

“岗课赛证”综合育人的高职融媒体课程教学改革探究

——以《移动融媒体创意设计与制作》为例

赵文勇

(深圳信息职业技术学院, 广东 深圳 518172)

摘要:《移动融媒体创意设计与制作》是我院高职数字媒体技术专业的核心课程,为探索“岗课赛证”综合育人的高职融媒体课程教学设计与实践,通过组建教学团队、依托国家级数字媒体资源库、将移动融媒体技术和设计规范纳入课程标准和教学内容;以技能竞赛为指引,赛学结合有机定制,教学成果显著;采用校企双元育人,校企合作推广课程资源,可为高职数字媒体技术专业相关课程改革提供参考。

关键词:高职;融媒体;岗课赛证

《移动融媒体创意设计与制作》是我院数字媒体技术专业核心课程,课程面向的是融媒体设计与制作职业技术岗位群,涵盖融媒体类职业技能大赛的赛制模块,对接《融媒体内容制作职业技能等级标准》,以移动融媒体 H5 作品设计贯穿整个教学与实训过程。

一、岗课赛证互融背景下课程改革背景

推动新时代职业教育高品质发展是未来一段时间内职业教育改革的核心目标。为了实现这一目标,“岗课赛证”综合育人成为了一个关键的实施策略。2019年,国务院发布了《国家职业教育改革实施方案》和《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》,为职业教育的改革提供指导。2021年,孙春兰副总理在全国职业教育大会讲话指出,要“坚持立德树人,优化类型定位,加快构建现代职业教育体系,‘岗课赛证’综合育人,提升教育质量,畅通职业发展通道,增强职业教育认可度和吸引力”,为我国新时代职业教育课程建设提出新任务,推动高职院校积极探索科学可行的“岗课赛证”融通的课程建设策略。2022年,教育部在其工作要点中强调推进“岗课赛证”综合育人模式的重要性,这不仅是对新修订职业教育法要求的响应,认为职业教育是技术技能传承的关键路径,同时也为职业教育的课程改革指出方向。

2019年1月,习近平总书记在主持中共中央第十二次集体学习时强调,推动媒体融合发展、建设全媒体成为我们面临的一项紧迫课题。从“纸媒时代”到“微博微信”再到“视频、H5、VR”,全媒体发展势不可挡。随着数字创意产业结构的优化和升级,企业对员工的知识、能力要求更高,为培养满足产业需求的人才,高职院校必须及时调整人才培养模式,教学内容和课程体系,开发具有高等职业教育特色的反映新知识,新技术,新工艺和新方法的课程和教材,不断适应经济发展和技术进步。“岗课赛证”综合育人模式,对于提高数字创意产业复合型高素质人才培养,提升高职教育的适应性和时代意义具有重大影响。

二、课程现状及问题分析

在职业教育国家教学标准体系中,职业教育专业简介(2022修订)较高等职业专业教学标准(2019年),数字媒体应用技术专业更名为数字媒体技术。高职专业核心课程设置中,新增“融媒体技术”核心课程;对接高职本科专业课程为“融合媒体策划与营销”。参照数字媒体技术专业新的专业界定,高职融媒体课程教学改革对数字媒体技术专业提出了新的问题和任务。

(一)数字媒体技术专业缺乏融媒体人才课程体系设置,无法满足产业对融媒体创新型人才的需求

随着网络、新技术的发展以及人们对精神文化追求的不断提升,各种新媒体、融媒体不断涌现,数字展示层出不穷,各种新产品的交互方式越来越丰富,人们也越来越重视对视觉的感受和交互的体验。伴随着传统互联网时代的离去,以移动互联网为核心的新一轮科技和产业革命蓄势待发,元宇宙、人工智能等新技术日新月异,产业结构的优化和升级对人才能力的要求更高。以移动交互设计为市场主体,以沉浸式设计、多模态设计、智能化设计为主流趋势的产业需求,正给数字媒体技术专业建设特色化带来更多复杂挑战。数字媒体技术等相关专业需根据产业主流动向,及时调整课程体系设置,建立和优化融媒体相关课程和课程群。

