

面向职业核心能力的高职数字媒体技术专业 OBE 课程体系重构研究

王怡

重庆理工职业学院, 重庆 401320

DOI: 10.61369/TACS.2025090049

摘 要 : 随着数字创意产业的迅猛发展, 高职数字媒体技术专业人才培养质量与行业需求之间的结构性矛盾日益凸显。传统的学科体系课程模式难以有效培养学生的综合职业能力。^[1] 本研究基于成果导向教育理念, 遵循“反向设计”原则, 以数字媒体行业所需的职业核心能力为逻辑起点, 系统探讨了高职数字媒体技术专业课程体系的重构路径。首先, 通过行业调研与岗位分析, 明确了专业培养目标与毕业要求; 其次, 运用“能力矩阵”工具, 将毕业要求分解并映射到具体课程模块, 构建了以“基础共享、方向分流、项目贯通”为特征的模块化课程结构; 最后, 从教学内容、教学方法、评价体系三个方面提出了实施保障措施, 旨在形成一个闭环、持续改进的课程体系, 为高职数字媒体技术专业的高质量发展提供理论参考与实践范式。^[2]

关 键 词 : 职业核心能力; OBE; 课程体系重构; 反向设计; 能力矩阵

Research on the Reconstruction of the OBE Curriculum System for Higher Vocational Digital Media Technology Professional Oriented Towards Core Vocational Competencies

Wang Yi

Chongqing Institute of Technology Vocational College, Chongqing 401320

Abstract : With the rapid development of the digital creative industry, the structural contradiction between the quality of talent cultivation in the digital media technology major in higher vocational education and industry demand has become increasingly prominent. The traditional disciplinary curriculum model cannot effectively cultivate students' comprehensive professional abilities.^[1] This study, based on the concept of outcome-based education and following the principle of "backward design," takes the vocational core competencies required by the digital media industry as the logical starting point to systematically explore the reconstruction path of the curriculum system for the digital media technology major in higher vocational education. First, through industry research and job analysis, the professional training objectives and graduation requirements were clarified; second, using the "competency matrix" tool, the graduation requirements were decomposed and mapped to specific course modules, constructing a modular curriculum structure characterized by "shared foundational courses, directional tracks, and project integration"; finally, implementation support measures were proposed from the aspects of teaching content, teaching methods, and evaluation system, aiming to form a closed-loop and continuously improving curriculum system, providing theoretical reference and practical paradigm for the high-quality development of the digital media technology major in higher vocational education.^[2]

Keywords : core professional competencies; OBE; curriculum system reconstruction; backward design; competency matrix

引言

数字媒体产业作为数字经济时代的重要支柱, 对技术技能人才的需求日益呈现出复合化、精准化和动态化的特征。高职院校作为培养一线技术技能人才的主阵地, 其数字媒体技术专业承担着为行业输送高素质技术技能型人才的重任。然而, 当前许多高职院校该专业的课程体系仍或多或少地沿袭了本科的学科化模式, 或虽经改革但仍是课程内容的简单堆砌, 存在“重软件操作、轻设计思维”、“重技术实现、轻项目管理”、“重单科知识、轻综合应用”等问题, 导致毕业生职业核心能力不足, 与岗位需求存在差距。^[3]

成果导向教育（Outcome-Based Education, OBE）作为一种先进的教育理念，强调以学生通过教育过程最终所取得的学习成果为核心，进行反向设计和正向实施的教学组织模式。它为解决上述困境提供了科学的理论指引。OBE 理念的核心在于“学生中心、产出导向、持续改进”，这恰好契合了高职教育以就业为导向、以能力为本位的本质要求。^[4]

因此，本研究立足于 OBE 理念，聚焦于“职业核心能力”这一产出目标，对高职数字媒体技术专业的课程体系进行系统性重构研究。这不仅是对国家推动职业教育现代化发展的积极回应，更是专业自身提升人才培养质量、实现可持续发展的内在需求。

一、OBE 理念与职业核心能力的内涵解读

（一）OBE 理念的核心要义

OBE 理念的成功实施，依赖于四个关键环节，也构成了本研究的逻辑主线：

1. 定义学习成果

清晰界定学生毕业时应该具备的能力（即毕业要求），这些成果是具体的、可衡量的，并直接对应于外部社会（行业、企业）的需求。

2. 实现学习成果

基于定义的学习成果，反向设计课程体系、教学内容与教学方法，确保课程设置能够有力地支撑所有预期学习成果的达成。

3. 评估学习成果

建立多元化、过程性的评价体系，持续不断地收集学生学习成果达成的证据，判断其达成度。

4. 使用评估结果

将评估结果用于教学改进，形成一个“评估－反馈－改进”的闭环，驱动课程体系与教学实践的持续优化。^[5]

