

聚焦非遗传承的数媒专业群学生教育协同机制研究

余英¹, 邓涛², 李柯²

¹ 武汉城市职业学院, 湖北武汉, 中国

² 武汉市第十一中学, 湖北武汉, 中国

【摘要】 本文通过某非遗工业园与数字媒体专业群协同教育的实践, 构建了一个数字媒体专业群内部各专业(如数字媒体技术、计算机应用、虚拟现实技术等)之间打破专业壁垒、跨界融合的协同教育机制; 校、企、园区等外部主体协同育人为支撑; 将非遗内容、创新思维方法与数字媒体专业群进行深度融合的过程协同为核心、多元主体参与的评价反馈机制为保障的框架来提升学生的专业技能和创新能力。

【关键词】 非遗传承课程包; 协同机制; 数字媒体专业群; 创新创业; 多元积分

【基金项目】 中国成人教育协会 2025-2026 年度非遗传承与创新研究重点课题(课题批准号: 2025-FYZD-018S)

1. 引言

我院数字媒体专业群包含数字媒体技术专业、虚拟现实应用技术专业、计算机应用技术专业、移动应用开发专业。专业群学习模块开设有平面设计、影视制作、三维建模、动画制作、虚拟现实技术等相关课程。武汉某非遗工业园有创建非遗数字化采集、非遗糕点包装的插画设计、非遗文化园虚拟仿真项目等多方面的迫切需求。从 2024 年开始, 我院数字媒体专业群积极主动的寻求与非遗工业园区开展合作[1]。利用数字媒体技术开发出与非遗相关的很多数字产品; 利用数字图片、三维建模、虚拟现实技术等技术手段与非遗结合宣传非遗文化, 重现传统工艺过程, 让非遗融入现代生活场景。

经过两年的校企合作与教学实践, 研究出聚焦非遗的创新创业教育协同机制框架。构建了一个由专业群内部协同为基础, 校、企、园区等外部主体协同育人为支撑, 将非遗内容、创新思维方法与数字媒体专业群进行深度融合的过程协同为核心, 多元主体参与的评价反馈机制为保障的框架来提升学生的专业技能和创新能力[2]。

2. 打破专业壁垒, 实现跨界融合的内部协同机制

这是指数字媒体专业群内部各专业之间的协同。包含多元积分机制, 项目驱动、多专业协同的非遗工作坊机制和师资共享与协同教学机制。

2.1 多元积分机制

专业群学生修读“非遗传承”课程包可

获得学分。“非遗传承”课程包, 是数媒专业群的公共选修课模块[3]。该课程包定位为数字媒体专业群的公共选修课, 总学时为 48 学时(3 学分)。学生修读“非遗传承”课程包的积分由基础积分、成果积分、企业认证积分三个部分组成。总积分达到 100 分可兑换 3 学分。具体积分规则如下:

2.1.1 基础积分

满分 60 分, 由两个部分组成。

2.1.1.1 出勤、课堂表现

每次课签到得 3 分。课堂表现由授课老师认定。课堂表现每节课最多只能加 5 分。

2.1.1.2 理论测试得分。

测试内容涵盖非遗知识、技术要点, 每个模块学习结束后测试, 总分为 24 分。“非遗传承”课程包的每个模块测试满分均为 6 分。

2.1.2 成果积分。

表 1. 数字化作品积分细则

作品类型	细则	得分
基础作品	非遗糕点宣传广告设计 凤梨酥制作过程短视频	0-5 分
进阶作品	AR 糕点教程原型 研学小程序前端页面	6-10 分
完整项目	VR 非遗展厅、IP 形象全套设计	11-15 分
园区实践报告	参加园区的非遗活动, 由园区导师签字确认	0-10 分

可由多项成果累计得分。但是选修学生的成果积分最高不能超过 30 分。学生至少需选择以下一类成果进行提交, 积分由校内教

师、企业导师或非遗传承人来评定[4]。

2.1.2.1 数字化作品

具体积分细则见表 1。

数字化作品是综合考虑了数媒专业群各专业的专业特点而设定，有针对单个专业的基础作品和进阶作品。基础作品“非遗糕点宣传广告设计”，数字媒体技术专业、计算机应用专业的学生都开展了相关课程，可以独立完成。进阶作品“AR 糕点教程原型”就适应虚拟现实技术专业学生独立完成。进阶作品“研学小程序前端页面”对移动应用开发专业的学生就比较轻松能实现[5]。数字化作品也有综合作品，需要多个专业的学生组队完成，譬如“VR 非遗展厅”项目，包含前端设计、三维建模、三维动画制作、程序设计等任务，就需要数字媒体技术专业、计算机应用技术专业、虚拟现实技术专业学生组队合作完成。