(二)课程体系建设滞后,课程内容“工具化”,无法满足技术技能型人才从“职业资格”到“职业能力”的转型要求

当今社会已进入数字化革命时代和智能制造时代,企业对人才具备复合能力的要求越来越高,要求“技术+艺术”融合。移动融媒体 H5 作品设计是一个综合的设计过程,涵盖多门学科知识,该设计岗位和岗位群是以培养具备新媒体运营,文案策划,技术技能,艺术设计和用户体验等理论知识,又以培养和提升技术创新能力,艺术创意能力和文化创新能力,还以二维数字插画设计和三维模型制作能力的等多方面综合素质人才,来满足社会和市场的专业人才需求。目前本专业培养的学生侧重于职业资格要求,课程内容大多局限于应用软件操作“工具化”,这就造成专业技能

与市场脱节,缺乏职业竞争能力,无法直接在工作岗位中立刻上手。课程建设滞后和人才供给不足的现实困境迫切要求课程建设特色化,从而提高高职院校的人才供给效率,满足技术进步和经济发展的需要。

(三)课程和实践教学内容稀缺,缺乏对实践教学体系建设和研究

在当前校企合作环境下,专业还未完全建立着重面向融媒体职业能力培养的职业教育课程标准。实践教学内容未系统化梳理,未能围绕职业能力培养这一核心,导致学生理论与实践脱节,不能用所学知识解决实际问题,动手能力差,作品缺乏创意,无法满足职业能力要求。另外,《融媒体内容制作职业技能等级标准》规定了融媒体内容制作职业技能等级对应的工作领域,工作任务及职业技能要求,但难以完全符合区域经济发展的用人要求。职业院校课程内容的设置不能完全照搬X证书标准,不能完全以技能大赛的赛项规程来制定,需充分了解当地企业标准,参考X标准和技能大赛赛项规程,以企业岗位标准为内容调整依据。

(四)缺乏真实产品项目流程的训练,教学内容与企业内部的设计生态脱节

国内融媒体设计人才供需矛盾突出,主要表现为:1.教学内容与企业内部的设计生态脱节;2.学生专业能力无法满足企业对人才的要求。为了缩小高校与企业对培养融媒体设计人才认知上的差距,接轨企业内部的设计生态,需引入以融媒体设计工作流程为导向的项目式实践教学。

三、“岗课赛证”融通的课程设计

《移动融媒体创意设计与制作》课程面向的是移动融媒体设计职业技术岗位群,以移动融媒体H5作品设计贯穿整个教学与实训过程。移动融媒体H5作品设计是一个综合的设计过程,涵盖多门学科知识,该课程是以培养具备新媒体运营,文案策划,技术技能,艺术设计和用户体验等理论知识,又以培养和提升技术创意能力,艺术创意能力和文化创新能力,还以二维数字插画设计和三维模型制作能力的等多方面综合素质人才,来满足社会和市场的专业人才需求。

“岗课赛证”综合育人的高职融媒体课程教学设计与实践,《移动融媒体创意设计与制作》课程整体设计结构示意图,如图1所示。由于融媒体结合了当今信息技术和媒体艺术,这就要求融媒体人才培养的课程体系具有较强的学科交叉性和知识融合性。学生既能熟练掌握软硬件操作技巧,又能将数字媒体创意转化为具体的数字媒体作品。同时,以创作优秀思政作品的形式,加强“爱国爱党,职业美德、人文关怀”等思政内容引领的专业课程建设。为此,该课程设计以应用需求为导向,以培养“技艺”复合型技术技能人才为目标,基于移动融媒体设计工作流程对实训课程进行模块化分解,由浅入深设置学习任务,以移动融媒体H5设计作

