

基于美术创作思维的数字媒体技术专业项目化课程设计与实践研究

庞家泰

云南文化艺术职业学院，云南昆明，650100；

摘要：本研究聚焦于数字媒体技术专业教育中理论与实践脱节、学生创新与实践能力不足等问题，提出并实践了一种基于美术创作思维的项目化课程设计模式。该模式以美术创作中的“观察—构思—表达—迭代”为核心思维路径，将其融入数字媒体技术课程的项目设计与教学全过程。通过重构课程目标、设计真实情境下的综合性项目、构建“创作引导式”教学流程以及建立多元动态的评价体系，旨在打通艺术审美与技术实现的壁垒，培养学生的跨学科整合能力、创新设计思维和工程实践素养。研究采用行动研究法，在实际教学中进行了多轮实践与迭代优化。结果表明，基于美术创作思维的项目化教学能显著提升学生的学习主动性、项目完成质量及综合创新能力，为数字媒体技术专业复合型、创新型人才的培养提供了有效的教学改革路径。

关键词：美术创作思维；数字媒体技术；项目化教学；课程设计；教学实践

DOI：10.64216/3080-1516.25.04.091

引言

随着数字媒体技术的快速发展，艺术与科技的融合不断深化，跨学科创新能力成为数字媒体人才培养的核心要求。在此背景下，传统美术创作中蕴含的视觉思维、审美判断与创意表达方式，正逐渐被引入数字技术领域。然而，当前数字媒体技术专业教学仍存在重技术操作、轻艺术思维的问题。因此，探索如何将美术创作思维有效融入专业教学，成为提升学生综合素养的重要课题。

本研究旨在探索美术创作思维在数字媒体技术专业项目化课程中的应用路径，以提升学生的学习兴趣、艺术感知力与实践创新能力。通过将“构思—表现—修正”的创作逻辑嵌入项目流程，帮助学生在技术实现中融入人文关怀与美学追求，培养兼具技术能力与艺术素养的复合型人才，对推动专业教学改革、适应行业需求具有重要意义。

为深入探究该问题，本研究采用文献综述法梳理美术创作思维与项目化教学的理论基础；通过案例分析法，总结国内外相关课程的实践经验；并结合实证研究，在实际教学中设计与实施融合美术思维的项目课程，收集学生作品、问卷反馈与访谈资料，验证教学效果。

研究内容主要包括：项目化课程的基本理念与特征；美术创作思维的核心要素及其在数字媒体项目中的转化机制；融合艺术与技术的课程设计原则，如创意引领、实践导向、过程迭代等；最后，以“数字非遗传承”项

目为例，展示从主题构思、视觉设计到技术实现的完整教学设计与实施过程。

1 数字媒体技术专业项目化课程设计

项目化课程是一种以真实或模拟项目为核心的教学模式，强调将理论知识与实践应用紧密结合。在数字媒体技术专业中，项目化课程通过设定明确的目标任务，引导学生综合运用编程、设计、交互、影像等多领域知识，在完成作品的过程中掌握技能、积累经验。该模式不仅有助于打破传统教学中知识碎片化的局限，更能有效提升学生的自主学习能力、问题解决能力和工程实践素养，是培养高素质应用型人才的重要途径。

将美术创作思维融入项目化课程，能够显著增强教学的创新性与艺术性。美术创作思维强调观察、想象、情感表达与视觉叙事，将其引入数字媒体项目设计，可引导学生从美学视角审视技术实现，注重作品的创意构思与用户体验。例如，在交互装置或动态影像项目中，鼓励学生借鉴构图、色彩、节奏等艺术语言，激发其创新意识，提升作品的艺术表现力，从而实现技术与艺术的有机融合。

科学的课程设计需遵循若干核心原则。项目化课程应坚持学生主体原则，赋予学生充分的自主权；强调实践导向，确保项目内容贴近行业实际；突出创新驱动，鼓励原创性表达；倡导团队协作，模拟真实工作环境。这些原则共同支撑起一个以能力培养为中心的教学体

系,促进学生在实践中整合知识、锻炼技能、发展综合素质。

本研究以“城市记忆”主题数字艺术展项目为例,详细阐述课程设计过程。学生需运用三维建模、AR技术、声音设计等数字手段,结合实地采风与视觉创作,完成具有人文关怀的互动作品。整个流程贯穿美术创作的“构思—草图—原型—迭代”思维,教师作为引导者,帮助学生将艺术灵感转化为技术方案,最终实现艺术性与技术性的统一。

