

专创融合的“三线两创”课程重构研究

——以数字媒体艺术概论课为例

张 姮

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2022年10月26日; 录用日期: 2022年11月23日; 发布日期: 2022年11月30日

摘 要

本文是基于对专创融合相关教学改革理念与实践研究成果的基础上, 探索从专业素养、创新创业意识、专业技能等三条线索以及教法与学法创新的“三线两创”新型思路框架进行专创融合的课程重构, 并应用于数字媒体艺术概论课程的教学改革实践, 来推进专业教育和创新创业教育的深度融合实现符合移动互联新时代的高质量人才培养。

关键词

专创融合, 数字媒体艺术, 课程重构, 三线两创

Research on the Curriculum Reconstruction of “Three Lines and Two Innovations” in the Integration of Specialization and Innovation —Taking Digital Media Art Introduction Course as an Example

Heng Zhang

School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Oct. 26th, 2022; accepted: Nov. 23rd, 2022; published: Nov. 30th, 2022

Abstract

This paper is based on the teaching reform ideas and practical research results related to the in-

tegration of specialty and creativity, exploring the curriculum reconstruction of the integration of specialty and creativity from the three clues of professional quality, innovation and entrepreneurship awareness, professional skills, as well as the new thinking framework of “three lines and two innovations” of teaching method and learning method innovation, and applying it to the teaching reform practice of the course Introduction to Digital Media Art, To promote the deep integration of professional education and innovation and entrepreneurship education to achieve high-quality personnel training in line with the new era of mobile Internet.

Keywords

Professional and Creative Integration, Digital Media Art, Curriculum Reconstruction, Three Lines and Two Innovations

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

2014年李克强总理在达沃斯论坛上提出推动“大众创业、万众创新”的创新驱动发展战略后，我国高校纷纷成立了创业学院，开始建设创新创业教学课程和培养体系，掀起了双创教育浪潮。

2019年教育部在创新创业教育改革示范高校建设工作会议，强调要把创新创业教育贯穿于高校专业人才培养的全过程中，提出建设“专创融合”特色示范课程。随后“专创融合”教学改革研究和实践也成为本科教学改革和课程建设的新方向和热点。

数字媒体艺术专业作为移动互联网时代下备受欢迎的新专业，在教育部专业标准中明确提出了创新创业技能模块的要求。数字媒体艺术概论课程作为专业首门基础理论课，是数字媒体艺术专业人才培养最基础的实施单元和载体。基于专创融合理念下的课程战略性重构将是有效地培养符合移动互联时代需求的数字媒体艺术人才的关键。

本论文是以专创融合教学改革理念与实践相关研究为起点，参照“三线两创”的课程重构思路框架，重新建构适合概论课程的“三线两创”的目标、要点、课程设计，并应用于在数字媒体艺术概论课程教学改革实践中，探索符合数字媒体艺术概论课程特点的专创融合课程重构之路。

2. “专创融合”课程重构理念提取

专业教育与创新创业教育融合发展作为高校培养综合型创新的高素质人才的重要性不言而喻，但高校的课程设置还存在着专业教育与创新教育分立[1]、专业课程注重学术，强调基础知识与理论的学习识记，对本科生作为未来崭新时代中的创造主体角色认知、意识唤醒意识不足，要激发其学生创新创业意识，主动培养相关素养于技能，需要深化对社会变革需求前瞻性的洞察对学生迎接创新兴国立业的发展诉求做出回应。

通过对“专创融合”为关键词的文献研究，有论文剖析过专创融合教学改革的理论逻辑并从理念认知、课程改革、师资队伍、体制机制等方面分析专创融合的主要现实困境，指出以创新创业的“创”字为核心，从人才培养目标、课程、教师、等方面要实现转变路径[2]；专创融合的教育理念与实践一文中论述了课程重构需要设计促进综合型人才提升的课程内容、加强培养学生创新技能的教学实践活动设计

