

# 《数字图文创意与设计》应用型本科大学课程改革与实践研究

刘路路

西安培华学院 陕西 西安 710125

**【摘要】**：本文针对如何提高本校网络与新媒体专业《数字图文创意与设计》课程教学效果、提高学生图文创意与设计表现的专业能力，以及提高其相关领域的就业能力等问题，探讨《数字图文创意与设计》应用型课程的设计构思与实施方案。

**【关键词】**：数字图文；创意与设计；课程改革；课程设计

## 引言

数字图文创意与设计课程，是利用图形图像处理软件如PhotoShop、CorelDRAW等，将作者抽象的创意思维表现为可视化语言的一门课程。为了提高笔者所在高校的网络与新媒体专业学生的就业能力，应对新时代融媒体环境下对人才的新要求和新的挑战，作为核心专业必修课程的《数字图文创意与设计》需要基于专业培养定位，不断优化完善教学内容，改进教学方法，提高教学手段。

## 一、课程改革内容

### （一）开发教学手段，使项目实践更有层次

本门课程的改革以专业对标行业、课程对标岗位、教学目标对标岗位职责的原则进行梳理分析，结合专业立足陕西、面向西北，培养适应网络新媒体行业的“精采编”“擅营销”“懂技术”的高素质新媒体应用技术型人才的定位，规划作为采编方向的本课程，根据企业需求和岗位职责，以“任务”为载体，将教学目标分成基础目标、核心目标和可扩展目标三个层次，循序渐进保持学生的学习兴趣，不断开发利用多种教学手段增强学生好奇心，不断提高学习热情，同时引进相适应的实践项目增强学习动力从而达到学习力的自觉增长。

### （二）优化教学内容，使设计创意与制作表现并重

本课程作为一门实践性非常强的课程，教学过程中一直在不断的进行改革。最开始这门课程以学习软件为主，强调知识点的掌握与练习。之后改革为项目式教学，以项目为单位串联所有知识点，以期能达到以点带面的效果。但在实际的操作中发现，学生依然不能很好的独立完成作品。深究其原因发现，设计创意与制作表现是两个完全不同的重点，传统教学只注重制作表现，也就是技术层面的学习，忽略了设计创意也就是理论层面的学习，特别是笔者所在的专业，其学生背景是文科生，大一第二学期学习这门课，没有任何艺术和设计的理论铺垫，如只强调技术学习，其结果也只能是照猫画虎，始终无法创新也不能自由表达。

### （三）讲究教学方法，使作品颜值与思想并重

作为实践性较强的课程，学生具有一定动手操作能力，也有一定分析、解决问题的能力，但在实践过程中学生作品形式单一，喜欢通过堆积技术特效来简单表现，作品缺乏整体感和艺术感；同时作品内涵浮浅，有时甚至为了达到较强的视觉效果而忽略设计理念，作品有时会呈现低俗甚至出现法律“擦边球”现象。因此在教学过程中要针对不同的教学内容和学生出现的问题，充分发挥不同教学方法的优点，解决不同问题达到预期教学目标。

### （四）优化考核方法，采用多元性的学业评价

本课程不设期末考试，也没有期末成绩，所有成绩贯穿在整个课程任务当中，即过程性考核：整个学期考核10次出勤以及5次随堂练习，分别占比10%和20%；课程进行到三分之一后进行第一次项目式综合实践，占比20%；课程进行到三分之二后进行第二次项目实践，占比20%；课程最后进行第三次项目实践，占比30%。其中项目式综合实践会引入企业真实项目或权威赛事，考核成绩注重第三方的评价意见以及竞赛获奖等，可避免任课教师的主观个人喜好。最终成绩规范了学生平时表现，也实现了知识与技能的考核、过程与方法的并重、情感与价值的平衡。

## 二、课程设计与实施

### （一）工作过程系统化

工作过程是指在企业完成一项工作时所进行的完整工序，其特点是能力综合、结构稳定、状态多变。结合这门课所对应的平面设计岗位来说，设计不仅要能“做”出来，还要能“想”出来，更要能符合甲方心意和社会需求，所以需要综合能力而不是专项技术。要完成设计工作就需要相对固定的6步工作过程：调研、分析、策划、设计、制作、评价。这6步工作过程结构相对稳定，但每一次的工作状态又不尽相同，如工作对象、内容、手段、组织、产品、环境等呈现多变状态，结合实际情况如甲方不同、工作内容要求不同、用到的方法也不同等等。正因为工作过程有其相对稳定

