

# “基于项目”的数字创意跨专业毕业设计实践与管理

## ——以厦门理工学院为例

蔡莎莎<sup>1</sup>, 郭肖华<sup>1,2</sup>, 刘景福<sup>1</sup>

(1. 厦门理工学院 数字创意与传播学院, 福建 厦门 361024;  
2. 厦门大学 教育研究院, 福建 厦门 361024)

**摘要** 随着我国数字创意产业的极速发展,数字创意人才需求大增。为更好地培养复合应用型数字创意人才,高等院校数字创意专业毕业设计改革和创新势在必行。跨专业项目制毕业设计的出现,实现了与产业链各环节对应的各学科的整合,跨专业师生共同以项目为中心,通过专业间的互动、校企联合的毕业设计导师指导,项目更具落地性,毕业生的社会认可度也随之提高。

**关键词**: 项目; 数字创意; 跨专业; 毕业设计; 实践

中图分类号: F590-4 文献标识码: A 文章编号: 1673-2596(2019)02-0099-04

DOI: 10.13398/j.cnki.issn1673-2596.2019.02.026

一、数字创意跨专业项目制毕业设计的由来

(一) 数字创意产业的发展促使数字创意人才需求激增

《2016年政府工作报告》首次提出“数字创意产业”概念,要“大力发展数字创意产业”<sup>[1]</sup>;《“十三五”规划纲要》再次强调“支持数字创意产业发展壮大”;《“十三五”战略性新兴产业发展规划》将数字创意产业列为五大战略性新兴产业之一<sup>[2]</sup>。2017年,最新公布的《战略新兴产业重点产品和服务指导目录》中,重点产品和服务指导目录包含了数字文化创意和设计服务、以及数字创意与相关产业融合等三个方面的重点内容。类似虚拟现实、裸眼3D、混合现实娱乐和广播影视融合媒体制播装备等,都在目录中有所提及<sup>[3]</sup>。

(二) 个人制毕业设计制约了数字创意项目的生产

高等院校作为人才培养与孵化的重要基地,担负着数字创意人才的培养的重大责任。高等院校的毕业设计作为学生大学所学知识的集中运用与展示,既代表了大学生学习的水平和成果,也从另一个角度验证了大学生与社会接轨、服务社会的能

力。由于数字创意专业链上各专业环环相扣、互相制约,作为数字创意专业的大学生,为完成一件符合市场需求的数字创意作品,就必须运用到跨专业技能并结合各专业优势进行设计。而目前大部分高校实行个人制毕业设计,存在好创意与好技术无法同时熟练运用的问题,导致毕业设计质量不佳。

(三) 跨专业项目制毕业设计助力数字创意人才的培养

跨专业项目制毕业设计,是指不同专业的学生在同一团队里,以完成同一项目为目标进行协作,制作出作品,并将作品推销给客户(社会),在真实世界中借助多种资源开展探究活动,并在一定时间内解决一系列相互关联着的问题的一种新型探究性学习模式<sup>[4]</sup>。数字创意跨专业项目制毕业设计,由网络与新媒体、艺术与科技、播音与主持艺术、数字媒体技术等多个专业学生组成一个项目组,毕业设计的每个环节对应数字创意产业的专业链各环节,涵盖融合数字技术进行的创作、生产、传播和服务,这种开放式和应用性的毕业设计模式,推动了学生数字创意作品的生产数字化、传播网络化、消费信息化进程。

收稿日期: 2018-11-22

基金项目: 福建省教育规划“十二五”2015年度重点课题“从3+1到3x1——闽台合作高校教学管理改革探索”(FJJKCGZ15-020)

(四)尚未见关于数字创意跨专业项目制毕业设计的研究

从已有研究来看,国内对于跨专业或跨学科毕业设计的研究较少,虽然自1997年就开始进入了研究者的视角,但只提及工科与理科间的合作,且只针对一个项目执行;自1998年到2009年十一年间,未见相关研究;2010年始至今,有学者从工科、管理学、建筑学、工业设计等学科或专业进行了研究,其中不乏已做得很完善的实践。但对于数字创意专业的跨学科或跨专业合作并未见有学者提及,因此给本研究留下了空间。