[3]。也有学者提出专创深度融合的四螺旋路径即“人才-创新-文化-成果”相互转化以及计划-执行-检查-处理的多重PDCA循环路径的模式[4]。针对国内外高校现状,指出课程情景仍是高校教育的主阵地,推进双创教育与专业课程教学的深度融合,根植双创理念,挖掘资源主题的内容于形式创新来进行专业课程重构[5],将创新创业理念与意识融进每一次课程单元来调度激发每个学生的创新潜能[6]。通过对专创融合的模式和路径、课程教学等展开的理论探究与实践成果表明创新教育介入的专业课程对于传统的教育模式、方法、手段、教法与学法、评价方式都应该有所改变[7],还需要结合具体专业进行更细致的专创融合课程重构研究。

其中,《基于“专创融合”的专业课程重构研究——以“供应链管理”课程改革为例》[8]提出以需求为导向,立足专业学习、就业技能、长远发展的多维需要,梳理构建专业技能线,双创能力线和理念方法线的“三线”,教法和学法创新的“两创”的课程重构框架思路和内容体系,是解决创新创业教育仅存在双创课程或第二课堂等实践活动等与专业教育分离的现状,有效融合双创理念和素养于专业课程教学单元和过程中,是可借鉴的专创融合课程重构模型。

3. 专创融合的数字媒体艺术概论课程重构框架

数字媒体艺术概论课程专创融合的重构需要授课教师关注学生作为大一专业基础学习的现实需求和创业就业等长远发展需求,结合本课程教学大纲、教材、教学资源,以及理论课程单次授课时间短跨度长等教学特点,构建不同与实践课的“三线两创”。

3.1. “三线两创”的课程重构目标

不同于专业实践类的专业技能线,双创能力线和理念方法线的“三线”,本课程关注数字媒体艺术基础知识与基本素养,提出构建“专业素养线”,加入对创新创业理念、思维方法初步了解的“创新创业意识线”和基础数字媒体设计软件技能和设计管理方法的“专业技能线”构成的新“三线”。重构目标是在原有课程中主动补齐创新创业意识线,通过三线交融的课程作业项目设计,来推进与之配合的教法与学法的创新设计,使“三线”通过教与学的“两创”教学实践过程,相互融合,协同发展,共同完成数字媒体艺术概论课程重构和具有创新创业意识的数字媒体人才培养的底层需求。

课程重构目标设定后首先要求授课教师加强对专创融合理念知识进一步研究学习,自觉地进行教学理念更新,这样才能主动关注当下快速发展的数字媒体环境思考学生所需要的专业素养线的相关内容迭代,然后把当下创新创业领域的新热点、新话题带入课程中来,潜移默化地提高学生的创新创业意识,辅以对其数字媒体设计相关技能方法的运用剖析与布置合适的学生学习任务项目,构建三线有机融合,具有创新创业属性的,与时俱进、开放、可持续发展的数字媒体艺术概论课程体系。

3.2. 数字媒体艺术概论课程的“三线两创”的要点细化

基于文献研究“三线”的梳理需要教师综合数字媒体艺术行业发展与洞察学生大一设计大类分流后,对数字媒体艺术四大模块的进一步了解的现实专业学习需求和未来职业生涯规划分析、专业模块选择、实习就业岗位抉择等当下、中期、长远三维度的需求,着眼培养综合素质与全面发展的符合专业培养标准的创新型人才。

3.2.1. 数字媒体艺术概论课程的“三线”的梳理

课程重构的三线是在认真分析我国数字媒体艺术专业人才培养标准,依据高等学校数字媒体专业规划教材的基础上,梳理清楚专业素养线、创新创业意识线、专业技能线的细化,如表1所示:

