

AI 时代岭南文化虚拟现实交互设计人才培养 对策研究

潘雨沛^{1*}

(¹ 广州理工学院, 艺术设计学院, 广东 广州 510540)

摘要: 数字时代对文化传播提出了新的要求, 传统的文化传播方式逐渐难以取得想要效果, 文化保护与传承亟需探索新的道路, 这对相关人才的培养也提出了新的要求。文章基于人工智能带来的技术革新, 以虚拟现实技术为平台, 探索岭南文化与科技结合的传播之路。文章对相关人才培养的现状进行了分析, 提出了适人工智能时代的岭南文化传播复合型人才的培养对策。

关键词: 人工智能; 岭南文化; 虚拟现实; 交互设计; 人才培养

DOI: <https://doi.org/10.71411/ai.2025.v1i1.950>

Research on Talent Development Strategies for Virtual Reality Interaction Design of Lingnan Culture in the AI Era

Pan Yupei^{1*}

(¹ Guangzhou Institute of Technology, School of Art and Design, Guangdong, Guangzhou, 510540, China)

Abstract: The digital era has placed new demands on cultural dissemination. Traditional methods of cultural propagation are gradually failing to achieve the desired outcomes, making the exploration of new approaches to cultural preservation and transmission an urgent necessity. This, in turn, imposes new requirements on the cultivation of relevant talents. Based on the technological innovations brought about by artificial intelligence, the article uses virtual reality technology as a platform to explore a pathway for integrating Lingnan culture with technology for its dissemination. The article analyzes the current state of talent cultivation in this field and proposes strategies for nurturing multidisciplinary talents capable of disseminating Lingnan culture in the era of AI.

Keywords: Artificial Intelligence; Lingnan Culture; Virtual Reality; Interactive Design; Talent Cultivation

引言

基金项目: 广州理工学院 2024 年度校级质量工程项目“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, 博士研究生, 讲师, 系副主任, 研究方向: 交互设计、智能传播

在人工智能技术席卷全球的数字化时代，文化遗产的保护与传承方式正在发生深刻变革^[1]。岭南文化作为中华文化的重要组成部分，以其独特的地域特色和丰富的表现形式，在新技术环境下亟待创新性传承与发展。虚拟现实技术能够创造沉浸式体验环境，人工智能技术则能实现智能化内容生成与交互，二者的结合为岭南文化的活化传承提供了全新可能。然而，技术与文化的有效融合亟需大量跨学科复合型人才，这对当前的教育体系提出了全新挑战。当前，众多高校已经开始探索数字媒体艺术与技术的交叉培养。岭南师范学院开设的人工智能数字设计创新班，尝试将 GPT 技术、文生视频课程等 AI 技术与传统视觉传达设计相结合，培养高素质的生成式人工智能数字设计人才^[2]。广州大学荔湾研究院则通过《人工智能与跨媒体艺术发展趋势探讨》等课程，探索智能技术如何赋能跨媒体叙事与文化创新。然而，这些探索多数仍处于起步阶段，在文化与技术的深度融合上缺乏系统性策略。本文基于当前人工智能技术发展的时代背景，分析岭南文化虚拟现实交互设计人才培养的现状与问题，结合典型案例的成功经验，构建适应未来发展需求的人才培养策略，为相关领域的教育实践提供参考。研究结合了多所高校的教改实践，包括梧州学院“课程思政+虚拟现实技术”的跨学科教学新模式、广东白云学院“科技+非遗+艺术”的融合教学探索等，力求提出更具针对性和可操作性的培养方案。

1 AI 时代对岭南文化传播人才的新要求

尼葛洛庞帝在九十年代所描绘的数字时代人类的生存方式如今成为了现实^[3]。岭南文化的传播也不得不面对数字化生存浪潮的冲击，过于传统的表现形式目前已经很难推动其传播。岭南文化的传播也必须探索与科技结合的方式。为了适应数字时代的需要，虚拟现实技术正逐渐成为非遗文化传播的重要技术平台与载体。对岭南文化的保护不仅仅只是记录与保存，还需要进行创意化传播，对其进行数字活化。

人工智能与设计的结合，给岭南文化数字化传播提供了新的方法^[4]。AI 与 VR 的结合大大节省了传统工艺数字化重构的成本。无论是非遗技艺的数字化保存，还是地方建筑的虚拟重建都可以利用 AI 的智能识别与生成技术快速完成采集与重构。岭南文化中的粤剧、醒狮、广绣等富含丰富的文化元素，表现力丰富，传统的记录方式反而无法全面的对其进行传承。利用 AI 技术的虚拟现实反而可以更好的对其进行开发性保存。

岭南文化传播的变化，对相应的人才也提出了新的要求。当前数字时代用户的认知方式发生了根本变化，他们更加习惯于体验性强的方式。数字化转型对人才培养目标也提出了新的需求^[5]。新时代的岭南文化传播人才需要适应新用户的需求。AI 时代下的岭南文化传播人才需要具备 AI 与 VR 相结合的能力，高效的完成融合岭南文化元素的跨媒体创意设计。