品贯穿整个教学过程。

本课程设计不再是系统性的学科化知识而是具有职业能力导向性兼备职业、行业大赛理念的业务特征化项目,通过融“岗”“赛”“证”要素于“课”,这就决定了在执行实训项目的设计时,要以培养和锻炼学生技术应用能力、艺术设计能力和创新能力为核心,以思政作品培养学生思想教育,按照移动融媒体设计业务模式和职业能力培养要求建构实训项目。因此,课程按照职业能力要求和岗位群需求,贯彻“创意为先,项目驱动,分层设计,业务规范,赛学结合”的理念,以遵循“项目总体结构—项目内部结构”的逻辑完成实训项目的设计;循序渐进,以职业技能“初级—中级—高级”的要求完成项目三级递进的设计,实现职业技能三级分层要求的“课岗对接”;以移动融媒体作品设计流程“创意策划—视觉设计—交互设计—素材制作—技术实现—用户体验”完成项目的子任务设计,实现课程根据岗位群制定,实现“依岗设课”;并以“赛学结合”的项目模式融通与实训项目各个环节设计。

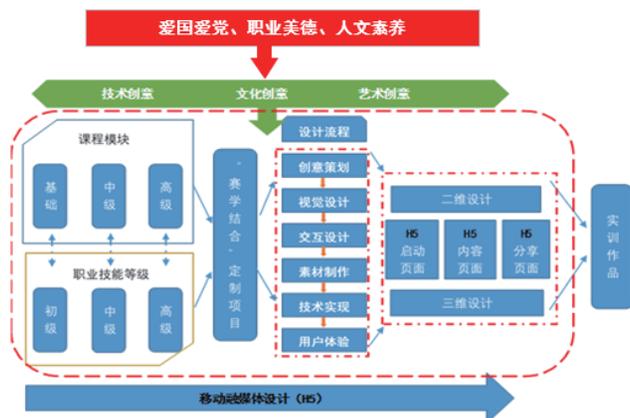


图1:《移动融媒体创意设计与制作》课程整体设计结构示意图

四、“岗课赛证”融通的《移动融媒体创意设计与制作》课程特色与创新

(一)课程特色

1.组建强大的团队,依托国家级数字媒体专业群教学资源库,信息化教学资源的积累

全面推进专业优质教学资源建设,教学资源开发成果丰硕。依托国家级数字媒体专业群教学资源库平台,打造优质信息化教学资源。项目组成员全程参与资源库建设,全方位开发符合专业标准的优质信息化教学资源,形成对教学内容、教学工具、教学过程的改革,并通过教学实践过程验证教改成果,最终形成符合现代高职教育信息化教育特点的数字化专业教学资源建设成果,形成示范。

2.将代表时代先进性的移动融媒体技术和设计规范,纳入课程标准和教学内容

《移动融媒体创意设计与制作》课程以移动融媒体H5作品

设计为主导,及时将新技术、新工艺、新规范纳入课程标准和教学内容(iVX可视化平台),强化课程和实训内容的逻辑性与系统性,确保学生知识结构的完整与全面,使其熟悉知识的内在联系和逻辑关系,奠定扎实的创造力基础,促进学生创意思维转化为具体的数字媒体作品。

3.采用和形成“1+1+M+N”的校企双元育人和导生制辅导教学模式

即“一个校内教师+一个企业导师+精选若干优秀学长导生+若干实训学生”的校企双元育人和导生制辅导教学模式。在教学实践过程中,积极引进校企合作企业专家兼职授课,与校内教师共同开展课程教学与实训。在作品指导分组过程中,组织高年级设计大赛获奖学生,利用丰富的参赛经验,指导和点评低年级学生实训作品,辅导和解决创作设计中的问题。

4.构建客观权威的多元多维教学考核评价体系

为确保《移动融媒体创意设计与制作》课程内容教学落到实处,针对教师和学生的相关技术技能,艺术设计能力,创新能力进行全方位评价,构建客观权威的多元多维教学考核评价体系。在多元多维的评价系统设计中,项目评价系统采取教师评价、企业教师评价、优秀学长评价、学生互评的主体多元化评价机制,并利用设计大赛获奖作品机制作为作品的第三方专家评价结果对多元化评价机制作出评价调整和验证,以保证评价的有效性、公平性和公正性。在多维度评价上,评价系统对项目的“创意策划—视觉设计—交互设计—素材制作—技术实现—用户体验”六步作品设计阶段,设计不同的评价维度。教学多元多维考核评价体系如图2所示。

