

数智赋能设计课程思政建设的路径研究 ——《计算机辅助设计—Illustrator》

李莹 杨祎睿 郭威震

广东理工学院艺术设计学院, 广东 肇庆 526100

摘要: 数智时代推动设计教育从单一软件技能训练转向技术能力、审美判断、文化理解、伦理规范与社会责任的协同培养。《计算机辅助设计—Illustrator》作为艺术设计类专业的重要基础课程,兼具工具性、实践性、创造性与价值引导空间,是推进课程思政建设的重要载体。当前部分高校教学中仍存在重软件操作、轻设计思维,重形式表达、轻文化转译,重AI效率、轻伦理规范等问题。基于《高等学校课程思政建设指导纲要》价值塑造、知识传授和能力培养三者融为一体的要求,本文构建一核双翼、四链贯通、多维融合的课程思政融合创新模式,推动课程从软件技能训练走向价值引领下的设计能力培养。研究认为,Illustrator课程思政不应停留在案例点缀和口号化表达,而应嵌入选题、调研、创意、制图、迭代、展示与评价全过程,形成可实施、可评价、可持续改进的课程改革体系。

关键词: 数智时代; 课程思政; 艺术设计教育; 教学改革

DOI: 10.64649/yh.jydk.issn3080-2660.202610013

1 数智时代设计课程育人逻辑的转型

随着数字技术、人工智能和平台化学习环境加速进入高校课堂,艺术设计教育正经历深刻转型。设计软件不再只是制作工具,而成为学生理解视觉传播、文化表达、社会议题与技术伦理的媒介。Illustrator作为矢量图形设计软件,广泛应用于标志、图标、插画、字体和品牌视觉创作。这决定了《计算机辅助设计—Illustrator》课程不仅要解决技能问题,更要回应为什么设计、为谁设计、如何负责任地设计的育人问题。

从政策背景看,课程思政建设已进入系统推进阶段。《高等学校课程思政建设指导纲要》明确提出,把思想政治教育贯穿人才培养体系,强调价值塑造、知识传授和能力培养三者不可割裂^[1]。《教育强国建设规划纲要(2024—2035年)》提出实施国家教育数字化战略,推动集成化、智能化、国际化,探索数字赋能因材施教和创新性教学的有效路径,并强调促进人工智能助力教育变革、加强数据安全和人工智能伦理安全^[2]。这为Illustrator课程改革提供了明确方向:既要提升学生数智设计能力,也要培养正确的价值判断、文化自信和职业伦理。

2025年5月,教育部在世界数字教育大会上发布《中国智慧教育白皮书》^[3]。数据显示,国家智慧教育平台注册用户超1.64亿、页面浏览量超613亿,汇集海量优质课程资源。对Illustrator课程而言,教师可依托平台资源与学习过程数据,推动课堂从教师演示转向问题驱动—项目实践—数据反馈—价值反思。

在实际教学中,Illustrator课程仍易出现工具化和表层化倾向:部分课堂以软件功能为主

线,学生能做规范图形,却说不清作品的文化依据和社会意义;部分思政实践停留在课前政策导入、简单套用红色元素,思政与专业培养两张皮。在AIGC广泛应用的背景下,学生还可能面临图像版权、素材来源和设计原创性等问题^[4]。因此,课程思政融合创新的关键不是增加思政章节,而是重构课程目标、内容、任务、评价和资源,使价值引领自然发生在设计实践全过程中。

2 课程思政融合的理论依据与课程特性

Illustrator课程具有三重属性。第一,技术性:要求学生掌握基本软件操作技能。第二,设计性:要求学生通过视觉语言解决传播问题,形成从调研、创意、草图、制图到展示的完整设计流程。第三,价值性:学生在设计标志、海报、IP形象和公共视觉系统时,必然涉及文化符号选择、社会议题表达和职业伦理判断。

课程思政融入Illustrator教学,首先要避免贴标签。《指导纲要》提出,课程思政要坚持学生中心、产出导向、持续改进,防止贴标签两张皮^[1]。这意味着课程思政不能简单把传统纹样、红色元素、地方文化符号放进作业题目,而要引导学生理解符号背后的历史、地域和社会语境,完成从图案搬运到文化转译的转变^[5]。

数智素养应纳入课程目标。数智时代的设计师不仅要会使用软件,还要理解数据、算法和智能工具对设计流程的改变。UNESCO生成式人工智能教育指南指出,生成式AI在教育中的使用应坚持以人为中心,关注数据隐私、伦理安全和有意义的学习设计^[6]。对Illustrator课程而言,教师应明确AI辅助设计边界:允许学