二、厦门理工学院数字创意跨专业项目制毕业设计现状与成效

厦门理工学院数字创意与传播学院(以下简称数创学院),成立于2010年10月,成立伊始,命名为“数字创意学院”,共有媒体创意、数字媒体艺术、数码动画、音乐工程四个专业(方向),这四个专业的设置按照产业链的环节对人才的需求而设,同时该学院各专业均为闽台合作专业。2011年9月,新增播音与主持艺术专业。2013年9月,新增播音与主持艺术(策划)专业方向。2014年9月,新增数字媒体技术专业。2016年3月,空中乘务专业并入该学院,学院更名“数字创意与传播学院”。数创学院的第一届毕业设计始于2013年9月,结合学校“应用型文科”的特点和数字创意学科全的优势,从这届开始就施行跨专业项目制式毕业设计,迄今已有5届毕业设计作品呈现,共计217件,作品涵盖纪录片、微电影、动画短片、广告作品、MV专辑、手机游戏、APP、绘本等。2014年5月,首届跨专业项目制的毕业作品展一经推出,就引来中新社、光明网等各大媒体报道,还有不少项目拿下各类奖项,其中优秀的项目与毕业生更是获得企业的青睐。

三、数字创意跨专业项目制毕业设计的过程管理

数字创意跨专业项目制毕业设计在实施过程中既要遵循一般毕业设计的各个环节规范,又因其特殊性而急需建立一套有助于规范管理的新型教学管理模式。本研究按照毕业设计的过程顺序,对其实施过程中的几个重要环节进行研究与分析。

(一)跨专业组队管理

拥有一支各司其职,分工明确的跨专业团队,这是跨专业项目制毕业设计迈向成功的第一步。通

过跨专业互动与联系、互为补充的教学活动,团队中的学生不仅要应用本专业的知识,还会接触到其他专业的知识,对项目研究的总体过程需要有深入、完整的理解。为了毕业设计团队运作的协调,学生往往从低年级起就开始有意识地通过组队参加各类学科竞赛以锻炼团队协作。各专业也从大一专业的专业导论开始就向学生强调团队协作的必要性及重要性。同时学院创造条件让学生有机会提前“练兵”,如数创学院在每年的“台湾周”活动期间,设置了一个固定的短片大赛,要求参赛队伍必须是两岸学子跨专业组队。因此,很多学生在毕业设计开始前就已经建构好自己的“御用”团队。从2016年最新订正的数创学院学生毕业设计工作方案来看,对学生跨专业组队的要求是:至少跨两个以上的专业组合毕业设计创作团队,每组团队原则上不超过7人,要求每一个学生根据各自专业特点和个人专长确认其在项目中有明确的分工责任。从2015届到2018届,选择跨三个专业以上的团队和选择跨两个专业的团队的总体比例在4:6。

(二)跨专业多导师制管理

跨专业多导师制指的是每一个毕业设计项目都有来自不同专业的两位以上导师指导。根据2017年新增的数创学院毕业设计细则,每个团队需确定一位导师组长,每位导师最多可担任2个小组组长。作为组长的导师,承担着本小组的多专业间协调与总进程管控的任务,也是该项目的第一负责人。数创学院同时也鼓励业界和台籍导师的加入。

(三)选题管理

毕业设计的选题,在很大程度上决定毕业设计的质量。能够体现数字创意先进性、前沿性、实用性,且能充分锻炼学生分析问题、解决问题能力和创新能力的选题,是选题的选择标准。对于项目制的毕业设计选题管理,数创学院采用的方式是,第一轮先进行学院选题,由学院层面公布收集和遴选过的导师选题给学生,学生可以通过学院选题同时确认选题和导师。第二轮,召开集中审题会,由学院教学指导委员会对学生小组进行现场集体开题答辩。在该轮审题会通过的小组将带着修改意见继续其项目,未通过的小组则修改选题进入二次答辩,直至通过。较一般毕业设计而言,跨专业的项目制毕业设计,它的选题由来自不同专业的导师从各专