Table 1. Three lines of Digital Media Art Introduction course**表 1.** 数字媒体艺术概论课程的三线表

| 数字媒体艺术专业素养线 | 面向数字设计的专业技能线 | 创新创业意识线 |
|--|----------------------|----------------------------------|
| 1. 了解数字媒体艺术的概念和构成; | 1. 基础造型能力 | 1. 关注设计创新的认识 |
| 2. 了解数字媒体艺术的伦理性、娱乐性、大众性、社会性、服务性等理论 | 2. 艺术创作能力 | 2. 关注社会问题, 注意运用专业素养与专业技能分析思考的意识。 |
| 3. 了解数字媒体的发展历程、重要事件与未来发展方向、理解其科学与艺术双重属性。 | 3. 数据与信息可视化能力 | 3. 具有主动思考的意识 |
| 4. 了解数字媒体艺术主要类型和创作方法。 | 4. 基础软件(PS、CRD)等使用能力 | 4. 具有主动学习意识 |
| 5. 理解数字媒体艺术与数字媒体设计产业的相互影响关系 | 5. 基本的设计管理 | 5. 具有自我设定目标驱动的意识 |
| 6. 了解数字媒体设计流程、设计工具等 | 6. 媒体运营策划能力 | 6. 具有创新创业型人格培养的意识 |

3.2.2. 数字媒体艺术概论课程的“两创”的思考

改变以教师主讲的传统教法, 以学生为主体设计更多的实践环节, 创设数字媒体调研或创新创业情景、以项目任务驱动, 通过角色扮演、案例分析、小组讨论, 最后以图片分享、PPT 提案展示、演讲辩论、游戏比赛等学法或玩法完成体验式学习、探索式学习做中学等教法与学法的创新融合。

3.3. 课程设计基本要素的重构

根据课程设计的基本要素: 课程目标、课程内容、学习活动以及课程评价的基本框架, 更新课程目标; 重构专业课程内容模块; 创新学生活动, 构建多维课题评价来落实专业素养线、创新创业意识线基础上融合专业技能线的执行方案。

项目任务命题, 课程交流共建等具体细化、的交叉融合, 来实现专创融合的课程重构设计。思考学生课程现实需求与专业深入学习需求、长远职业规划需求、就业升学需求、学技术与养悟性以创新思维、高创业情商等多维角度考虑课程目标的更新。

3.3.1. 课程目标更新

立足“需求”, 围绕“三线”更新课程目标。

1) 增加创新创业意识线的目标设计——推动创新创业启蒙, 创新习惯养成

面对虚拟现实、人工智能等信息数字媒体技术的快速迭代发展, 设计工具大众化等趋势, 学生不仅能较容易地接触体验到数字媒体艺术特有的沉浸感、互动性、更丰富的声光电配合下酷炫的艺术效果, 更可以借助低门槛的设计工具进行数字媒材的解构、拼贴合成, 与再创作。加上数字媒体艺术的学生们有着强烈的创作欲望与获得专业认同的需求。立足这些需求将目标重构为通过教师示范具有创新创业属性的数字媒体艺术案例分析, 引导学生更自主地关注、寻找、分析最新的数字媒体艺术形态与典型案例, 讨论其媒体特性、创新点与商业模式, 有机地将“三线”融合, 并鼓励学生借助工具, 选择自己感兴趣的模块或主题, 进行创作或创业, 来启蒙学生的创新创业意识, 培养其创新习惯。

2) 围绕“数字媒体”构建学生为主的创新者角色情景

数字媒体艺术概论课作为理论课程, 相较专业课单次 8 节的授课时长, 更容易形成“老师单向讲授、学生被动听课”的传统模式, 但数字媒体本身打开了传统课堂的时空限制。课程目标设定为以学生为主题的创新者角色创设课堂情景, 变“讲解知识”为“关照当下、创建未来”的论坛或沙龙形式是课程重建的新模式。通过角色扮演、辩论、研讨、表演、提案、投票等多元互动的课堂组织形式的就可以融入

进来,让学生在课堂上的角色从“被动听者”变成“参与主体”,改变以教材、教师、教案为中心的模式,调动学生主动关注社会、议题设置、探寻新知与答案的“两创”教学目标与课堂组织形式。

