

艺术设计软件项目化案例教学法探讨

吴莹

(宁波城市职业技术学院 艺术学院, 浙江 宁波 315100)

摘要:项目化案例教学法是以项目为导向,在实施项目的过程中通过案例来掌握各知识点和操作技能的教学法。通过案例选择、案例分析、案例实施、教学考评等方面探讨了项目化案例教学法在艺术设计软件教学中的实施过程。

关键词:项目化;案例教学;设计软件;教学改革

中图分类号:G642.3 **文献标识码:**A

文章编号:1008-0627(2010)06-0089-03

一、艺术设计软件类课程的教学现状

艺术设计类专业是高职教育中的应用型专业,艺术设计专业人才培养特点是强调动手能力,培养操作能手,更快地适应变化的社会岗位要求,因此,这类专业的培养模式以软件操作为主。^[1]设计软件是平面设计专业、多媒体设计以及动漫设计等艺术设计专业的一门非常重要的专业基础课程,是从事平面设计、广告制作、印刷排版、多媒体作品输出、网站规划建设以及动漫设计等行业的基础。

在设计软件教学中,普遍采用的教学法是先阐述某种理论或某种操作的基本知识和步骤,然后举例分析。这种教学法虽然符合知识获取的规律,但它在培养学生的知识创新能力和职业素质能力养成尚有不足,因此需要研究更新的教学法。当下,“案例教学法”“模块教学法”“任务驱动法”和“项目教学法”等先进的人才培养模式和教学理念层出不穷,以“案例教学法”为例,它是由案例作为师生互动核心的教学方法,即将案例作为教学材料,结合教学主题,通过讨论、问答等师生互动的教学过程,让学生了解与教学主题相关的概念和理论,并培养学生高层次能力的教学方法。^[2]但通过研究发现,很多高校的案例教学法流于传统教学模式,通过一个个的小案例教会软件的各种工具功能,如:在讲解基本绘图和旋转工具的时候,先给学生展示教学

案例:甲壳虫,通过对简单案例讲解后让学生立即模仿。^[3]这种以案例为导向,使用个别案例举例法服务于具体的知识点,对于艺术设计专业学生来说也缺乏实践价值,不利于学生职业能力的养成以及艺术设计理念的渗透。

二、项目化案例教学法的提出

项目课程是一种以工作任务为中心选择、组织课程,并通过完成工作任务为主要学习形式的课程模式。其目的在于加强课程内容与工作之间的相关性,整合理论和实践,提高学生职业能力培养的效率。^[4]

项目化案例教学法不同于一般的项目课程,作为专业基础课程的设计软件课程实施项目课程存在着相当的难度。首先,因为设计软件课程在大学的低年级开设,学生还不具备实施项目课程所需的专业知识和能力,以及利用软件独立设计完成一个项目的能力;其次,一个或几个项目并不能完全涵盖课程中的知识点,因此一个项目中要设计若干个与该工作任务相关的案例。项目化案例教学法又不等同与一般的案例教学法,首先,项目化案例是根据“工学结合”的课程设计思想,经过调研分析其市场岗位需求,划分岗位技能,再依据这些岗位技能设计出相应的案例;其次,区别在于教学过程的设计与实施。综上所述,设计软件项目化案例教学法是以项目为导向,在实施项目的过程中通过案例来掌握各知识

收稿日期:2010-05-10

基金项目:宁波市旅游会展专业应用型人才培训基地建设项目(Jd070609)

作者简介:吴莹(1974-),女,浙江象山人,讲师,主要研究方向:艺术设计教育。E-mail:wuying@nbcc.cn

点和操作技能的教学法。

三、项目化案例教学法实施策略

(一) 案例选择原则

如何选择案例,是项目化案例教学法实施的首要关键。在案例的选择上遵循三个原则:

1. 贴近课程目标

根据艺术设计专业人才岗位需求和培养目标,案例应当包含在实际岗位中最实用的职业技能,使学生学习到的是最常用的知识、技能与方法。以 Illustrator 和 Photoshop 软件学习为例,这两款软件是艺术设计各个专业必须掌握的平面设计软件,在选择案例时,针对不同的专业,我们对该专业岗位群和企业典型任务进行归纳分析,如平面设计专业,把平面设计应用领域中的案例作为学习的载体,将课程内容分为 VI 设计、广告招贴、包装设计、书籍装帧设计和展示设计等 5 个项目、近 30 个案例;如多媒体设计与制作专业,把多媒体设计应用领域中的案例作为学习的载体,课程内容分为电子贺卡设计、图标和标志设计、游戏界面设计、网页设计等 4 个项目,由近 30 个案例组成。这些案例强调以应用为目的,根据不同专业岗位需求,将平面设计软件与设计专业课程有机结合在一起,使学生学以致用,迅速提高综合应用能力和设计能力。自笔者实施项目化案例教学法以来,所授的艺术设计专业学生在校期间参加 ICAD 职业资格认证考试,获得国际商业美术师资质,考试一次性通过率逐年提升,不少学生将设计软件技术应用到全国大学生竞赛作品的设计中,在网站建设以及多媒体作品设计比赛中也取得了较好的成绩。

2. 典型性

项目化过程是将图形图像处理的基本概念、相关原理、操作要领等知识点分解到各个项目中,项目中的每一个案例都是知识点的最终载体。因此案例应该是多种工具、技术的综合性、创造性运用的典型实例,既要侧重专业性和技能性,又要注重案例在知识点方面的覆盖率。