业的角度对其价值和可行性进行评价与预估,这样更有助于毕设项目的全面考量和整体优化。

#### (四)成绩评定管理

数字创意跨专业项目制毕业设计展较一般毕业设计展而言,更突出其将视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉等感官体验结合在一起的数字化传播特点。毕业设计展的管理影响到毕业设计项目的呈现效果,通过对毕业设计展进行打分并将其纳入最后的毕设成绩中,调动学生对毕设展的积极性。

跨专业项目制毕业设计的业绩评定,有别于一般的评定方式,既要考查跨专业作品的整体的价值(市场价值和社会价值)和专业技术水平,又要根据个人在团队中的表现来评分,还要加上毕业设计答辩的成绩。经过几年的摸索与实践,数创学院制定了一套较完善的毕业设计成绩评定制度,量化毕业设计中的各项成绩评定标准(见图1)。

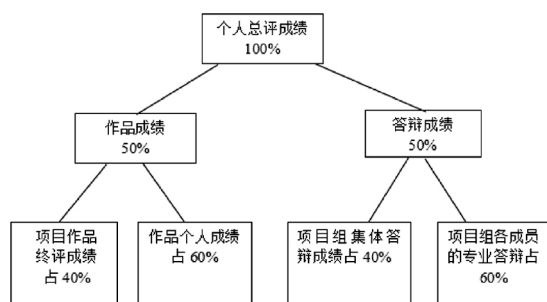


图1 数字创意与传播学院毕业设计成绩评定制度图

项目作品终评成绩:以由所有导师组成的终审评审团通过对毕业设计展上作品打分的平均成绩评定。

作品个人成绩:由导师给出,主要考查专业(专业水平、设计报告书)、团队精神(团队成员匿名互评团队合作意识及态度)、作业态度(项目参与度、积极性及工作日志、周记完成情况)等方面。

答辩成绩也由两部分组成,包括由学院毕业设计答辩小组对项目集体答辩的评定成绩和各专业学生就个人在项目中的工作职责进的专业答辩。

数创学院毕业设计由校内导师和业界导师共同组成的项目评估组对照项目预期目标,设计的创新性等多方面进行评分,考查学生在跨专业团队合作中的知识应用能力;专业答辩委员会对本专业学生按照本科毕业设计教学要求,从资料收集、文献写作、设计制作等多方面进行公开答辩,给出答辩成绩<sup>[5]</sup>。各方结合的成绩评价方式既体现了学生对本专业知识的应用水平、严谨的科学态度,也培养

了学生跨专业知识的习得和运用及团队协作的能力,实现由知识向能力的转化,完成培养应用型人才既定培养目标。

#### 四、数字创意跨专业项目制毕业设计的问题及教学管理模式改进建议

数字创意跨专业项目制毕业设计目前还处于萌芽期,但作为符合时代发展的一种新趋势,已得到广泛的认可并在实践中取得初步成效,在未来几年将会得到进一步发展。由于可借鉴的成功案例有限,因此笔者基于数创学院的教学管理实践,提出一些改进建议。

##### (一)数字化管理系统的开发

目前使用的毕业设计系统是按照一般的毕业设计模式而设的,因此在实践中很多环节都只能用手工录入,特别是跨专业项目的部分,这就降低了工作效率和数据准确性。跨专业的数字化毕业设计管理系统成为目前亟待开发的项目。但由于该跨专业项目制毕业设计毕竟还是小众,运用范围有限,且尚未有统一的标准,开发成本高,只能根据实际需要量身定做。可以考虑将开发和推广数字化跨专业毕业设计系统也作为毕业设计项目的一个选题,既可以解决自身的燃眉之急,也可以将其市场化去推广。

