

数智时代背景下文创产品设计课程教学改革研究

时 上 张 丹*

(大连民族大学, 辽宁 大连 116600)

摘要: 随着数字化和智能化时代的快速推进, 人工智能、大数据、云计算、物联网等新一代信息技术为文创产品的设计和开发带来了新的挑战。在数智时代背景下, 传统的课程教学体系已经无法满足社会和行业的需求, 文创产品设计课程教学改革迫在眉睫。基于此, 本文将通过分析, 对数智时代背景下文创产品设计课程教学改革路径展开探讨。

关键词: 创新意识; 文创产品; 数智时代; 信息技术; 教学改革; 人工智能

引言: 在数智时代背景下, 信息技术的快速发展使得各行各业面临革新和转型的挑战。其中更是推动了文创领域的数字化转型。文创产品不仅仅是一种艺术创作, 更扮演着传播信息、传递文化、提升形象的重要角色。随着经济的发展和文化的复兴, 文创产业逐渐成为我国文化创新发展的重要载体。对此, 基于数智时代, 高校应该积极跟随时代流行趋势, 结合行业对文创产业岗位需求, 优化人才培养方案, 推动文创产品设计课程教学改革, 提高教育教学质量, 从而进一步为我国文创行业提供强有力的支撑。

一、文创产品设计课程教学存在的问题

(一) 教学模式较为单一

当前, 传统课堂教学主要采用以教师为中心的单一式教学, 教师只是一味地传授理论知识, 忽视了对学生的应用能力、创新能力和实操技能的培养。随着信息技术的快速发展, 大学生接收信息的渠道逐渐变多, 这使得他们的认知和思想发生变化, 更注重个性化学习方式。不同的学生有不同的学习风格和能力水平, 教师需要充分结合学生的发展需求, 开展个性化的教学活动。然而, 但一些教师在教学中并未充分考虑到这一点, 坚持使用单一的教学模式进行授课, 统一进度与标准无法满足学生的个性化需求, 这难以调动学生的学习驱动力, 从而对其学习效果产生影响。同时, 在数智时代背景下, 文创行业对人才的需求发生变化, 更注重学生的创新能力和实践能力。而在单一的教学模式下, 学生难以接触到最新的案例和项目, 导致他们与岗位需求脱节。

(二) 教学内容与文创行业脱节

目前, 在传统教育理念的影响下, 部分高校教师在讲解文创产品设计教学内容过程中, 较为依赖教材中固定的内容, 并单一地向学生输出一些过时的设计概念和技能, 这使得课程内容与数智时代下文创产品领域的岗位需求脱节。同时, 教师对人工智能技术、大数据分析等信息技术了解不多, 难以将其融入教学内容中, 使得学生难以掌握先进的设计工具和技术, 无法适应新时代文创市场需求。并且目前的教学内容缺乏数智时代背景下的最新案例, 过时的学习内容难以激发学生的学习兴趣 and 创造力。其次, 部分教师的教育形式较为固化, 导致他们的知识面没有得到及时更新和扩展, 使得教学内容与时代的发展不相适应。文创产品设计涉

及艺术、旅游、文化、消费者心理、大数据分析等多个专业知识, 教师缺乏跨学科知识融合能力, 无法将多个学科知识与文创产品设计进行结合, 导致学生思维固化。

(三) 实践教学较为薄弱

文创产品设计课程具有较强的实践性、操作性和应用性。然而, 在当前的课程体系中, 实践教学比重较低, 没有与文创产业和时代特征相结合, 使得学生设计的作品与市场需求相背离。在传统的教学模式中, 教师通常更重视于理论知识的讲解, 这些固然是学生专业能力提升过程中不可或缺的一部分, 但过分强调却导致了一种“重理论轻实践”的倾向。学生们虽然在一定程度上深入掌握了文创设计的概念, 但由于缺乏实践技能和创作能力的培养, 使得他们对产品制作工艺、材料选择、技术应用、市场需求和成本估算等内容了解不深。

