

AIGC 背景下高职院校产品艺术设计专业课程改革研究 ——以《文创产品设计》课程为例

钱忠杰

广东建设职业技术学院, 广东 清远 511500

DOI: 10.61369/VDE.2025240031

摘 要 : 在人工智能生成内容 (AIGC) 技术革新下, 设计行业的工作模式已被彻底重塑, 这个显著变化对高职院校设计类专业的人才培养提出了新的要求。本研究以产品艺术设计专业《文创产品设计》课程为例, 结合笔者连续两个学期的教学实践, 对 AIGC 技术融入产品艺术设计专业课程的路径进行了初步探索。通过实践发现, 在设计教学中引入 AIGC 技术能够显著提升学生的方案工作效率、灵感创新能力和设计表达效果, 但同时 AIGC 技术的便利也催生了技术依赖倾向和基础能力弱化的问题。研究表明, AIGC 背景下课程改革的焦点应是更加注重培养学生设计思维和审美能力, 现阶段 AIGC 技术应作为设计教学的辅助工具而非替代方案。

关键词 : AIGC; 高职院校; 产品艺术设计; 课程改革; 文创产品设计

Research on the Curriculum Reform of Product Art Design Major in Higher Vocational Colleges under the Background of AIGC: Taking the "Cultural and Creative Product Design" Course as an Example Abstract

Qian Zhongjie

Guangdong Polytechnic of Construction, Qingyuan, Guangdong 511500

Abstract : Under the technological innovation of Artificial Intelligence-generated Content (AIGC), the working mode of the design industry has been completely reshaped. This significant change has put forward new requirements for the talent cultivation of design-related majors in higher vocational colleges. This study takes the "Cultural and Creative Product Design" course of the Product Art Design major as an example, and combines the author's teaching practice for two consecutive semesters to conduct a preliminary exploration of the path of integrating AIGC technology into the courses of the Product Art Design major. Through practice, it has been found that introducing AIGC technology into design teaching can significantly enhance students' efficiency in scheme work, their ability to inspire and innovate, and the effect of design expression. However, at the same time, the convenience of AIGC technology has also given rise to problems such as a tendency to rely on technology and the weakening of basic abilities. Research shows that under the background of AIGC, the focus of curriculum reform should be on paying more attention to cultivating students' design thinking and aesthetic ability. At present, AIGC technology should be used as an auxiliary tool for design teaching rather than an alternative solution.

Keywords : AIGC; higher vocational colleges; product art design; curriculum reform; cultural and creative product design

一、绪论

(一) 研究背景

自2022年11月OpenAI公司发布ChatGPT以来,生成式AI浪潮席卷全球,各大AI厂商群雄逐鹿,AIGC工具目前已在大众群体中快速普及。同时,厂商们也在积极推进AIGC工具在各行业中的应用,设计行业也不例外。目前,国外的Midjourney、Stable Diffusion以及国内的即梦、混元等AI图像生成工具,已

广泛应用于设计行业的日常工作中。

随着AIGC技术的日趋成熟,国家对其在国民教育领域的应用与推广愈加重视。2025年,中共中央、国务院发布的《教育强国建设规划纲要(2024-2035年)》明确提出“以教育数字化开辟新赛道^[1]”,要求高职院校加快数字化转型,培养适应AI时代的高素质技术技能人才。根据国务院2025年发布的《关于深入实施“人工智能+”行动的意见》,将教育列为核心应用场景,把人工智能融入教育教学全要素、全过程,创新智

能学伴、智能教师等人机协同教育新模式^[2]。根据2023年国家发展改革委、教育部等八部门联合印发的《职业教育产教融合赋能提升行动实施方案（2023—2025年）》，强调了职业教育应当紧密对接产业需求，更为其引入AIGC等技术提供了制度支撑^[3]。

（二）研究设计

本研究主要使用了四种研究方法：文献梳理法，用于理清研究领域的现有成果^[4]；行动研究法贯穿整个教学过程，形成“制定计划—执行任务—观察效果—反思改进”的迭代循环^[5]；问卷调查法，会在每个学期的期末被使用，用于收集学生对于课程教学情况的意见反馈^[6]；案例分析法，则是用于复盘项目的实施过程来反思课程改革的操作细节^[7]。本文以“为何改革—如何实施—实践效果—今后改进”的思路依次展开论述。

