

模拟广告公司工作流程平台的开发——以《招贴设计》课程为例

李书烨

江西软件职业技术大学 江西 南昌 330000

摘要:《招贴设计》课程是“广告设计与制作”专业的专业核心课程,本文意在探究该课程新的教学平台:将“广告设计与制作”专业中的《招贴设计》课程内容与广告公司工作流程相结合,运用Unity3D、Unreal Engine等工具,打造一个模拟广告公司工作流程学习平台,在此平台里,《招贴设计》课程的全部知识点系统、准确、清晰的呈现在相对应的工作步骤中,让学生愉快并探索式的接受这种理实一体化的教学,并在早期就让学生感受到以后就业的公司工作流程,增强学生的动手实践能力,符合高职院校培养技术技能型人才的目标,也推进校企合作的持续发展。

关键词:模拟广告公司工作流程;平台开发;招贴设计

高等职业院校要培养国家和区域经济社会发展需要的高层次技术技能型人才,在教学改革过程中,使用的教学平台不断更新变化,找到合适的教学平台,使课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接,真正实现“产教融合 协同育人”。

1 国内外相关学习平台研究现状分析

科技的不断进步,让人们在线学习的方式也发上了改变。这些平台最突出的缺点是几乎所有线上学习平台中的课程都没有模拟工作流程的内容,使理论教学与实践教学不能有机结合,而且国内外目前也没有成熟化、系统化的模拟工作流程学习平台。而模拟工作流程存在许多不足之处:第一,基本上全是纯线下的实践学习,无形中增加了教师管理的难度;第二,需要投入大量的硬件设备并需要及时更新、维护设备,且花费大量资金;第三,学生在实践过程中某一环节理论知识的薄弱不能及时、准备的巩固,阻碍下一步骤的操作,导致对整个课程内容不能系统把握;第四,固定不变的模拟工作环境,学生的学习积极性会降低,失去对本课程乃至本专业的兴趣,对其他相关的课程造成不可逆转的影响。

本文章研究目的是将“广告设计与制作”专业中的《招贴设计》课程内容与广告公司工作流程相结合,运用Unity3D、Unreal Engine等工具,打造一个模拟广告公司工作流程学习平台,在此平台里,《招贴设计》课程的全部知识点系统、准确、清晰的呈现在相对应的工作步骤中。目前国内还没有相关内容的课题研究与实验产物。我们团队决定先行在此方面做一次探讨性的研究与实践,以期在这方面取得实质性成果,为这一学科的教学手段提供一个扩展性的辅助。

2 对促进《招贴设计》课程的教学工作,提高教学质量的作用和意义

2.1 理实一体化教学模式。线上学习平台、线下互动解答,二者紧密结合的教学形式,运用时代科技,跟随时代步伐,形成创新型的教学模式,增强学生对课堂的兴趣。

2.2 教学过程生动有趣。我国高职院校以就业为导

向,面向产业一线,培养具有丰富的理论知识和很动手实践能力的高级技术技能型人才。如果学生在平常的学习活动中就使用模拟工作流程学习平台,随时随地的学习不仅能增强学习兴趣、调动学习积极性,最重要的是可以更早的熟悉将来此专业领域的工作流程,在每一步的工作程序中学习到所涉及的该课程内容,让理论与实践非常迅速、准确、清晰地结合在一起。

2.3 “解放”师生。本课题的研究,在人才培养方案下,遵守教学大纲,使上同一门课程的老师,能够准确、系统的把握该课程的教学目标及教学重难点,减少不必要的备课量,从而“解放”老师,对本学科的研究留出相应的时间。在学生的学习过程中,新学习形式、学习平台的使用,“解放”学生原本枯燥无味的学习环境,增强学生的学习目的性。

3 实施方案

3.1 具体研究内容或对象

第一、遵守“广告设计与制作”专业的人才培养方案,结合就业方向的最新市场需求特点,把《招贴设计》课程的知识点重新做系统化的梳理,选取实践性强的案例,同时对知识点的讲解更多采用视频的形式,里面穿插互动,让学习更有趣味性。

