

产教融合视域下岭南文化虚拟现实交互设计人才培养路径研究

潘雨沛^{1*}

(¹ 广州理工学院 艺术设计学院, 广东 广州 510540)

摘要: 数字技术的高速发展使得人们生活已经被数字化渗透, 传统的传播方式对于岭南文化传播效果式微, 岭南文化的数字化保护与创新传播成为其能传承给后代的必由之路。这对相关的传播人才有了新的要求, 当今岭南文化传播需要既懂技术又熟悉文化的复合型人才, 培养岭南文化虚拟现实交互设计人才成为有效传播岭南文化的重要人才保证。文章从产教融合视角出发, 探讨岭南文化虚拟现实交互设计人才的培养路径。研究分析了当前培养模式的现状与问题, 提出了产教融合的一体化培养路径, 以期为相关院校研究机构提供理论参考与实践指南。

关键词: 产教融合; 岭南文化; 虚拟现实; 交互设计; 人才培养

DOI: <https://doi.org/10.71411/rwxk.2026.v1i1.1065>

Research on the Talent Cultivation Path for Lingnan Culture VR Interaction Design from the Perspective of Industry-Education Integration

Pan Yupei^{1*}

(¹ Guangzhou Institute of Technology, Guangdong, Guangzhou, 510540, China)

Abstract: The rapid development of digital technology has led to the widespread penetration of digital elements into people's lives. Traditional methods of communication are proving less effective for the dissemination of Lingnan culture. Consequently, digital preservation and innovative communication of Lingnan culture have become essential for its transmission to future generations. This shift imposes new requirements for communication professionals, creating a demand for interdisciplinary talents who are proficient in both technology and cultural knowledge. Cultivating virtual reality (VR) interaction design talents specializing in Lingnan culture has emerged as a crucial guarantee for its effective promotion. From the perspective of industry-education integration, this article explores the training paths for such VR interaction design talents. The study analyzes the current situation and problems in existing training models and proposes an integrated cultivation path based on industry-education integration, aiming to provide theoretical reference and practical guidance for relevant educational and research institutions.

Keywords: Integration of industry and education; Lingnan culture; Virtual reality; Interaction

基金项目: 广州理工学院校级质量工程项目“岭南文化虚拟现实交互设计专项人才培养计划”(项目编号: 2024XZLGC16)

作者简介: 潘雨沛 (1991-), 男, 湖南常德, 博士, 讲师, 系副主任, 研究方向: 交互设计、智能传播

通讯作者: 潘雨沛, 通讯邮箱: pan.yp@foxmail.com

Design; Talent cultivation

引言

在数字经济国家战略与文化强国建设的双重驱动下，传统文化的数字化保护与创新传播已成为国家文化战略的重要组成部分^[1]。2024 年教育部发布的《关于加强市域产教联合体建设的通知》中明确提出，要进一步提高市域产教联合体建设水平，丰富建设内涵。岭南文化涵盖广府、潮汕、客家三大分支，包括粤剧、岭南建筑、广绣、岭南美术、醒狮等丰富形态^[2]。不仅具有深厚的历史底蕴，也蕴含着极高的当代价值。然而传统的传承方式面临年轻人参与度低、传播渠道有限等问题。随着数字技术尤其是虚拟现实技术的发展，文化传承方式正经历深刻变革。虚拟现实交互设计通过创建沉浸式环境，使用户能够与文化遗产进行互动，为文化体验和教育提供了全新可能。然而当前人才培养与产业需求之间存在显著脱节。高校人才培养方案滞后于技术发展，课程内容与行业实际脱节，学生实践能力不足，难以满足企业需求。因此探索产教融合视域下岭南文化 VR 交互设计人才培养路径，具有重要的理论价值与现实意义。文章基于产教融合理念，结合岭南文化特点与 VR 技术特征，系统研究人才培养的理论基础、现状问题及路径构建，以期为相关院校人才培养提供参考，推动岭南文化在数字时代的创新传播与可持续发展。

1 产教融合与 VR 交互设计人才培养的理论基础

1.1 核心概念界定

产教融合是应用型高校教育领域的重要理念，指产业与教育深度合作，通过资源共享、优势互补，实现人才培养与产业需求的有机衔接^[3]。在岭南文化 VR 交互设计人才培养中，产教融合体现为文化机构、高校、VR 企业的三方协同，共同制定培养目标、开发课程、组建师资团队、建设实践基地。这种融合不仅促进理论与实践的结合，还推动文化的创新性发展和创造性转化。虚拟现实交互设计指利用 VR 与 AR 等技术，为创建一个沉浸式虚拟环境的过程^[4]。岭南文化虚拟现实交互设计则特指将 VR 与 AR 等技术应用于岭南文化的数字化传播中。岭南文化虚拟现实交互设计艺术与科技融合的产物。岭南文化 VR 交互设计人才是一种复合型人才，需要具备技术能力、艺术素养与文化理解三大核心素养。技术能力包括 3D 建模、交互逻辑设计、引擎应用等；艺术素养涵盖审美能力、创意设计等；文化理解则包括对岭南文化历史、特征及价值的深刻把握^[5]。

