

艺术与传媒学院
网络与新媒体教研室
《新媒体产品设计与项目管理》课程在线教学案例
（撰写人：梅俊）

基于学习产出的线上翻转教学探索与实践

一、课程信息

课程名称：新媒体产品设计与项目管理

开课学院：艺术与传媒学院

授课教师：梅俊

授课班级及人数：2018级本科网络与新媒体1班、2班

合计70人

授课日期：自2020年2月19日起在线教学

周三（1-4）课程学时32

授课平台：千聊+QQ群+抖音直播平台

二、教学内容与特色

《新媒体产品设计与项目管理》是网络与新媒体专业的一门新开考查课程。该课程具有很强的实践性、应用性特点，需要让学生在实践学习中获取真实的新媒体产品设计与项目管理经验。在设计该课程线上翻转教学过程中，借鉴了工程教育领域OBE理念，积极推动课程从以内容讲授为中心向以项目实践为中心，从

以知识记忆为目标向以成果产出为目标的两大转变。

（一）瞄准前沿，按照项目流程规划教学内容

新媒体领域发展日新月异，新产品层出不穷，不同的产品设计方法各异，要求教学必须瞄准前沿展开。结合主讲老师新媒体实践经验，课程聚焦思维与技能两个维度，从技能学习实践入手，培养思维。按照新媒体产品项目规划流程设计教学内容。将课程内容总体划分为产品设计和项目运营管理两个阶段。

在产品设计阶段，分为需求调研、需求分析、产品模型设计、产品模型评审、产品设计开发等环节，在项目运营管理阶段，分为内容运营、用户运营、活动运营、运营目标达成等不同环节。通过设置与当前业界新媒体产品实际生产过程一致的学习实践过程，使学生充分了解掌握实际新媒体产品的生产流程，为毕业就业打下良好基础。

	3月	4月	5月	6月
第一周	组队/需求	评审	内容运营	复盘
第二周	需求	开发	复盘	里程碑
第三周	需求/Demo	开发	用户运营	冲刺KPI
第四周	Demo	上线运行	活动运营	项目总结