第二、与校企合作单位讨论真实企业的工作流程以及本专业就业方向的应用型人才需求,在本课题研究中选取“广告设计与制作”专业其中的一个就业方向:广告公司,调查研究真实广告公司的工作流程,系统梳理出工作流程的每一步骤,包括前期的商品市场调研分析、目标消费群体分析等等,以及到最后阶段定稿的平面广告设计作品的印刷出厂等等。

第三、把前面的两项工作,一一对应,相互匹配,找出《招贴设计》中相关联的其他课程在本模拟学习平台上所需要的知识点,进行简化处理,不做详细解读,因为这部分课程内容是起到辅助《招贴设计》课程学习的作用。

第四、运用Unity3D、Unreal Engine等工具把模拟广告公司工作流程的框架搭建起来。

第五、把课程内容嵌入到平台里。

第六、选取适当的学生作为测试对象，进行一段时间的实验，根据教师、学生的反馈，再做合理性的调整，以期达到理想的效果。

第七、进行市场验证，收集相关数据信息，做进一步的推广。

3.2 研究拟达到的目标

第一阶段目标：专业课程知识点的梳理与案例的细化。

第二阶段目标：真实广告公司工作流程中每一步骤的确定。

第三阶段目标：与专业课相关联的其他课程在本模拟学习平台上所需要的知识点，进行简化处理。

第四阶段目标：构建平台的大体框架并开始编程模式。

第五阶段目标：把课程内容嵌入平台，测试系统，并收集相关信息对其进行合理化修正。

第六阶段目标：选取适当的学生进行测试，并获取相关的反馈信息，对学习平台进行优化。

第七阶段目标：对模拟学习平台进行最终打包发布，发表相关论文。

第八阶段目标：申报结题

3.3 拟解决的关键问题

本课题拟解决的关键问题是如何把《招贴设计》课程的知识点与广告公司工作流程结合在一起，让学生愉快并探索式的接受这种理实一体化的教学，并在早期就让学生感受到以后就业的公司工作流程，学生经过这个平台的学习不仅知识点易于掌握，而且自己薄弱环节也明显暴露，学习针对性增强，更有利于以后阶段的学习。在这个过程中需要收集相关的信息反馈以帮助我们能更好的完善该平台，该平台的开发还涉及到前后台开发的问题，这方面的问题属于技术上面的问题，因为随着平台的开发，相关的问题会相继暴露出来，合理、高效的解决这些问题也是该平台实现的关键问题。

3.4 课题预期的效益

本课题的实施范围为本院广告设计与制作专业的全体学员和网络上的广告爱好者。针对该教学平台的推广后的反馈咨询，本校以阶段性测试为周期定期收集，网

络上的反馈信息比较零散但也是一种方法，这些反馈回来的信息有助于我们进一步完善这个软件，并得以更好的服务于广大受众群体。

3.5 本课题的特色、创新及推广应用价值

(1) 特色：理实一体化、线上线下相结合的教学模式；模拟工作流程的学习平台；化被动为主动模式；“解放”师生。

(2) 创新点：提升学生主观能动性；弥补传统学习平台的缺点；用线上的模拟工作流程学习平台来代替线下的实训室，节约高校成本；“解放”师生；学习手段方便快捷，随时随地学习；趣味性增强；互动性增强；知识的灵活运用，更系统化、全面化、整体化。

4 结束语

综上所述，在《招贴设计》课程教学改革中，找到合适的教学平台——模拟广告公司工作流程学习平台，使学生可以早期了解毕业后的工作流程，并掌握工作流程中所涉及到的本课程的知识，以及精确找到知识点的薄弱环节，对以后就业有很大的帮助，真正实现“产教融合 协同育人”，培养技术技能型人才。

参考文献：

[1] 袁堂青. 基于工作过程的《网页设计与制作》课程的教学改革[J]. 2018, 8(20).

[2] 吴锡莲. 浅谈电脑艺术设计专业职业培训的教学方法——论模拟工作过程在教学中的运用[J]. 2009, 5(08).

[3] 游洋. 高职 Java 课程中模拟工作过程的教学实践[J]. 2018, 9(15).

基金项目：本论文源于江西省教改课题：《模拟广告公司工作流程平台的开发——以〈招贴设计〉课程为例》，课题编号：JXJG-18-87-1

作者简介：李书焯（1991.3），女，河南南阳人，硕士研究生，研究方向：视觉传达设计。