



面向数字创意产业的“双元协同·三阶三维”传媒类专业 人才培养改革与实践 成果创新点

一、机制创新

通过顶层制度设计，确立了校企“利益与责任共同体”的协同育人机制，避免了传统校企合作中学校“一头热”，企业单纯“资源输出”的局面。以制度化的方式确定了“企业专家进课堂、学校教师进企业”的师资共建机制和“产业需求进课程，教学成果进市场”的课程共建机制。企业的技术资源、项目资源与学校的教育资源、人才资源实现双向流动，形成了“你中有我、我中有你”的共生共育生态，确保了人才培养与产业发展动态的零时差同步。

二、平台创新

通过系统化能力进阶设计和真实产业情境融入，突破以往实训项目孤立、仿真程度低、与产业真实场景脱节的局限，根据“认知—应用—创新”的学习规律，依托校内融媒体中心、赛事、考证和企业项目，开发了从基础实训、专项淬炼到项目实战的三阶递进实践平台，由简单到复杂，环环相扣，提供了一条“基础能力标准化训练—专项能力高强度淬炼—综合能力真实性交付”的学生能力进阶路径，实现了学习环境与工作环境、学习任务与工作任务的深度融合，为学生搭建了稳步成长的坚实阶梯。



三、评价创新

改变了以教师为单一主体，重结果轻过程的静态评价模式，构建了三维动态评价体系。一是评价主体多元，融合学生、教师、企业、行业、用户五方视角，使评价结果更具客观性和全面性；二是过程性评价对标产业流程设置关键节点，实现对能力养成的持续诊断；三是终结性评价聚焦项目成果的综合质量与产业应用价值，依据预设目标与技术规范进行验收；四是评价焦点发展化，引入“增值评价”理念，关注学生在知识、能力、素养上的“成长幅度”。通过数据驱动形成“评价—反馈—提升”闭环，为人才高质量培养提供持续改进的科学依据。