

“赛教融合+项目驱动”的实践教学创新模式研究——以《新媒体产品设计与项目管理》课程为例

李文琦

(东莞城市学院, 广东 东莞 523000)

摘要: 针对《新媒体产品设计与项目管理》课程教学中存在的目标偏差、内容滞后、方法单一、实践不足与评价僵化等问题, 本文提出“赛教融合+项目驱动”的实践教学创新模式。该模式以学科竞赛标准与真实项目需求为核心导向, 通过课程内容模块化重组、教学方法多元化创新、价值引领分层融入及评价体系优化四大实践路径, 构建“以学生为中心、以项目为载体、以竞赛为情境”的教学新生态。实践表明, 该模式能有效打破知识碎片化困境, 激发学生学习主动性, 提升其创意设计、项目管理、团队协作等综合能力, 同时强化职业素养与社会责任感, 实现知识传授、能力培养与素养塑造的协同统一, 为新媒体行业复合型人才培养提供可行路径。

关键词: 赛教融合; 项目驱动; 实践教学

基金项目: 东莞城市学院教改课题 (2025yjg053)

DOI: doi.org/10.70693/jyxb.v2i2.379

Research on the Practical Teaching Innovation Model of "Integration of Competition and Education + Project-Driven" — Taking the Course New Media Product Design and Project Management as an Example

Li Wenqi

Dongguan City University, Dongguan, China

Abstract: Aiming at the problems existing in the teaching of the course New Media Product Design and Project Management, such as deviated teaching objectives, outdated course content, monotonous teaching methods, insufficient practical training, and rigid evaluation system, this paper proposes an innovative practical teaching model of "Integration of Competition and Education + Project-Driven". Centered on the standards of discipline competitions and the demands of real-world projects, this model constructs a new student-centered teaching ecology with projects as the carrier and competitions as the scenario through four practical approaches: modular restructuring of course content, diversified innovation of teaching methods, layered integration of value guidance, and optimization of the evaluation system. Practice has proved that this model can effectively break the dilemma of knowledge fragmentation, stimulate students' learning initiative, improve their comprehensive abilities in creative design, project management and teamwork, strengthen their professional literacy and sense of social responsibility, and realize the coordinated integration of knowledge imparting, ability cultivation and quality shaping. It provides a feasible approach for the cultivation of interdisciplinary talents for the new media industry.

Keywords: Integration of Competition and Education; Project-Driven; Practical Teaching

作者简介: 李文琦(1997—), 女, 硕士, 研究方向新媒体传播。

一、引言

随着数字技术的飞速迭代与新媒体行业的蓬勃发展,市场对兼具创新思维、实践能力与项目管理素养的复合型新媒体人才需求日益迫切。《新媒体产品设计与项目管理》作为衔接高校人才培养与行业实际需求的核心交叉课程,其教学质量直接影响学生的就业竞争力与职业发展潜力。然而当前该课程普遍存在教学目标与行业需求脱节、教学内容滞后于前沿动态、教学方法缺乏互动性与实践性、评价体系难以全面衡量学生综合能力等突出问题,导致学生虽掌握基础技能,却难以应对真实工作场景的复杂挑战。在此背景下,传统“理论+软件操作”的教学模式已无法满足人才培养要求,亟须探索适配行业发展的教学创新路径。学科竞赛作为连接教育与行业的重要桥梁,其命题导向、评审标准与实践流程高度契合行业真实需求;项目驱动教学则能有效激发学生主动学习意识,提升解决实际问题的能力。基于此,本文以“大学生广告艺术大赛”为依托,构建“赛教融合+项目驱动”的教学新模式,将竞赛要求与项目流程深度融入课程教学全流程,旨在破解课程教学痛点,实现“以赛促学、以赛促教、赛教一体”的教学效果,为高校同类课程的教学改革提供参考与借鉴。

二、“赛教融合+项目驱动”教学模式的理论基础与内涵

赛教融合指将学科竞赛的命题要求、评审标准、实践流程与课程教学的目标设定、内容设计、教学实施、考核评价进行深度融合,并非将竞赛作为课程之外的附加活动,而是将其内化为课程核心教学环节,实现“以赛促学、以赛促教、赛教一体”的教学效果。项目驱动教学则是以真实项目为核心载体,将教学内容分解为项目的不同环节,学生以团队形式经历项目立项、策划、实施、成果展示的完整流程,在解决实际问题的过程中主动建构知识、提升能力的教学方法。“赛教融合+项目驱动”教学模式更加强调学生主动参与学习而非被动接受知识的过程,让学生在跨学科的合作环境中完成系统性任务,既加深了对知识的迁移和理解,也培养了在真实情境中调动资源、协调关系和持续创新的能力。^[1]在此模式下,学生能够围绕真实的竞赛项目,看到行业真正的需求,通过团队协作的方式开展实践活动,加深知识的理解与实践技能的提升,帮助学生更好地与社会接轨。