3.3.2. 课程内容重构

对照国家对数字媒体艺术专业的培养要求掌握影视特效创作、网络视频制作与互联网产品开发,能在传媒文化产业从事网络媒体策划、创意、制作、传播、运营或管理的创新型数字媒体艺术专业人才[9]。数字媒体艺术概论课程内容存在着知识快速老化、碎片化等问题[10]。为应对数字媒体行业日新月异技术与需求变化、需要新增对应元宇宙、虚拟现实交互设计新趋势的主题单元;更应该打破专业素养与技能方法相分离的理论课程内容单元的教学设计,重构为面向岗位要求,根据产业发展实际的流程化“工作过程”内容单元;加入虚拟现实、人工智能技术下对应用户需求的应用个性化定制与开发,数字影像的双微传播、沉浸式体验、数字交互装置的光电化、智能化等新形态的课程资源分享、典型案例分析与创作任务发布,让学生有意识地增加从艺术人文、社会科学及信息技术的历史历程推演前沿动态及创新方向等研究性、开发式的学习议题设置。

3.3.3. 学习活动重构

重构课程学习活动,通过发挥课程线上群组、延伸参观实践活动,将学习活动从课堂时间延展至课堂时间,特别适合进行一些前沿资讯知识或技术方法资源的分享交流、热门话题讨论、相关比赛、实践活动的宣传介绍等专业素养积累与创新创业意识唤醒的学习活动,而且不同学生可以根据各自情况灵活安排。此外,课堂内也可以设计利用手机等移动设备、微信或钉钉等社交平台完成投票、答疑等新媒体互动模式,拓展多元学习交流主体,创新课堂体验,让学生自己成组,发起、组织、体验学习活动,在自己设计的学习活动中提升主动思考、主动学习等创新创业意识。比如在数字媒体艺术形式单元,让学生们设计各自感兴趣的艺术形式主题,组建团队,分工合作完成形式主题视频介绍。两个班级同主题进行竞赛PK,通过团队作业任务,形成了引导学生有意识地关注数字媒体艺术领域的热点,组内决策主题,组外对抗内容设计,班级同学两两成组提问答疑,全班组长打分投票等互动性强的学习活动。设计数字媒体前沿你说我看等主题系列学习活动,师生持续关注数字媒体艺术前沿动态,共享共创课堂内容“实时体验”研讨式学习活动,添加PPT展示、设计TIPS等“激趣”“共享”专业技能线互动分享,探索从知识搜索、分享到设计共创型课堂,交流研讨和共同创新的课堂来提升参与度与营造新氛围,潜移默化中重塑学生创新型人格。

3.3.4. 课程评价重构

围绕三线建构,聚焦需求,以综合素养能力的提升来对课程评价进行重构。帮助学生自主建构个人能力评价图谱,对课程成长需求和达成情况纳入最终评价体系。做好课程活动表现过程纪录与考核,进行数据可视化。测量指标是由每次课程单元能力分析表组成,测评成绩由学生自评和教师测评相结合。测量内容包括了课前准备、课堂参与、项目实施等各项内容。从课程能力评价与考核体系的构成来看,主要完成测量指标制定。并且在项目合作化的前提下,做好个人成绩和团队成绩的区分,并且最终将以数据变量来呈现和考核学生的学习情况和能力增长。在课程群公布不仅作为课程绩点的依据,更为学生学习与自我成长提供了观察指标与成效肯定。

4. 专创融合的数字媒体艺术概论课程重构实践

4.1. 学情调研推进三线两次融合

首先,教师通过前期对数字媒体艺术专业相关的社会趋势发展与市场需求的关键词检索,收集到当

年度最新的 WEB3、元宇宙、数字虚拟人、虚幻引擎 5 等最新行业热点话题和研究报告，并招募积极学生进行专业访谈，调研洞察学生现实学习需求与痛点，设计出需要学生关注学习的数字媒体艺术大方面模块主题、值得探索的知识单元主题、并推荐专业基础软件与最时髦应用软件、相关学习资源，通过学期调研问卷形式在课堂上进行全覆盖的学情调查，更重要的是通过学生做问卷来引导其对课程内容更认真的了解思考。