图 1 课程教学基本流程安排

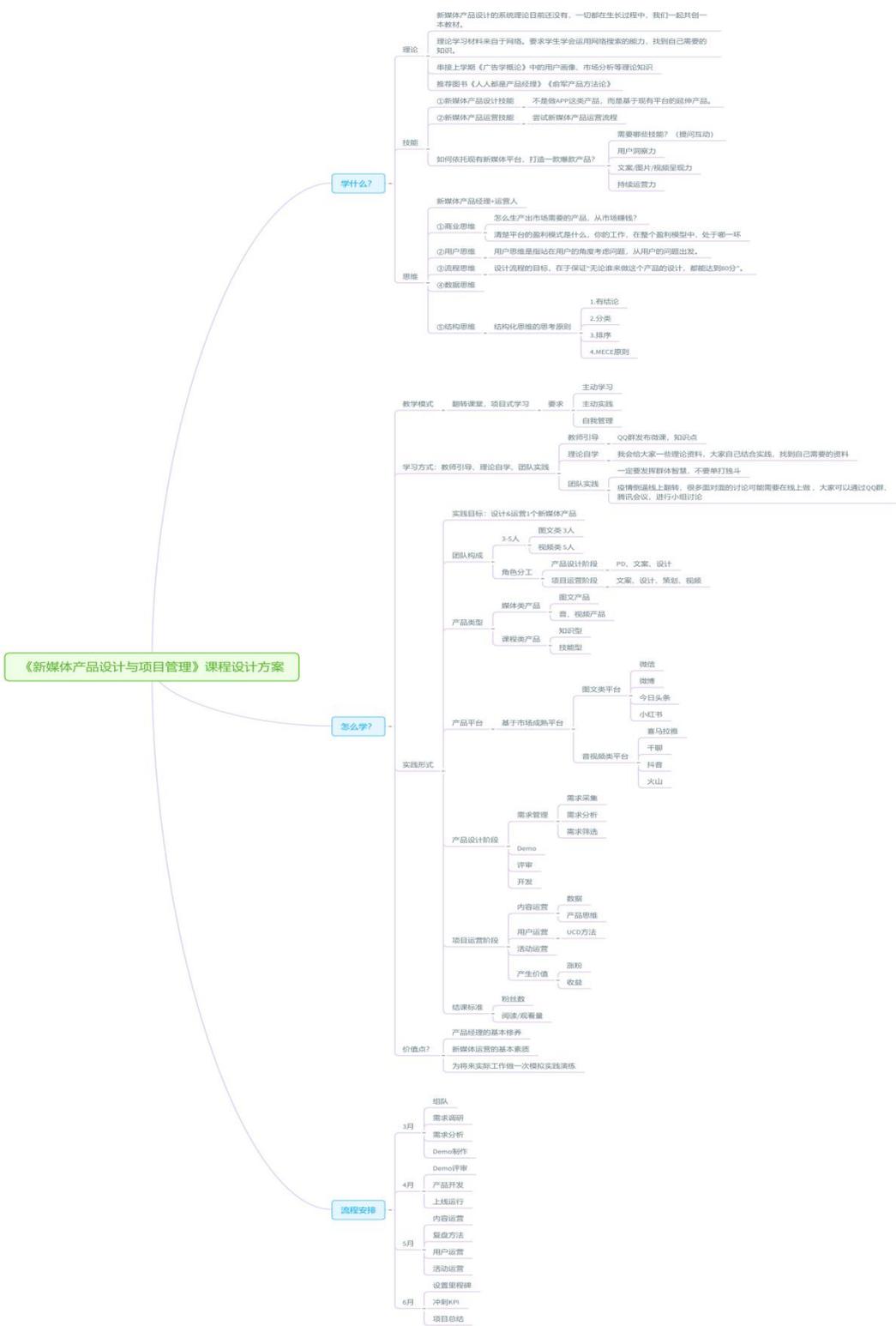


图 2 课程总体设计方案

（二）紧贴实践，针对学生特点激发自主活力

在教学过程中，采用“教师引导、理论自学、团队实践”的教学方式。由教师为中心变为以学生为中心，充分发挥00后大学生创新意识强、熟悉新媒体产品的优势，激发学生自主学习的意识和积极性。同时也对学生主动学习、主动实践、自我管理的能力提出了很高要求。

