

项目式教学在高校数字媒体艺术专业用户体验设计课程群实践教学改革中的应用研究

吕晓晨

(青岛黄海学院, 山东 青岛 266427)

摘要: 随着数字媒体艺术教育的不断发展, 用户体验设计作为该领域的核心课程, 其教学方法的改革显得尤为重要。本研究旨在探讨项目式教学在高校数字媒体艺术专业用户体验设计课程群中的应用, 并对其实践教学改革进行实证研究。通过分析项目式教学的特点, 结合数字媒体艺术专业的需求, 本研究提出了一套教学改革方案, 包括课程内容与体系的优化、教学方法与手段的改革, 以及教学评价体系的构建。研究表明, 项目式教学能够有效提升学生的实践能力和创新思维, 对提高教学质量和学生的就业竞争力具有显著影响。本文还讨论了在实施过程中遇到的问题与挑战, 并提出了相应的改进建议, 以期对数字媒体艺术教育的改革提供参考。

关键词: 项目式教学; 数字媒体艺术; 用户体验设计; 实践教学改革

一、教学改革背景

在数字媒体艺术教育领域内, 用户体验设计课程已成为锤炼学生创新能力与实践技能的关键一环。面对信息技术的日新月异和用户需求的多元化, 传统教学模式已难以支撑行业对高素质设计人才的渴求。项目式教学作为一种学生中心的教学模式, 通过模拟真实职场环境, 引导学生在实践中学习与应用知识, 从而有效提升其解决复杂问题的能力。

项目式教学源自美国“进步主义教育运动”, 其核心在于培养学生独立解决问题的能力与社会行为能力。20世纪初, 克伯屈在杜威思想的基础上, 将“项目”定义为一种有目的的活动, 如制作风筝或缝制衣物, 学生在完成任务的同时, 也能习得知识。我国对项目式教学的研究始于20世纪, 历经初探与蓬勃发展, 现已成为高等教育的重要组成部分。特别是1984年, 广州美术学院艺术设计专业率先将项目式教学引入高等教育, 实现了理论与实践的深度融合, 取得了显著成效。

然而, 尽管国内数字媒体艺术专业教师已积极投身于教育教学改革, 但针对课程群组层面的改革研究与实践仍显不足。课程群作为连接教学体系与课程的桥梁, 其改革研究与实践显得尤为重要。

用户体验设计系列课程作为数字媒体艺术专业的核心课程, 对学生的成长与就业具有重要影响。但当前教学中存在诸多问题, 如课程衔接性弱、课程饱和度与深度不足、学生学习主动性不强、理论理解困难、实践环节随意、协同工作能力弱、表达能力与项目阐述能力不足、教师实践经验匮乏以及课程监控与反馈机制薄弱等。这些问题严重制约了毕业生的设计能力与整体素质的提升, 亟待进行改革探索。

本研究以青岛黄海学院数字媒体艺术专业为背景, 深入探讨项目式教学在用户体验设计课程群中的应用。通过优化课程体系、创新教学方法和构建评价体系, 旨在构建一个更加符合现代教育需求的教學模式, 为数字媒体艺术教育领域提供新的改革思路与实践方案。同时, 本研究还注重在项目选题中融入思政元素, 将中国文化、爱国精神、社会责任与民族情怀融入教学, 引导学生弘扬与践行社会主义核心价值观, 培养学生的文化自信与社会担当。

二、用户体验设计核心课程群内容概述

用户体验设计核心课程群涵盖《用户需求与体验研究》《界面原型设计》《移动媒体界面设计》及《UI动效设计》四门关键课程, 旨在通过一系列精心设计的实践任务, 全面培养学生从事移动端App全流程设计的能力, 为未来职业生涯奠定坚实基础。此系列课程以市场需求为引领, 实践操作为核心, 理论讲授为辅佐, 通过构建项目开发流程的模拟情境, 将理论知识与实践操作紧密结合。

具体而言, 《用户需求与体验研究》(32课时)侧重于项目选题, 通过市场调研、竞品分析、用户画像构建、需求提炼、功能策划及内容架构设计, 形成详尽的App产品需求分析报告;《界面原型设计》(32课时)则依据需求分析报告, 设计并产出至少20个界面原型图, 为后续设计奠定框架基础;《移动媒体界面设计》(48课时)在此基础上, 进一步完成配色方案、图像处理、图标设计、排版细节优化, 并制作一套包含封面及内页的作品展板, 整理形成完整的设计报告;《UI动效设计》(48课时)则提炼需求报告与设计报告中的关键要素, 制作界面交互及微交互动效, 最终呈现为一部综合产品介绍动画, 全面展示产品关键信息及界面交互动效。各课程任务环环相扣, 循序渐进, 共同推动项目向前发展。

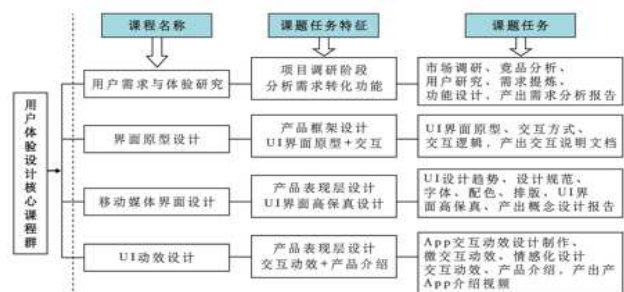


图1 用户体验设计核心课程群包含课程内容

三、用户体验设计课程群改革方案详述

(一) 项目式教学课程团队建设

为深化用户体验设计实践教学效果, 我们组建了项目式教学团队, 围绕《用户需求与体验研究》至《UI动效设计》等核心课

程,模拟一个完整的APP开发项目,将课程内容与实践操作深度融合。在此框架下,师生共同组成项目团队,学生分别扮演设计师、产品经理等角色,教师在项目中担任导师,引领团队完成从项目立项至最终交付的全过程,有效衔接各课程内容与任务,实现知识与技能的连贯性提升。