##### (二)业界选题的引入

在已有的数字创意跨专业项目制毕业设计作品中,有一些是受企业委托项目,这些项目由于目标明确,且有企业同时检验其成果,成果一般较为成熟,应用性和落地性强。但对于业界选题,也要先经过严格的审题以杜绝低价值选题,即学生的专业水平在该项目中无法体现。在业界选题的来源上,大致可分为导师引入与学生引入,对这两种来源,都宜先有规范性条例,阐明相关政策,如知识产权、收益的分割等。

##### (三)业界导师的规范化

跨专业项目制毕业设计的最终目标是让毕业设计作品具有市场价值和社会意义,而业界导师的加盟有利于项目的社会化。但对业界导师的考核除了在准入机制上进行较为严格限定外,对其指导过程和全程各环节参与度、最终学生毕业设计作品的完成度、毕业设计文档的规范性等都要覆盖。在这些规范之下,由于毕业设计时间跨度长,高水平的业界导师较难完整参与,特别是在最终毕业设计文

档归档的指导上,往往较难符合要求。笔者认为,可让业界导师作为项目顾问参与一些关键环节,可与校内导师搭档共同指导,对其要求与对校内导师要求进行适当区分,比如校内导师负责对学生的常规管理,业界导师则参与选题、协调学生与业界的联系、模拟企业项目运作模式、审核毕业作品,发挥其特有的实战经验优势。

#### (四)知识产权的归属

根据《中华人民共和国著作权法(第三版)》第十六条有关“职务作品的著作权归属”的规定,“公民为完成法人或者其他组织工作任务所创作的作品是职务作品。”其中该条第(一)规定,“主要是利用法人或者其他组织的物质技术条件创作,并由法人或者其他组织承担责任的工程设计图、产品设计图、地图、计算机软件等职务作品。”<sup>[6]</sup>因此,在学校背景下,学生为完成学校的教学任务,使用学校资源在学校期间完成的作品,著作权应归属于学校,学生拥有署名权。而数字创意跨专业完成的作品,作品形式多样且作者为多人组成的团队,具有其特殊性,应根据实际情况,在法务专家的指导下学校

应拟定《跨专业毕业设计作品著作权使用声明》,在毕业设计开始之初就明确知识产权的归属,避免不必要的纠纷。

#### 参考文献:

- [1]张玉玲.2016 年终盘点特刊?光芒耀眼的文化产业 [EB/OL]http://news.gmw.cn/2016 -12/28/content\_23352182.htm.
- [2][3]何源.文化部:数字创意产业成为五大新兴支柱之一 [EB/OL]http://china.cnr.cn/ygxw/20170320/t20170320\_523667072.shtml.
- [4]刘景福.基于项目的学习模式(PBL)研究[D].江西:江西师范大学,2002.1-7.
- [5]陈子辉,董肇君.高校多专业联合毕业设计教学实践[J].上海教育评估研究,2012,(04):59-62.
- [6]国务院法制办公室.中华人民共和国著作权法(第三版)[M]北京:中国法制出版社,2014.35-37.

(责任编辑 孙国军)

## The Exploration of Teaching Management in Digital Creative Graduation Project

CAI Sha-sha , GUO Xiao-hua , LIU Jing-fu

(Xiamen University of Technology ; Xiamen University, Xiamen 361024, China)

**Abstract:** The development of digital creative industry in China have hit the rapid pace in recent years, wherefore the demand for digital creative talents has increased greatly. The reform and innovation of digital creative graduation project in colleges and universities is imperative in order to improve the training of digital creative talents with compound application. Cross majors graduation design, realize the project as the center, in which the majors of teachers and students are corresponding to various sectors of the industry chain. Through the interaction between majors, the guidance of the school and enterprise tutors, the project is more practical and graduates are more socially recognized.

**Keywords :** Digital Creative ; Cross Majors ; Project ; Graduation Design ; Teaching Management