

# 基于在线教学平台的数字媒体技术专业创新创业教育模式研究

张桂霞

(山东协和学院 山东 济南 250107)

**摘要：**创新创业教育本质上是一种实用教育。对于数字媒体专业的学生，他们掌握最前沿的数字媒体技术，是创新创业教育的广泛应用群体。而在线教学平台，是如何帮助这部分学生群体进行创新创业教育的呢？本文给出分析和答案。

**关键词：**在线教学平台；数字媒体技术；创新创业教育

## 1、概述

### 1.1 在线教学平台

在线教育平台即在线网络的教育平台。实质是面向全国的资源共享、零距离，是一种全新的交流方式，一种新教育学习平台，一种新型的平台的平台。它包含的种类很多，主要有在线教育 APP、慕课和新媒体（微信、微博、抖音平台）课堂三种。

慕课（MOOC），即大规模开放在线课程，是“互联网+教育”的产物。英文直译“大规模开放的在线课程（Massive Open Online Course）”，是新近涌现出来的一种在线课程开发模式，可以在线免费观看国际国内知名院校的名师公开课。

### 1.2 数字媒体技术

数字媒体技术（Digital Media Technology）是一门普通高等学校本科专业，隶属计算机学科，基本修业年限为四年，授予工学学士学位。此专业具有文、理、工、艺等学科交叉特点，是一个技术和艺术结合性很强的工科专业。游戏、动画、影视特效、虚拟现实等是此专业的符号。

### 1.3 创新创业教育

创新创业教育是以培养具有创业基本素质和开创性个性的人才为目标，不仅仅是以培育在校学生的创业意识、创新精神、创新创业能力为主的教育，而是要面向全社会，针对那些打算创业、已经创业、成功创业的创业群体，分阶段分层次地进行创新思维培养和创业能力锻炼的教育。

## 2、基于在线教学平台下数字媒体专业创新创业教育模式

### 2.1 基于客户端 APP 的创新创业教育模式

#### 2.1.1 APP 在线教学应用群体

目前，国内的 APP 在线教学模式非常繁多，一般这些在线教学平台分为两类，一类是辅助教师授课的 APP，参与者是教师、学生和第三方教育平台；还有一类是自主学习的在线教学 APP，比如阅读类、工具类、考试类，参与者仅仅是学生和平台两者。我们研究发现，对于培养创新创业的教育目标来说，第一种 APP 比较适合于数字媒体专业低年级的学生，特别是一大和二的新学生。这类学生群体的教育目标主要是培养他们创新和创业意识，所以应该有一个教师角色的加入，带领他们进入专业领域的创新创业思维和活动。

#### 2.1.2 在线 APP 教育应用模式

APP 类型的在线教学平台，是教师的良好助教，它几乎囊括了整个实际课堂的流程。在课前，教师可以利用 APP，进行任务发布和资源推送，学生通过自主学习的方式在课前完成任务，并记录心得。在课中，教师可以在 APP 上实现考勤、重点难点讲解、课前任务点评、组织小组讨论。学生需要做的就是巩固重点和难点，参与小组讨论。在课后，教师还会进行拓展资源的推送并发布课后任务，学生需要做的是对课后任务进行完成，加深对知识的理解和延展。整个流程中，教师都会和学生进行互动，并发表任务的评价，在线完成传统教学的作业批阅，而 APP 扮演的角色，就是教师的资料库、教案生成器、实时沟通软件和作业批改助手。

#### 2.1.3 在线 APP 教育如何完成创新创业意识培养？

创新创业意识，本质上是一种既有元素的重新组合，它不是发明，也区别于创造。数字媒体技术是一门交叉学科，涉及到文、理、工、艺等多个领域，想培养学生成为一个专业领域的技术性人才，是很难实现的，那是大专院校和艺术院校的培养目标。培养数字媒体技术专业的学生，目标一定是培养一种复合型人才。培养数字媒体技术专业学生的创新创业意识，本质上是提升他们的创意能力、底层逻辑能力和信息与资源整合能力。例如一张广告海报的诞生过程，数字媒体专业的学生，是掌握构图软件的原理，掌握创意素材的来源，甚至是海报传播途径的优化，而具体的制图过程，则是美工院校学生的职能。

### 2.2 基于 MOOC 在线开放课程的创新创业教育模式

#### 2.2.1 MOOC 在线开放课程的应用群体

在线开放课程相比较于教育 APP 特点就在于它的开放性更强，近几年来发展尤为迅速。因为它符合教育资源免费共享、在线人数初具规模、在线交流实时互动等优点。受教者可以通过在线教学平台，获得课程的视频资料、阅读资料、考试试题，还能在论坛上进行学习交流。目前基础教育类的在线课程比较火爆，很多学生都开始上网了。对于高等教育的在线教学平台，笔者认为 MOOC 模式（大规模在线开放课程）是最适合的。它适用的学生群体，是高校的二年级学生，比如大二、大三的学生。在这种模式下学习，倡导的是学生的主动学习能力，而且面向更广泛的学生群体开放，需要在线平台有更强的组织性，学生们面临的，更广泛的资源、案例，也是更有难度的学习挑战。此阶段的培养目标，是培养学生扎实的专业素养。

