

Exploration and Practice of Digital Teaching in Digital Media Art Design Major

Yang Li

Hunan Vocational College of Science and Technology, Changsha 410000, Hunan Province, China

Abstract: The Digital Media Art Design major plays an important role in cultivating students' digital skills and innovative thinking. This article aims to explore the exploration and practice of digital teaching in this major, analyze the challenges and opportunities of existing teaching models, propose teaching strategies and methods that meet the needs of the digital age, and cultivate students' practical and innovative abilities through practical teaching, project driven, virtual simulation and other methods, providing feasible solutions for the development of the Digital Media Art Design major.

Keywords: Digital media art design; Digital teaching; Practical teaching; Project driven; Virtual simulation

数字媒体艺术设计专业数字化教学探索与实践

李洋

湖南科技职业学院, 中国·湖南长沙 410000

摘要: 数字媒体艺术设计专业在培养学生的数字化技能和创新思维方面扮演着重要角色, 本文旨在探讨该专业数字化教学的探索与实践, 分析现有教学模式的挑战和机遇, 提出构建适应数字时代需求的教学策略和方法, 通过实践教学、项目驱动、虚拟仿真等方式培养学生的实践能力和创新能力, 为数字媒体艺术设计专业的发展提供可行的解决方案。

关键词: 数字媒体艺术设计; 数字化教学; 实践教学; 项目驱动; 虚拟仿真

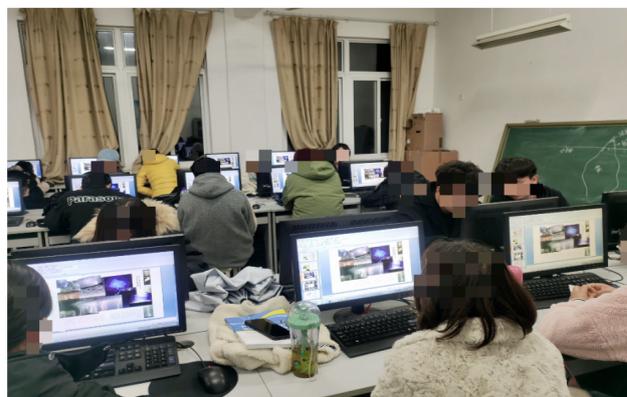
1 数字媒体艺术设计专业数字化教学的现状与挑战

数字时代的到来给传统教学模式带来了巨大挑战, 也为教育改革提供了新的契机, 作为一门紧跟时代潮流的学科, 数字媒体艺术设计专业需要与时俱进, 积极探索数字化教学方式, 培养符合社会需求的复合型人才。

1.1 教学资源数字化程度不足

数字媒体艺术设计专业是一门与时代紧密相连的学科, 对教学资源的数字化程度有着较高的要求, 然而现状是许多高校在这一领域的数字化建设还存在不足, 首先教材资源的数字化转换进度缓慢, 传统纸质教材虽然内容丰富但缺乏互动性和灵活性, 难以满足当代学生对视觉冲击力和新鲜感的需求, 虽然一些出版社已经推出了配套的数字教材, 但在实际使用过程中存在着版权限制、无法定制等问题, 影响了教学效果。^[1]其次多媒体教学资源缺乏系统化建设, 虽然个别教师自行制作了一些课件、视频等辅助教学资源,

但缺乏一个统一的平台进行整合和共享, 导致资源分散、重复建设的情况时有发生, 实践教学资源虚拟化程度也不高, 数字媒体艺术设计专业强调实践教学, 如图一所示, 受场地、设备等硬件条件的限制很难为每一个学生提供充足的实践机会, 虚拟仿真实验室的建设有助于解决这一问题, 但目前相关资源的开发还较为薄弱。^[2]



图一 教学设备现状展示

1.2 教学方法缺乏创新性

长期以来,数字媒体艺术设计专业的教学方法较为传统和陈旧,主要依赖教师讲授和学生被动接受的模式,缺乏创新性和互动性,具体表现在课堂教学过于理论化,缺乏实践环节,虽然本专业对实践能力有较高要求但在实际教学中理论知识占据了大部分时间,而实践操作的机会较少,学生无法充分将所学知识转化为实际技能,另一方面教学方法单一,缺乏多元化,常见的有课堂讲授法、案例分析法等,但较少采用探究式学习、项目驱动等激发学生主动性的方法。^[3]除此之外还缺乏线上线下混合式教学,受场地和硬件条件的限制,本专业的课程大多在线下进行,未能充分利用在线教学资源,造成教学模式单一、灵活性较差,最后缺乏个性化辅导,教师对学生的状况和需求缺乏深入了解,往往采取“一刀切”的教学方式,难以因材施教。^[4]总的来说数字媒体艺术设计专业在教学资源数字化和教学方法创新方面仍存在一些不足,有待进一步改革和完善以适应数字时代的发展需求,培养出复合型人才。

