

中职美术与新媒体技术的跨学科课程设计

舒小冰

湖北省黄石艺术学校，湖北 黄石 435000

DOI: 10.61369/ETR.2025400024

摘要：本文建构了较为系统的中职美术与新媒体技术跨学科融合课程体系。课程以用技术赋能艺术创作的思路，把视觉美学原理和数字工具应用整合起来培养学生综合创作的能力。设计的内容包括了基础理论的认知，关键技能的训练，项目实践的创作以及成果的评价展示，构成一个完整闭环的教学过程。重视实践与前瞻性的课程，可以培养起学生对数字时代的创造性表现能力，并为其今后美术职业的工作打下稳固的基础。

关键词：中职教育；美术设计；新媒体技术；跨学科融合；数字创作探索

Interdisciplinary Curriculum Design of Vocational Art and New media Technology

Shu Xiaobing

Huangshi Art School, Hubei Province, Huangshi, Hubei 435000

Abstract : This paper constructs a more systematic interdisciplinary integration curriculum system of secondary vocational art and new media technology. The course enables art creation with technology integrates the principles of visual aesthetics and the application of digital tools, and cultivates students' comprehensive creative ability. The content of the design includes the cognition of basic theory, the of key skills, the creation of project practice, and the evaluation and display of the results, which constitutes a complete closed-loop teaching process. The course that emphasizes practice and insight can cultivate students' creative expression ability in the digital era and lay a solid foundation for their future art career.

Keywords : secondary vocational education; art design; new media technology; interdisciplinary integration; digital creation exploration

引言

快速发展的数字技术深刻地改变着艺术创作以及艺术传播的方式，新媒体技术给传统的美术教育带来新的机遇的同时也对人才培养模式提出了一些新要求。中等职业教育是培养应用型人才的重要时期，应该积极地顺应这样的变化来促使美术教学与数字技术的融合。本课程的设计以中职学生的特点及职业发展的需要为基础，重视理论和实践相结合、技能和艺术相互促进的教学理念^[1]。经过系统的课程安排来使学生掌握数字创作的初步技能，锻炼学生的创造性思维以及动手实践能力。课程内容由浅及深，从基础认知到综合实践，一步步提高学生专业素养，让学生做好未来就业或者继续学习的准备。

一、课程基础

(一) 美术与新媒体技术概述

美术主要是用来进行视觉表达、审美的创作活动，主要用到的有造型、色彩、构图等等这些元素来传递出自己的情感与思想。传统美术重视手工技艺以及使用材料的精良，而进入数字时代之后，美术创作又扩大了其表现方式和传播途径。新媒体技术是以数字信息技术为依托，给艺术创作赋予了新的工具与平台。这两大领域融合后产生出一种协同效应，美术向新媒体技术增添了一些美学内涵以及创作灵感，从而保证其应用时具备艺术价值，而新媒体技术又为美术作品赋予更多表现手法及更宽阔的展

示舞台^[2]。掌握两者的根本特点及两者之间的关系对跨学科教学有重要意义。

(二) 跨学科融合的意义

促进美术与新媒体技术的跨学科融合，意义众多，从学生角度来说，有利于塑造复合型的知识结构，让学生既懂艺术审美又懂技术实现，提升学生的创新思维和问题解决能力。从教学实施角度来说，跨学科融合促使教学方法发生变革，带动项目式、探究式等现代教学方式的出现。从职业培养角度来讲，这种融合恰好契合数字经济时代的人才需求，文化创意产业要找的是一类既懂艺术又懂技术的复合型人才，跨学科课程可以让学生提早适应行业的需要，增强就业竞争能力。另外，这有利于培养学生的数

字素养与终身学习能力。

(三) 课程目标与学习要求

本课培养目标是让学生学会美术与新媒体技术交叉学科的核心知识和主要技能，在知识上要了解数字美学的概念、掌握新媒体技术的原理及应用特点。就技能层面而言，要让学生掌握数字创作工具的使用方法，并能自主地去完成具有一定复杂性的数字媒体作品^[3]。从素养方面看，培养学生具有创新意识、审美能力、团队合作精神。学习的要求是把理论知识与实践操作结合起来，在实践中加深对所学知识的理解，鼓励学生多参加实践活动。让学生遵从知识产权规范、养成优良的职业道德品质以及形成终身学习的心态。此外，要求学生能够运用所学知识解决实际创作中的技术难题，并在团队协作中有效沟通、分工合作。最终使学生形成系统的数字艺术创作思维，为未来职业发展或深造奠定坚实基础。