2.1.2.2 创新创业计划书

以非遗数字化为主题的创业计划书，参加校级及以上比赛获奖可额外加分（校级加 5 分，省级加 10 分，国家级加 15 分）。“非遗传承”课程包的任务大多来自非遗园区，与市场需求接轨，以非遗数字化[6]为主题的创业计划书就刚好对接市场需求，因而参加校级或更高级别的创新创业类的比赛有很大的获胜机会。

2.1.2.3 工作坊项目积分

非遗工作坊，以项目为载体，不定期发布非遗项目。专业群学生参与完成非遗工作坊发布的项目，可以获得对应的积分。通过工作坊项目积分，最多不能超过 10 分。

2.1.3 企业认证积分

在园区参与非遗活动，可以获得一定积分；学生作品被园区实际采用，经校企双方认定后直接获得满分 10 分。非遗园区有丰富的研学活动，其中既包含中小学生和社会团体组团参加的糕饼制作的体验活动，也含有园区的喜事文化的体验活动，数媒专业群的学生参与协助这些活动的展开，既可以提升对非遗项目的理解，有助于完成“非遗传承”课程包中的数字作品和工作坊发布的项目；也能参加社会实践活动，提升社会实践能力。学生通过企业认证获得积分，上限为 10 分。

2.1.4 积分兑换与补修机制

学生总积分 ≥ 100 分可兑换 3 学分。学生可分学期累积积分，在毕业前达到 100 分即

可。若学生与非遗相关的作品在省级以上数字媒体类竞赛中获奖，可申请免修部分模块，直接兑换相应积分。

2.2 项目驱动、多专业协同的非遗工作坊机制

以非遗项目为载体，组建由专业群内多个专业的学生构成的项目团队“非遗工作坊”。工作坊不定期发布项目，招募不同专业背景的学生协同完成。如成立非遗园区视频宣传片制作组、某个非遗糕饼的文创 IP 制作组、VR 沉浸式体验喜事文化制作组等。参与并完成工作坊项目的同学，可以获得项目对应的积分。

2.3 师资共享与协同教学机制

建立数媒专业群内的“双师”或“多师”协同授课模式[5]。“非遗传承”课程包由四个模块组成，每个模块可由相关专业的教师和一位企业导师，或者非遗传承人共同授课。

“非遗工作坊”发布的项目推行导师制。导师可以是来自不同专业的教师，多个教师共同指导学生完成综合实践项目。

3. 链接社会资源，构建育人共同体的外部协同机制

学校与非遗园区、非遗传承人等外部主体多方联动，建立稳定的合作关系，形成“共建、共管、共享”的协同育人机制。学校提供政策与资源支持，非遗园区提供项目与市场需求，传承人提供技艺指导，数媒专业群提供人才与技术。

建立非遗传承人企业导师机制。制定《企业导师驻校管理办法》，明确其职责、待遇和合作模式。非遗传承人作为特聘企业导师，可以通过开设讲座，深度参与课程设计、项目指导和作品评价等方式参与到“非遗传承”课程包的设计与教学中。

4. 重构教学流程，激发创新创意的教学协同机制

“非遗传承”课程包将非遗内容、创新思维方法与数字媒体技术进行深度融合，重构教学流程，激发创新创意。第一阶段[7]，深入学习非遗文化内涵；第二阶段，向传承人学习传统技艺，包括体验式学习[8]；第三阶段，运用数字媒体技术进行创意表达和产品开发。“非遗传承”课程包由四个子模块组成，每个模块都采用三个阶段来设计教学内容[9]。“非遗传承”课程包采用“线上理论+线下实践”相结合的方式开展教学，方便

学生灵活的安排学习时间。

模块一：非遗文化与数字化导论。该模块建立学生对非遗文化的认知，理解数字技术在非遗传承中的价值。主要学习方式为线上学习。模块一的课程内容如表 2。

表 2.非遗传承课程包模块一

知识点	学时	教学内容
非遗文化通识	4	非遗工业园的历史沿革、非遗糕点的制作、非遗体验活动的文化内核。
数字化保护基础	4	非遗数字化采集标准、数字档案建设规范。
行业案例研讨	4	国内外非遗数字化成功案例，线上分组讨论非遗工业园的数字化切入点。

模块二：非遗糕点数字化营销与电商设计。该模块结合园区非遗糕点制作业务，培养学生利用数字媒体技术进行产品包装、营销内容创作的能力。主要学习方式为线上学习。模块二的课程内容如表 3。

表 3.非遗传承课程包模块二

知识点	学时	教学内容
产品视觉设计	4	非遗糕点包装的插画设计、品牌 LOGO 数字化重塑
电商内容制作	4	糕点制作过程的短视频拍摄与剪辑、产品详情页的 H5 交互设计
新媒体运营实战	4	基于微信小程序或 APP 的糕点预售界面原型设计

模块三：非遗研学与 VR/AR 体验开发，该模块教学内容针对园区的体验活动与研学项目，利用虚拟现实技术打造沉浸式非遗体验，教学活动为线下实践。模块三的课程内容如表 4。