1. 教师引导。依托千聊、QQ群等平台，教师讲授直播课程，展开跟进指导。

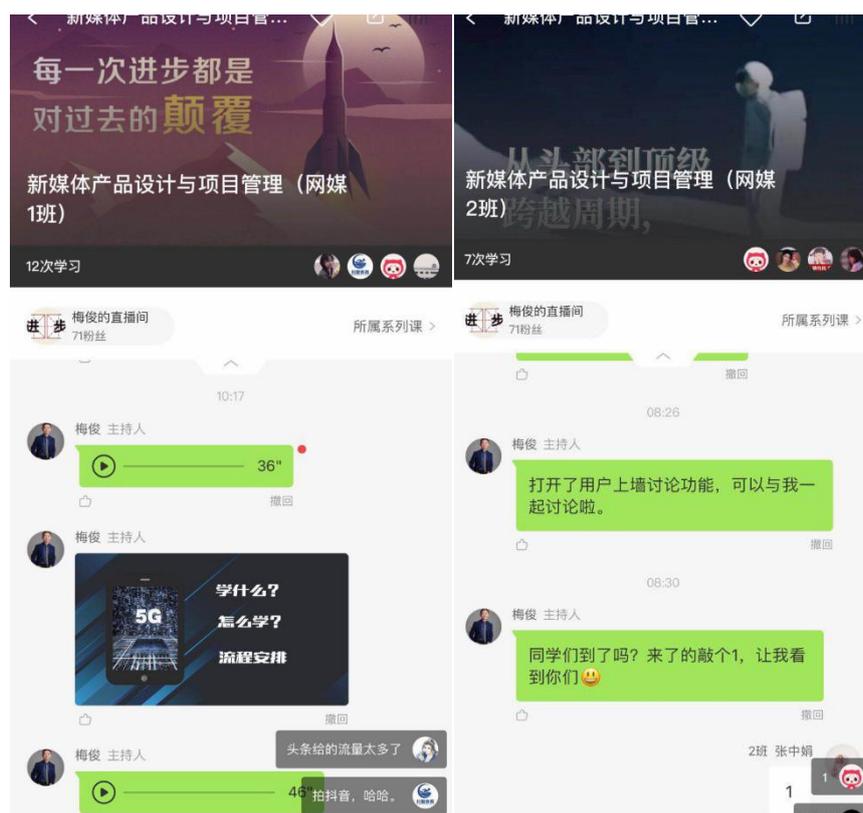


图3 千聊部分授课内容截图



图 4 QQ 群跟踪指导学生部分内容截图

2. 理论自学。由于目前该课程没有成熟系统教材可供选用，教师精选相关理论资料提供给学生自学，同时要求学生结合实践，自己搜索需要学习的相关资料。学生在教师的指导下，学习信息资料搜集，提升自主学习能力。

(博士) 产品设计中的认知模式研究_张凯	2020/2/18 14:08	CAJ 文件	6,036 KB
(博士) 互联网社交应用产品设计方法与评测模型_史光辉	2020/2/18 14:10	CAJ 文件	19,202 KB
(博士) 基于多维特征和整体性认知的产品设计方法研究_刘玲玲	2020/2/18 14:13	CAJ 文件	12,630 KB
(博士) 基于价值分析的产品设计过程优化研究_殷复鹏	2020/2/18 14:09	CAJ 文件	12,511 KB
(博士) 基于消费者行为的产品设计_评论返现和定价策略研究_董绍增	2020/2/18 14:10	CAJ 文件	3,461 KB
(博士) 意义导向的产品设计方法_吴雪松	2020/2/18 14:12	CAJ 文件	14,584 KB
产品从0到1，如何实现需求从思维到概念的转化?	2020/2/18 12:39	DOCX 文档	400 KB
产品技能体系	2020/2/18 11:35	DOCX 文档	140 KB
产品经理方法论体系	2020/2/18 10:34	DOCX 文档	346 KB
产品设计	2020/2/18 11:23	DOCX 文档	34 KB
产品设计：需求和原型中间隔着——增增	2020/2/18 11:39	DOCX 文档	547 KB
产品设计的迭代与进化	2020/2/18 11:27	DOCX 文档	403 KB
产品设计流程 如何从0到1设计一款产品?	2020/2/18 11:43	DOCX 文档	92 KB
设计师都应该掌握的设计理论知识	2020/2/18 10:35	DOCX 文档	241 KB
什么是产品设计	2020/2/18 12:28	DOCX 文档	17 KB
市场分析报告MRD (医药行业828产品)	2020/2/18 12:24	DOCX 文档	249 KB
一个产品经理的真实经验总结	2020/2/18 12:20	DOCX 文档	2,443 KB
以【用户为中心】的产品设计详述	2020/2/18 12:32	DOCX 文档	320 KB
以微信为例，谈谈产品设计的四大基本原则、十大可用性原则、情感化设计	2020/2/18 12:28	DOCX 文档	939 KB
以用户为中心的产品设计流程	2020/2/18 12:44	DOCX 文档	2,133 KB

图 5 部分理论学习资料截图

3. 团队实践。发挥学生群体智慧，课程中，学生按照 3-5 人组成项目小组，并由学生自主命名、自主选定产品方向。2018 级网络与新媒体专业 2 个教学班，共组建 19 个项目小组。通过团队学习的方式，让学生学会合作学习、团队互助。教师在过程中发挥示范、引导、评价、反馈的作用，以建设性评价姿态，乃至共同学习者的姿态进入教学。教师开设了抖音、微博、微信公众账号、今日头条号，与学生一起展开探索实践，极大地激发了学生的学习热情。

