

数字技术赋能文创产品设计教育教学研究

薛婷

海口经济学院, 海南 海口 571999

DOI: 10.61369/VDE.2025020014

摘要 : 随着数字技术的迅猛发展, 其在文创产品设计教育教学领域的应用日益广泛。本文深入探讨了数字技术赋能文创产品设计教育教学的意义, 分析了当前数字技术在应用过程中存在的问题, 并针对性地提出了一系列应用策略, 旨在推动文创产品设计教育教学的创新发展, 培养适应时代需求的高素质文创设计人才。

关键词 : 教学改革; 数字技术; 文创产品; 应用型人才

Digital Technology Empowers the Design Education and Research of Cultural and Creative Products

Xue Ting

Haikou University of Economics, Haikou, Hainan 571999

Abstract : With the rapid development of digital technology, its application in the field of cultural and creative product design education and teaching is becoming increasingly. This paper deeply explores the significance of digital technology empowering the design education and research of cultural and creative products, analyzes the existing problems in the application process of digital technology, proposes a series of targeted application strategies, aiming to promote the innovative development of the design education and research of cultural and creative products, and to cultivate high-quality creative design talents who the needs of the times.

Keywords : teaching reform; digital technology; cultural and creative products; applied talent

一、数字技术赋能文创产品设计教育教学的意义

(一) 丰富教学资源

数字技术使得教学资源的获取变得更加便捷和丰富。通过互联网, 教师和学生可以轻松获取全球范围内的文创产品设计案例、优秀作品赏析、设计素材等。例如, 各类在线设计平台汇聚了大量的创意作品, 涵盖了不同风格和主题, 为学生提供了广阔的视野和灵感源泉。同时, 数字图书馆、学术数据库等资源也为师生开展研究提供了丰富的文献资料, 有助于他们深入了解文创产品设计的前沿动态和理论知识。

(二) 创新教学方法

传统的文创产品设计教学方法往往以教师讲授和示范为主, 学生的参与度和主动性相对较低。数字技术的应用为教学方法的创新提供了可能。例如, 利用虚拟现实(VR)和增强现实(AR)技术, 教师可以为学生创造沉浸式的学习环境, 让学生身临其境地感受文创产品的设计场景和使用场景, 增强学生的感性认识和体验。此外, 在线教学平台、教学管理软件等工具的应用, 使得教学过程更加灵活多样, 教师可以根据学生的学习情况进行个性化教学, 学生也可以自主安排学习时间和进度, 提高学习效率。

(三) 提升学生实践能力

文创产品设计是一门实践性很强的学科, 学生需要通过大量的实践操作来提升自己的设计能力。数字技术为学生提供了丰富

的实践平台和工具。例如, 各种设计软件如 Adobe 系列软件、3D 建模软件等, 为学生的创意表达提供了有力支持。学生可以利用这些软件进行文创产品的设计、制作和展示, 将自己的创意转化为实际的作品。同时, 数字技术还促进了校企合作的深化, 学生可以通过参与企业的实际项目, 接触到行业最新的设计理念和技术, 提升自己的实践能力和职业素养。

二、文创产品设计教育教学数字技术的应用问题

(一) 教学内容滞后

在数字化时代背景下, 当前很多高校文创产品设计教学的内容仍存在诸多问题。一方面, 数字技术知识的更新相对滞后。近年来, 设计行业虚拟现实、增强现实、人工智能等新技术逐渐实现普及应用, 可很多学校的课程仍多围绕 Photoshop、Illustrator 这类传统二维图形设计软件, 对新兴的 3D 建模、动画制作及交互设计相关数字技术涉及甚少, 致使学生所学与市场需求脱节。另一方面, 数字技术与文创内容融合不足, 课程常只重数字工具操作, 忽视引导学生借技术挖掘、呈现文化元素, 学生虽掌握技术, 设计文创产品时却缺创新思维与文化底蕴。同时, 实践教学内容缺乏系统性, 实践项目间连贯性差, 且与企业实际项目对接不紧密, 学生难形成完整项目实践流程, 进入企业后适应期长。