(二)项目式教学内容革新

课程内容兼顾理论与实践,理论为实践提供指导,实践则深化理论理解。我们梳理了理论知识体系,结合思政教育及社会热点,推荐具有深远意义、能够解决实际社会问题的项目选题方向。在实践教学环节,理论知识点与实践任务紧密对应,逐步推进,确保学生在完成项目的同时,全面掌握理论知识,实现理论与实践的深度融合。



图2 项目式教学贯穿全程

(三)课程体系重构

针对原有课程体系中课程内容、标准、要求及进度难以统一的问题,我们将用户体验设计系列课程整合为一个完整的项目开发流程,由同一教学团队负责,统一规划课程框架、内容、进度及考核标准。在此基础上,根据教学目标及学情特点,创新教学方法与手段,优化教学策略。

(四)教学方法改革

本课程采用项目式教学法,让学生亲身体验岗位角色,如产品经理,依据实际项目流程设计教学实践环节。在项目选题阶段,学生分组进行调研、讨论,通过答辩形式模拟项目立项。中间汇报采用翻转课堂模式,利用学习通平台分享资源与学习成果,促进师生互动交流,跨学科教师参与讲解,带领跨专业学生共同完成技术开发任务,实现理论与实践、艺术与技术的有机融合。

(五)考核评价体系改革

我们丰富了过程性考核形式,增加了考核评价主体。在过程性考核及结课成果考核中,除行政班教师外,还邀请课程团队其他教师共同参与作品汇报及评价,增加学生互评及投票环节,以加深学生对课程内容的理解,提升对优秀作品的鉴赏与评价能力。

(六)实践教学信息化建设与管理

依托学习通平台,我们整合了现有信息化资源,重建了用户体验设计课程群,统一了教学大纲、目标、进度计划及课件阶段考核内容。同时,整合了已上线的在线开放课程,充分利用线上学习资源,提升教学效率与效果。

(七)实践教学质量评价体系与方法革新

构建了由学生、教学督导及课组教师组成的多维度监控与反

馈体系,规范了教学监督环节,及时反馈教学效果,确保教学质量持续提升。

(八)团队人员管理体系优化

教学团队分为课程群负责人及团队成员,负责人负责团队整体教学及管理工作,团队成员则分工负责课程建设与教学任务,如信息化资源建设、在线开放课程开发、企业导师引进等。教学材料通过集体研讨确定,确保教学内容的一致性与高质量。

(九)质量管理体系升级

团队成员定期参加培训及企业挂职锻炼,保持对行业动态的敏锐洞察,加强与一线企业的沟通与合作,确保教育内容与行业需求紧密相连,实现需求导向的教育目标。

四、用户体验设计课程群项目式实践教学改革成效

自2022级数字媒体艺术本科大二学生起,我们实施了用户体验设计课程群的教学改革,经过一轮完整实践,取得了显著成效:

(1) 理论知识的实践指导作用显著增强,学生对理论知识的理解更为深刻。(2) 学生成功立项多项省级及以上大学生创新训练计划项目,持续深入研究并产出高质量成果,提升了课程成果的影响力。(3) 课程间衔接更加紧密,项目贯穿始终,设计流程更加流畅。(4) 角色扮演与模拟项目研发激发了学生兴趣,学习动力与自主学习能力显著提升。(5) 课程群的教学目标与计划得到优化,更符合学生实际需求与行业发展趋势。(6) 项目最终成果质量大幅提高,学科竞赛获奖数量与级别均有显著提升。(7) 学生对用户体验设计课程的理解与兴趣加深,在后续课程中展现出更强的产品思维与调研能力,设计流程更加规范,逻辑清晰。

五、结语

通过对用户体验设计核心课程群的实践教学探索,我们经历了从教学团队建设到质量管理体系升级的全方位改革,并与其他课程协同育人。经过一轮实践,我们取得了初步成果,但仍需持续深化改革,进行多轮尝试,不断探索与优化。我们期待本研究能够为用户体验设计系列课程的发展、高校实践课程教学质量的提升以及学生的全面成长提供有力支持。未来,我们将继续致力于教学改革的深化与创新,为培养更多具备创新精神与实践能力的高素质设计人才贡献力量。

参考文献:

- [1] 陈星海,杨焱.“翻转课堂2.0”教学模式在高校数字媒体艺术设计课程中的实施路径研究[J].设计,2020,33(13):124-126.
- [2] 刘敏,张梁,文彤,等.风景园林规划设计核心课程群“五位一体”建设模式[J].现代园艺,2023,46(23):194-197.
- [3] 黄艳群,项忠霞,李巨韬.工业设计项目制课程群的建设与探索[J].工业设计,2021(10):32-33.

项目基金:青岛黄海学院2023年度校级教学改革研究项目,项目名称:项目式教学在数字媒体艺术用户体验设计课程群实践教学改革中的应用研究(编号:hhxyjg2344)。