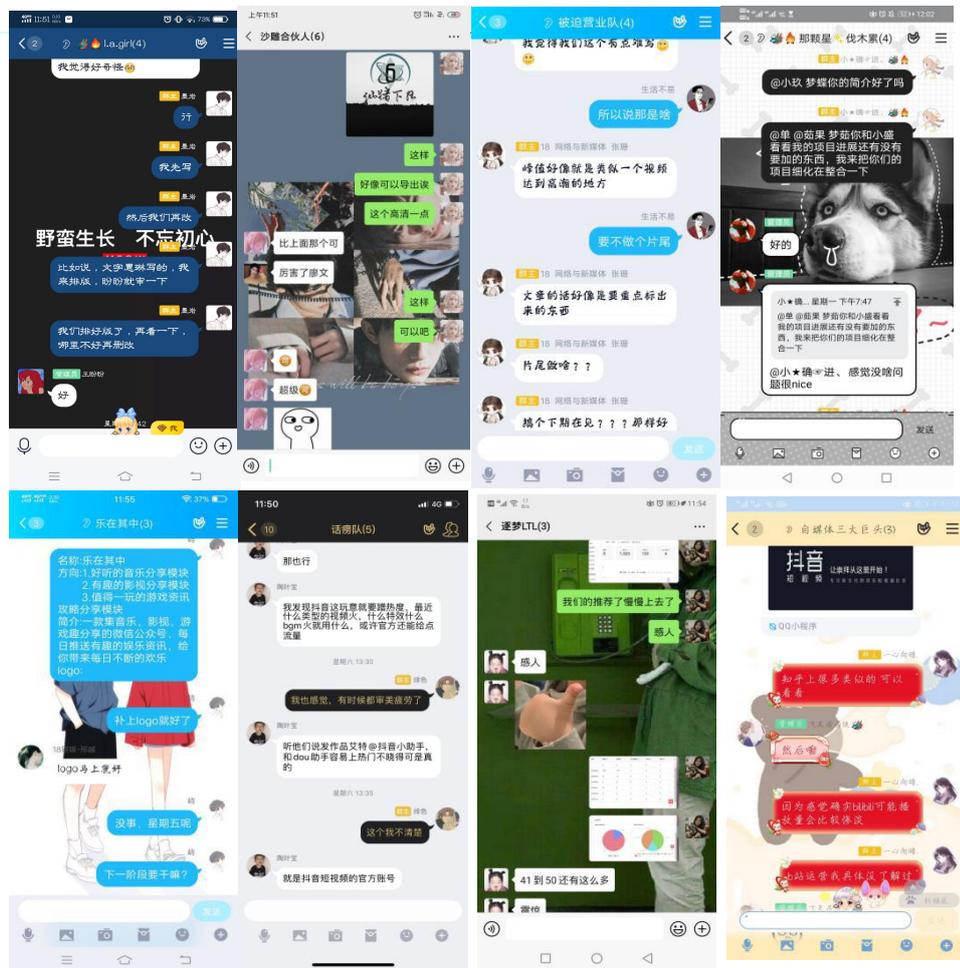


图 6 部分学生项目组讨论截图



图 7 教师开设抖音号与学生直播连线学习

(三) 聚焦成果，依据产品产出检验学习成效

课程最终的学习成果是上线运行的新媒体产品。根据 OBE 理念，检验学生最终达成的顶峰成果，以此作为学生学习水平的检验标准。课程目前进展情况看，学生的学习产品成果已经开始初见成效，19 个项目组的产品 Demo 模型完成，有的已经上线试运行，并已经出现播放量接近 10 万次的作品。

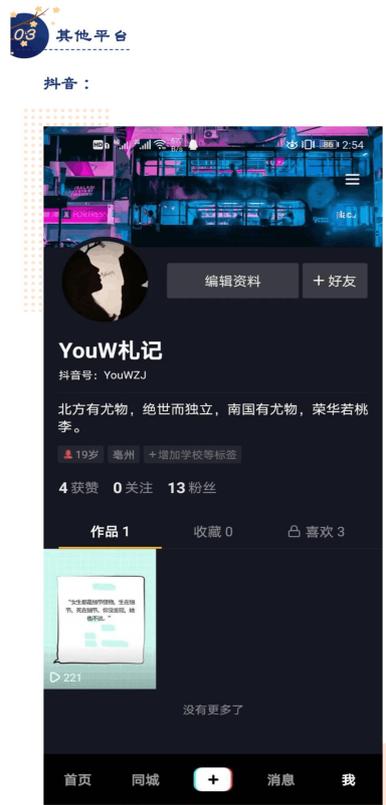


图 8 部分产品 Demo 模型

(四) 聚合力量，围绕能力主线推进协同教学

为避免传统教育将教学单元孤立分化的弊端，本课程注重聚合相关课程教学力量，发挥课程体系的协同效应。课程以新媒体产品项目为纽带，与《广告学基础》《数字多媒体作品创作》《网页设计与制作》等课程前后呼应、相互关联，确保了人才培养的整体性。根据相关课程授课老师和辅导员反馈，学生对于新媒体产品设计相关技术的学习积极性大幅提高。

