

AIGC 浪潮下数字媒体艺术设计专业课程 教学改革途径与实践

高燕

包头轻工职业技术学院, 内蒙古 包头 014035

DOI: 10.61369/SDME.2025210035

摘 要 : 随着人工智能技术的飞速发展, AIGC (人工智能生成内容) 已成为数字媒体艺术设计领域的一股重要浪潮。本文旨在探讨在 AIGC 浪潮下, 数字媒体艺术设计专业课程的教学改革途径与实践, 以期能够培养出适应 AIGC 时代需求的数字媒体艺术设计专业人才。

关 键 词 : AIGC; 数字媒体艺术设计专业; 教学改革

Reform Approaches and Practice of Digital Media Art Design Major Curriculum Teaching under the AIGC Wave

Gao Yan

Baotou Light Industry Vocational Technical College, Baotou, Inner Mongolia 014035

Abstract : With the rapid development of artificial intelligence technology, AIGC (Artificial Intelligence Generated Content) has become an important wave in the field of digital media art design. This paper aims to explore the teaching reform approaches and practice of digital media art design major courses under the AIGC wave, in order to cultivate digital media art design professionals who can adapt to the needs of the AIGC era.

Keywords : AIGC; digital media art design major; teaching reform

引言

随着生成式人工智能 (AIGC) 技术的快速迭代, 数字媒体艺术设计领域正经历深刻变革, 从创意构思、素材生成到作品落地的全流程均受到技术赋能。数字媒体艺术设计专业作为培养行业核心人才的关键载体, 其课程教学体系却未能充分跟上 AIGC 技术驱动下的行业发展节奏。当前, 专业教学与行业实际需求间的适配性不足, 导致学生掌握的技能与岗位要求存在差距, 难以快速适应 AIGC 时代下设计工作的新范式^[1]。在此背景下, 梳理专业课程教学现存问题, 探索针对性的改革途径与实践策略, 成为提升人才培养质量、推动专业可持续发展的迫切需求。

一、数字媒体艺术设计专业课程教学现存问题

(一) 课程内容更新滞后, AIGC 技术融入不足

当前数字媒体艺术设计专业课程体系仍以传统设计软件操作教学为核心, 如 Photoshop、After Effects 等, 对 MidJourney、Stable Diffusion 等主流 AIGC 设计工具的教学覆盖严重不足, 仅少数课程将 AIGC 内容作为补充知识点简要提及, 未形成系统的教学模块。同时, 课程案例多选取五年前甚至更早期的经典设计作品, 缺乏 AIGC 技术生成的新型设计案例分析, 也未融入 AIGC 在品牌设计、影视后期等细分领域的实际应用场景讲解^[2]。这导致学生在校期间接触的技术与案例脱离行业现状, 毕业进入企业后需重新学习 AIGC 相关工具与应用逻辑, 增加企业培训成本的同时, 也降低了学生的就业竞争力。

(二) 教学方法固化单一, 缺乏 AIGC 适配的探究式设计

专业教学仍以“理论讲授 + 软件演示”的传统模式为主, 教师占据课堂主导地位, 通过 PPT 讲解设计理论与操作步骤后, 让学生跟随演示进行模仿练习, 学生始终处于被动接受知识的状态。这种模式未适配 AIGC 技术对设计流程的重构需求——AIGC 工具需使用者具备清晰的 Prompt 设计、创意引导与作品优化能力, 但课程中未设置“基于 AIGC 的创意发散与方案迭代”“Prompt 优化与设计效果精准控制”等探究性项目, 也未采用小组协作完成真实设计任务的形式^[3]。最终导致学生难以将 AIGC 技术与设计创意深度融合, 仅能简单使用工具生成基础素材, 无法形成完整的设计思维与解决方案。

(三) 师资 AIGC 素养薄弱, 教学转化能力不足

多数专业教师的知识体系停留在传统数字媒体设计领域, 虽

通过短期培训或自主学习对 AIGC 技术有初步了解，但缺乏系统的技术学习与行业实践经验，无法熟练掌握 AIGC 工具在不同设计场景中的进阶应用，也难以准确判断 AIGC 技术对课程教学的适配方向。部分教师对 AIGC 技术存在认知偏差，或认为其仅为辅助工具无需纳入核心教学，或担心其削弱学生传统设计能力而对改革持保守态度^[4]。此外，学校缺乏 AIGC 专项师资培训机制，教师难以获取权威教学资源与行业动态，导致课程设计与实施中无法有效融入 AIGC 元素，制约教学质量提升。