(二) 教学方法陈旧

目前来看, 高校文创产品设计教育教学传统讲授法依旧占

据主导地位，主要由教师课堂上演示数字技术操作步骤，学生被动接受，师生、生生间互动匮乏，难有机会交流想法、开展小组协作的机会，极大限制了学生主动性与创造性思维的发展。其次，教师对于案例教学法、项目教学法等新型教学法的应用也不够深入，一些教师所选择的案例或项目较为简单陈旧，无法展现数字技术前沿应用，分析时又侧重操作过程，对设计思路、创新点及解决实际问题的剖析不足，学生难以学以致用。此外，线上教学资源利用不充分，教师筛选整合能力欠佳，线上线下教学衔接不紧密，学生线上学习效果难以保证，导致知识掌握不扎实。

（三）教学设施薄弱

对于高校而言，一些学校的数字化教学设施未能跟上时代技术的发展，这大大影响了教学效果的提升。一方面，部分学校数字技术设备更新缓慢，专业图形设计软件、3D打印机、虚拟现实设备、AI设施等更新换代后，新兴设备数量的不足，会严重影响教学进度与学生体验，限制相关课程开展。其次，数字技术教学平台建设存在不完善，部分平台功能单一，缺在线互动、实时反馈、学习数据分析等功能，不同课程平台缺乏统一标准与整合，稳定性也欠佳，网络故障频发，严重影响教学正常推进。另外，数字资源库建设同样滞后，内容不丰富，更新不及时，管理和检索功能差，师生查找资源耗时费力，资源利用效率低。

（四）教师数字素养不足

当前，高校文创产品设计专业的部分教师存在数字技术应用能力不足的情况，虽在传统设计领域经验丰富，但对人工智能设计、大数据分析等新兴数字技术在文创产品设计中的应用知之甚少，指导学生时力不从心，影响教学质量。另外，一些教师在数字教学方法运用上也不够熟练，对在线教学平台、互动教学工具不熟悉，组织线上小组讨论时难以有效引导，无法及时解决技术问题，致使线上讨论效果差。

三、数字技术赋能文创产品设计教育教学的策略

（一）引入前沿教学内容，深度融合数字技术

教学内容作为教育基石，直接影响学生知识储备与能力养成，为了培养适应市场需求的人才，高校及文创产品设计专业教师应积极优化教学内容，将数字技术等前沿技术深度融入到专业教学内容中去。首先，学校应密切关注文创产品设计行业的数字技术发展动态，定期对教学内容进行评估与更新。比如，学校应定期修订课程大纲，及时纳入如虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、人工智能（AI）辅助设计等新兴数字技术知识模块。开设专门的前沿数字技术课程，并邀请行业专家进行讲座或短期授课，分享最新的技术应用案例和行业趋势。同时，鼓励教师参与相关的学术研讨会和培训，将所学融入日常教学，确保学生能够接触到最前沿的数字技术知识，缩小与市场需求的差距。其次，在课程设置上，应增加数字技术与文创内容融合的专题课程或项目。例如，可以开设“数字技术与文化创意表达”课程，通过实际案例分析和项目实践，引导学生运用数字技术深入挖掘文化元素，并将其巧妙地融入到文创产品设计中。教师在教学过程中，

注重培养学生的文化敏感度和创新思维，鼓励学生从不同的文化角度出发，利用数字技术创造出具有独特文化内涵的文创产品。如在讲解3D建模技术时，引导学生以传统文化中的建筑、器物等为原型进行建模设计，让学生在掌握技术的同时，提升文化创意能力。另外，还应该设计一套完整的、具有连贯性的实践教学体系，从基础的数字技术操作实践开始，逐步过渡到综合性的文创产品设计项目实践。比如，在大一阶段，安排学生进行简单的数字图形绘制和图像处理实践；大二时，开展基于数字技术的文创产品元素设计实践；大三则组织学生参与完整的文创产品设计项目，包括从创意构思、数字建模、动画制作到产品展示的全过程。同时，加强与企业的合作，引入真实的企业项目作为实践教学内容，让学生在实践中了解市场需求和行业标准，提高解决实际问题的能力。学校可与文创企业建立长期合作关系，定期安排学生到企业实习，参与企业的实际项目研发，使学生毕业后能够迅速适应工作岗位。