性,使得课程开发和设计,与稳定的学科知识结构有一个相似的平台,作为强调实践性、学了就能用的本课程,就可以基于工作过程系统化进行设计。

## (二) 工作情境任务化

依据工作过程系统化这一原则,结合企业需求,将本门课程的教学目标分成为三个层次、三个情境:第一个层次为基础目标,即图形图像处理阶段,学生需掌握文件格式的调整,图形图像的造型、抠图、调色、修复、合成等技术,可满足淘宝、摄影工作室、各种媒体平台对图形图像的处理基础要求。其相应的实践情景任务为:致敬大师。顾名思义是模仿大师作品,任务相对简单,主要为了保持学习兴趣,同时锻炼学生的表现能力、设计概念的积累、了解大师的创作思路,为之后的创作做铺垫。第二个层次为核心层次,也就是创意设计阶段,要求学生不再简单模仿,而要有自己的原创想法,会表达能落实,可满足活动海报、宣传海报等单页设计。其相应的综合实践情景任务为公益海报设计,学生可以结合自身爱好选择感兴趣的时事热点或传统议题进行表达,主要为了提高学习热情,同时锻炼设计思维、民主意识和社会责任感。第三个层次为可扩展的整合设计阶段,要求学生具有表达、沟通、协作等一系列复杂的综合能力,其相应的情景任务与真实项目对接,设计系列商业广告招贴。通过此项目训练,促进学生在课后或以后的学业中不断学习提升,可完成更为复杂的综合设计如VI设计、营销策划案等。工作情境任务从简单到复杂、从单一到综合,使实践工作过程化,教学内容从点到面、从基础到可扩展,学生自主性不断增强。

## (三) 解构与重构知识点

由任务驱动,解构软件技术和设计理论知识,结合情景化实践项目重构知识点,在有限的课时内掌握核心要领。围绕第一层次的学习目标,软件方面需要掌握CorelDRAW的图形造型、图像和色彩的填充、美术字和段落文本,以及文件的设置等内容;设计概念需要了解产品的层次理论和相应的设计原则、以及版式设计原则与方法。第二层次的学习,需要掌握PhotoShop图形造型及选取、色彩填充及路径编辑、图像的处理与合成,以及不同软件的相互配合使用;设计理论需要了解图形的构成原则与方法、色彩三要素及配色原则与方法。第三层次的学习,需要熟悉PhotoShop通道、蒙版以及内置滤镜;设计理论需要补充一些讨巧的设计方法,以及结合思政元素谈创意的价值趋向和社会影响,这对学生形成正确的设计观非常重要。如此以来,学生在掌握了适度够用的技能与知识后,通过重复稳定的工作过程完成具体的工

作任务。

## (四) 教学手段多样化参与教学组织

利用现代化工具和平台多通道参与教学组织。本课程利用网络慕课、微课等形式进行课前预习,了解任务背景与要求,同时激发学生主观能动性,提高学习效率;利用教材、多媒体网络教室等形式进行课堂教学,掌握核心知识要点,同时课堂的强制气氛会感染学生进行深度参与;利用云班课、互联网等形式进行课后练习,巩固所学加深印象,同时在运用知识、解决问题的过程中形成自己的分析与判断。

## (五) 基于行动导向的教学方法选择

根据不同的教学与实践任务和学生出现的问题,充分发挥不同教学方法的优势解决不同的问题,以达到预期教学目标。如讲授法、直观演示法,学生能通过教师的讲解、分析、展示、演示与指导学习知识、巩固知识、运用知识;综合性的任务驱动法,可以让学生在完成“任务”的过程中,培养其分析问题、解决问题、独立探索及合作精神;角色扮演法,可使其明确任务的目标和定位,工作有的放矢;头脑风暴法,可使学生在初期横向激荡出丰富的创意;讨论法,可以使学生在对问题的纵向深度有更清晰的认知。

## (六) 成果导向型教学评价

本课程采用过程性教学评价,实际包含两部分,一部分是纯课内表现,一部分是项目综合表现,这部分表现有课内有课外且占比更大,因此需要慎重选择实践项目内容、重视其实践价值和意义。一般来说都是真实项目,有为面向社会公共事件设计的海报,当作品一旦公开发表,那么社会评价就成为教学评价的重要占比;面向企业的订单式设计,企业是否采用也是教学评价的重要体现;还有就是参加权威赛事,赛事获奖等级也是评价标准之一。

## 三、成绩与不足

目前为止课程取得了一些成绩,如连续多年,在大一的课程期间,均有学生的海报作品获得国家权威赛事等级奖、企业采用学生作品商业作品等;在后续的学业中,也有不少学生参与基于本门课程的可扩展实践项目,如策划案、大学生创新创业训练项目等,取得了国家级的认可。

不足之处:首先需要考虑优化设计理论引入课堂的时间、方法和手段,让其充分发挥指导意义,同时学生的接收、消化、转换、利用的效果也是最好的;其次要考虑如何将课前、课后与课中紧密相连,让其发挥更大优势,成为课程的主战场而不仅仅是辅助作用等等。本门课程的强实践性促使

课程需要不断优化,以适应新形势下的人才需求,因此还需不断探索。

### 参考文献:

- [1] 刘花弟.新时期中国平面设计教育课程与教学发展研究[D].南京艺术学院,2016.
- [2] 熊霞余.应用型本科大学《广告文案》课程改革与实践研究[J].西部皮革,2020,42(24):105-106.
- [3] 任晓霞,王海瑞.应用类本科院校计算机专业图像处理课程改革研究[J].信息与电脑(理论版),2016(08):202-203+206.

课题名称:西安培华学院传媒学院应用型课程改革项目《数字图文创意与设计》