二、技术工具与美术基础

(一) 常用新媒体工具介绍

数字创作工具有助于开展新媒体艺术实践，在平面设计上，Adobe Photoshop 拥有强大的图像处理及数字绘图功能，而且它的分层结构以及笔刷系统非常适合进行创意设计。矢量绘图软件 Illustrator 专长于标志设计及版面编排，由于它是以矢量为基础来绘制图像的，所以它的图形可以任意放缩都不会失真。在动态媒体中，视频编辑软件 Premiere 有剪辑合成的功能、可以做多轨道编辑以及加特效。After Effects 是以制作动态图形为主的专业软件，在静止图像的基础上可以添加动画^[4]。另外，三维软件 Blender、交互原型工具 Figma 等，也在不同的方面起着重要的作用。

(二) 数字美术基础训练

数字美术训练要依托传统美术，素描着重培育造型能力以及空间概念，学生要用数位板练习以掌握数字绘画的笔触把握手段。色彩训练主要是对色彩原理、调色方法的理解，并且学会用数字调色工具得到所需要的色彩效果。构图练习主要指对视觉元素的组织和安排，学生要掌握视觉流程设计、信息层次处理等方法。这些基本训练需要符合数字创作环境的特点，一方面继承传统美术的审美标准，另一方面也要发挥好数字技术的作用。通过系统的训练为学生以后的专业创作奠定坚实的基础。

(三) 工具与创作的融合方式

有了工具的技能之后，关键是要把所学到的用在作品上。首先是正确的流程，先想想法子，再打个草稿，然后找工具实现，最后调整以下。这样的流程保证了技术的应用能够服务于艺术，而不会沦陷于技术的演示。另外一点就是能够充分挖掘和发挥数字工具的优势以丰富设计创意。比如说，借助图层面板来试验不一样的造型方案，用到滤镜功能去研究不同寻常的画风效果，在参数变动中不断更新改良作品。重要的是培养“艺术导向、技术实现”的思维方式，让技术成为创意的助推器而不是限制因素。

三、创作与实践

(一) 数字绘画与图像处理

数字绘画结合传统绘画技法与数字技术的优势，创作者用数位板、专业的软件来模拟出各种各样的绘画效果。创作的时候重视分层，把背景层、主体层、细节层分开绘制，从而保障作品可以随时被修改并提高制作效率。笔刷设置与纹理叠加上去的功能给艺术创作提供了更多的方法^[5]。图像处理主要是对现有的素材做艺术上的再创作，基本的操作有色彩校正、构图裁剪、瑕疵修补等，而高级的应用就是多张图片合成、特效添加这样的复杂操作。成功的图像处理必须在保证视觉真实性的前提下，实现艺术效果的加强以及主题情感的表达。

(二) 动态媒体与交互设计

动态媒体把静态视觉中加入时间维度，用运动的形式来加强视觉的效果。设计时要考虑到运动的节奏、转场的方式以及时间顺序的安排，使动态效果能够服务于内容的表现。动态图形设计不但要美观还要保证信息传递的有效性及准确性。

交互设计侧重用户同作品的互动感受，要有明晰的交互脉络以及直观的操作界面，设计包含用户需求解析，交互步骤筹划和界面元素规划，既要考虑实用又要注重好看。好的交互设计能改善用户的使用体验，提高作品的实用性、吸引力。

(三) 综合项目创作指导

综合项目实践要求学生完成整个创作过程。项目启动时需要确定创作的目标，进行创意的构思、方案的设计并制订项目的实施方案。这一阶段要全面考虑到技术的可行性、资源的条件，让项目可以实施。执行阶段要根据实际情况灵活使用各种工具和技术来协调各个部分之间的连接，团队项目的任务分工以及进度安排都要注意^[6]。最后的完善阶段进行综合测试及修改工作，以保证整幅作品内容符合预期目标。通过一个完整的项目实践之后，学生的整体创作能力都会得到很大的提升。