二、AIGC 浪潮下数字媒体艺术设计专业课程教学改革路径

（一）重构课程内容体系，实现 AIGC 技术与设计能力分层融合

课程内容重构需以 AIGC 技术应用为核心线索，搭建“基础认知—核心应用—综合创新”的分层课程框架，打破传统以软件操作为主的单一教学逻辑。基础认知层需将 AIGC 技术原理、工具特性及行业应用规范纳入必修内容，开设《AIGC 设计技术导论》《设计领域 AI 工具操作实务》等课程，系统讲解 MidJourney 的图像生成逻辑、Stable Diffusion 的模型训练方法、Adobe Firefly 的商业设计适配要点，同时融入 AIGC 生成内容的版权归属、设计伦理等知识模块，避免技术应用中的法律与道德风险。核心应用层需结合数字媒体艺术设计的细分方向开展针对性教学，如视觉传达设计方向增设《AI 辅助品牌视觉系统设计》，指导学生运用 AIGC 工具完成品牌 LOGO 初稿生成、VI 延展设计及方案迭代；影视后期方向开设《AI 生成式影视素材创作与应用》，教授利用 AIGC 技术制作场景建模、动态特效、字幕生成等内容，同时要求学生对比 AI 生成与人工创作的差异，提升对设计细节的把控能力^[5]。综合创新层则通过跨学科项目课程实现能力融合，如设置《AIGC+ 交互设计创新项目》，引导学生结合 AI 生成的视觉素材与交互逻辑，完成 APP 界面设计、数字展厅搭建等综合项目，推动 AIGC 技术与设计创意的深度耦合。此外，需建立动态案例更新机制，定期筛选行业内运用 AIGC 技术完成的经典项目，如阿里巴巴“AI 服饰设计大赛”优秀作品、腾讯视频 AI 生成的影视预告片等，通过案例拆解分析 AIGC 在创意构思、效率提升、风格创新中的具体应用，确保课程内容与行业实践保持同步。

（二）创新教学实施模式，构建 AIGC 适配的学生中心式教学框架

教学模式改革需突破传统“教师讲授+学生模仿”的被动教学逻辑，建立以学生为主体、项目为驱动、技术为支撑的探究式教学体系。可全面推行项目式学习（PBL），以真实行业设计项目为载体，将 AIGC 技术应用贯穿于项目全流程。例如，与地方文旅部门合作开展“AI 辅助文旅 IP 形象设计与推广”项目，要求学生以团队形式完成用户需求调研、IP 定位分析、AIGC 初稿生成、方案优化调整及推广素材制作，过程中教师不再是知识的单向传递者，而是作为引导者针对学生在 Prompt 设计不精准、AI 生成内容与需求偏差、多工具协同效率低等问题提供个性化指

导，培养学生的问题解决能力与团队协作能力^[6]。同时，结合混合式教学模式优化教学流程，线上通过 MOOC 平台搭建 AIGC 教学资源库，上传工具操作教程、行业专家讲座、项目案例解析等内容，供学生自主学习；线下课堂则聚焦互动研讨与实践指导，组织“AI 创意设计工作坊”“AIGC 设计方案答辩会”等活动，鼓励学生分享技术应用经验与设计思路，通过同伴学习深化对 AIGC 技术与设计融合的理解。此外，引入 AI 辅助教学工具，如利用 AI 学情分析系统实时追踪学生的学习进度与知识薄弱点，动态调整教学内容与节奏，例如针对学生在 Prompt 工程中的常见问题，增设专项练习模块^[7]；针对技术应用能力较强的学生，提供进阶项目任务，实现个性化教学，提升教学的精准性与有效性。

（三）强化师资素养建设，打造 AIGC 技术与教学双能教师团队

师资队伍建设的需从“知识更新—实践锻炼—教研协同”三个维度发力，破解教师 AIGC 技术应用能力不足与教学转化能力薄弱的问题。首先，建立常态化 AIGC 技术培训机制，学校可联合百度、字节跳动、Adobe 等行业头部企业开展专项培训，内容涵盖 AIGC 工具进阶应用、技术发展趋势、行业实践案例等，同时选派教师参与国内外 AIGC 设计教学研讨会、技术峰会，如国际数字艺术设计大会的 AIGC 分论坛，拓宽教师的学术视野与行业认知。其次，推进校企师资互聘机制，邀请企业一线 AIGC 设计专家担任兼职教师，参与课程设计、实践指导与项目评审，将行业最新技术与项目经验带入课堂^[8]；同时安排专业教师定期到企业挂职锻炼，参与实际 AIGC 设计项目，如品牌 AI 视觉设计、影视 AI 特效制作、游戏场景 AI 建模等，在实践中提升教师的技术应用能力与项目把控能力，确保教师传授的知识与岗位需求高度契合。此外，组建 AIGC 教学教研团队，围绕课程体系重构、教学方法创新、实践项目开发等主题开展集体教研活动，鼓励教师申报 AIGC 相关教学改革课题，如“Prompt 工程在设计创意教学中的应用策略研究”“AIGC 时代数字媒体艺术设计伦理课程构建”等，通过教研协同提升教师的教学研究能力与改革创新意识^[9]。同时，学校需建立健全师资激励机制，对在 AIGC 教学改革中表现突出的教师给予评优评先、科研经费支持、职称评审倾斜等奖励，激发教师参与改革的积极性与主动性。