（五）润物无声，聚焦成人成才融入课程思政

教师在课程授课过程中，注重从育人为先，融入学生、了解学生所思所想，课程内容中增加学习目标、人生理想等德育内容，鼓励引导学生树立积极向上正能量的价值观。围绕新媒体内容生产，积极引导学生研究开发具有社会正能量的相关内容产品，使学生在课程学习过程中，在自主实践中，深刻感悟社会发展与个人发展的关系，树立远大理想。同时，教师还与辅导员积极联动，了解学生的思想状态，积极引导学生学习积极性，形成了协同培养学生的良好关系。

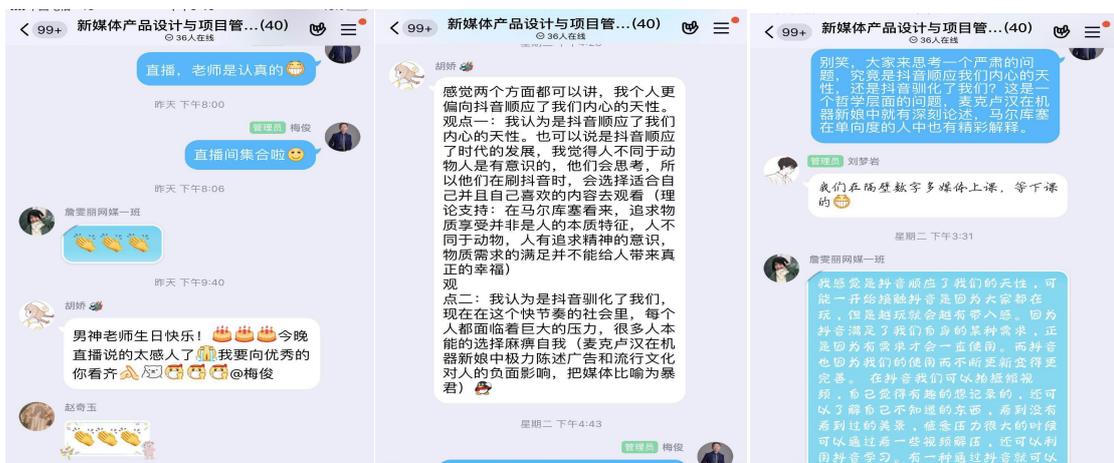


图9 与学生进行日常交流截图

三、师生对教学效果的感受

经过 1 个多月的基于学习产出的线上翻转教学实践，各项教学活动按照预定计划顺利推进，实施效果良好。通过对 2 个班次学员的问卷调查，对学生的学习状态有了更加清晰的了解。回收 71 份有效问卷。

围绕产品项目展开的学习产出式教学方式比较新颖，学生们展现出很好的适应能力，有 74.7% 的学生表示“适应”和“非常适应”这种教学方式，只有 2 人表示不适应。

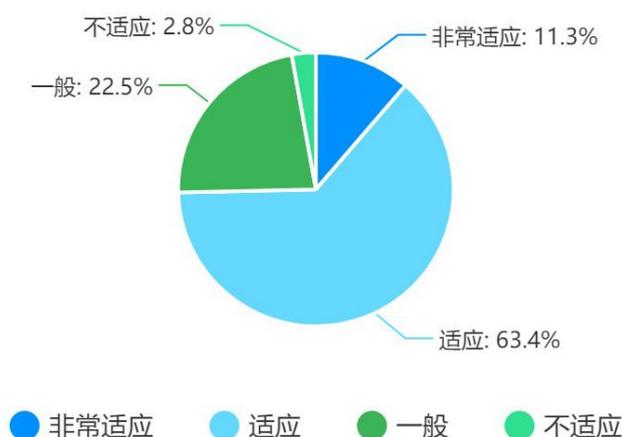


图 10 课程教学方式适应度

对于基于产出导向的课程学习中的关键要素（此题为多选题），69% 的学生认为产品技能的自主实践很重要，54.9% 的同学认为理论及工具的学习掌握很重要。反映出学生对于自主学习、自主实践的重要性认识比较到位。