2 岭南文化虚拟现实人才培养的现状与挑战

时代的变化对岭南文化传播人才的培养提出了新的要求，但当前的人才培养体系的变革相对滞后，这使得人才培养方法与行业发展需求之间存在明显的脱节^[6]。当前承载着岭南文化传播的许多高校的设计类专业仍旧以传统设计软件训练为主，缺乏对 AI 与 VR 等新技术的应用。而文化遗产类及文化产业类专业的教学又偏重于理论研究，缺乏实践教学。这使得学生知识结构相对单一，所设计出的传播方案难以满足当前用户的需求。

教育的改革与教师的素质分不开，岭南文化虚拟现实人才的培养对师资队伍提出了重打的挑战。虚拟现实交互设计本身就具有较强的学科交叉属性，既需要基本的计算机科学素养，又需要有设计学的美感。而把岭南文化融入进来后还需要教师团队具备对岭南文化素养。在这样的环境下，理想的师资需要有设计思维、计算机逻辑推理能力、岭南文化背景。这样的老师是极其稀缺的。在提升教师水准的同时，还需要聘用一定数量的外聘教师和企业导师来补充师资队伍的短板。

在教学资源方面，优质案例与教材的缺乏制约了教学效果的提升。岭南文化 VR 交互设计作

为新兴领域，尚未形成系统的教学资源库。梧州学院宫海晓副教授团队虽然开发了“VR 梧州骑楼城”等具有地方特色的教学案例，但针对岭南文化多元表现形式的专项案例仍然不足。此外，商业领域的 VR 应用多以娱乐和营销为导向，与文化遗产结合的高质量参考案例有限，学生难以从行业现有实践中获得直接借鉴。

实践平台短缺同样限制了学生创新能力的培养。VR/AI 项目开发需要高性能硬件设备和专业软件支持，而许多高校缺乏必要的实验室条件。更重要的是，真正的实践能力需要在真实项目中培养，而高校教学与企业需求之间往往存在落差。一些学校通过校企合作搭建实践平台，如数字媒体艺术团队与博物馆、科技公司合作开展的“数字孪生”项目，但这类合作的广度与深度仍待拓展。如何建立稳定、互利的产教融合机制，使学生能够在真实环境中应用 AI 与 VR 技术表现岭南文化，是亟待解决的问题。评价机制单一化则影响了教学改革的方向与动力。当前，对学生学习的评价多集中于技术实现质量和最终作品效果，而对文化表达准确性、用户体验舒适度、创新性等维度的关注不足。梧州学院尝试构建多元综合教学评价体系，将科研项目、学科竞赛、社会实践等纳入评价指标，这种探索值得推广，但实施效果仍有待观察。

也要看到，在数字化浪潮的推动下，各地高校已积极开展相关教学改革，但岭南文化 VR 交互设计人才培养仍面临诸多系统性挑战。课程体系滞后于技术发展是最突出的问题之一。AI 与 VR 技术迭代迅速，而高校课程更新周期长，导致教学内容与行业应用之间存在明显鸿沟。例如，一些高校的 VR 课程仍侧重于基础建模技术，而对 AI 驱动的交互叙事、情感计算等前沿领域涉及有限。同时，岭南文化相关课程多集中于史论介绍，缺乏将文化元素进行当代转译与数字化表达的系统训练。这种课程设置的滞后性直接影响了学生的知识结构与职场竞争力。

3 AI 时代岭南文化虚拟现实交互设计“多维协同”培养模式构建

面对前述挑战，需构建一种适应人工智能时代需求的“多维协同”培养模式。该模式以“文化传承、技术创新、设计思维”三要素为核心，通过课程重构、师资建设、平台搭建等多维度协同，培养具备跨学科素养的复合型人才。

3.1 课程体系重构

课程体系重构是培养模式改革的核心^[7]。基于岭南文化 VR 交互设计人才的知识能力需求，应构建“文化认知+技术素养+设计思维”三维一体的模块化课程群。在文化维度，需开设《岭南文化数字资源导论》《非遗数字化保护理论与实务》等课程，帮助学生系统把握岭南文化的精神内涵与表现形式。技术维度，则应涵盖《AI 生成艺术创作》《VR/AR 交互技术》《情感计算与智能交互》等前沿内容，强化学生的技术应用能力。设计思维维度，需设置《交互设计原理》《用户体验研究》《智能产品服务系统》等课程，培养学生的创新设计能力。

特别值得强调的是“AI+岭南文化”特色课程模块的建设。这一模块应打破传统学科界限，将 AI 技术的学习与文化表达紧密结合。例如，在《生成式 AI 与岭南图案创新》课程中，学生可学习如何利用 AI 工具生成既保留岭南特色又具有当代美感的新图案；在《VR 岭南民俗叙事设计》课程中，学生则探索如何利用虚拟现实技术创造沉浸式的民俗体验。广东白云学院尝试将 VR、AI 技术与传统舞狮文化相结合的“科技+非遗+艺术”融合教学，为这类课程提供了有益参考。