表 4.非遗传承课程包模块三

知识点	学时	教学内容
VR 场景建模	4	还原非遗工业园的三维场景
AR 互动开发	4	开发非遗糕点制作步骤的 AR 识别系统
研学课程数字化	4	设计面向中小学生的非遗研学小程序，包含知识问答、虚拟体验打卡、研学证书生成等功能

模块四：非遗 IP 孵化与创新创业实战。该模块整合专业群资源，以某非遗元素为 IP，完成从创意到落地的全流程项目实战。教学活动线下实战[10]。模块四的课程内容如表 5。

非遗传承课程包中每个模块的课时都为 12 学时。

表 5.非遗传承课程包模块四

知识点	学时	教学内容
IP 形象设计	4	提前某些非遗元素设计系列盲盒 IP 形象，制作动态数字藏品。
跨专业项目实战	4	分组完成一个完整的非遗数字化项目提案
路演与成果转化	4	邀请园区企业导师参与项目评审，优秀作品直接落地园区。

5.评价与反馈机制

5.1 多元主体参与的评价机制

构建一个由校内教师、企业导师、非遗传承人共同参与的评价体系。在项目评审会中邀请传承人和企业导师担任评委，其评价意见占总成绩的相当比重，具体见表 6。

表 6.多元主体评价参考比重

模块\评价比重	校内教师	企业导师	非遗传承人
非遗文化与数字化导论	50%	50%	0%
非遗糕点数字化营销与电商设计	50%	50%	0%
非遗研学与 VR/AR 体验开发	50%	25%	25%
非遗 IP 孵化与创新创业实战	50%	25%	25%

5.2 多方反馈与动态改进机制

每年召开“非遗传承教育协同研讨会”，数媒专业群相关教师、企业（园区）安排的授课教师、非遗传承人等各方代表共同审议学期成果与问题，制定下一年度的优化方案。对各方的评价反馈，进行收集和分析，并用于调整数媒专业群的“非遗传承”课程包的人才培养方案、课程内容和教学方法，形成一个持续改进的闭环。

6.结论

聚焦非遗传承的数字媒体专业群学生创新创意教育协同机制研究通过开设选修课，设计“非遗传承”课程包，将非遗园区糕点制作、喜事文化体验等具体活动，与数字媒体专业群的专业能力深度融合，让传统工艺重现并融入数媒专业群的教学。这种“非遗+数字媒体”的跨界探索，为非遗的传承注入了科技动能，同时也拓宽了非遗传承的传播渠道与青年受众。

“非遗+数字媒体”的跨界探索不仅能提升学生的专业技能和创新能力，还能对选修学生进行德育培养。学生在与非遗传承人接触中，能深刻体会到老一辈手工艺人的敬业精神、责任担当，潜移默化之中能够逐

步形成沉稳内敛的性格特征和严谨务实的工作作风。

另外，本研究触及了当前职业教育、文化产业振兴和人才培养模式创新的核心交叉点，以选修课“非遗传承”课程包的形式对接市场需求，为高职院校专业群内涵建设提供了可复制、可推广的操作范式。

参考文献

- [1] 王梓璇.文化数字化战略下非遗职教五螺旋模型构建——以东阳木雕数字工匠培养为例[J].产业与科技论坛, 2026年, 25卷13(期): 268-270.
- [2] 王春子.产教融合视域下非遗传承人才培养的协同机制与路径优化[J].漯河职业技术学院学报, 2026年, 25卷4(期): 80-83.
- [3] 金心亦, 段笔耕.基于“非遗”传承的“123”高职艺术类通识课程体系构建研究[J].美与时代, 2020年, 5(期): 127-129.
- [4] 黄红.高职公共艺术选修课项目式学习教学设计[J].吕梁师范高等专科学校学报, 2025年, 42卷2(期): 61-64.
- [5] 贾雯.新质生产力驱动下高职美育赋能乡村振兴实践研究——以非遗技艺传承实践教学为例[C].天工.2026, 19(期): 117-120.
- [6] 崔凯琦等.职业教育赋能非遗数字化传承的实践探索[J].新课程研究, 2025年, 30(期): 1-3.
- [7] 陈红, 李玲等.数字媒体技术赋能非遗活态传承的效能转化[J].融媒, 2026, 8(期): 58-62.
- [8] 徐秋燕, 周高鹏等.产教融合视域下竹编非遗传承人“三维协同”培养体系构建研究——以道明竹编为例[J].天工, 2026年, 19(期): 105-108.
- [9] 贾彦端.基于非遗资源的美育校本课程建设研究与实践[J].基础教育研究, 2022年, 24(期): 5-7.
- [10] 刘慧.数字人文视域下非物质文化遗产项目进高职院校课堂的路径与策略研究[C].学周刊, 2026, 8(期): 122-125.