其次，通过给学生讲解问卷设计思路和方法以及分析问卷结果，给学生做了一个数字媒体艺术课程内容学习、搜索资源、如何做数字媒体调研、如何做案例分析的示范。还让学生全面的接触了数字媒体艺术行业嵌入日常生活的深度与广度的认知，同时看到同为同学却有着差别迥异的学习兴趣和知识需求，各自掌握的软件技能不同，差距明显，能激发优秀同学带动后劲青年的效果，也为下阶段学生自主组队完成主题调研、设计任务提供了考量观察点。

然后，为培养学生创新创业意识，特别是培养自我学习意识与信息可视化技能，将数字媒体艺术认知单元的任务设计为自选主题的短视频制作，其中团队集体完成调研设计任务培养了团队协作沟通意识；视频制作锻炼了学生对数字媒体艺术发展现状问题主题热点的观察能力和基本创作与信息可视化能力。在教师已经做过案例或实践小示范后，各组学生都能较快地通过模仿设计思路与工作流程，完成短视频的制作，第一轮分享交流还极大地调动了学生思考，提升专业素养与专业技能，做中学的方式也更符合艺术生爱创作的学习习惯，取得了更好的课程效果。

4.2. “目标导向型”的课程单元教学设计

专创融合的课程能力体系是课程实施的目标和方向。能力主要有课程实施单元的知识结构能力组成，能力体系构建针对课程进行细化，指导学生用能力雷达图谱法描述个人创新能力现状与发展目标。构建专业技能线，必须打破纯理论的课程内容体系，根据产业需求与企业项目实际工作流程重构，教学内容体系以培养学生的专业职业素养。

本轮数字媒体艺术课程项目任务设计，就是根据数字媒体认知、数字媒体艺术设计、数字媒体艺术创作与鉴赏三大专业技能线考虑设计了 3 个课程学习任务项目。项目 1 是让学生了解数字媒体的认知分析基础上做的数字媒体艺术形态与技术介绍视频短片项目。项目 2 是对于从 13 届作品分享中选择一个获奖作品来从技术(用什么软件设计制作)、媒体传播(品牌方目标，目标人群需求，传播内容，传播方式)，主题表达(作者理性思考与艺术表达)等三大维度分析，注重作品分析鉴赏和信息可视化表现。第 3 个项目是以数字媒体艺术相关的广告艺术设计比赛命题导向的数字媒体艺术创作探索。

4.3. 学生为主的专创融合教与学法

以课程学习任务项目与创作比赛为主要授课单元，以学生团队来完成课程单元内容展示交流，学生通过提案演讲和交叉点评，更注重各组的竞争和团队合作，通过学生共同关注、讨论交流，教师适当引导来完成三线融合提升。

具体来说，专业素养线主要采用的是任务驱动案例启发小组学习，讨论角色扮演，情景模拟等形式，借助于展示比赛，游戏等方式，以学生为主完成课程知识单元内容的自主学习的任务，课堂主动权还给学生，让学生在完成任务中增长知识掌握技能分享成果，养成自主习惯，共享共建共创的方式来提高专业和双创的综合素养。在专业技能线上本次课程教授给学生除了基本软件外，较新的艺术算法编程软件 processing，还额外补充了 SWOT、Xmind 等思维导图等工具方法，指导其在项目任务中实践应用致力于提高学生的课程参与度与任务实现度。通过老师和学生团队在过程中给正向激励与评价，主要肯定其追求创新、合作自律、共创双赢、团队大局观等提升了学生创新创业意识与热情。