在教学实践中,随着案例学习的不断深入,所涉及到的知识点也越来越多,运用的技巧也越来越复杂,典型案例对巩固学生记忆有很大的帮助,特别是具有代表性的案例。如在“电子贺卡设计”项目中,我们通过制作雪花来实现

Illustrator 软件中旋转复制工具的讲解,因为雪花的构造和制作方法具有典型性,它是规则的旋转对称形态。与此同时,还可以引导学生进一步结合实际案例进行更深层次的创意发挥,设计制作出形态各异的造型。

3. 实践性

教学案例的选择来源于各设计领域的工作项目,选择的途径是围绕艺术设计专业实际应用和学生未来的就业等因素,一方面,采取走出去方式,即:与企业一线的专家共同研讨,把课程的培养目标进行归纳和分类,并紧密联系企业实际应用需要;另一方面,采取请进来的方式,即:采用横向联系和共同开发等方式,将企业实际案例引入教学中,以体现了案例的职业特点,使其具有更强的实践意义。

(二) 创造情境式教学环境

创造情境式教学环境包含两方面内容,一是模拟实际环境,充分考虑职业环境对教学过程、教学结果的支撑作用,营造具有职业情境特点的设计工作室教学环境,可以将学习与工作、理论与实践结合起来;二是通过案例设置职场情境,即案例实施前,教师对案例进行情景描述,提炼出此案例的客户要求、设计要求、制作效果以及达到何种目的等,然后结合教学目的和要求,对每个项目进行全面的分析,让学生对案例所需的知识传授目标和能力培养目标及制作过程有全面的认识。以平面设计专业 Illustrator 软件学习为例,我们选择一个“某房地产公司 VI 设计”商业项目作为案例。在这一阶段,教师通过案例设置职场情境,讲解 VI 设计实际工作流程、剖析知识点、示范技能操作等,使学生通晓案例中涉及到的设计软件的技术要点,初步确定整个任务的制作过程,为案例的实施打下基础。

(三) 强调师生互动的案例实施过程

在案例教学的实施过程中,教师不断变换角色,既充当监督员,激励启发学生,监督案例分析、讨论情况;又充当示范员,分析案例中的背景并对技巧、理念和设计要素等方面进行必要的演示。在教师分析、演示案例后,学生就进入到动手操作环节,充分体现了“教学做”一体化的项目化案例教学特色。在动手操作环节,根据案例中的工作任务,要求学生独立完成案例的制

作,理解和掌握相关的操作技术。

在案例实施过程中,我们还设计了拓展训练环节,拓展训练是在完成案例的情况下,让学生根据案例中的设计要求提出自己的设计方案并加以讨论,如创意特色、构图风格以及完成任务采用的技术手段,需要学习、掌握哪些知识与操作技能等等,使学生逐步养成独立思考、探索的习惯,有助于提高学生的创新能力和实践能力。根据德国心理学家艾宾浩斯的遗忘曲线规律,在此环节中部分知识点和操作技能反复出现,学生在已学知识点的不断重复和新知识点的不断累积过程中,实现知识点的积累。

(四) 教学考评方式改革

设计软件课程的教学考评,是一个较难把握的环节,不但要考学生的知识水平,更要注重对学生学习能力、知识应用能力、软件操作能力的考评。为了客观地评价学生,宜采用阶段考评与期末考评相结合的方法,两部分成绩比例为4:6。

期末考评采用考教分离制度,教师不再是评价的唯一主体,由企业兼职教师和校内教师组成考核小组,考核小组出具一个真实企业案例作为命题,在规定时间内,考核学生的软件应用能力

及完成一个综合项目的专业设计能力,有的放矢地检验案例教学的效果。最终由考评小组成员对考试结果进行打分,作为此门课的期末考试成绩。这种做法改变了原来教学、出题和给出成绩全部由任课教师包办的局面,彻底实行考教分离。

四、结语

提出项目化案例教学法的作用和意义在于将设计软件课与设计课相互渗透,在注重电脑技术操作的同时,更注重设计艺术的表现,强化软件课程的实践环节,增强设计软件课程在专业知识体系中的实用性,加快学生职业能力的培养和职业素质能力的养成。

参考文献

- [1] 刘琨. 重操作还是重设计?——高职高专艺术设计专业教学中存在的问题[J]. 大众文艺: 理论, 2009(7): 168-169.
- [2] 张民杰. 案例教学法—理论与实务[M]. 北京: 九州出版社, 2006: 7.
- [3] 刘晓艳. 案例教学法在 Illustrator 软件教学中的应用[J]. 中国包装, 2009(3): 85-86.
- [4] 徐国庆. 基于工作任务的职业教育项目课程研究[J]. 职业技术教育: 教科版, 2005(22): 46-50.
- [5] 殷正国. 高职程序设计课程系统化案例教学法改革和“双师”队伍建设[J]. 管理观察, 2008(23): 187-188.

Project-based Case-study Method in Teaching Art-Design Software

WU Ying

(Art School, Ningbo City College of Vocational Technology, Ningbo 305100, China)

Abstract: The project-directed method is targeted to help acquire relevant knowledge points and skills through case studying in the course of project operation. The writer tries to discuss the approaches and methods of project-based case-study teaching in the perspectives of case selection, analysis, operation and instructional assessment in art-design software class.

Key words: project-based; case method; art design software; teaching reform

(责任编辑 夏登武)