三、《新媒体产品设计与项目管理》课程教学现状与挑战

状与挑战

《新媒体产品设计与项目管理》是一门融合新媒体技术、产品思维与项目管理方法论的交叉性课程,主要面向高等院校新闻传播、数字媒体技术、电子商务、广告学等相关专业的本科生。随着新媒体行业的快速发展,该课程在国内高校的开设比例逐年上升,但不同院校的课程质量差异较大。审视当前该课程的实际教学状况,不难发现其面临着一些挑战,这些挑战深刻影响着学生实践能力和创新思维的培养效果。

以往《新媒体产品设计与项目管理》课程多定位为“理论+软件操作”的技能型课程,教学目标侧重知识点的掌握与工具的使用,忽视了对学生创新思维、项目管理能力、行业适配能力的培养,与新媒体行业对复合型人才的需求存在偏差,导致学生虽掌握基础技能,但难以应对真实工作场景的复杂需求。在具体教学实施过程中还容易出现以下问题:第一,课程内容滞后,教学内容多依据教材章节编排,涵盖市场分析、用户研究、项目管理等分散知识点,缺乏与行业前沿动态、真实项目流程的对接,未融入竞赛评审标准与企业岗位要求,导致知识体系碎片化,实用性不强;第二,教学方法单一,以“教师讲授+案例演示”为主,缺乏互动性与实践性,学生处于被动接受状态,难以激发学习主动性与创新潜能,团队协作、沟通表达等综合能力得不到有效锻炼;第三,实践环节不足,实践任务多为虚拟模拟项目,缺乏真实的命题背景、资源支持与评价标准,学生难以体会真实项目的流程管控、需求对接与问题解决,实践能力培养流于形式;第四,评价体系僵化,采用“理论考试+期末作品”的终结性评价方式,这种单一化的考评模式对学生的整体发展起不到促进作用,而且由于其具有滞后性(只重视结果而轻视过程),使得学生平时不注重基本技能与素质的提高,只是到了学期末才临时抱佛脚,这样就难以保证教学质量。^[2]

四、“赛教融合+项目驱动”教学模式在课程中的实践路径

(一) 课程内容模块化重组

有效实施“赛教融合+项目驱动”模式的关键起点在于对课程内容体系进行根本性的整合与重构,其核心策略是将高水平竞赛所设定的能力目标、技术规范以及真实业务挑战作为课程内容设计与更新的直接导向和核心参照。以“大学生广告艺术大赛”(简称“大广赛”)为例,每年“大广赛”的命题最早从3月份开始在网上分批发放,作品提交时间大致在5月中旬至6月中旬,这个时间恰

好与第二学期时间一致,因此教师可以将课程与竞赛更好地结合起来,在课程内容安排上可以打破教材章节的界限,对接大广赛项目流程。将课程内容重组为四大模块单元,第一,基础与洞察模块可以对应1-4周,前4周的时间正好结合陆续发布的命题策略单来讲授市场分析、用户研究、竞品分析等方法,引导学生如何找到适合自己的选题与赛道,并根据所授知识完成市场调研报告;第二,策略与创意模块可以对应5-8周,在市场分析基础上,教师引导学生聚焦品牌产品,深入了解产品定位,根据品牌调性和产品特征来挖掘核心创意与内容策略,通过头脑风暴与小组探究形成创意方案,搭建作品的逻辑框架;第三,设计与实现模块对应9-12周,“大广赛”有众多赛道,此时应当按参赛赛道(如策划案、互动类、UI类)开展专项教学,嵌入项目管理知识,如任务分解、协作工具使用等,让学生合理分工,都能在项目中发挥所长;第四,整合与呈现模块对应13-16周,教师组织学生模拟竞赛评审流程进行预答辩,进行作品展示与汇报,训练演讲表达与作品优化能力,纳入项目复盘环节。同时课程要融入AI前沿内容,为使课程内容跟上新媒体行业的最新发展步伐,教师应将AI前沿知识与产品设计方法、项目管理等内容深度结合。^[3]