（二）创新多元教学方法，深化数字技术赋能

教学方法是保障教学质量与教学效果的关键，在数字技术赋能下，文创产品设计专业教师需要不断创新教学方法，通过多元教学法的综合应用，激发学生潜能，深化数字技术在教学中的作用，实现数字技术与教学的高效融合。首先，教师应积极采用多种互动式教学方法，以激发学生兴趣，活化课堂氛围。比如，教师可以在课堂上组织小组讨论，针对数字技术在文创产品设计中的应用案例，让学生分组讨论其优缺点及改进方案，鼓励学生积极发表自己的见解，培养学生的批判性思维和团队协作能力。其次，教师可以开展项目式学习，给定一个文创产品设计主题，让学生以小组形式运用数字技术完成从设计到制作的全过程，在项目实施过程中，教师进行全程指导和答疑，促进学生主动探索和学习。同时，教师要精心挑选具有代表性、时效性和启发性的案例用于教学。案例应涵盖不同类型的文创产品和多种数字技术的应用场景，如以故宫博物院的文创产品为例，分析其如何运用数字技术进行文化元素的提取和创新设计，以及如何通过线上线下的数字营销手段提升产品的知名度和销量。在案例分析过程中，教师不仅要讲解数字技术的操作流程，更要深入剖析案例背后的设计思路、创新点以及所解决的实际问题，引导学生学会举一反三，将案例中的经验应用到自己的设计实践中。此外，教师还要提高对线上教学资源的筛选和整合能力，为学生推荐优质的在线课程、教学视频、设计论坛等学习资源。例如，在数字绘画课程中，教师可以推荐一些知名的在线绘画教学平台，如“蓝铅笔”“轻微课”等，让学生在课余时间进行自主学习和练习。同时，加强线上线下教学的融合，将线上学习作为线下课堂教学的预习和复习环节，充分发挥数字技术的效能，推进教育教学的数字化发展。

（三）加大教学设施投入，打造数字话教学平台

数字化教学设施与教学平台是开展数字技术教学的硬件支撑，对此，学校应加大投入，为师生创造良好的教学环境，让数字技术在文创产品设计教育中得以充分施展。首先，高校应加大对数字技术教学设备的投入，根据教学需求和行业发展趋势，定

期对计算机、专业图形设计软件、3D打印机、虚拟现实设备等进行全面更新和升级,确保计算机配置能够满足运行大型3D建模软件、动画制作软件以及新兴数字技术软件的要求,为学生提供流畅的学习体验。同时,增加新兴数字技术设备的数量,如虚拟现实头盔、增强现实眼镜等,保证每个学生都有足够的机会进行实际操作和体验,促进相关课程的顺利开展。其次,学校应加大资金和技术力量的投入,打造功能完善的数字化教学平台。平台应具备在线教学、互动交流、作业管理、学习数据分析等多种功能,以满足教师教学管理需求。此外,学校还应建立丰富、全面、更新及时的数字资源库,其中资源应包括各类文创产品设计案例、数字素材、教学课件、学术论文等。学校可以安排教师定期收集国内外优秀的文创产品设计案例,进行分类整理后上传至资源库;与相关的设计网站、文化机构合作,获取优质的数字素材资源。同时,利用先进的技术手段,完善资源库的管理和检索功能,如采用智能搜索、标签分类等方式,方便教师和学生快速准确地查找所需资源,提高资源的利用效率。