1.2 理论基础

建构主义理论强调学习者在真实情境中主动构建知识的意义。在 VR 交互设计人才培养中，基于建构主义理论，可以通过创建接近真实工作环境的虚拟仿真平台，让学生在项目实践中学习。例如，广州南洋理工职业学院建筑与艺术学院通过“非遗数字工坊”平台，实现从纹样提取到数字藏品开发的全流程教学，使学生能够在真实项目中培养实践能力^[6]。协同创新理论指出不同主体通过资源共享和优势互补，可以实现创新效应。在岭南文化 VR 交互设计人才培养中，高校、企业、文化机构的多元协同至关重要。这种协同创新有助于打破领域壁垒，实现人才培养的最优化。

表 1 产教融合下 VR 交互设计人才培养的理论基础

理论	核心观点	在培养模式中的应用	预期效果
建构主义理论	学习是主动建构意义的过程	创设真实项目情境，采用“做中学”模式	提高学习主动性与知识迁移能力

续表 1 产教融合下 VR 交互设计人才培养的理论基础

理论	核心观点	在培养模式中的应用	预期效果
协同创新理论	多元主体合作产生创新效应	建立校企协同育人平台，共建资源	实现资源共享与优势互补
情境学习理论	学习是参与实践共同体的过程	建设校企混编团队，参与真实项目	培养职业认同与团队协作能力

2 岭南文化 VR 交互设计人才培养的现状与问题

2.1 现有培养模式的成果与经验

近年来广东地区高校在岭南文化 VR 交互设计人才培养方面进行了积极探索，并取得了一系列成果。梧州学院数字媒体技术专业以《虚拟现实技术》课程为突破口，探索出“课程思政+虚拟现实技术”的跨学科教学新模式。学生创作的“VR 梧州骑楼城”“AR 六堡茶制作”等项目，既锻炼了技术能力，又增强了文化认同感。笔者在广州理工学院艺术设计学院开设了《虚拟现实交互设计》专业选修课，在期末大作业中引导学生利用虚拟现实交互设计技术对家乡的岭南非遗或文旅项目的数字活化。图 1 为学生完成的赤湾古镇虚拟现实导览系统及虚拟现实实效。



图 1 《赤湾古镇虚拟现实导览系统》首页 VR 界面图

2.2 存在的主要问题

尽管取得了一定成果但当前岭南文化 VR 交互设计人才培养仍存在诸多问题，主要体现在以

以下几个方面。课程体系与产业需求脱节。许多高校的课程内容更新缓慢，未能及时反映行业最新技术和发展趋势^[7]。随着 AIGC、空间计算等新技术的兴起，传统课程体系已难以满足产业对复合型人才的需求。

实践平台建设滞后。VR 技术开发需要高性能硬件设备和专业软件工具支持，但许多高校由于经费限制，无法及时更新实验设备，导致学生实践条件落后于行业发展。同时，校企合作深度不够，学生参与真实项目的机会有限，难以培养解决复杂问题的能力。

文化内涵挖掘不足。许多 VR 作品过于注重技术展示，而忽视了对岭南文化内涵的深入挖掘和准确表达^[8]。广州大学美术与设计学院院长贺景卫强调，交互作品应更多把岭南文化艺术融入到学生的培养与创作中。

3 产教融合视域下岭南文化 VR 交互设计人才培养路径构建

3.1 构建基于“岗课赛证”的综合课程体系

针对当前课程体系与产业需求脱节的问题，应基于产教融合理念，构建“岗课赛证”综合融通的课程体系。具体而言，是以岗位能力要求为导向，以课程教学为基础，以竞赛项目为驱动，以职业证书为认证，形成四维一体的课程体系。在课程内容设计上，应结合岭南文化特点和 VR 技术发展趋势，设置文化基础课、专业技术课与项目实践课三大模块。文化基础课包括岭南文化概论、岭南艺术赏析等，培养学生的文化素养；专业技术课涵盖 VR 引擎应用、3D 建模、交互设计等，培养学生的技能力；项目实践课则通过真实项目，培养学生的综合实践能力^[9]。同时应密切关注技术发展趋势，及时将 AIGC、空间计算等新技术融入课程。