生用 AI 进行灵感检索、草图发散和方案比较,但必须完成自主判断、矢量重构和创作反思,不能把生成结果直接当作个人原创作品。

要坚持产出导向。课程改革的落脚点不是讲了多少思政内容,而是学生能否在作品中体现专业能力与价值能力的统一。学生设计城市文化图标时,不仅要保证图标网格规范、线性统一和识别清晰,还应说明其文化来源、公共传播场景和受众需求;设计公益海报时,不仅要掌握版式层级和色彩对比,还应理解议题的社会意义。

3Illustrator 课程思政融合存在的主要问题

教学目标偏重技能达成,价值目标不够清晰。许多课程大纲会列出软件操作目标,但较少明确学生在文化理解、职业伦理、数字责任和社会服务方面应达到何种水平,结果是学生会做图,却不一定设计;能够模仿案例,却缺少价值判断和问题意识。教学内容碎片化,思政元素缺乏专业转译。课程思政不是把政治话语直接放入课堂,而是要从专业知识中挖掘育人资源。Illustrator 课程中的贝塞尔曲线、网格系统、字体结构、色彩秩序等内容,本身蕴含规则意识、审美秩序和工匠精神,但在教学中常被处理为纯技术点,未转化为职业精神、文化自信和社会责任教育。

作业评价重结果轻过程。学生提交最终作品后,教师主要依据视觉效果、完成度和软件技法打分,对过程证据关注不足,容易导致学生重视好看和像样,忽视调研、推理、规范和责任。AI 工具使用缺乏制度化引导。当前 Illustrator 等设计平台已集成越来越多的 AI 辅助功能,如 Concept to Vector 可将草图转化为可编辑矢量图形^[7],但课程对 AI 使用场景和作业边界尚无明确规定。

4一核双翼、四链贯通、多维融合的课程改革模型

一核即以立德树人为核心。课程所有项目设计、案例选择、课堂讨论和评价标准,都围绕培养具有审美素养、文化自信、数字能力、职业伦理和社会责任的设计人才展开。

双翼即数字技术能力与设计价值能力协同发展。数字技术能力包括矢量绘制、字体编排、色彩管理、文件规范、跨媒介输出和 AI 辅助设计能力;设计价值能力包括文化理解、公共意识、原创意识、版权意识、团队协作和服务社会能力。两者相互支撑:没有技术能力,价值表达无法落地;没有价值能力,技术表达容易空洞化、浅表化。

四链贯通包括课程目标链、教学内容链、

项目任务链和评价反馈链。课程目标链解决培养什么人的问题,将知识、能力、价值目标写入课程标准;教学内容链解决教什么的问题,把软件知识点与文化、伦理、社会议题结合;项目任务链解决怎么学的问题,以真实或准真实设计项目驱动学习;评价反馈链解决怎么证明学会了的问题,通过作品、过程档案、反思报告、同伴互评和教师评价形成证据闭环。

多维融合包括家国情怀、中华美学、职业伦理、数字素养、创新服务。家国情怀强调设计服务国家战略、区域发展和公共生活;中华美学强调传统纹样、汉字结构、色彩体系、非遗符号的现代转化;职业伦理强调原创、版权、规范、诚信和用户尊重;数字素养强调 AI 工具合理使用和媒介判断;创新服务强调以设计回应真实问题。

5 教学内容重构:从软件模块到育人项目

课程内容可按照基础技能—文化表达—社会议题—综合实践的逻辑重构。

第一模块为矢量基础与规则意识。教学内容涵盖路径编辑、钢笔工具、布尔运算和网格系统等核心操作。思政融入点不宜空泛拔高,可从规范即责任切入:引导学生理解文件命名、图层管理、尺寸单位、出血设置和输出格式背后的职业规范,培养严谨细致、尊重流程的职业习惯。

第二模块为字体设计与文化传承。教学内容涵盖文字工具、字体轮廓化、字形结构与版式层级。项目可设置为汉字文化主题字体实验或地方城市精神字体海报:学生需查找汉字字源、地域文化或城市视觉符号,完成字形再设计。教师重点评价学生是否理解文化来源,而非简单添加祥云、纹样、印章等表层元素。

第三模块为图标与公共视觉。教学内容涵盖图标网格、线性图标与符号系统。项目可设置为智慧校园导视、无障碍服务、社区公共文明等图标设计,引导学生理解设计的可读性、公平性和服务性。图标设计不是单纯追求风格统一,还要考虑老人、儿童、残障人士和不同文化背景用户的识别需求。