(四) 提升教师数字素养,保障数字教学效果

教师是教育教学的核心力量,基于数字化教学模式下,教师的数字素养至关重要。提升教师相关素养,可能够保障数字教学的质量与效果,使教师能更好引导学生,充分发挥数字在教学中的优势。对此,首先,学校应定期组织针对教师的数字技术培训活动,培训内容涵盖新兴数字技术(如AI技术)的应用、数字教学方法的运用等。具体而言,学校可以邀请行业专家进行

AI技术在文创产品设计中的应用培训,让教师深入了解和掌握这一技术。同时,鼓励教师参加国内外的学术会议、进修课程和专业培训,拓宽教师的视野,提升教师的数字技术水平。其次,可以成立数字教学研究小组,组织教师定期开展交流活动,分享数字技术教学经验和教学心得。具体实施中,可以每月举办一次数字教学研讨会,鼓励教师在会上交流自己在教学过程中遇到的问题 and 解决方法,共同探讨如何更好地运用数字技术进行教学。同时,邀请数字教学领域的专家对教师进行一对一的指导,帮助教师解决在教学实践中遇到的具体问题,提升教师的数字教学能力。此外,还可以开展数字教学竞赛,鼓励教师积极探索创新数字教学方法,对表现优秀的教师给予奖励和表彰,营造良好的数字教学氛围。

四、结束语

综上所述,在当今数字化时代,数字技术为文创产品设计教育教学带来了前所未有的机遇与挑战。在此背景下,高校与专业教师应积极探索数字技术与专业教学深度融合的新路径与新策略,通过引入前沿教学内容、创新多元教学方法、加大教学设施投入、提升教师数字素养等措施,充分发挥数字技术的优势,推动文创产品设计教育教学的创新发展,培养出更多适应时代需求的高素质文创设计人才。

参考文献

- [1] 姜夏旺,张璐.基于叙事设计的红色文化博物馆研学文创产品设计研究[J].家具与室内装饰,2024,31(7).
- [2] 莫青青.数字技术在美术馆文创产品设计中的创新应用[J].美术文献,2024,(12):117-119.
- [3] 王焯.数字化技术在高校文创产品设计教学中的应用[J].美术文献,2024,(12):83-85.
- [4] 李岩.基于数字技术的文创产品开发应用教学研究[J].美与时代(上),2024,(11):136-139.
- [5] 刘婷,孙悦,魏正旗.数字技术驱动的高校产品设计教学变革[J].上海服饰,2024,(10):138-140.
- [6] 乔芸芸.地域文化资源在陶瓷文创产品设计教学中的应用研究[J].新美域,2024,(10):80-82.
- [7] 郝春艳,郭心语,王月,蒋晓燕.一带一路视域下的旅游文创产品设计教学实践[A]2024年第三届教育创新与经验交流研讨会论文集[C].北京国际交流协会,北京国际交流协会,2024:4.
- [8] 李敏.基于信息提取能力培养的文博文创产品设计教学探索[J].玩具世界,2023,(04):189-192.
- [9] 李丹,张路,蒋燕,李禹臻.思政引导下的非遗传承数字产品创新设计教学实践[J].艺术与设计(理论),2022,2(02):142-143.
- [10] 苏陆.融入数字技术的广西文创产品设计教学实践[J].现代职业教育,2021,(38):100-101.
- [11] 吴彦,王子凡.“数字建造”——产品形态设计课程教学改革研究[J].大观,2021,(02):111-112.
- [12] 张娜.“互联网+在地化”视角下的丽水市文创产品设计教学实践[J].丽水学院学报,2020,42(02):94-98.
- [13] 谢炜龙.3D打印在产品设计教学中的应用研究[J].天工,2019,(06):115.
- [14] 林万蔚.基于信息化技术的产品设计二维表现教学研究[J].艺术科技,2019,32(05):247-248.
- [15] 吴志坚.数字化VR技术在产品设计专业实践教学中的运用[J].智库时代,2019,(06):290-293.