3.2 打造“虚实结合”的多层次实践平台

实践平台是培养 VR 交互设计人才的重要支撑。针对当前实践平台建设滞后的问题，应打造虚实结合的多层次实践平台，包括校内实训基地、校外实践基地和虚拟仿真平台。在校内应建设 VR 交互设计实训中心，配备必要的硬件设备和软件工具。例如，建设 VR/AR 实验室、动作捕捉实验室等，满足学生基本实训需求，让学生在数字孪生环境中掌握文化科技融合应用。在校外应加强与 VR 企业、文化机构的合作，共建校外实践基地，建立稳定的实习基地，为学生提供了参与真实项目的机会。例如可以建设岭南文化 VR 资源库，收集、整理岭南文化数字资源，为学生提供丰富的学习材料

3.3 完善“多元主体参与”的评价体系

科学有效的评价体系是人才培养质量的重要保障。针对当前评价机制单一的问题，应建立多元主体参与的评价体系，包括评价主体多元、评价方式多元和评价标准多元。

在评价主体上，应引入企业、文化机构等多方参与评价。例如，可以邀请企业导师、文化专家参与学生作品评价，从行业角度提出改进建议。梧州学院以“能力导向、多元增值”为核心理念，构建多元综合教学评价体系，实现从知识考核到能力评估的范式转型。这种多元评价确保了评价的全面性和客观性。

在评价方式上，应采用过程性评价与终结性评价相结合的方式。过程性评价关注学生在项目过程中的表现，如学习态度、团队合作等；终结性评价则关注最终作品的质量。梧州学院创新采用“四考代考”模式：以科研项目或论文考察创新与知识整合能力，以学科竞赛检验竞争环境下的问题解决能力，以实际项目评估综合应用与团队协作能力，以社会实践考核学生的综合素质和服务能力。这种多元评价方式全面考察了学生的综合能力。

在评价标准上，应建立技术、艺术、文化三维评价标准。技术维度评价作品的技术实现水平，如交互设计的合理性、技术运用的创新性等；艺术维度评价作品的审美价值和创意水平；文化维

度评价作品对岭南文化理解的准确性和表达的深度^[10]。广州大学美术与设计学院在评价学生作品时，注重作品的文化内涵和艺术表现，而不仅仅是技术展示。这种多维评价标准引导学生全面发展。

4 结语与展望

本研究基于产教融合视角，系统探讨了岭南文化 VR 交互设计人才培养的路径。研究指出，当前培养模式存在课程体系与产业需求脱节、师资实践经验不足、实践平台建设滞后、评价机制单一等问题。针对这些问题，研究提出了构建基于“岗课赛证”的综合课程体系、建设“校企混编”的“双师型”师资队伍、打造“虚实结合”的多层次实践平台、完善“多元主体参与”的评价体系等对策建议。随着 AIGC、元宇宙等新技术的快速发展，岭南文化 VR 交互设计人才培养面临新的机遇与挑战。未来研究可进一步探讨 AIGC 技术在 VR 内容生成中的应用，如何通过 AI 技术降低 VR 内容制作门槛，提高创作效率；如何利用元宇宙概念，构建岭南文化虚拟空间，提供更加丰富的文化体验；如何加强国际比较研究，借鉴国外先进经验，推动岭南文化 VR 交互设计人才培养的国际化发展。岭南文化的数字化传播是一项长期而系统的工程，需要政府、高校、企业、文化机构等多方协同努力。通过构建产教融合的人才培养路径，培养更多高素质的 VR 交互设计人才，将为岭南文化的保护、传承与创新提供坚实的人才支撑，助力文化强省和文化强国建设。

参考文献：

- [1] 张嘉博. 数字经济变革中的文化创意产业链建构研究[J]. 石家庄学院学报, 2023, 25(4): 53-58.
- [2] 王轩. 基于低碳视角的岭南特色室内设计研究[J]. 居业, 2018(5): 17-18.
- [3] 辛海霞, 陈璐, 袁和荣, 等. 基于产教融合的化工专业群建设研究[J]. 现代盐化工, 2024, 51(4): 143-145.
- [4] 陈其端, 刘影. 虚拟技术在博物馆展示设计中的应用研究[J]. 湖北第二师范学院学报, 2024, 41(7): 42-47.
- [5] 王浩杰, 张家明. 新时代岭南武术文化的教育功能、过程属性及实现路径[J]. 武术研究, 2024, 9(10): 17-22.
- [6] 霍艳丽. 本科会计学专业教学模式改革路径研究[J]. 中国管理信息化, 2025, 28(3): 217-219.
- [7] 李永慧. 新文科背景下环境设计专业教学改革创新探究[J]. 河北北方学院学报(社会科学版), 2024, 40(4): 60-62
- [8] 陈林韵. 以年轻受众为导向的纪录片叙事策略探究[J]. 新闻研究导刊, 2025, 16(11): 206-209
- [9] 李超, 张宏, 齐连生. 虚拟现实技术在汽车构造实验教学中的应用[J]. 时代汽车, 2024(22): 56-58
- [10] 陈婉宁, 张景易. 融合岭南文化的视唱练耳教学评价体系构建研究[J]. 黄河之声, 2024(21): 121-125