#### 2.2.2 MOOC 在线开放课程的应用模式

在此种培养模式之下，学生可以观看丰富的课件资源，而且学习时间具有很大的自由性。可以不必局限在课堂之内，课堂之外也可以反复地学习，实现翻转课堂的应用。在此阶段，教学的主要内容不再是基础的专业知识，而是配合大量的创新创业案例的应用。在此种模式下，还可以实现分层教学和个性化教学。在线课程有不同的深浅程度，有符合不同水平学生的模块化内容，可以根据需求，设置自己的学习进度。而且在此阶段，教师的作用不再是言传身教，很大程度上教师扮演的是活动教学和案例教学的组织者，授课内容学生自己就可以在线上自助完成。与此同时，MOOC 在校教育平台，实现了学生之间、学生和教师之间的广泛交互，在线学习过程中，学生之间可以随时建立讨论组，通过 BBS 的交流，分享心得和经验。而老师也可以在线完成作业的评价和批改，并根据学生的线上交互情况，给予学生一个综合的评价。

#### 2.2.3 MOOC 在线开放课程如何完成创新创业素质培养？

基于 MOOC 模式的创新创业培养，有利于帮助学生形成完整的专业素养。这包括基础知识的整合利用、案例分析和总结能力、小组之间的合作交流能力。这种培养模式利用了学生大部分的碎片化时间，提高了学生利用有限时间创造价值的能力。我们深化一下上一章提到的广告海报的案例，在此阶段，学生关注的不再是一个海

报制作和传播的过程,而是参与了更多背后的技术革新和商业逻辑。例如在此阶段,学生可能会看到大量的广告公司成熟的作品和成熟的案例,并分小组进行讨论和分析。分析这些作品在制作过程中引用了哪些创意、应用了哪些制作工具,它之所以成功地触发了商业价值和社会影响,在投放过程中应用了哪些媒体工具、具有怎么样的传播方案。总之,MOOC 模式是学生走向下一个学习与实践阶段的必经过程,是面向大三、大四学年社会实践与工作的有效过渡。

### 2.3 基于新媒体平台的创新创业教育模式

#### 2.3.1 新媒体平台的创新创业用群体

新媒体平台最具有代表性应用的就是微信平台,在这个平台中,可以实现专业赛事的举办、创业项目的落实。因为微信平台并不是只有一款即时通讯软件,除了语音文字的即时通信功能,它还具有朋友圈、公众号、小程序等多种载体,能够为大三、大四阶段的学生实现创新创业实践提供有效的平台搭建。

#### 2.3.2 新媒体平台的创新创业应用模式

新媒体平台的第一个应用方向就是举办专业大赛。可以实现向上报名、作品上传、评委评价、总结表彰等功能。例如可以举办小规模校园 PS 大赛,这种是比较好实现的一个常规性流程大赛,可以以一个班级为海选范围,进行简单的赛事模拟实践。

另一个应用方向就是项目化的管理平台。这涉及校企合作创办工作室。比如校企联合创办一个新媒体工作室。企业方负责提供市场需求方,也就是提供甲方需求。而工作室的成员根据需求,以项目团队的方式进行接单,模拟社会工作的整个仿真流程。包括头脑风暴、策划提案、制作汇报书、宣讲、制作与发行、项目后期运营和数据分析。

#### 2.3.3 新媒体平台如何完成创新创业实践能力培养?

在此阶段,数字媒体技术的专业知识和专业素养得到了实践的

机会,学生拥有的不只是纸上谈兵的能力,还有动手实践的能力,这是实现创新创业能力培养的终点站,也是在线教学平台功能发挥社会化功效的重要环节。在此阶段,在线教学平台——微信平台,充当的不再是一个内容教育平台,更多的是创新创业实践载体,承载着学校教育与社会工作平滑过渡的桥梁作用。

#### 总结

因此,通过 APP 在线教学平台的搭建,能够让学生首先接触到庞杂学科的基础知识,从了解到入门。利用 APP 的功能化流程优势,培养学生梳理信息、夯实基础、累积创意素材的能力;MOOC 模式扩大了应用群体、提高了学生的参与程度、深化了基础知识的应用能力,这是学生面向创新创业实践必备的专业素养;新媒体平台为数字媒体技术的学生提供实践的机会,提高他们动手实践的能力,这是实现创新创业能力培养的终点站。希望本文对同行业教育者有所帮助。

#### 参考文献:

[1]张英,张洪民.高职数媒专业基于工作室创新创业教育研究[J].中文科技期刊数据库(文摘版)教育:221-221.

[2]王大为.高职院校校企合作创新创业教育模式研究——以数字媒体艺术设计专业为例[J].科技创新导报,2019,16(04):218-219.

[3]朱根升.数字媒体技术专业创新创业能力培养实践教学体系探讨[J].中文信息,2019,(06):176,187.

基金项目:山东协和学院教学改革项目:面向自主学习的在线协同教学平台的设计与实现(2018xh15)

#### 作者简介:

张桂霞,女,副教授,硕士,研究方向:数字媒体技术