(二) 教学方法多元化创新

理论讲授与软件实操的方式已经不再适应当前对新媒体人才培养的需求,在教学方法层面进行深层次的创新设计与系统化实施,彻底转变传统以教师单向讲授为主的教学形态,代之以学生为中心、项目为载体、任务为驱动、竞赛为情境的多元化互动教学模式。开展工作坊式教学,比如在创意阶段组织“头脑风暴工作坊”,设计阶段开展“原型设计诊所”,充分发挥学生的主观能动性,增强课堂趣味性与互动性,让学生充分发挥主导地位,教师进行引导和辅助。工作坊教学中,教师仅作为引导者与资源提供者,充分给予学生自主思考、协作探究的空间。在课堂上还可以邀请嘉宾分享,比如邀请往届获奖学生或者企业专家分享实战经验与行业视角,往届获奖学生可以分享“参赛避坑指南”“团队协作经验”等实操性内容;高校需主动对接主流媒体、互联网平台及传媒公司,搭建集实习实训、项目合作、人才输送于一体的产教融合平台,将企业真实项目、行业前沿案例引入课堂。通过与企业共建实训基地、联合开发课程,邀请行业导师开展专题讲座与实操指导,实现教学内容与产业需求的同频共振。^[4]企业专家聚焦行业真实需求,可以分享“品牌命题背后的商业逻辑”“职场核心能力要求”等内容;分享后设置互动问答环节,让学生直接对接行业资源,

解决实际困惑,都能给学生提供很多实质性的帮助。教师还应当提供过程性指导,一方面,根据学生专业背景、能力水平将团队分为基础型、提升型、拔尖型三类,基础型团队侧重基础知识与基础技能的指导,提升型团队侧重创意优化与实践能力提升,拔尖型团队侧重创新突破与竞赛冲刺指导;另一方面,通过“固定指导+弹性指导”相结合的方式,固定每周开展一次团队进度会议,教师针对各团队的项目进展、存在问题进行集中点评与指导;同时开通线上指导通道,为学生提供实时答疑服务。

(三) 价值引领分层融入

习近平总书记在学校思想政治理论课教师座谈会上指出,要坚持显性教育和隐性教育相统一,挖掘其他课程和教学方式中蕴含的思想政治教育资源,实现全员全程全方位育人。该课程蕴含着道德伦理、美学艺术、人生价值、家国情怀等丰富的育人资源。结合比赛,课程可设计多样化的项目主题,深入挖掘相关知识点中蕴含的思政元素。这不仅能够丰富课程教学内容和教学形式,还能借助思政元素的融入,让学生对思政教育形成更具体、形象且生动的认知。^[5]遵循“润物细无声”的原则,构建“职业素养-行业伦理-社会价值”三层渗透的课程思政体系,将价值引领有机融入教学全过程,实现知识传授、能力培养与素养塑造的协同统一。

首先,在职业素养层方面,以项目实践与竞赛压力为载体,培养学生的敬业精神、责任意识、抗压能力与团队协作能力。在项目执行过程中,严格要求团队遵守时间节点,对拖延进度、敷衍了事的团队进行针对性引导,强调“Deadline意识”在职业工作中的重要性;在团队协作中,设置“团队冲突解决”专题讨论,引导学生学会沟通包容、换位思考,提升团队协作效率。其次,在行业伦理方面,结合新媒体行业特点,强化“真实、诚信、责任”的行业伦理教育。在市场调研与创意策划环节,强调数据真实、宣传诚信,杜绝虚假调研数据、夸大产品功效等行为,引导学生认识虚假宣传的法律风险与行业危害;在产品设计环节,聚焦用户隐私保护,讲授个人信息保护法相关知识,要求H5、APP等产品设计中设置隐私权限说明,避免过度收集用户信息;在传播策略制定中,引导学生关注内容合规性,杜绝低俗、暴力、违背公序良俗的传播内容,强调新媒体产品的正向引导作用。最后,在社会价值方面,依托竞赛中的多元命题,引导学生关注社会议题、传承优秀文化、践行社会责任。在公益类命题或商业命题的公益元素融入中,鼓励学生将社会价值与商业价值相结合,鼓励学生参与公益设计实践活动(如

为公益组织设计新媒体宣传物料),将课程学习与社会服务相结合,强化社会责任感。

(四) 评价体系优化

科学有效的评价体系是保障“赛教融合+项目驱动”模式成功实施并准确衡量教学改革成效的核心环节,必须彻底改变传统课程评价中过度依赖单一期末考核的弊端,构建一个与竞赛实践深度融合、能够全面真实反映学生能力发展与综合素质提升的多元化、过程性、发展性评价新体系。打破传统“重结果、轻过程”“重理论、轻实践”的评价模式,构建“过程+结果”“个人+团队”“赛事+行业”三位一体的多元化评价体系,既全面反映学生的学习成效,又精准对接竞赛标准与行业需求。