（四）优化实践育人体系，搭建 AIGC 导向的产教融合实践平台

实践教学改革需以产教融合为核心，构建“平台支撑—模式创新—评价保障”的一体化实践育人体系，提升学生的 AIGC 技术实战能力。在实践平台建设上，应构建“校内实验室+校外实践基地”双平台体系，校内依托专业实验室搭建 AIGC 设计实践中心，配置高性能计算机、专业设计软件及 AIGC 工具商业账号，为学生提供技术实践的硬件与软件支持；同时引入 AI 设计协作平台，如 Figma AI 插件、Canva 可画 AI 功能等，模拟企业真实设计协作场景。校外与数字媒体、互联网、广告、影视等领域的企业建立深度合作，共建 AIGC 实践基地，将企业真实设计项目引入实践教学，如让学生参与企业的 AI 辅助广告设计、短视频 AI 素材制作、电商页面 AI 优化等项目，在真实工作场景中锻炼 AIGC

技术应用能力、项目执行能力与客户沟通能力。在实践模式创新上,推行“项目制+双导师制”驱动模式,企业为每个实践项目配备行业导师,与学校教师共同指导学生,行业导师负责讲解项目需求、行业标准与技术要点,学校教师负责衔接课程知识与实践技能,形成“学校—企业”协同育人的闭环;同时组织 AIGC 设计竞赛,如“校园 AI 创意设计大赛”,鼓励学生围绕社会热点主题开展设计创作,提升技术应用的创新性与针对性。在实践评价机制改革上,建立多元化评价体系,打破传统以作品成果为唯一标准的评价模式,将 AIGC 技术应用能力、创意引导能力、项目协作能力、问题解决能力纳入评价指标^[10];采用“学生自评+小组互评+教师评价+企业评价”的多主体评价方式,其中企业评价需结合项目完成质量、技术应用规范性、行业标准契合度等维度给出专业意见,确保评价结果客观反映学生的实战能力。此外,学校需搭建实践成果转化平台,鼓励学生将优秀实践作品转

化为创新创业项目,提供孵化资金、场地支持与创业指导,助力学生将 AIGC 设计创意转化为实际产品,提升学生的创新能力与创业意识。

AIGC 技术的快速发展既为数字媒体艺术设计专业教学带来挑战,也提供了创新机遇。本文通过分析专业课程教学现存问题,提出课程内容重构、教学方法创新、师资队伍强化、实践体系优化的改革路径,旨在搭建技术与教育深度融合的教学新框架。改革并非简单叠加 AIGC 工具教学,而是以技术赋能创意为核心,通过多维度协同提升学生的设计思维与技术应用能力,实现人才培养与行业需求的精准对接。未来,还需持续关注 AIGC 技术迭代与行业动态,动态调整改革策略,推动数字媒体艺术设计专业教学高质量发展,为行业培养更多兼具创意素养与技术能力的复合型人才。

参考文献

- [1] 张玉翠. AIGC 技术赋能西北高校数字媒体艺术设计专业教学探索 [J]. 大观, 2025, (07): 90-92.
- [2] 杜小芳. 数字媒体艺术设计专业课程教学改革赋能陶瓷文创设计研究 [J]. 景德镇陶瓷, 2025, 53 (03): 32-34.
- [3] 申艾妮. “课赛融通”背景下高职数字媒体艺术设计专业课程体系教学改革研究 [J]. 快乐阅读, 2025, (06): 111-113.
- [4] 李晔. AIGC 赋能高职数字媒体艺术设计专业课程优化 [J]. 上海服饰, 2025, (06): 121-123.
- [5] 孙妮. AIGC 技术赋能数字媒体艺术设计专业教学的思考 [J]. 大观, 2025, (06): 139-141.
- [6] 祝子由, 湛素丹. 数字媒体技术在高校艺术设计专业造型基础课程教学中的创新应用探索 [J]. 玩具世界, 2025, (02): 238-240.
- [7] 张洋洋. AIGC 技术下课程思政一体化建设——以数字媒体艺术设计专业为例 [J]. 通讯世界, 2025, 32 (01): 74-76.
- [8] 覃海川. 高职数字媒体艺术专业短视频创作课程思政教学实践探索——以南宁职业技术学院艺术设计学院为例 [J]. 广西教育, 2024, (36): 85-90.
- [9] 陈越. 虚拟仿真技术在数字媒体艺术设计专业课程教学中的应用研究 [J]. 电子元器件与信息技术, 2024, 8 (11): 246-248.
- [10] 王慧丽. AIGC 视域下数字媒体艺术设计专业课程教学改革研究 [J]. 天工, 2024, (29): 75-77.