2 项目化课程实践研究

本研究以“城市记忆:老街的数字重生”项目为实践案例,响应城市文化数字化保护与传播的社会需求。项目面向数字媒体技术专业高年级学生,旨在通过数字手段记录并艺术化呈现城市老街区的历史风貌与人文故事。课程目标是引导学生在真实文化语境中开展创作,综合运用数字媒体技术进行叙事表达,提升其技术整合能力、艺术审美水平与社会责任感,实现技术、艺术与人文的深度融合。

项目内容涵盖从调研到成品的完整创作流程。学生分组深入老城区进行实地采风,收集建筑影像、口述历史与民俗资料,完成用户需求与功能定位分析;在设计阶段,融入美术创作思维,通过手绘草图、故事板与视觉提案确定作品风格与交互逻辑;技术实现环节综合运用摄影测量法构建三维模型,结合Unity引擎开发交互场景,利用Arduino与传感器制作实体互动装置,并通过AR技术实现移动端虚实融合展示。

项目实施遵循“计划—执行—监控—评估”的项目管理框架。各小组制定详细进度表与分工方案,在教师阶段性指导与中期评审中不断优化方案。课程设置关键节点汇报与小组互评机制,强化过程管理与协作沟通。学生在8周内完成原型开发、测试迭代与最终集成,模拟真实项目开发流程,有效提升了时间管理与团队协作能力。

成果评估采用多元方式,包括作品展示、师生评审与公众观展反馈。多数作品在创意构思、技术实现与情感表达上表现突出,验证了美术创作思维对提升作品艺术性与感染力的积极作用。主要问题集中在硬件稳定性与用户体验细节优化方面,反映出学生在工程调试与用户测试环节的经验不足,为后续教学提供了明确改进方向。

3 数字媒体技术专业项目化课程教学策略

数字媒体技术专业项目化课程的教学目标应聚焦于培养具备跨学科素养的复合型创新人才。课程旨在通过真实或模拟的综合性项目,打破传统教学中理论与实践割裂的局面,全面提升学生的创新意识、工程实践能力、团队协作精神与自主学习能力。具体而言,学生不仅需掌握数字媒体领域的核心技术与工具,更应具备将艺术创意转化为技术实现的整合能力,能够在项目中主动发现问题、提出解决方案,并在团队中有效沟通与协作,最终产出兼具技术可行性与艺术表现力的数字作品,为未来职业发展奠定坚实基础。

在教学内容设计上,课程应构建“理论—实践—案例”三位一体的知识体系。理论知识模块涵盖数字媒体技术的核心基础,如交互设计原理、三维建模、动态图形、编程基础等;实践项目模块作为课程主体,围绕特定主题(如数字文化遗产、城市互动装置、沉浸式体验等)设置贯穿学期的综合性任务,要求学生完成从创意构思、方案设计到技术开发与展示的全过程;案例研究模块则精选国内外优秀数字艺术与科技融合的典型作品,通过深度解析其创作理念、技术路径与用户体验,拓宽学生视野,启发创新思维,增强对行业前沿的敏感度。

教学方法采用多元融合的策略,以项目化教学为核心,结合案例教学、讨论式教学、工作坊(Workshop)和翻转课堂等模式。教师作为引导者,在项目初期通过案例导入激发学生兴趣,在实施过程中组织阶段性方案汇报与小组研讨,鼓励学生进行批判性思考与创意碰撞。通过“做中学”的方式,学生在真实任务驱动下主动建构知识,提升解决复杂问题的能力。同时,引入“创作迭代”机制,模拟真实创作流程,强化学生的反思与优化能力。

教学评价体系强调过程性、多元性与综合性。评价内容不仅关注最终作品的技术完成度与艺术表现力,更重视项目过程中的创意提案、阶段性成果、团队协作表现与问题解决能力。评价方式包括教师评审、学生自评与互评、观众反馈及行业专家点评等,形成多维度的评估结果。同时,收集学生的学习反馈,用于持续优化课程设计,确保教学策略的有效性与适应性。