二、概念理清与理论参照

（一）界定关键概念

AIGC，它的英文全称是Artificial Intelligence Generated Content，通常翻译为“人工智能生成内容”。AIGC利用人工智能，根据用户输入的关键词或要求生成内容，从而辅助或替代人工内容生成[8]。在设计类课程教学中，AIGC主要用于以下方面：项目前期调研、激发创意灵感、辅助产品建模、辅助设计表达、编写设计说明等。但必须注意，AI成果只是用于参考，具体的方案细节仍需学生自行决策和深化。

（二）理论参照

本研究的分析框架主要参照了三大理论。

1. 建构主义学习理论（Constructivism Learning Theory）是一种强调“学习是学习者主动建构意义”的学习理论。它认为知识并不是教师灌输给学生的，而是学习者在原有经验的基础上，通过与环境互动、解决问题、社会交流等过程逐步建构而成的^[9]。

2. TPACK 框架（Technological Pedagogical and Content Knowledge），由Mishra和Koehler于2006年提出^[10]，为揭示教师所需的能力结构提供了有效的分析工具。该框架的核心观点是：成功的技术整合教学，需要技术知识、教学法知识和学科内容知识三者复杂地交织在一起，而不仅仅是简单叠加^[11]。换句话说，要想实现AIGC融入教学的目标，教师既要熟练掌握AI工具的操作，又要懂得将其有机融合到教学设计中，还要求教师本身具备扎实的设计功底。

3. 人机协同理论是一个跨学科的综合理论，主要研究人与机器（或人工智能）如何通过深度交互与协作，形成超越各自单独能力的整体效能，以解决复杂问题。它为理解人与AI分工提供了思路：在设计过程中，机器擅长快速生成想法和图片，而人则更聚焦于创意构思和审美判断，二者完美配合、各展所长[12]。在本研究中，“人机协同”指的是设计师负责想法与决策，AI负责执行与表达。

三、课程改革的现实动因

（一）行业需求的新动向

AIGC技术的普及给设计行业带来了深刻影响，在产教融合背景下，这一变化要求学校紧跟行业发展，积极推动课程改革。笔者在近期走访设计相关企业时发现，大部分企业已将AI工具应用于日常工作，以实现降本增效。同时，招聘市场也释放出明显的变革信号。岗位招聘不再只看PS/AI软件操作，而是看重对Midjourney，DALL-E等AI生成式工具的掌握能力。

与设计企业积极拥抱AI技术不同，高职院校的课程内容更新则相对滞后。笔者在查阅了10所同类院校产品艺术设计专业（均为2025年版本），仅有2所明确在专业核心课中融入AIGC技术。学校培养现状与设计行业需求之间的巨大落差，成为了课程改革的直接动因。

（二）现有课程设置的局限性

推动课程改革的原因，除了AIGC技术带来的外部冲击，还在于课程本身存在的问题。目前课程存在的不足可归纳为以下几点：1. 大多数课程的教学大纲沿用多年未见更新，内容与时代脱节；2. 教学方法较为单一，大多停留在“教师讲授—学生听讲，教师示范—学生模仿”的传统模式；3. 考核方式以结果为导向，对设计过程的关注不足；4. 教师的AI技能水平有待提升，AI数字素养较为缺乏。综合以上论述，在AIGC技术快速发展的背景下，高职院校若要提升人才培养质量，系统性的课程改革势在必行。

四、教学改革的实践探索

（一）改革方案的整体构想

基于以上分析，笔者以产品艺术设计专业《文创产品设计》课程进行了重新设计。

首先，在教学目标层面，设定了三个维度：在知识维度，要求学生掌握主流AI工具的功能与基本用法；在能力维度，要求学生能够使用AI工具辅助完成设计任务；在素养维度，要求学生树立“AI只是帮手而非替代者”的正确认知。

其次，在教学内容层面，本课程采用模块化结构（详见表1）。

表1 课程模块化结构

序号	模块名称	教学周数	教学课时	主要教学内容与目标
1	第一模块：课程导论	1周	4课时	涵盖课程概述、深入探讨AIGC（人工智能生成内容）与文创设计之间的关系与发展趋势。
2	第二模块：传统设计方法	3周	12课时	重点讲授传统设计理论与方法，掌握文化元素的调研、挖掘与提取技术。
3	第三模块：AI工具操作	3周	12课时	系统讲解Midjourney、即梦、DeepSeek、豆包等主流AIGC工具的操作方法，重点训练提示词（Prompt）编写技巧。
4	第四模块：融会贯通	2周	8课时	开展综合演练，重点探索如何将AI工具融入并辅助传统的文创设计流程，实现人机协作。
5	第五模块：项目实践	6周	24课时	组织学生进入真实项目情景，综合运用前几个模块所学的传统方法与AI技术进行实践创作。
6	第六模块：总结展示	1周	4课时	完成课程最终成果的汇报与展示，进行师生评价、互评以及课程反思总结。
合计	全课程总计	16周	64课时	

