

设计专业平面软件课程教学模式改革研究

张 华

(湖南工业大学 包装设计艺术学院,湖南 株洲 412007)

摘 要:通过分析产品设计专业平面软件课程的教学现状,结合该课程教学实践,将教学内容模块化并进行任务驱动式的引导教学,探讨了以模块化教学为基础的课程体系和以任务驱动教学为主线的教学模式。

关键词:产品设计;平面软件;模块化教学;任务驱动教学

中图分类号:G642.3 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-5884(2014)08-0055-02

软件是实现设计创意的重要工具,软件教学对于学生的专业素质提升、创新思维培养起着重要的促进作用^[1]。在软件学习过程中,如何将软件工具学习与效果表现技能训练有机融合,从而使课程教学更好地符合产品设计专业培养要求,笔者结合近几年产品设计专业平面软件教学实践做出了相应探索。

1 课程教学现状分析

综合国内各高校产品设计专业的课程开展情况,平面软件课程作为专业基础课程,一般开设在第一学年下学期或第二学年上学期,也有院校对上述软件单列课程进行分别讲授。以笔者所在学校为例,在产品设计专业本科二年级第一学期开设“平面软件”课程,课程内容为Photoshop 数字化创作。由于该阶段学生已完成了表现技法、造型基础、设计概论等先修课程,对产品设计及其基本技能大致有了基本统一的认知,因此,课程的主要任务是掌握软件的基本命令和操作,并结合先修专业基础课程内容进行综合作品创作^[2]。结合个人及兄弟院校的教学实践,笔者认为当前产品设计专业的平面软件课程教学中主要存在以下问题:

1.1 教学资源与专业知识的结合度不足

作为专业辅助课程,根据专业划分的区别,平面软件课程的教学要求和侧重点也相应不同。目前市面上教材主要集中在软件功能与命令运用以及实例教学上,其内容或侧重于软件工具使用操作,或以软件综合实例讲解为核心,普遍缺乏与产品设计专业内容的紧密联系,没有突显软件对于产品设计的辅助作用,结果是加大了软件课程学习与后续专业设计创作之间的距离,很难从中梳理出符合专业培养目标的系统性知识框架。针对这一情况,也有一些教师主动尝试根据产品设计专业特点编写适合本专业学生使用的教材或指导书。但由于大部分任课教师并不具备产品设计专业知识背景,或缺乏对行业实际工作要求的把握,导致教学内容的典型性、时效性以及教学目标与行业实际需求等方面仍有所欠缺。

1.2 教学方法缺乏引导启发,学习过程缺乏主体意识

现阶段平面软件课程普遍采用传统的软件教学方法,通常是工具教学和实例教学相结合。结合产品设计专业平面软件课程的实际教学情况来看,以下问题日益明显:课程教学主要围绕软件操作,较少涉及软件背后的设计本质问题。以产品效果表现案例为例,传统教学模式着重于向学生展现软件表现效果和演示工具操作步骤,而忽略了对表现过程、原理及方法的解释,如产品体积感的形成原理(明暗)、产品材质的抽象概括方法(质感)等。结果是学生即使能按部就班地完成课内案例,仍旧无法利用平面软件解决产品表现的模式、方法和技法问题,表现内容稍有变换便束手无策,举一反三更是奢望。上述问题固然是长久以来教与学之间矛盾的延续,但也反映出现有教学方法的不足。

1.3 教学结果停留在操作层面,难以进入创作层面

由于教学资源与教学方法不完善,教学中无法根据专业特色对具体课程安排进行相应的侧重或调整,学生对软件本质及其专业辅助性把握不足,不能发现和掌握知识点相互串联后产生的新效果,缺乏对专业需要掌握内容的深入学习。课程教学的结果经常是,学生工具都会使用、案例都能完成,但只是停留在较为基础的软件操作层面,而对使用平面软件进行产品效果表现的规律和技巧掌握不足,无法根据对产品形、色、材、质的理解结合软件进行产品表现或作品创作,课程作业千人一面,缺乏

创造意识。

2 面向产品设计专业的平面软件课程结构设计

根据产品设计专业培养要求,以应用性和专业性为指导,将平面软件课程划分成基础和应用两个模块。其中基础模块教学侧重于软件基础应用,应用模块则侧重于产品表现综合运用。

2.1 基础模块教学设计

基础模块阶段主要讲解软件基本工具操作及基本命令使用,通过软件的整体性和基础性学习,帮助学生建立对软件的整体性认识。该阶段引入设计案例,采用基于案例的问题求解法,讲解如何使用软件解决具体的设计问题。案例选择以不同类型的平面设计为主,由浅至深力求关联多个知识点^[2]。以“选区”工具为例,在讲解完圆形、矩形等基本选区工具之后,将会指导学生进行太极、五环等图形的绘制,绘制过程中将穿插“选区调整”“填充”“工具属性”“图层”等知识点的学习。在学生掌握绘制方法后,进一步讲解“标志”的绘制方法,教学中关联先修课程“造型基础”和后续课程“标志设计”,简要介绍相关设计知识和展示优秀案例,最后要求学生自选感兴趣的标志图形,利用上述基础工具和命令进行指定数量的绘制练习。通过该阶段学习,学生除了掌握软件基础技能,并能进行简单的作品设计创作,同时也为后续相关专业课程的展开作了知识铺垫。