2 数字媒体艺术设计专业数字化教学的必要性

2.1 适应数字时代发展需求

数字时代的到来给各行各业带来了深刻的影响和变革,数字媒体艺术设计作为一门紧跟时代发展的专业更应顺应潮流,积极推进数字化教学改革以适应数字时代的发展需求,首先数字技术的广泛应用对从业人员的数字素养提出了更高要求,数字媒体艺术设计人员不仅需要掌握专业理论知识还须具备数字技术应用能力如数字绘画、3D建模、虚拟现实等,才能适应行业发展趋势。^[5]其次数字时代催生了新兴的就业岗位和市场需求,比如UI设计师、网页设计师、游戏特效师等,^[6]这些新兴职业对人才的培养提出了新的要求,传统教学模式很难满足,同时数字化教学有助于培养学生的创新思维和学习兴趣,利用多媒体、虚拟仿真等数字化手段可以为学生创设生动有趣的学习情境,激发学习动机、培养创新能力。

2.2 提高学生实践创新能力

数字媒体艺术设计专业是一门高度实践性的学科,需要学生具备扎实的实践操作能力和创新思维能力,开展数字化教学改革有利于提高学生的实践创新能力,一方面数字化教学资源更加直观生动,便于学生掌握实践技能,比如通过虚拟仿真实验室,学生可

以反复练习操作,在虚拟环境中锻炼实践能力。另一方面数字化教学方法更加注重培养学生的主动性和创新性,采用项目驱动、探究式学习等方法可以让学生亲自动手实践,培养独立思考和创新意识。^[7]数字化教学评价机制也更加注重过程性评价,有利于全面考查学生的实践水平和创新素养,最后数字化手段能够打破时空限制,为学生提供更多实践锻炼的机会,使他们能够将所学知识内化为实践技能,提高人才培养质量,为社会输送复合型、创新型人才。

3 数字化教学模式的构建

3.1 线上线下混合式教学

线上线下混合式教学模式是数字化教学改革的重要内容,能够充分发挥线上和线下教学的各自优势,实现互补效应,具体来说线下课堂作为教学的主阵地,教师可以通过面对面的方式向学生传授知识,引导学生实践操作,营造良好的师生互动氛围,同时课堂教学也可以借助多媒体等数字化手段使知识传递更加生动形象,激发学生学习兴趣。线上环节则是对线下教学的延伸和补充,一方面教师可以在线上发布教学资源、课后作业进行网上辅导答疑,帮助学生掌握重点难点知识,另一方面学生可以利用碎片化时间在线上自主学习、交流互动,提高自主学习能力。构建线上线下混合式教学模式需要做好以下工作,首先建设线上教学平台,集成课程资源、在线测评、互动交流等功能,其次设计合理的教学流程,科学分配线上线下环节的学习内容和时间比例,还要制定线上教学规范保证线上教学效果,最后培训教师线上教学能力,引导学生养成自主线上学习习惯,通过线上线下相结合不仅能够实现教学方式多元化还能培养学生自主学习能力和创新思维,彰显出数字化教学的优势。

3.2 虚拟仿真教学平台

数字媒体艺术设计作为实践性很强的专业,构建虚拟仿真教学平台是提高教学质量的重要举措,虚拟仿真是通过计算机技术在虚拟环境中模拟现实情况,让学生得到亲身体验和实践锻炼,具有安全性高、成本低、可重复等优势,该平台主要包括虚拟工作室、虚拟展厅、虚拟导览等模块,涵盖了专业教学的方方面面。在虚拟工作室中学生可以进行各种数字媒体设计操作,如3D建模、动画制作、UI界面设计等,操作流程与真实工作室高度贴合,教师也可以通过远程监控、反馈指导的方式对学生的实践过程实时辅导,

虚拟展厅模块则为学生提供作品展示和分享的平台，激发创作热情，而虚拟导览环节可以让学生身临其境地体验知名博物馆、艺术中心等地，开阔专业视野。构建虚拟仿真平台需要高强度的资金、技术和人力投入，但从长远来看，平台一经建成就可以持续为教学服务，具有较高的性价比，通过该平台学生不仅能掌握专业实践技能还能培养创新思维和环境适应能力，全面提升专业素养，为将来从事设计工作打下坚实基础。

4 数字化教学方法的应用

4.1 项目驱动教学法

项目驱动教学法是数字化教学改革中一种行之有效的创新型教学方法，它以项目任务为驱动，让学生在完成项目的过程中主动学习、实践操作，从而达到掌握知识与技能的目的，在数字媒体艺术设计专业教学中可以设置诸如校园文化宣传设计、公益广告设计、手机应用UI设计等项目，由学生自主组队，分工协作完成。项目驱动教学法的实施需要教师发挥引导作用，教师需要根据教学目标设计项目任务，明确项目产出要求和评价标准，然后对学生进行必要的理论知识和技能培训，为项目实施做好技术储备，并及时跟踪项目进展情况，了解学生的困惑和需求，给予指导和反馈，最后组织项目作品展示和评审，总结收获和不足。项目驱动教学法与传统教学相比有助于激发学生的学习主动性和创新意识，通过自主实践学生不仅能全面运用所学知识而且会在实践中发现问题、思考解决方案，从而培养创新思维能力，同时，团队协作的过程也锻炼了学生的沟通协调能力和团队意识，成果展示和评审环节为学生提供了展现自我的舞台，激发了学习动力。