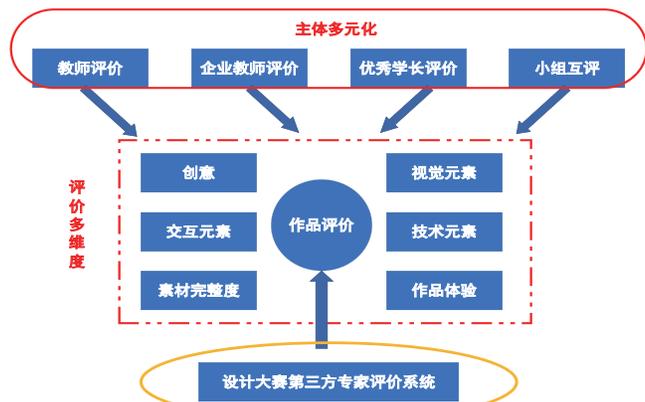


图2:实训项目教学多元多维考核评价体系

5.“以赛促学,以赛促教”,赛学结合有机定制,教学成果显著

最近五学年,在课程项目培养体系下,学生共获得国家级、省级各类奖项共计47项,包括全国大学生广告艺术大赛、广东省

大学生计算机设计大赛、职业技能大赛等赛项,其中国赛一等奖1项,二等奖1项,三等奖2项,优秀奖4项;省赛39项,一等奖9项,二等奖12项,三等奖20项。

6.借助全国大学生广告艺术大赛互动类技术平台iVX,建设课程资源

校企合作企业:深圳市世云新媒体有限公司,为“全国大学生广告艺术大赛”广告艺术教育支持单位,其可视化平台iVX已广泛应用在全国各大院校。2016年、2017年获得“全国大学生广告艺术大赛”广告艺术教育支持单位称号;在第13届2021年“全国大学生广告艺术大赛”互动类作品中,有三千余互动类作品均使用iVX平台,应用院校全国达1000余所。公司广泛的教学资源,为本课程建设提供了优质的企业平台。

(二)课程创新

1.基于岗位能力需求设计课程体系,对接岗位标准、整合课程资源、实现“课岗对接”。

2.强化师资队伍建设和打造移动互联网新时代的“技术+艺术”融合的高素质融媒体教学团队,实现师资“依岗配置”。

3.落实教师、教材、教法“三教”改革,推动“岗课赛证”灵活实施。

4.改革和开发以设计工作流程为导向的“三进阶”项目式课堂和实训教学模式。引入企业实际项目工作流程案例,以“用户研究、交互设计、视觉设计”的逐步推进的项目设计工作流程开展实践教学,开发教学资源,引入企业评价机制,形成教学成果。

5.与企业展开双主体育人模式,借助“国家级数字媒体专业群教学资源库”,深圳市世云新媒体有限公司iVX教学资源平台,依据修订的人才培养方案、《移动融媒体创意设计与制作》核心课程标准和综合实训方案,以移动融媒体H5设计为主线,开发优质数字化教学资源,并形成教学成果。

参考文献:

- [1] 秦国锋,李国帅,糜沛纹等.“岗课赛证”融通视阈下职业教育课程开发:要义、策略与路径[J].职业技术教育,2022,43(32):42-48.
- [2] 曾天山.试论“岗课赛证”综合育人[J].教育研究,2022,43(05):98-107.
- [3] 符瑜.“岗课赛证”融通的现代物流管理专业教学实践探讨——以《智慧仓储管理》课程为例[J].物流科技,2023,46(07):156-58.

基金项目:深圳信息职业技术学院教育教学改革研究与实践项目(No.2021dbpjgyb18)