3.2 师资队伍共建

打造跨学科教学团队是实施新模式的关键支撑。建议由文化研究学者、AI/VR 技术专家、交互设计师组成跨学科教学团队，共同开发课程、联合授课、协同指导。这种“三元师资结构”能够确保各专业领域的优势互补，为学生提供多角度的学习指导。岭南师范学院人工智能数字设计创新班实行的“双导师制”，以及广州大学聘请企业导师进入课堂教学的实践，均已验证了这种

多元师资结构的有效性。

师资能力提升方面，应建立教师定期轮训制度，鼓励教师参与行业实践与技术培训^[8]。特别是对于文化背景的教师，提供 AI 与 VR 技术的工作坊；对技术背景的教师，则加强文化素养培训。同时，积极引入企业导师，从一线设计公司、科技企业、文化机构聘请经验丰富的专家参与教学，形成“校内导师+企业导师”的协同指导机制。梧州学院与澳门科技大学等高校的合作经验表明，跨校师资交流能够有效提升教师团队的科研与教学水平。

3.3 平台建设与资源共享

搭建协同创新平台是培养模式落地的重要保障。应重点建设三类平台：技术实验平台，如 VR/AI 实验室、动作捕捉实验室、文化研究平台，如岭南文化数字化研究中心以及创新实践平台，如创客空间、产学研基地。通过这些平台的有机衔接，为学生提供从文化研究、技术实验到创新实践的全流程支持。广州大学荔湾研究院/研究生院的经验表明，结合地方文化艺术资源建设产学研平台，能够有效促进人才培养与地方发展的双向赋能。类似的，梧州学院数字媒体技术专业依托广西机器视觉与智能控制重点实验室等校内外实训资源，构建了“学年递进-课程进阶-课堂深化”三位一体的混合教学模式。这些成功案例为平台建设提供了可复制的范例。

在资源建设方面，可考虑构建“岭南文化数字资源库”，收录文化元素的高精度模型、材质、动作等数据，为 AI 训练和 VR 内容开发提供基础资源。同时，建设开放式课程资源平台，实现优质教学资源的共享与推广^[9]。梧州学院《虚拟现实技术》SPOC 课程的建设经验表明，在线开放课程能够显著扩大优质教学资源的受益面，提高学习灵活性。

4 结论

本研究针对人工智能背景下岭南文化虚拟现实交互设计人才培养的策略进行系统探讨，提出“多维协同”培养模式及具体实施路径。研究指出，面对数字时代文化遗产与技术融合的双重需求，必须打破传统学科壁垒，通过课程重构、师资共建、平台联动等方式，培养具备文化理解力、技术实现力与设计创新力的复合型人才。研究的创新点在于：首先，提出了适应 AI 时代的“文化+技术+设计”三维一体课程架构，旨在解决传统课程中文化内容与技术训练脱节的问题，但这一架构的有效性仍需通过后续实践检验；其次，设计了“双师同堂”“项目驱动”等具体教学方法，为跨学科教学实施提供了可行路径；最后，构建了多元综合评价体系，注重过程评价与综合素养考核^[10]。

研究的局限性在于：首先，基于文献分析的理论构建有待实践检验；其次，不同院校的资源条件差异较大，统一模式的适用性可能需要调整；最后，AI 技术发展迅速，今天的前沿内容可能明日即被超越，培养策略需保持持续更新。后续研究可在以下方向深化：一是开展长期追踪研究，评估培养模式的实践效果；二是构建动态课程更新机制，实现教学内容与技术发展的同步迭代^[11]；三是探索政产学研用协同机制，促进教育成果的社会转化。通过持续探索与创新，推动岭南文化在数字时代的活化传承与创新发展的。

参考文献：

- [1] 陈永生. 博物馆中文化遗产数字化建设策略研究[J]. 文化月刊, 2024, (02): 68-70.
- [2] 马铭阳. 生成式人工智能对新闻工作者的异化及反思[J]. 中国地市报人, 2024, (07): 22-24.
- [3] 张才刚. 数字化生存与文学语言的流变[D]. 武汉: 华中师范大学, 2011.
- [4] 潘雨沛, 赖建都, 李斯婷. 生成式人工智能在惠州古驿道文化遗产数字活化中的应用[J]. 科技传播, 2024, 16(24): 156-161.
- [5] 冯思爽. 公安院校数字化人才培养的路径研究[J]. 辽宁警察学院学报, 2023, 25(5): 91-95.

-
- [6] 林启楠. 公共管理视角下的远洋航运人才培养与职业发展研究[J]. 珠江水运, 2025, (11): 74-79.
- [7] 肇立春. 高等工程教育人才培养模式核心要素创新研究[J]. 教育与职业, 2014, (12): 31-32.
- [8] 李建. 高职院校实训基地建设的若干问题研究[D]. 天津: 天津大学, 2008.
- [9] 孟静. 论“慕客”网络平台在教学实践中的应用性研究[J]. 时代农机, 2017, 44(9): 244-244.
- [10] 陈壮壮. 五育融合视角下学校武术教育的时代价值与应对策略研究[D]. 武汉: 武汉体育学院, 2024.
- [11] 习爽, 马晨波, 刘英, 等. 面向卓越农林人才培养的机械类专业课程体系改革——以南京林业大学为例[J]. 中国林业教育, 2025, 43(3): 1-6.