最后，在课程组织形式层面，采取项目驱动与线上线下混合式教学。线上依托“智慧职教”平台开展工具操作教学（录制视频18个，总时长约4小时），线下课程侧重项目指导与作品研讨。

（二）两轮教学实施过程

改革方案在2024—2025学年第二学期、2025—2026学年第一学期接受了实践检验，参与学生合计62人。

2024-2025 学年第二学期（2025 年春季）的重心是让学生认识并掌握 AI 工具的使用。在第一模块“课程导论”阶段，笔者以故宫博物院、三星堆遗址等文化 IP 为创作主题，展示 AI 生成的设计案例，帮助学生直观感知 AI 在文创设计领域的能力和潜力，为后续学习打下认知基础。第三模块“AI 工具操作”是本课程的重点内容，这一部分主要用于系统学习主流 AI 工具的操作方法和提示词编写技巧——例如，同样是生成“山西旅游文创”的作品，不同的提示词会得到截然不同的结果。

进入第五模块“项目实践”环节后，课程布置了“本地非遗文创产品设计”项目。其中，有一组同学选择广东连南地区瑶族非遗作为主题，采用实地考察与 AI 快速搜集资料的方式完成前期项目调研，再用 Midjourney、即梦等生成“瑶绣”、“瑶族耍歌堂”等相关设计概念图。但是，这一阶段暴露了一个严重的问题：部分学生对 AI 过度依赖，直接将 AI 生成的图片作为作业提交，既不修改也不深化，导致这部分学生提交的作业成果高度雷同，未能体现独立思考与个人特色。分析其根源，在于学生对“人机协同”的理解出现偏差，误将其理解成“AI 干活、我挑选”，而正确的理解应是“我主导构思、AI 辅助执行”。

针对以上问题，2025-2026 学年第一学期（2025 年秋季）做出了三项优化调整。首先，在第二模块“传统设计方法”中强化设计思维训练，通过案例分析使学生领悟到：独特的创意视角才是设计的核心价值，这一点 AI 无法代劳。其次，在第四模块“融合训练”中优化设计流程，要求学生在使用 AI 工具之前必须提交手绘草图与设计说明，阐明“我想表达什么设计想法”“我的方案有何独特之处”，审核通过后，方可进入 AI 辅助环节。最后，在第五模块“项目实践”中引入企业真实课题，与一家本地文创企业合作开展“城市礼品设计”项目，让学生体验职场实战的标准与节奏。经过调整，学生作品的整体水平大有提升，原创性与完成度均有明显改观。

五、效果评估与问题反思

（一）积极成效

经过两个学期的课程改革实践，笔者通过向学生进行问卷调查的方式，从质量、效率、满意度三个维度来进行效果评价。



图1 课程部分学生作品

1. 质量维度：邀请两位校外企业导师以及 AI 批改系统对学生期末作品进行盲评。对批改结果统计发现，2025 年春季学期的平均分为 75.8 分，而 2025 年秋季学期的平均分为 81.3 分，涨幅为 7.2%。经评委及 AI 系统反馈，2025 年秋季学期的作品思路更加清晰，创意更加多元，作品完成度更高。

2. 效率维度：对学生完成“概念方案推演”环节进行用时统

计，发现引入 AI 后平均用时从原来的 13 小时下降到 4 小时，降幅达 69.2%。由于 2025 年春季学期增加了前期独立构思的强制要求，总耗时变为 7 小时，但其质量及效果有明显提升。

3. 满意度维度。从调研问卷的结果反馈来看，2025 年春季学期的学生对 AI 工具融入课程的满意度为 76%，而 2025 年秋季学期的学生则为 88%。

（二）存在的问题

本研究成果显著，但问题同样突出：1. 基础能力弱化：与往届学生相比，参与这两个学期的学生在手绘能力、造型推敲能力方面存在有所下降。2. 存在 AI 依赖现象：在 2025 年春季学期，部分学生直接使用 AI 生成的图片作为作业提交，缺乏对设计题目的独立思考，导致作业成果千篇一律，较为平庸。3. 技术快速迭代带来课程更新压力：由于 AI 技术更新频繁，几乎每月都有新版本发布，工具的操作逻辑随之变化，导致已录制的课程视频需要频繁更新。