（二）数字媒体技术专业的职业核心能力构成

职业核心能力是指超越某一具体专业技能和知识范畴，在职业生涯中起支配和主导作用的、可迁移的综合性能力。对于高职数字媒体技术专业而言，其职业核心能力可解构为以下四个维度：

1. 技术应用能力

掌握并能熟练运用至少一个主流方向（如 UI 设计、影视后期、三维建模、交互开发等）的软件工具与技术流程，这是立足之本。

2. 创意设计能力

包括视觉表达能力、用户体验分析能力、故事板绘制能力、创意思维与审美素养，这是价值之源。

3. 项目协作能力

在现代数字媒体项目（如游戏开发、短视频制作、APP 界面设计）中，理解自身角色，具备有效的沟通、协作与团队精神。

4. 项目管理与终身学习能力

具备初步的项目规划、进度控制与质量意识，并能够跟踪行业新技术、新趋势，具备自主学习和适应发展的能力。

这四种能力相互关联、层层递进，共同构成了数字媒体技术专业人才的职业核心能力模型，也成为 OBE 课程体系重构的终极目标。^[6]

二、基于 OBE 的课程体系反向设计与重构路径

传统的课程设计是“正向”的：开设课程 A、B、C，希望学生最终获得能力 Z。而 OBE 倡导的是“反向设计”：从期望的能力 Z

出发，反向推导出为了获得 Z，学生必须学习哪些课程和内容。

（一）第一步：定义预期学习成果——从岗位需求到毕业要求

这是整个重构过程的起点和基石。需要通过深入的企业调研、毕业生跟踪调查、行业专家访谈等方式，对数字媒体行业（如动漫游戏、广告传媒、互联网产品等细分领域）的典型岗位群（如 UI 设计师、后期合成师、三维模型师等）进行任务与能力分析。^[7]

在此基础上，凝练并制定本专业明确、公开的**毕业要求**。

毕业要求1（技术应用）：能够运用主流工具独立完成某一方

向数字媒体作品的制作任务。

毕业要求2（创意设计）：能够依据设计原理与用户需求，进行创意构思与视觉表现。

毕业要求3（协作沟通）：能够在多学科背景的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色，进行有效沟通与协作。

毕业要求4（项目管理）：理解并掌握项目管理的基本原理与经济决策方法，并能应用于数字媒体项目实践。

毕业要求5（终身学习）：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

毕业要求5（终身学习）：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

（二）第二步：重构课程体系——从毕业要求到能力矩阵与模块化课程

这是重构的核心环节。将毕业要求转化为具体的课程支撑，需要借助“能力矩阵”这一工具。

1. 构建“毕业要求－课程”支撑矩阵

将每一项毕业要求分解为若干条可衡量、可评价的能力指标点。然后，设计课程体系中的每一门课程，明确其对各能力指标点的支撑关系及支撑强度（如用 H－强支撑，M－中等支撑，L－弱支撑表示）。

示例：毕业要求3（协作沟通）可分解为“理解团队角色”、“能进行有效口头与书面沟通”、“能使用协同工具”等指标点。那么，《数字媒体项目实战》课程将对这几个指标点形成“强支撑（H）”，而《设计概论》课程可能只对“书面沟通”形成“中等支撑（M）”。通过这个矩阵，可以清晰地审视课程体系是否全面、有效地覆盖了所有毕业要求，避免能力培养的缺失或重复。^[8]

2. 设计模块化课程结构

为避免课程碎片化，基于能力矩阵，将关联紧密的课程整合成“模块”，构建“基础共享、方向分流、项目贯通”的模块化课程结构。

通识与专业基础模块：面向所有学生，培养人文素养、职业道德和专业通用能力。如《设计素描》、《数字媒体概论》、《程序设计基础》等。该模块主要支撑创意设计、技术应用的基础部分。

专业方向核心模块：根据行业细分领域和学生兴趣，设置如“UI/UX 设计方向”、“影视后期方向”、“三维动画方向”等课程模块。学生在此阶段进行分流，深入学习某一方向的核心技术与理论。如 UI 方向开设《用户心理学》、《界面交互设计》、《动效设计》等。该模块深度支撑技术应用和创意设计能力。

跨学科项目模块：这是实现能力融合与提升的关键。设计一系列由浅入深、层层递进的项目化课程，贯穿整个学制。

第一学年（基础项目）：如《海报设计》、《短视频剪辑》，训练单项技能和基础协作。

第二学年（综合项目）：如《MG 动画制作》、《小程序界面设计》，训练在特定方向内综合运用技术、设计与协作的能力。

第三学年（顶石项目 /Capstone）：模拟或承接真实企业项目，如《品牌宣传片全流程制作》、《一款 APP 的 UI/UX 设计与原型实现》。学生组成跨方向团队（如设计师、程序员、剪辑师），完整经历从“构思—设计—实现—运营”的全过程，全面锤炼技术、设计、协作和项目管理四大核心能力。