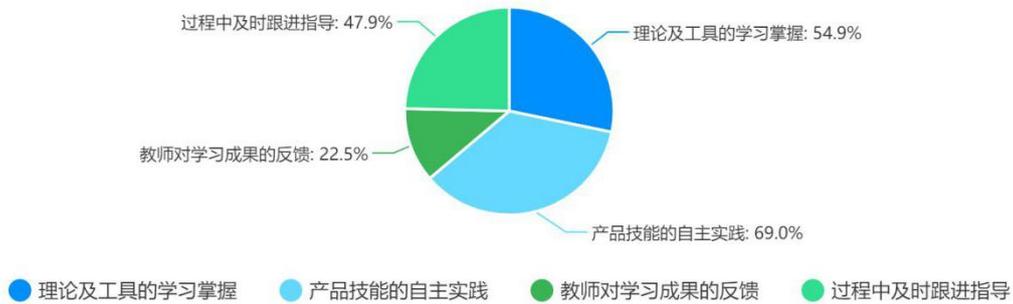


图 11 课程学习关键要素

学生也给课程提出了很多好的意见建议，梳理起来主要集中在：精讲理论，对理论与实践的联系要阐述得更清晰一点；加强对项目实践的指导；作业难度要注意控制。这些建议为下一步改进课程教学提供了很好地参考。

25	改进的地方就是可能面对面试的线下教学指导可能会更好，有可能的针对性的适当给这建议会更好。
26	线上学习，同学之间协同合作不方便，而且我们是新手，有时老师教的听不懂
27	觉得老师教的挺好的 就是有点难实践
28	有小团队用个人已经有大量粉丝账号做为团队账号，感觉不太合适。
29	需要足够的理论知识指导我们一步步实践，限于目前知识面和没时间问题，很多东西我们弄的都不明白
30	一周布置两次作业让人头大 我们既要内容 还要想作业 更头大
31	我觉得现在这样就挺好，虽然实操起来有点困难，但应该是刚刚开始的原因
32	无
33	理论知识理解有难度，实操操作难

图 12 部分建议内容截图

在课程满意度方面，采取 5 分制，根据目前的学习体验，有 80.2% 的学生选择了 4 分以上，只有 1.4% 的同学（1 位）选择了不满意。

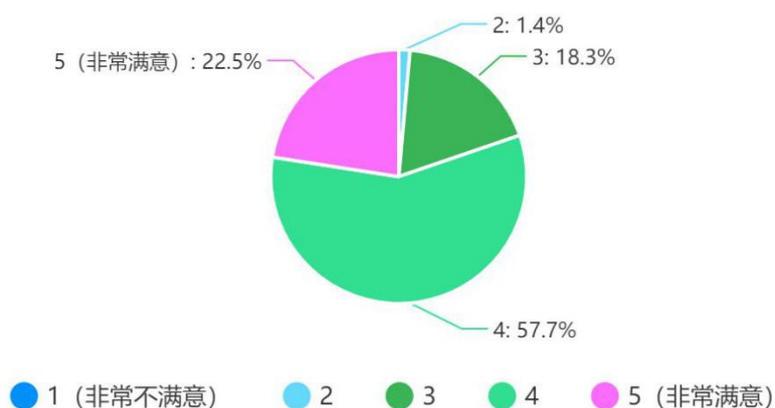


图 13 课程满意度

总结：基于学习产出的线上翻转教学实践初步实现预期目标，取得了较好的教学效果，在接下来的教学过程中，还将从以下两个方面加以改进：一是进一步加强对学生项目过程的跟进指导，掌握学生的产品设计中的问题；二是进一步关注学生在统筹管理项目小组上的领导能力培养，增强学生对项目管理的主动意识。