第四模块为插画与 IP 形象设计。教学内容涵盖角色比例、色块造型、路径简化、色彩情绪与应用延展。项目可结合地方文化、生态文明、非遗传播等主题,引导学生从文化资源中提炼视觉识别符号,完成 IP 形象、表情包或文创包装设计。教师应强调文化不是素材库,学生必须说明符号提取逻辑、目标用户和传播场景。

第五模块为品牌视觉与社会责任。教学内容涵盖标志设计、标准字、辅助图形与色彩规范。项目可设置为校园公益品牌视觉、地方农产品

品牌更新、环保行动视觉传播等。学生在完成视觉识别系统的同时,需分析品牌对象的社会价值、传播伦理和受众需求,避免过度包装、虚假宣传和审美同质化。

6 教学实施路径:项目驱动、数智赋能、过程评价

以地方文化IP设计项目为例,先提出问题:如何让传统文化符号在年轻受众中产生有效传播?再展示优秀与失败案例,引导学生讨论文化挪用、符号堆砌等问题,继而进入Illustrator技能教学,最后通过展评完成价值反思。建议课程成绩由过程学习40%+项目作品40%+价值反思20%构成:过程学习包括课堂参与、草图迭代、AI使用记录和阶段汇报;项目作品包括软件技法、视觉表现、创意转化和完成度;价值反思包括文化依据说明、用户需求分析和社会意义阐释。这一评价结构能改变学生只重最终效果图的倾向,使其重视设计过程中的证据、判断和责任。

开展真实或准真实项目实践。Illustrator课程可与校园文化建设、社团活动、地方文旅、非遗保护、公益传播、创新创业项目结合。为校园心理健康月设计视觉海报,为图书馆设计阅读推广图标,为地方农产品设计品牌包装,为非遗项目设计数字贴纸。真实项目能够增强学生的学习动机,也让课程思政从课堂话语转向社会行动。

7 课程改革创新点

从技能中心转向价值引领的能力中心。传

统Illustrator课程以工具命令为教学顺序,改革后以设计问题和育人目标组织教学,使学生在解决视觉传播问题的过程中掌握软件技能。思政元素嵌入转向课程系统重构。课程思政不是添加几个案例,而是贯穿课程目标、教学内容、项目任务、过程评价和资源建设全过程。从文化符号使用转向文化意义转译,学生不再简单复制传统纹样或地方元素,而是通过调研、分析、提炼、重构,实现传统文化的现代视觉表达。

AIGC工具使用转向人机协同伦理。课程既不排除也不放任,而是引导学生理解AIGC的工具属性、版权风险和伦理边界,在智能辅助下保持人的主体性和创造性。从单一作品评价转向证据链评价。通过草图、过程文件、修改记录、AIGC说明和最终作品构成完整学习证据,推动学生形成严谨、诚信、负责的设计习惯。

8 结语

数智时代的Illustrator课程改革,不能停留在软件版本更新和AI工具应用层面,而应回到高等教育培养什么人、怎样培养人、为谁培养人的根本问题。《计算机辅助设计—Illustrator》课程具有鲜明的实践性和创造性,是艺术设计专业推进课程思政的重要载体。把价值塑造、知识传授和能力培养融入课程全过程,使学生在掌握技能的同时形成文化理解、数字伦理、职业规范和社会服务意识。未来可基于真实教学班开展行动研究,通过作品评分、学习数据和访谈验证改革效果,推动课程思政从经验探索走向证据支撑、从单门课程走向专业群协同育人。

参考文献:

- [1] 教育部. 高等学校课程思政建设指导纲要[Z]. 教高〔2020〕3号, 2020-05-28.
- [2] 中共中央, 国务院. 教育强国建设规划纲要(2024—2035年)[Z]. 2025-01-19.
- [3] 教育部. 中国智慧教育白皮书[R]. 武汉: 2025世界数字教育大会, 2025-05-16.
- [4] 王朝歌. 生成式人工智能技术AIGC在视觉传达设计专业中的应用研究——以《平面设计基础》课为例[J]. 中国信息界, 2024(2): 89-92.
- [5] 何晓琴. 新文科建设背景下设计专业课程实现精准思政的途径[J]. 中国林业教育, 2025, 43(4): 39-45.
- [6] UNESCO. Guidance for generative AI in education and research[R]. Paris: UNESCO, 2023.
- [7] Adobe. Adobe Illustrator: vector graphics software[EB/OL]. [2026-09-14]. <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>.

作者简介: 李莹(1984.07—), 女, 汉族, 黑龙江人, 硕士研究生, 助教, 研究方向: 艺术设计, 视觉传达, 数字媒体设计。

项目信息: 数智时代背景下《计算机辅助设计(2)——Illustrator》课程思政融合创新研究(编号: JXGG2025120)。