

数字创意设计在教学中的多维应用与教材开发研究

张彬

昆山登云科技职业学院，江苏 昆山 215300

DOI: 10.61369/ETR.2025460022

摘 要： 随着数字技术的发展，数字创意设计成为加快各行业发展的力量，其中在高职教育环节，其应用价值愈发明显。数字创意应用于教学和教材开发，可以提升教学质量，培养学生职业素质，满足行业的发展所需。本文从高职教学与教材开发的角度出发，分析了数字创意设计的应用价值，并提出具体的实践策略，旨在为高职教学提供理论参考、实践指导，培养出满足行业所需的技能型人才。

关 键 词： 数字创意设计；高职教学；教材开发

Research on Multi-Dimensional Application of Digital Creative Design in Teaching and Textbook Development

Zhang Bin

kunshan dengyun college of science and technology, Kunshan, Jiangsu 215300

Abstract： With the development of digital technology, digital creative design has become an important force to accelerate the development of various industries, and its application value is becoming increasingly prominent in higher vocational education. The application of digital creativity in teaching and textbook development can improve teaching quality, cultivate students' professional quality, and meet the development needs of the industry. From the perspective of higher vocational teaching and textbook development, this paper analyzes the application value of digital creative design and puts forward specific practical strategies, aiming to provide theoretical reference and practical guidance for higher vocational teaching and cultivate skilled talents that meet the needs of the industry.

Keywords： digital creative design; higher vocational teaching; textbook development

引言

基于数字时代背景，创意产业成为经济发展的增长点，其中数字创意设计属于核心组成，表现出旺盛的人才所需。高职院校是承担着技术型人才培养使命，肩负了输送专业人才的使命。数字创意设计结合数字技术、创意观念，表现出创新性与直观性特征，有助于突破教学限制，拓展教学方式，取得良好的育人效果。同时，开发符合数字创意的教学，为科学化教学提供支撑，帮助学生掌握专业理论与技能。基于此，深层次探究数字创意设计的多维应用和教材开发，可以促进专业教学创新，有效提升人才培养效果。

一、数字创意设计在高职教学与教材开发的应用价值

（一）促进教学质量的提高，激发学生学习兴致

在高职院校的传统教学模式下，通常将理论知识讲述作为主体，教学内容相对枯燥，很难提升学生知识学习兴致^[1]。数字创意设计可以借助多媒体技术、交互设计等，促进抽象理论的转换。如教学有关数字图像设计的相关内容时，教师能够借助数字创意设计软件，帮助学生了解图形设计原理、方式。通过多元化教学方式，可以调动学生视觉、听觉等感受，构建良好的教学环境，提升学生知识学习兴致，鼓励其积极参与教学活动，切实提高教学质量。

（二）培养学生职业能力，契合岗位需求

高职教育的目标是培养学生职业素质，数字创意设计应用于教学领域，可以对接数字创意产业岗位所需，帮助学生适应职业环境，培养其所需知识技能^[2]。在高职教学实践活动中，数字创意设计的渗透，可以借助项目化、案例等教学形式，为学生营造真实性数字创意设计项目，如制作动画短片、开发手机 APP 等。从项目实践角度出发，学生可以灵活使用所学知识、技能，有效应对实际问题，切实提升学生软件操作技能，培养其团队合作与交流能力，帮助其更好的适应岗位工作，满足企业用人所需^[3]。

（三）助力教材创新，完善教学内容体系

在高职教学过程中，教材发挥了载体作用，其质量关系到教

学成效。但部分专业教材出现了内容陈旧、理论与实践脱节等问题,很难满足专业化教学所需^[4]。而数字创意设计应用于教材开发,可以促进教材创新。一方面,数字创意设计有助于拓展教材内容,促进行业设计理念、案例与教材的融合,促进教材和行业发展的同步,帮助学生所学知识的实用性。另一方面,数字创意设计方式的应用,有助于革新教材形式,开发新型教材。如多媒体教材能够整合文字、视频等媒体元素,使教材内容更为生动与直观^[5]。在教材创新过程中,数字创意设计的融入,有助于拓展教学内容体系,确保教学内容与时俱进。

二、数字创意设计在教学中的多维应用与教材开发

(一) 数字创意设计在课堂教学中的应用

高职专业课程教学环节,数字创意设计的融入,可以借助多种形式,优化教学环节,切实提高教学趣味性、有效性^[6]。从知识导入阶段出发,教师能够属于数字创意设计,制作动画、游戏等,有效引进课程教学主题,提高学生知识学习兴致。针对专业知识的讲解,针对抽象与复杂的理论知识,教师能够数字数字创意设计可视化技术开展讲述。如讲述专业的相关知识时,教师可以借助交互式界面,直观展示出不同设计方针,帮助学生理解专业知识内涵与应用。灵活教师还能够使用数字创意设计软件,进行实时的演示,并进行设计思路与技巧的讲述,帮助学生掌握数字创意方法。从知识巩固的角度出发,数字创意设计的应用,能够为学生带来多种练习形式。教师能够进行数字创意设计练习题的设置,鼓励学生使用相关软件,进行图形、海报的设计,并借助在线教学平台,及时的提交作业,教师能够借助线上平台,批改与点评学生作业,指出学生存在的问题。同时,教师能够组织学生参与小组合作,鼓励其分组完成小型数字创意设计项目,加深对所学知识的理解,切实提高团队合作技能。