4.2 案例教学法

案例教学法是数字媒体艺术设计专业中常见的教学方法，教师可以从优秀的设计作品、成功的企业案例中选取典型案例，向学生介绍分析其中的设计理念、操作技巧、成功经验等，引导学生思考并加以内化。在实际教学中教师可以采用多媒体演示、虚拟现场导览等数字化手段使案例教学更生动形象，如通过虚拟现实技术带领学生“走进”某艺术品设计公司，近距离了解一个成功项目的整个创作流程，还可以将一些案例制作成微视频载体丰富学习资源，同时借助互联网，教师可搜集更多优秀案例素材供学习参考。案

例教学法有利于拓宽学生的专业视野，培养审美素养和职业素养，通过对成功案例的剖析学生可以领会设计理念，掌握制作技巧，增强职业认同感；通过分析失败案例学生可以体会经验教训，注重细节把控，提高专业水准，此外可以设置相关实践环节，让学生模仿借鉴案例进行实操练习，贯通理论与实践，从而全面提升专业素养，为数字媒体艺术设计专业的人才培养注入新的活力。

5 数字化教学评价机制

5.1 过程性评价

传统的教学评价模式过于注重对学生最终学习成果的考查，忽视了学习过程的重要性，而数字化教学评价机制应当实施全程过程性评价，全面考察学生的学习态度、实践能力和创新素养的培养情况，过程性评价需要贯穿数字化教学的各个环节，在线上自主学习阶段教师可通过学习平台跟踪学生的在线学习行为，如学习时长、交互次数、作业完成质量等，及时发现学习中的困难并予以辅导，在课堂教学环节可以采取随机抽查的方式考察学生对所学知识的掌握程度，在项目实践阶段教师要密切关注每个小组和个人的工作态度、工作能力、工作效率等，适时对工作质量和进度提出建议。过程性评价的具体内容也需与数字化教学目标相一致，除了考核学生专业知识和技能的情况外还要评价学生的自主学习能力、创新思维意识、沟通协作能力、工作纪律性等方面，评价内容全面、细致，能够真实反映出学生的综合素质水平。通过科学的过程性评价学生在被评价的同时也获得了成长的机会，他们能及时发现自身的不足，有意识地加以改正，而教师也能灵活调整教学策略，因材施教，使每一个学生都得到充分的关注和指导。

5.2 多元化评价

数字化教学评价机制不应只依赖单一评价者、单一评价方式，而应构建一种多元化评价体系，包括学生自评、互评，教师评价和社会评价等多种形式并综合不同评价主体的意见，对学生进行全面考核。首先学生自评和互评对于培养学生的自我反思和同理心很有意义，通过自评学生可以客观分析总结自己在学习过程中的优缺点，明确自身的不足并及时改正，互评则需要学生站在他人角度公正评价同伴的学习表现，从而促进相互学习、相互启发。其次教师评价是评价体系的核心，权威性较高，教师不但要根据学习过程

评价情况进行阶段性评价，还需结合项目实践和最终汇报成果对学生进行整体评价，评价要遵循科学、客观、公正的原则，既重视理论知识掌握程度又重视实践技能和创新能力的考核。同时社会评价可以借助数字化手段，邀请相关行业的专家学者、企业导师等社会人士针对学生的作品成果给予点评，为学生提供专业水准的参考意见，促进他们进一步提升，总之多元化评价体系是数字化教学评价机制的重要组成部分，能够弥补单一评价的不足，促进教学相长，为数字媒体艺术设计专业培养高素质创新人才。

6 结束语

数字时代为数字媒体艺术设计专业的教学改革带来了新的机遇，通过构建数字化教学模式、应用创新教学方法、建立科学评价机制有利于培养学生的实践创新能力，为社会输送复合型人才，数字化教学是数字媒体艺术设计专业发展的必由之路，需要教育工作者勇于探索、持续实践，不断推进教学改革。

参考文献

- [1] 杜超越. 浅谈场景数字化技术对数字媒体艺术设计的影响[J]. 鞋类工艺与设计, 2024,4(06):64-66.
- [2] 罗媛. 数字媒体艺术专业角色设计课程的教学方法探析[J]. 美术教育研究, 2023,(20):144-146.
- [3] 朱虹. 数字媒体艺术设计对传统艺术设计的影响[J]. 大观, 2022,(06):114-116.
- [4] 范涛. 探究在数字媒体艺术设计中如何有效应用 VR 技术[J]. 中国民族博览, 2022,(07):192-194.
- [5] 李慧. 数字化全联接智能时代四平地区数字媒体艺术人才培养探究——基于数字媒体艺术专业交互设计方向[J]. 西部广播电视, 2022,43(03):67-69.
- [6] 郑志忱. 探析如何在数字媒体艺术设计中有效运用 VR 技术[J]. 传媒论坛, 2021,4(07):99-100.
- [7] 朱雄轩. 浅析数字媒体艺术设计教学实践[J]. 戏剧之家, 2020,(12):160.