4 数字媒体技术专业项目化课程教学效果分析

通过对项目化课程实施前后学生学习表现的系统

性对比分析,发现学生在多个维度的学习成果均取得了显著提升。在创新意识方面,学生不再局限于技术功能的实现,而是更加注重作品的创意构思与艺术表达,能够主动将美术创作思维融入项目设计,实现艺术灵感与技术手段的有机融合,作品呈现出更强的叙事性、情感温度与视觉感染力。实践能力方面,学生已能较为熟练地完成从前期调研、需求分析、创意提案、原型设计到技术开发、测试优化与成果展示的完整项目流程,部分学生甚至能独立解决跨平台开发、多设备协同等复杂技术问题,工程实践能力得到实质性增强。团队协作能力也获得了有效锻炼,小组成员在项目分工、进度管理、沟通协调与冲突解决中展现出更高的责任感与协作效率,形成了良好的团队合作氛围。此外,通过匿名问卷调查与深度访谈发现,超过 85% 的学生表示对课程内容表现出浓厚兴趣,学习主动性显著提高,课后自主查阅资料、拓展学习相关技术的比例大幅上升,学习满意度达到较高水平。

在教学过程中,教师的角色实现了从传统“知识传授者”向“学习引导者”和“项目顾问”的成功转型,教学效果呈现出积极而深刻的变化。教师通过精选行业案例进行引导,结合关键节点的个性化指导与阶段性点评,有效激发了学生的创作热情与探索欲望。混合式教学手段的广泛应用,如利用在线平台共享学习资源、组织线下创意工作坊、引入数字协作工具进行项目管理等,极大提升了教学的灵活性、互动性与管理效率。教师的教学成果不仅体现在学生高质量作品的持续产出上,也反映在教学案例的系统化积累、教研论文的撰写发表以及在各级教学竞赛中斩获佳绩,真正实现了“教学相长”的良性循环。

尽管取得了阶段性成效,但基于学生反馈、教学观察与成果分析,课程仍存在若干可优化的空间。建议未来进一步改进教学方法,引入设计思维工作坊、敏捷开发模式以及跨专业(如与艺术、建筑、社会学等专业)协作项目等创新教学形式,以拓宽学生的思维边界。在教学内容上,应紧跟行业技术发展前沿,适时增加人工智能生成艺术(AIGC)、虚拟现实(VR)/增强现实(AR)深度交互、实时渲染等新兴技术模块,保持课程的先进性与前瞻性。同时,应进一步加强实践环节的深度与真实性,深化与文化创意企业、博物馆、科技园区的

校企合作,引入真实委托项目或竞赛任务,提升项目的现实意义、社会价值与应用转化潜力。

5 结论

本研究系统探讨了美术创作思维在数字媒体技术专业项目化课程中的融合路径,构建了以“观察—构思—表达—迭代”为核心的课程设计模式,并通过“城市记忆”等实践项目验证了其可行性与有效性。研究表明,将美术创作思维融入项目化教学,能够显著提升学生的创新意识、艺术审美与技术整合能力,增强学习主动性和团队协作水平。同时,研究提出了以学生为中心、实践导向、创意引领的教学策略,建立了多元动态的评价体系,为数字媒体技术专业教学改革提供了可操作的实践范式。

然而,本研究仍存在一定局限,如实践周期较短、样本覆盖面有限,跨专业融合深度有待加强。未来研究可延长教学实验周期,扩大应用范围,并探索人工智能、虚拟现实等新技术与美术思维的深度融合路径。同时,可进一步构建校企协同育人机制,引入更多真实产业项目,推动课程与行业需求精准对接,持续优化创新型、复合型数字媒体人才培养模式。

参考文献

- [1] 高歌. 书画同源视角下书法与绘画创作思维的互通性[J]. 艺术大观, 2025, (22): 16-18. DOI: CNKI: SUN: YSDG. 0. 2025-22-005.
- [2] 白岚. 数字媒体技术与动漫设计研究[J]. 鞋类工艺与设计, 2025, 5(17): 105-107. DOI: CNKI: SUN: ZWXE. 0. 2025-17-036.
- [3] 王燕. 项目化学习背景下小学美术教学实践研究[J]. 启迪与智慧(上), 2025, (09): 73-75. DOI: CNKI: SUN: QDZH. 0. 2025-09-025.
- [4] 张柳. 基于项目式学习视域下小学美术蜡染课程设计与实践探究[J]. 新校园, 2025, (07): 94-95. DOI: CNKI: SUN: XXYB. 0. 2025-07-044.
- [5] 孙惠芳. 基于新课标的小学美术跨学科教学实践[J]. 华夏教师, 2025, (27): 123-125. DOI: 10. 16704/j. cnki. hxjs. 2025. 27. 013.

作者简介: 庞家泰 1991 年 2 月, 汉族, 云南昆明, 云南文化艺术职业学院, 硕士研究生, 讲师, 水墨画。