(二) 数字创意设计在实践教学中的应用

实践属于高职教学的重要组成部分,数字创意设计应用于实践教学,可以为学生营造真实的行业环境与资源,切实提高学生实践技能与职业素质^[7]。一方面,高职能够进行数字创意设计实践基地建设,积极引进先进设备与软件,为学生提供实践条件。从实践基地视角出发,学生能够开展数字创意设计训练、项目实践等。如教学有关3D建模的相关课程,学生能够使用相关软件,参与产品建模训练,并借助3D打印机打印模型,帮助学生感受自身设计成果,提升其实践成就感。另一方面,高职可以与数字创意企业开展深度合作,引入企业真实的数字创意设计项目到实践教学中。企业为学校提供项目需求、技术支持和指导教师,学校组织学生成立项目小组,按照企业的项目流程和标准完成项目设计任务。这种校企合作的实践教学模式,能够让学生接触到行业最新的项目案例和技术要求,在实践中积累项目经验,提高解决实际问题的能力。

(三) 数字创意设计在跨学科教学中的应用

数字创意设计具有综合性、交叉性,可以与多学科融合,促进跨学科教学的开展,提升学生综合素质^[8]。从艺术设计学科融

合角度出发,数字创意设计的应用,有助于拓展表现形式、技术受到。如教学有关传统绘画、数字绘画的相关内容,学生能够学习传统绘画知识,并使用数字绘画软件,有效开展创作,促进传统绘画风格与数字技术的融合,创作具有特殊风格的数字绘画作品。跨学科教学的开展,不仅可以帮助学生了解传统艺术设计,还可以提高其数字创意设计技能,帮助其拓展艺术设计思路。针对有关信息技术学科的融合,数字创意设计能够结合计算机编程、软件开发等知识,培养学生的技术与创意融合技能。在与市场营销类学科的融合中,数字创意设计可以为市场营销活动提供创意支持^[9]。例如,在数字营销与创意设计跨学科课程中,学生需要了解数字营销的策略和方法,然后运用数字创意设计技能制作营销海报、宣传视频、H5页面等营销物料,通过社交媒体、电商平台等渠道进行传播,提升产品的知名度和销量。这种跨学科教学能够让学生将创意设计与商业需求相结合,培养学生的商业思维和市场洞察力。

(四) 数字创意设计教材开发

在教材内容的创新过程中,需要把握理论知识、实践技能以及案例分析等部分,建设良好的教材内容体系。理论部分需涉及数字创意涉及概念、设计原则等,帮助学生掌握丰富的理论知识。针对理论知识编写,需重视语言形式,避免晦涩的专业术语,结合生动例子开展讲述,加深学生对知识的理解。实践技能部分是教材的核心内容,应详细介绍数字创意设计常用软件的操作方法和技巧,以及不同类型数字创意设计项目的设计流程和方法。在编写实践技能内容时,应采用灵活的方式,清晰地列出每一个操作步骤,并配有相应的截图或视频演示,方便学生跟随学习和练习^[10]。例如,在介绍 Photoshop 软件的图像处理功能时,可以以“人像修图”为例,详细讲解图像裁剪、调色、磨皮、液化等操作步骤,让学生能够按照教材指导完成人像修图任务。在介绍三维设计与动画软件 Blender 时,则可以围绕“卡通风格道具建模与简单动画”这一基础项目展开,其步骤可分解为:基础建模与形体塑造:以创建一个可爱的“冰淇淋”模型为例,讲解如何使用立方体,通过环切(Ctrl+R)、挤出(E)、内嵌(I)等核心建模命令,逐步塑造出甜筒与冰淇淋球的基本几何形状。表面细化与修改器应用:演示如何为模型添加细分表面修改器(Subdivision Surface Modifier)使其变得圆润光滑,并配合线框(Wireframe)或实体化(Solidify)修改器为其增添更多细节与厚度,这是实现卡通化风格的关键。材质与灯光营造氛围:指导学生在着色编辑器(Shading Editor)中,通过原理化 BSDF(Principled BSDF)着色器为甜筒赋予类似华夫饼的粗糙质感,为冰淇淋球赋予鲜艳且略带透光的材质。同时,布置一个简单的三点布光系统,使用柔和的面光来突出模型的体积感和可爱特质。骨骼绑定与基础动画:教学如何为模型添加简单的骨骼(Armature)并完成父子关联(Parenting),随后在姿态模式(Pose Mode)下,通过设置旋转和位移的关键帧(按 I 键),制作一段冰淇淋左右摇摆、仿佛在跳舞的循环动画。在此过程中,必须强调在曲线编辑器(Graph Editor)中调整动画曲线以实现平滑“缓动(Easing)”效果的重要性。这一实践流程不仅让学生掌握了 Blender 从建模到渲染输出的核心工