四、评价与拓展

(一) 作品评价标准

作品评价用到多种评价标准。艺术性的评判从作品的审美角度入手，包括创新性、视觉表现和风格一致性等几个方面。技术上要测评对评估工具的掌握情况及技术水平，主要是软件应用能力、关键技术攻关和作品完成状况^[7]。概念性上看重作品的思想深度以及主题表达情况，看创作意图有没有得到体现，还要评判工作过程是否合理，项目规划怎么样，执行效率如何，团队协作怎样。评价的标准应该包含结果以及学习的过程，重视过程中的进步努力。

(二) 展示与分享平台

作品展示属于创作过程当中必不可少的步骤，学校可以创建在线作品库系统，并对学生的优质成果按类别的原则展出，以此来达到学生之间互相学习交流的目的以及展示教育成效的效果。举办线下展览活动来提高作品的展示效果及互动体验。激励学生

用专业设计平台展示作品，并且获得行业内人士的反馈信息，建立自己的个人形象。课堂上要训练学生的口头表现力以及对作品的设计理念、创作意图及实现手段的表达能力。通过多平台展示，让学生建立自信，拓宽专业视野。

（三）未来学习方向

数字创意领域持续快速发展，需要保持终身学习的态度。建议学生在基础技能之上，选择特定方向进行深入钻研，如角色设计、动态图形或交互设计等专业领域。关注行业新技术和新趋势，及时更新知识储备。鼓励跨领域学习，探索编程、音乐、文学等相关领域的知识，丰富创作灵感。培养自主学习能力，善用在线资源和社群交流持续提升^[9]。重视实践积累，通过项目实践不断磨练技能，逐步形成个人风格和专业特长。

（四）职业路径与行业衔接

本课程与行业需求紧密结合，给学生制定明确的职业发展走向，数字创意产业涉及很多专业领域，有视觉设计，动态媒体，交互设计等，学生可依照自身的兴趣爱好和特长去挑选合适的专业发展方向。课程内容符合行业标准，使学生获得市场需要的实用技能以及工作方法。通过引入行业的规范以及工作程序，使学

生提前适应社会。课程中强调培养学生的职业素质，例如，团队合作能力、计划管理能力以及与顾客沟通的能力等^[10]。这些软实力对学生未来就业很有意义，能提升他们的职场竞争力。课程给学生提供深造方向的引导，既有关于专业知识精进、又有关于学制晋升的选择。建立与大学教育以及培训学校之间的联系组带来拓宽学生们发展的通道，助力其在数字创意领域实现长远发展。

五、结语

本课程的设计以系统的课程内容为基础，形成美术和新媒体技术两者的交叉学科教育体系。课程教学过程中既关注理论知识的传授又重视实践技能的训练，在技术和艺术上共同促进学生的发展来符合数字化时代对于创新人才的要求^[10]。实施过程要因材施教，按照学生的特点去调整教学方法，提倡有创意的思维，给学生留足时间去做实践，搞创作。技术发展的同时课程的内容也需要不断更新优化，具有前瞻性和实用性，更好的为人才提供服务。

参考文献

- [1] 刘艳. 探究微视频与中职美术教学的深度融合 [J]. 安徽教育科研 ,2022,(09):70-71.
- [2] 郑青. 浅论信息化教学手段在中职美术课堂中的运用 [J]. 明日风尚 ,2019,(23):101-102.
- [3] 王子玮. 新媒体技术在高校美术教育中的创新应用策略 [J]. 新传奇 ,2025,(30):84-86.
- [4] 罗颖莎. 新媒体艺术对传统美术创作观念与形式的影响 [J]. 人像摄影 ,2025,(07):253-254.
- [5] 车晴. 新媒体美育课堂的创新研究 [C]// 河南省民办教育协会 .2025年高等教育发展论坛创新教育分论坛论文集 (下) .北京邮电大学世纪学院 ;,2025:22-23.
- [6] 范月. 基于数字媒体时代的美术评论分析 [J]. 名家名作 ,2025,(15):46-48.
- [7] 王亚炜. 当代工艺美术品的新媒体展示及设计研究 [J]. 天工 ,2024,(23):44-46.
- [8] 曾景冰. 新媒体时代下初中生色彩表现的变革与创新分析 [J]. 色彩 ,2024,(05):145-147.
- [9] 关丽坤. 新媒体艺术在初中美术教学中的实践研究 [D]. 山东理工大学 ,2024.
- [10] 张茜娜. 媒体融合视域下的高职美术教育实践路径研究 [J]. 艺术教育 ,2024,(05):176-179.