之间的匹配，需要教师在教学设计层面进行精细规划，避免“项目冲击教学”或“教学脱离项目”两种极端。

（三）“校企双导师制”的深度落地

校企合作是职业教育的基本特征，但“校企双导师制”在实践中的落地效果参差不齐。常见的问题是：企业导师的参与停留在开设讲座、指导毕业设计等“点状”层面，缺乏对人才培养全过程的深度参与。

深度落地的关键在于制度设计。一是将企业导师的参与纳入课程建设的核心环节，使其在课程标准的制定、教学项目的设计、学生作品的评审等环节中发挥实质性作用。二是建立企业导师的激励机制和培训机制，确保其了解高职学生的学习特点和教学目标，避免“用企业标准简单替代教学标准”。三是探索“企业项目进课堂”的常态化机制，使企业导师的角色从“客座指导”转变为“协同教学”。

参考文献：

[1] 刘曼 . 数字媒体艺术设计专业人才如何培养 [N]. 中国教育新闻网 ,2025-12-16.

[2] 教育部职业教育与成人教育司 . 新修（制）订的职业教育专业教学标准主要有哪些特点？ [EB/OL]. 教育部网站 ,2025-04-03.

[3] 教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会 . 解码 AI 时代设计师培养新范式 [N]. 人民日报 ,2025-03-30.

[4] 江西制造职业技术学院 . 创新“三层递进、四维协同”模式，锻造数字媒体新工匠 [EB/OL]. 新华网 ,2025-12-26.

[5] 徐海燕 . 培育数字创意“四能”人才 [N]. 中国教育报 ,2026-03-31.

[6] 杨继栋 .AI 让知识平权设计师的锚点是判断力 [EB/OL]. 清华大学美术学院青年学者论坛 ,2026-06-17.

[7] 烟台职业学院信息工程系 . 构建“产学研赛服”五位一体育人模式 [N]. 中国教育报 ,2026-06-03.

[8] 高等职业教育专科专业教学标准（2025 年）（第七分册）[M]. 北京 : 高等教育出版社 ,2025.

作者简介：程徽龙（2000 年 6 月 -）、男、汉族、安徽潜山、本科、赣西科技职业学院、助教、研究方向：数字媒体、艺术设计。

基金项目：赣西科技职业学院教育科学规划课题“人工智能赋能视角下‘数字媒体艺术设计’专业的内涵再构”（课题编号：GXJK202511）。