2.2 应用模块教学设计

应用模块的教学围绕产品效果表现所需的应用技能展开^[2]。该阶段教学综合产品设计专业培养要求和软件应用目标,紧密关联先修课程“设计表现技法”,有机结合产品表现技法与软件技能教学,指导学生利用平面软件进行产品实体和设计概念的程式化表现。

该模块中设置了透视、光影、材质、色彩、质感以及氛围等教学子模块,分别对应对产品的形态、材质、色彩、光影、环境及场景气氛的综合表现,教学性质及内容充分体现了平面软件对产品设计的辅助作用。教学中教师可根据专业具体培养方向来选择合适的产品案例类型,也可以根据自身专业侧重对相关知识内容的比重进行相应调整,在一定程度上可以起到平衡或缓解教学资源与专业知识的结合度不足的问题。通过该阶段学习,学生不仅会对平面软件在本专业的应用拥有更为直观深入的了解,还能顺利掌握产品设计概念的快速视觉化方法和相应技巧,为后续课程提供更为灵活的表现方式和创作空间,拉近了软件课程学习与后续专业设计创作之间的距离。

3 以任务驱动为核心的课程教学模式设计

3.1 任务驱动教学法基础理论

建构主义学习理论认为,学习过程不仅仅是知识由外到内的简单转移和传递,更应该是学习者主动建构自身知识经验的过程^[3]。在这一理论指导下,任务驱动教

学法提倡以解决问题、完成任务为主的多维互动式的教学理念,在教学中强调“以任务为主线、教师为主导、学生为主体”,将传统再现式教学转换为探究式学习。教育领域的相关实践证明,任务驱动教学法有利于激发学生学习兴趣^[3],培养学生分析问题、解决问题的能力,提高学生自主学习能力和学习效果。

3.2 以任务驱动为核心的平面软件课程教学模式

结合产品设计的现实过程来看,任何产品其完整的设计与表现过程就是不断分解实现设计任务的过程,包含了产品形态绘制、光影表现、色彩表现、质感表现、细节处理以及效果展示等。由于这一过程涉及多门专业课程的知识内容,软件教学过程也成为建立一个建立软件技能与专业知识之间内在逻辑联系的极佳机会。

以任务驱动为核心的平面软件课程教学模式设计,关键是要在课程设计中通过构建相应情境任务来体现任务驱动,并在教学和指导过程中通过任务分解和目标设定来实现任务驱动。在实际操作中,以产品设计表现要求具备的技能为目标对教学任务进行分解,目的是将产品设计专业学生所需要掌握的软件应用技能分解成若干个可以独立操作实施的子任务。各项子任务中,将根据专业培养要求并参照课程目标确定教学内容,其中包含了学生需要掌握的知识点和技能,学生在完成教学任务的过程中获取知识,同时又能提高分析和解决产品设计问题的能力。

4 课程教学实践总结

针对产品设计专业特点,将教学内容模块化并进行任务驱动式的引导教学,摆脱单一的软件工具操作训练,由浅层次的工具操作到与相关专业课程内容的关联,再到目的性明确的产品效果表现,在课程结构上强调技能的渐进性,在课程内容上充分体现专业辅助性,在课程实施中贯彻由简入繁的系统训练,不仅能从根源上解决现阶段产品设计专业平面软件课程教学环节中存在的问题,同时能将软件工具学习与效果表现技能训练有机地融合,从而使课程教学更好地符合产品设计专业培养要求。结合教学实践中任务考核的反馈情况来看,该教学方法的实施能有效帮助学生明确学习目标、激发学习兴趣和求知欲,学生分析问题、解决问题的能力同时也得到了极大提升,在一定程度上推进了学生创新精神和实践能力的培养,对实现产品设计专业应用型人才培养具有重要的意义。

参考文献:

- [1] 包臻隽.突破平面——对平面设计应用软件教学的反思[J].美术教育研究,2013(1):130-131.
- [2] 张 华.任务驱动教学法在平面软件教学中的应用研究[J].艺术科技,2014(1):27-28.
- [3] 任务驱动教学法[DB/OL].(2013-11-27) <http://baike.baidu.com/>,2013-11-27.

(责任校对 朱正余)