首先,评价维度应当多元化,设置四大评价维度,全面覆盖知识、能力、素养与成果。一是知识掌握维度,通过课堂提问、阶段测验、调研报告等方式,考核学生对市场分析、创意策划、项目管理等核心知识的掌握程度;二是实践能力维度,重点考核学生的创意设计能力、技术实现能力、项目执行能力、沟通表达能力,通过项目进度报告、设计原型、模拟答辩等成果进行评价;三是团队协作维度,采用“团队互评+个人自评+教师评价”的方式,从分工合理性、协作积极性、沟通有效性、贡献度等方面进行评分,避免“搭便车”现象;四是素养与合规维度,考核学生的职业素养、行业伦理与社会责任感,通过项目复盘报告、日常表现、作品合规性审查进行评价。其次,评价方式应当过程化,过程性考核要贯穿课程四大模块,实现“学习全过程有记录、有评价、有反馈”。基础与洞察模块重点评价市场调研报告与命题解读答辩表现;策略与创意模块评价创意方案的创新性与可行性;设计与实现模块评价项目执行计划完成情况、设计原型质量与技术实现效果;整合与呈现模块评价作品打磨效果、模拟答辩表现与项目复盘报告质量。过程性评价采用“周评价+阶段评价”相结合的方式,每周通过进度报告进行简短评价,每个模块结束后进行综合评价并反馈整改意见,引导学生及时调整优化。再者,终结性评价对标化,终结性考核以“大广赛”参赛作品及最终答辩表现为核心,评价标准直接对标大广赛评审规则与企业产品验收标准。最后,评价主体尽量多元化,可以构建“教师+企业导师+学生+行业专家”的多元评价主体,确保评价的客观性与专业性。教师侧重知识掌握、教学目标达成情况评价;企业导师聚焦作品的商业落地性、行业适配性评价;学生通过自评与互评,强化自我认知与团队协作意识;行业专家从行业前沿视角对

作品的创新性与竞争力进行评价。多元评价主体的意见综合形成最终成绩,避免单一评价主体的片面性。

结语

本文以《新媒体产品设计与项目管理》课程为研究对象,系统探索了“赛教融合+项目驱动”教学模式的理论内涵与实践路径。通过课程内容模块化重组对接竞赛流程与行业需求,教学方法多元化创新凸显学生主体地位,价值引领分层融入落实立德树人根本任务,以及“过程+结果”“个人+团队”“赛事+行业”三位一体评价体系的构建,有效破解了传统课程教学中存在的诸多难题。该模式不仅让学生在真实项目实践与竞赛情境中深化了对核心知识的理解,提升了创意设计、项目执行、团队协作等关键能力,更塑造了良好的职业素养、行业伦理与社会责任感,实现了从“知识传授”向“能力培养”“素养塑造”的转型。

当然,教学改革是一项持续深化的系统工程,本模式在实践过程中仍需不断完善。未来可进一步拓展合作竞赛类型与企业资源,丰富项目来源的多元化与真实性;针对不同专业背景学生的认知差异,细化分层教学策略;借助数字化教学平台优化过程性评价的效率与精准度。期待通过持续的教学探索与迭代,让“赛教融合+项目驱动”模式发挥更大育人价值,为新媒体行业及相关领域培养更多高素质、应用型、创新型人才,助力高等教育人才培养与行业发展需求的深度契合。

参考文献:

- [1]张秀丽.“赛教融合”视角下的创新思维训练课程建设与教学模式探索[J].科教文汇,2026,(05):81-84.DOI:10.16871/j.cnki.kjwh.2026.05.018.
- [2]孟杨.新媒体产品设计与项目管理教学改革实践[N].山西科技报,2025-09-29(A07).DOI:10.28712/n.cnki.nshxk.2025.001022.
- [3]王昭,张明川,曾文琪.基于人工智能的网络与新媒体专业教学模式改革与创新研究——以新媒体产品设计与项目管理课程为例[J].传播与版权,2025,(21):105-107.DOI:10.16852/j.cnki.45-1390/g2.2025.21.024.
- [4]刘美.数字时代下网络与新媒体专业实践教学模式改革研究[N].山西科技报,2026-01-26(B05).
- [5]傅鸿洲.项目学习在高校专业课实践教学课程思政建设中的实践——以影视产品制作课程为例[J].河南教育(高教),2026,(02):87-89.