作流，更深刻地理解了如何将三维技术应用于风格化、情感化的创意表达。然后，利用 AIGC 生成相关作品提示词，并使用生成式视频 AI 工具（如即梦、liblib），将你的 Blender 渲染序列图转化为一段动态视频，体验 AIGC 在动态设计中的潜力。通过这个深度融合 AIGC 的实践案例，学生将掌握的不再是孤立的软件技能，而是一套面向未来的、人机协作的现代化数字创作工作流。这能显著提升他们的创新效率和职业竞争力。同时，还应根据不同专业方向的需求，重点介绍相关领域的实践技能，如 UI/UX 设计专业应重点讲解界面设计、交互设计的技能，动画设计专业应重点讲解动画制作、特效设计的技能等。

案例分析部分应选取国内外优秀的数字创意设计案例，涵盖不同的设计领域、风格和类型，如平面设计案例、动画设计案例、游戏设计案例等。在案例分析中，应详细介绍案例的设计背景、设计目标、设计思路、设计过程和设计成果，分析案例的优点和不足之处，并引导学生思考如何借鉴案例的设计经验进行创新设计。例如，在分析知名品牌的数字营销海报案例时，可以从海报的主题定位、视觉元素设计、色彩搭配、文案撰写等方面进行深入分析，让学生了解如何通过数字创意设计提升品牌的传播效果。

面对项目的实训环节，可以设置不同难度的数字创意设计项目，引导学生参与实践，加深对所学知识、技能的认识，切实提高项目实践与创新技能。项目实训内容需契合行业需求，有效模拟项目场景、工作流程，鼓励学生结合项目所需，促进需求分析、设计制作等过程的达成。针对低年级学生，能够进行简单基础项目设置，如个人名片设计等。面对高年级的学生，能够设计综合性项目，如动画短片的制作等。从项目实训的角度出发，可以为其带来详细项目计划书、参考资料等，鼓励学生有效完成项目任务，切实提升其自主学习技能，帮助其更好的解决实践问题。

三、结束语

综上所述，在高职教学与教材开发环节，数字创意设计的融入，表现出良好应用价值，不仅有助于提高教学质量，激发学生知识学习兴趣，还可以培养学生职业技能，更好的满足岗位所需。同时，数字创意设计可以促进教材革新，优化教学内容体系。基于此，高职院校需要重视数字创意设计应用于教材，积极开发和建设教材，满足时代发展所需，培养出社会所需的创新型、实践型人才。

参考文献

- [1] 薛瑞英, 谢长法. 高职教学质量评价数字化转型的基本逻辑、现实困境与实践路径 [J]. 教育与职业, 2024, (23): 100-106. DOI: 10.13615/j.cnki.1004-3985.2024.23.004.
- [2] 姚立权, 刘永刚, 石磊. 数字孪生虚拟现实技术在高职数字化教学改革中的应用研究 [J]. 科技资讯, 2024, 22(17): 211-214. DOI: 10.16661/j.cnki.1672-3791.2404-5042-7316.
- [3] 秦益霖, 张利海, 唐云清, 等. 江苏五年制高职教学诊改与数字治理一体化实施策略研究 [J]. 教育视界, 2024, (25): 31-35.
- [4] 黄蕾. "互联网+"环境下的高职数字媒体应用技术专业教学对策 [J]. 科技经济市场, 2024, (05): 149-151.
- [5] 张鹏, 杨聚鹏, 秦莉红. 数字化转型赋能高职教学高质量发展的意涵、逻辑与进路 [J]. 教育与职业, 2024, (09): 82-89. DOI: 10.13615/j.cnki.1004-3985.2024.09.010.
- [6] 季云琪, 沈阳泰, 杨海平. 我国高职教材智慧出版转型发展现状及思考 [J]. 出版与印刷, 2023, (05): 30-37. DOI: 10.19619/j.issn.1007-1938.2023.00.064.
- [7] 王雪. 产教融合视角下高职数字媒体应用专业教学创新 [J]. 中国新通信, 2023, 25(19): 84-86.
- [8] 周虹. 数字经济时代高职信息技术通识课混合式教学研究 [J]. 经济师, 2022, (04): 202-203+205.
- [9] 张宝奎. 产教融合背景下高职项目化课程教学改革策略探讨——以数字媒体艺术设计专业为例 [J]. 山西青年, 2021, (24): 159-160.
- [10] 邢剑锋, 王鹏飞, 姚琦, 等. 高职学生参与校本教材编写的研究与实践 [J]. 中国多媒体与网络教学学报 (中旬刊), 2021, (12): 240-242.