二、数智时代背景下文创产品设计课程教学改革路径

(一) 更新教学内容, 提升学生的岗位适应能力

教学内容是教育教学活动中的核心要素之一, 对于学生的知识掌握、能力培养具有重要的作用。在数智时代背景下, 文创产品领域对人才的需求发生了变化, 而文创产品也被赋予了更深的时代价值。在此背景下, 更新教学内容变得极其重要。不仅可以帮助学生了解当前文创产品的流行趋势, 还可以帮助他们更好地适应岗位需求。大数据分析、深度学习算法、虚拟现实、人工智能等前沿技术的快速发展, 为文创产品设计课程更新教学内容提供了支撑。

首先, 在设计策略阶段, 利用大数据分析工具进行市场调研, 帮助学生了解目标受众的兴趣偏好、消费习惯等, 从而制定精准的市场推广策略。其次, 教师借助互联网平台, 可以获取更优质和具有创新性的文创产品设计实际案例。通过学习优秀的案例, 学生可以了解文创行业的流行趋势, 还可以激发他们的创新意识, 引导他们创作出更多优质的文创作品。最后, 在设计阶段, 学生可以利用人工智能辅助设计工具进行智能配色、图案生成等工作, 节省时间和精力, 专注于设计的创新和优化。这不仅有利于提高设计效率, 还可以让学生尝试更多元化的设计方法, 从而有效提升他们的创新能力。

此外, 文创产品设计课程具有较强的跨学科属性, 其中更是

涉及多个专业知识。对此,教师可以在学习平台上课程组,引入计算机、工商管理、材料学、心理学等多学科的课程内容。通过跨学科知识的整合,培养学生的综合能力和跨学科素养。

(二) 实施项目教学法,培养学生实践能力

首先,教师可以通过在线平台为学生发布课程总任务以及课堂阶段性任务,学生接收到既定项目任务后,以小组的方式共同完成文创产品设计项目。在此过程中,学生需要全面规划项目的完成层次和规划,其中包括项目确定、材料选择、审美走向、制图时间、成本预估等,促使学生用所学知识和技能解决遇到的所有问题,以此提高学生的实践能力。其次,高校需要强化大数据、生成式人工智能、3D建模、虚拟现实交互等前沿技术在文化领域的深度融合应用,促进创新链与产业链的高效对接与协同发展。鼓励和引导学生在项目任务中运用虚拟现实、增强现实、全息投影、裸眼3D、文化资源数字化转化等先进技术,加强数字文创产品的文化展现力和传播力。

最后,高校可以邀请文创产品设计领域的专家或者知名设计师进校开展讲座,并以企业导师的身份和校内教师共同建立文创产品设计实训基地、开发文创项目等,引导学生积极参加,让学生在实践中掌握岗位需求、产品工艺、材料选择 and 市场需求等方面的知识和技能。此外,还可以带领学生参观旅游文创基地,让他们对目前流行的文创产品进行综合调查和分析,提升学生的实践能力和创新意识。

(三) 构建评价体系,提高教学的针对性

为了更好地对学生的情况和学习效果进行了解和掌握,教师需要构建一个全方位、多角度的评价体系。其中包括阶段性评价、多元化评价以及生生互评、师生互评等。教师可以结合智能化平台提供的数据,根据学生的不同学习成果,对学生的自主学习过程进行全面、专业地评价,并有针对性地提出建议。需要注意的是,教师不仅需要关注学生的最终成果,还需要实时观察在学习过程中的表现和遇到的困难,实施全过程的评价。

