

数字媒体艺术专业 UI 设计课程教学的创新

刘星怡 肖蕾

南京传媒学院 江苏 南京 210000

【摘要】随着我国社会进入到了互联网信息时代,人们对于数字媒体艺术的专业人才的需求也在不断的增多,这就意味着数字媒体艺术这门专业需要紧跟时代的步伐,提高专业人才的能力和素养。该文主要对数字媒体艺术专业中占重要地位的 UI 设计课程进行教学模式的探讨和分析,希望能对广大教育者提供一个教学参考。

【关键词】创新教学; 数字媒体; UI 设计

1 引言

信息技术是这几年随着社会的发展,新出现的一种技术。当前 UI 设计是社会发展过程中的必要产物,它深入人们目前生活中的各个领域,同时也是当代社会下艺术和科技共同的结合体。随着 UI 技术的不断应用,社会对于该技术的人才需求也是越来越大,在另外一方面对于人才的标准也是越来越严苛。但是,在众多院校的教育中,UI 设计这门课程在教学中还存在着非常多的不足。第一,不能满足企业中对于人才的技术需求;第二,不能做到互动、高效等的教学效果;第三,课堂保守,学生不具备创新思想,导致学生实践性并不强。针对以上三点,UI 设计课程目前急需进行调整和创新。

2 教学现状

2.1 传统的课堂教学模式

新课改一直强调,课堂要从固有的教学模式转向为新的教学模式,即从教师主导转向为教师引导。^[1]但是在目前的教学中,依旧有不少学校仍然固步自封,依旧采取的是教师为主掌控课堂的现状。^[2]随着多媒体在课堂上的应用,很多课堂都出现了一个现状,即使教师会采用多媒体设备,对媒体上展示的课件进行讲解,学生依旧是灌输式的“硬”学习。这一过程,使学生始终处在被动学习的状态中,对学生的创新思维培养起到了阻碍的作用,这种教学模式只会培养出一群以“混”文凭为主的学生,而很难培养出社会或企业中需要的高质量人才。

2.2 教学内容不能与时俱进

数字媒体可谓发生着日新月异的变化,这对于学数字媒体专业的学生有了更高的要求,但是目前我国部分开设数字媒体专业的院校只是在吃“老本”的教授学生,完全忽略了数字媒体在当代高度发展的社会下日益更新

的状态,导致教师在教授学生专业知识时依旧讲授的是比较老旧的知识,甚至很多知识已经不再满足当前社会的发展,这在很大程度上都影响学生职业能力的发展。

2.3 案例教学因循守旧

UI 设计专业的学生在学习案例教学时,往往都是和教师在机房中完成操作的,其中学生会根据教师的讲解和示范进行具体操作。案例教学的一大优势是增加了学生的实践动手能力,并在实践中对学生进行思维上的启迪,但有些教师专业能力不强,并被局限在当前的教育模式下,使案例教学变了性质,成为了解析步骤示范教学。学生只是机械性模仿教师的操作,很难在这一实践中培养创新思维和发散能力。尽管学生乐意自主完成部分教学案例,但是在解决实际问题中依旧会出现力不从心的情况。

2.4 脱离社会实际

目前,这个专业在教学上以实际操作为主,课后作业的布置也尽量以设计为中心。但实际上 UI 设计是一门综合性较强的学科,它能运用到生活中的各个领域,但是学校如果只是把成绩作为学生的唯一考核标准,那么学生就在学习是一种“走马观花”的表面形式学习的态度。例如:在学生完成一些设计作业时,只会利用网络进行信息的搜集和调研,缺少与社会资源沟通交流的机会,最终设计出的产品脱离了社会实际需求。这种模式培养出来的学生并不是我国目前社会所需要的新型人才。

3 教学的创新路径

3.1 教学要跟得上时代的发展

教学的目的是为了让学生更好的步入到社会中,在社会中能成为一个有用的人。所以,在实际的教学中,教学内容要紧跟着时代的发展而不断的更新和改革。UI

设计专业的教学内容除了要教授学生最为基本的技能以外,同时还要注重对学生实践训练。例如:在教学中,教师可以引用数字平台训练项目,让学生不断的接触当前社会下最新的动态趋势。同时教师还要提高教学效率,促进学生的创新能力和实际应用能力。综上所述的几点都是为学生的长远发展的考虑。

3.2 项目实践能力和市场高度融合

目前,数字媒体专业的改革还在初期阶段,部分高校中对UI专业的教学也处在不断的探索和磨合期。这就导致了该专业缺乏专业指导,学生的实践平台比较窄小。为了能为社会培养出创新实践型人才,课程教学必须要和社会发展紧紧联系起来,学生只有充分的了解市场需求,才能有效的提高自身的核心素养。院校教师可以鼓励学生把企业项目搬进课堂之中,教师根据真实项目来设计教学内容,把课堂归还给学生,多听取学生的想法,根据学生的想法加以引导和改善,争取让教学课堂成为一个小型的企业,避免学生学习脱离社会实际。

3.3 开展新型教学课堂

新课改提出,教学模式要成为合作探究等新模式。在UI设计的教学中,正可以采用这种互动的教学方法,让学生能够合力完成产品的设计。这对于学生的创新能力将有所帮助。因此,在具体的实施中,教师要退居二线起到引导的辅助作用,发挥以学生为主体的主要地位;其次,在教学中教师要利用多媒体设备为学生准备一些实际的案例,让学生自主完成整个项目,在此过程中,教师要进行适当的点评和总结;第三,教师可以根据实际用户所提出的要求,引导学生在以用户需求为核心的基础上完成各个环节的工作。教师负责总结评价,学生也能从教师的反馈中将产品更进一步的优化和完善。这

种合作互动的学习模式把普通的师生关系变成了一种设计师和用户的身份的转变,让学生在课堂上体会到了步入社会或企业中的身份的转变,这种转变能让学生感到设计的趣味性,对学生的自主动手能力和创新能力也是有着极大的帮助,为学生在未来步入社会中铺垫了良好的基础。

3.4 丰富教学手段

数字媒体艺术这个专业的特色是它的多样性和趣味性。在教师教学的过程中,应该围绕培养学生的综合素质进行展开。例如:教师在教学设计素描课时,要以提高学生的动手能力和设计思维为主,帮助学生在美学的基础上,进行媒体媒介的基本要素。在实际教学中,教师也要理论和实践相结合的进行教学,为学生营造出富有特色的学习氛围,可以采用情境教学模式让学生体验多种情境。

结语:时代的发展让科学技术的变化日新月异,企业之间的竞争使每个企业都面临前所未有的挑战和机遇,这正为IU专业的学生提供了更多的平台。为了满足现在企业对高校人才的最新标准,院校的教育必须紧紧跟随时代的变迁,紧跟市场的需求,了解企业的实际情况,通过改革和创新,让学生成为中心开展新的教学模式。相信在广大教育者的不断努力下数字媒体UI设计专业一定会有一个更好的发展。

【参考文献】

- [1] 伶俐. 基于“OBE”理论的高校艺术专业课程教学改革——以“数字媒体创作”为例[J]. 艺海, 2020:75-78.
- [2] 王启宾. 基于创客中心的数字媒体艺术设计专业创新创业教学改革实践研究[J]. 教育教学论坛, 2020:202-203.