六、改进方向与建议

（一）课程方面

建议使用“传统技能与 AI 应用并行”的课程架构。产品艺术设计专业要求的手绘、造型基础、材料工艺、设计思维、设计审美等核心技能应当保留，同时在课程中增加 AI 应用的模块。两者的关系应是：传统模块用于打造扎实的专业基础，AI 应用模块用于提升设计效率。前者是设计师的立身之本，后者是提效增能的有力工具。

同时，必须强调设计思维、审美能力才是课程的核心，AI 工具的使用绝不能脱离它而进行。在课程实施工程中，要让学生明白“怎样运用 AI 工具更好地表达自己的创意”，“怎样的 AI 作品才能达到审美目标”，而不是“怎样使用 AI 替代我做设计”。另外，课程中应增加 AI 使用规范，严格规定学生注明哪些步骤或操作使用 AI 工具辅助。

（二）教学方法层面

建议制定“先独立构思，再运用工具”的流程规范。具体要求是每个模块在进行具体操作前，必须提供实施计划、手绘草图等，经审核通过后学生的个人思考具有独特性之后，才允许其进入 AI 辅助生成环节。

考核环节，建议增加对学生过程性评价的比重。例如对每个模块的成果纳入成绩组成，可占总成绩的 30%-50%，内容包括调研报告、手绘草图、AI 对话记录等。

七、结论

本研究基于两个学期共 62 名学生的教学实践，对高职院校产品艺术设计专业融入 AIGC 技术进行了课程改革实践。研究发现：设计课程融入 AI 技术能有效提升设计方案的作品质量与工作效率，但同时存在技术依赖与基础能力弱化的问题。原因在于学生对“人机协同”的理解存在偏差，误将 AI 当作替代者而非辅

助者。

通过本次课程改革实践，建议应当坚守培养学生设计思维、审美能力这一核心目标，采用“传统基础技能+AI工具辅助产出”“相辅相成的课程架构模式，养成学生”先独立构思，再AI辅助

“的流程规范准则，评价机制应强调过程性考核。

最后，由于本研究只进行了两个学期共62名学生的课程改革实践，样本有限，观察周期较短，所得结论存在一定局限，实践经验仅供兄弟院校参考，其普适性有待进一步验证。

参考文献

- [1] 中共中央, 国务院. 教育强国建设规划纲要(2024—2035年)[EB/OL]. 中华人民共和国教育部, 2025-01-19. http://www.moe.gov.cn/jyb_xxgk/moe_1777/moe_1778/202501/t20250119_1176193.html.
- [2] 国务院. 关于深入实施“人工智能+”行动的意见: [国发〔2025〕11号][A/OL]. (2025-08-26) //www.gov.cn/gongbao/2025/issue_12266/202509/content_7039598.html.
- [3] 国家发展和改革委员会, 教育部, 工业和信息化部, 等. 关于印发《职业教育产教融合赋能提升行动实施方案(2023—2025年)》的通知: 发改社会〔2023〕699号[EB/OL]. (2023-06-08) https://www.ndrc.gov.cn/xwdt/tzgg/202306/t20230613_1357506.html.
- [4] 皇甫全, 游景如, 涂丽娜, 曾文婕. 系统性文献综述法: 案例、步骤与价值[J]. 电化教育研究, 2017, 38(11): 11-18, 25.
- [5] 郑金洲. 行动研究指导[M]. 北京: 教育科学出版社, 2004.
- [6] 孟凡. 利益相关者视角下的大学学生评教制度研究[D]. 武汉: 华中科技大学, 2010.
- [7] [美] 罗伯特·K. 殷. 案例研究: 设计与方法[M]. 周海海, 史少杰, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2017.
- [8] WU J Y, GAN W S, CHEN Z F, et al. AI-Generated Content (AIGC): A Survey[J/OL]. arXiv e-prints, 2023. (2023-03-30) DOI: 10.48550/arXiv.2304.06632.
- [9] 武星妍. 建构主义学习理论综述[J]. 社会科学前沿, 2023, 12(11): 6645-6651.
- [10] MISHRA P, KOEHLER M J. Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge[J]. Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education, 2006, 108(6): 1017-1054. DOI: 10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x.
- [11] MISHRA P, KOEHLER M J. What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?[J]. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 2009, 9(1): 60-70.
- [12] 浙江大学国际设计研究院, 浙江大学-华数跨媒体人工智能联合实验室. AIGC时代数字媒体的智能设计白皮书[R/OL]. 杭州, 2025-06-19. <https://idi.zju.edu.cn/2025/0619/c67169a3028303/page.htm>.