具体来说,一方面,建立多元评价体系。在传统的文创产品设计课程教学过程中,单一的评价方式难以系统反映学生的学习情况和综合能力。教师应建立多元化、科学化、严谨化的教学评价体系,从整体上深入了解学生基础知识的掌握和实践技能的提升,为有效性的教学改进提供有力保障。比如,教师可以设置一个文创产品设计任务,观察学生在设计过程中的具体表现,以学校智慧学生评价系统线上数据为依据,教师从创意、设计、成本控制、制作、流行程度、与实物贴合程度等多方面设置多元化的评价项目,从多方面对学生的综合能力展开评价。

另一方面,及时反馈学习信息与成果是实现评价多元化的重要环节。教学评价不仅是对学生课堂学习表现和学习质量的判断和评估,更是更好地完善教学过程和教学方式的基础;对此,教师应当对学生的情况进行评价,及时发现问题和不足,为教学效果和质量的提高提供理论支持。比如,在信息技术的支撑下,

教师可以在课前将学生在学习平台上的预习情况进行综合性评价,提前了解学生自主学习的情况和成果;在课中可以利用大数据分析,针对学生的学习表现和任务完成情况进行过程性评价;课后完成总结性评价。基于设计过程,在草图、模型、渲染等各个阶段设置评价,体现学生的能力发展。

(四) 借助信息技术,创新设计方法

在数智时代背景下,以人工智能技术为代表的新一代信息技术在各个领域得到广泛应用。其中在文创产品设计领域也发挥着重要的作用。

人工智能技术与文创产品设计课程的结合,可以更好地服务于创意生成、设计优化和跨文化融合等教学环节。具体来说,在创意生成环节,人工智能技术成为学生激发创新思维的得力助手。人工智能可以分析并理解学生输入的关键词和主题,结合其掌握的海量素材和美学规律自动生成多种创意方案。其中包括草图设计、色彩搭配、组图设计等多个维度;在设计优化环节,借助人工智能技术,学生可以实现对设计方案的快速迭代和智能优化;在跨文化融合方面,人工智能技术可以依靠其强大的优势,跨越文化和地域的界限,将不同的文化元素进行有机融合。例如,文创产品设计可以与餐饮品牌进行跨界合作,让文化与美食有效结合起来。文物作为古代文明的瑰宝,在发挥历史文化价值的同时,实现了传统文化的广泛传播,他们可以与餐饮品牌进行跨界联动,更是让消费者在品味美食的同时,领略到文化的魅力。再比如,文创产品还可以与现代家居进行有效融合,学生可以将文创产品设计成生活中常见的物品,如开瓶器、小夜灯、花瓶、香炉等,并将智能芯片植入产品中,以此拓宽文创产品的功能。

此外,在文创产品设计教学中,教师可以充分发挥虚拟现实技术的优势,在讲解草图设计、模型制作和成品展示等内容时。教师可以直接利用虚拟现实技术展示创作的全过程,以此提升学生的理解能力和实践技能。比如,教师可以引导学生用增强现实技术设计“AR文物冰箱贴”,消费者只需用手机简单操作,冰箱贴便可以AR的形式“动起来”,这样的形式不仅可以创新文创产品的展现形式,还可以提高消费者的满意度和愉悦感。

参考文献

- [1] 范珊珊. 民间艺术在文创产品设计课程教学中的应用研究[J]. 天工, 2024, (28): 79-81.
- [2] 林苑菲, 薛拥军. 3D打印技术在文创产品设计课程教学中的创新应用[J]. 美术教育研究, 2024, (04): 144-146.
- [3] 徐丽平, 况宇翔. OBE理念下思政元素融入课程教学的实践探索——以“文创产品设计”课程为例[J]. 豫章师范学院学报, 2023, 38 (05): 59-63.
- [4] 范洁, 刘玲玲. 新文科视域下高校文创产品设计课程的教学改革探讨[J]. 大众文艺, 2023, (18): 153-155.
- [5] 谭弘, 魏莹结, 付千譞, 等. 基于OBE理念的文创产品设计课程思政教学探索与实践[J]. 上海服饰, 2023, (08): 67-69.