例如在对数字媒体艺术形式短视频制作任务中学生的自主选题规划,是一个视频公司职场场景下的主题策划会形成展开,各小组成员要通过数字媒体设计公司的角色扮演完成自由组队、项目决策、队员分工,推进安排、成果评价等环节。数字短片制作过程中团队体验到了相互信任与激励,共同分析、解决完成作业的困难和障碍。在大赛作品分析的任务中培养了学生运用信息可视化更好地展示自主选择分析鉴赏优秀获奖作品,进一步去了解专业知识,并关注大赛的作品媒体传播特点是如何借用网络热词搭上流量分发的高速路实现翻倍的设计传播效果,加深了对基于微信、抖音、小红书、B 站等数字媒体平台分发、运营、传播的认知。

通过这些的任务项目的设计与学生实践,帮助其摆脱了以往理论课参与度不高,被动学习知识容易遗忘,提高了课堂的活跃度和学习体验感与获得感,更好的激发了学生对数字媒体艺术的学习兴趣和专业素养,更提升了主动关注创新主体、探索创意形式的创新创业意识以及设计运营等专业基本技能。这些引导学生建立关照现实社会与问题提出有针对性的设计表达,为后期参加各类创新创业比赛和就业创业等中远期发展,从素养、理论、技能方法和意识意愿等方面都做了积极准备。

5. 专创融合课程重构的效果总结

通过数字媒体艺术概论课程“三线两创”的专创融合课程重构实践,完成了对新时代数字媒体艺术概论课的专业素养线、创新创业意识线、专业技能线的梳理与课程目标重构,课程设计创新,立足数字媒体艺术学生专业发展,未来长远的就业升学的发展,考虑到数字媒体相关领域的创作及研究方法,能够在艺术、科技、传媒等多交叉领域开展创新实践探索,着重补齐了培养学生具备关注数字媒体领域最前沿的创新创业资讯与动态、观察社会问题,保持自主思考,主动学习意识、积极创作等为创新创业意识线的短肋。以学生为主体,融合数字媒体新技术应用,在关键环节上更深层面有效地实践了基于专创融合的教学改革,有利于满足面向未来智慧社会的高素质创新型数字媒体艺术人才素养的基础建构,也可供其他专业课程重构提供了经验参考。

基金项目

浙江理工大学艺术与 design 学院教学改革项目:基于专创融合的“三线两创”课程重构研究——以数字媒体艺术概论课程为例。

参考文献

- [1] 张绍丽,郑晓齐.专业教育,创新教育与创业教育的分立与融合——基于“三螺旋”理论视角[J].黑龙江高教研究,2017(6):100-104.
- [2] 卢卓,吴春尚.专创融合改革的理论逻辑、现实困境及突围路径[J].教育与职业,2020(19):74-78.
- [3] 杨峰,杨新娟,王艳花.专创融合的教育理念与实践:基于综合型人才培养的视角[J].高教学刊,2017(16):41-43+46.
- [4] 彭华涛,朱滔.“双一流”建设背景下专创深度融合模式及路径研究[J].高等工程教育研究,2021(1):169-175.
- [5] 徐鸿洲,何春梅.关键在于构建“双创”教育体系[J].江苏教育,2017(36):1.
- [6] 周欣桐,曹祎璇.双创背景下高职院校创新创业发展提升路径研究[J].科技风,2022(26):16-18.
- [7] 陈守辉,章伟,李霞,岳献阳.“专创融合”课程建设与考核方法改革探析[J].创新创业理论与实践,2019,2(20):30-31.
- [8] 王志凤,王桂花.基于“专创融合”的专业课程重构研究——以“供应链管理”课程改革为例[J].中国职业技术教育,2020(5):79-83.
- [9] 杨会.“互联网+”时代的“三创”人才:内涵,特征及培养路径——以数字媒体艺术专业为例[J].教育理论与实践,2017,37(3):3.
- [10] 王敏.数字媒体艺术发展现状、主要问题与解决途径——评《数字媒体艺术概论》[J].传媒,2018(17):103-104.