这种模块化结构，确保了知识体系从基础到专业、从单一到综合的递进，并通过项目这条“金线”，将分散的知识与能力珠子串成一条完整的“项链”。

（三）第三步：建立持续改进机制——从课程评价到体系优化

OBE 的闭环特性体现在“持续改进”上。重构后的课程体系必须配备相应的动态调整机制。^[9]

1. 改革教学评价方式

改变“一考定乾坤”的做法，推行多元化过程性评价。在项目化课程中，评价主体应包括教师、企业导师、团队成员（互评）及学生自评；评价内容应涵盖作品质量、过程文档、团队贡献度、答辩表现等；评价标准应提前向学生公开，使其成为学习的“导航仪”。

2. 建立成果达成度评价机制

定期（如每学期末）对毕业要求的各项能力指标点进行达成度评价。数据来源于相关课程的考核结果、项目评审得分、毕业生与用人单位的问卷调查等。通过数据分析，找出达成度偏低的“短板”指标点。

3. 形成反馈与改进闭环

将达成度评价结果反馈给专业教学指导委员会，作为课程内容更新、教学方法改革、甚至课程体系调整的科学依据。例如，若发现多数学生在“项目管理”能力上达成度低，则可在《顶石项目》中增加专门的项目管理工具培训，或开设《数字媒体项目管理》选修课。这就形成了一个“定义成果—实施教学—评估成果—改进教学”的良性循环。

三、实施保障与预期挑战

（一）实施保障

1. 师资队伍转型

教师需从“知识的传授者”转变为“学习的引导者、项目的教练”。需要加强“双师型”教师队伍建设，通过企业实践、技术

培训提升教师的项目实战与教学指导能力。

2. 教学资源建设

需要配套开发活页式、工作手册式的项目化教材，建设集项目案例、素材、工具于一体的在线教学平台，并加强与优质企业的深度合作，共建校外实践基地，引入真实项目资源。

3. 管理制度支持

学校层面需在学分制、排课方式、教师绩效考核等方面给予政策倾斜，支持跨课程、长周期的项目化教学顺利开展。

（二）预期挑战

1. 对教师要求高

项目化教学工作量巨大，对教师的综合能力是严峻考验。

2. 管理复杂性增加

打破原有班级和课程界限，教学组织与管理更为复杂。

3. 评价标准难统一

对于创意设计、团队贡献等软性指标的量化评价，需要不断探索和完善。

四、结论

在数字媒体产业转型升级的大背景下，基于 OBE 理念对高职数字媒体技术专业课程体系进行重构，是提升人才培养针对性和适应性的必然选择。本研究提出的以“职业核心能力”为目标，以“反向设计”为原则，以“能力矩阵”为工具，以“模块化项目课程”为载体，以“持续改进”为保障的重构路径，旨在构建一个目标清晰、支撑有力、动态适应的新型课程体系。该体系将人才培养的焦点从“教了什么”转向“学生学会了什么、能做什么”，能够有效促进学生的知识、能力、素质的融合发展，为其未来职业生涯奠定坚实基础。未来的研究与实践应聚焦于该体系的具体落地、效果验证与持续优化，从而真正推动高职数字媒体技术专业人才培养质量的全面提升。

参考文献

- [1] Spady W. G. Outcome-Based Education: Critical Issues and Answers[M]. Arlington: American Association of School Administrators, 1994.
- [2] 李志义, 朱泓, 刘志军. 用成果导向教育理念引导高等工程教育教学改革[J]. 高等工程教育研究, 2014(2): 29-34+70.
- [3] 姜大源. 职业教育学研究新论[M]. 北京: 教育科学出版社, 2007.
- [4] 石伟平, 郝天聪. 从“层次”到“类型”: 中国职业教育发展之路[J]. 教育研究, 2018, 39(5): 64-70.
- [5] 顾佩华, 胡文龙, 陆小华, 等. 基于“学习产出”(OBE)的工程教育模式——汕头大学的实践与探索[J]. 高等工程教育研究, 2014(1): 27-37.
- [6] 邓泽民, 陈庆合. 职业教育课程设计[M]. 北京: 中国铁道出版社, 2011.
- [7] 王海平, 朱德全. 高职学生职业核心能力的内涵解构与培养路径[J]. 职业技术教育, 2019, 40(22): 36-40.
- [8] 申屠江平. 基于 OBE 理念的高职专业课程体系重构研究——以软件技术专业为例[J]. 中国职业技术教育, 2018(11): 52-57.
- [9] 刘瑞芳, 黄彬. 数字媒体技术专业“项目贯穿式”人才培养模式研究[J]. 装饰, 2017(5): 132-133.