

AIGC workflow驱动下高职课程项目式教学模式构建与实践——以《文博展示空间设计》为例

石凤

无锡工艺职业技术学院, 江苏 无锡 214200

DOI: 10.61369/VDE.2026070041

摘 要 : 本研究在《文博展示空间设计》课程中开展两轮行动研究, 将 AIGC workflow嵌入项目式教学。以“东阳竹编”真实项目为载体, 引导学生在资料整理、概念测试与方案深化中运用 AIGC。实践表明, AIGC 提升了设计效率与方案完整度, 但也暴露出学生过度依赖、提示词能力分化及文博理解浅薄等问题。研究认为, AIGC 仅为辅助手段, 展示设计的文化转译与空间叙事内核无法由技术自动实现, 未来应推动 AIGC 从工具应用转向教学机制重构, 更好服务高职展示设计人才培养。

关 键 词 : AIGC workflow; 项目式教学; 文博展示空间设计; 人机协同; 高职

Construction and Practice of Project-based Teaching Mode for Higher Vocational Courses Driven by AIGC Workflow: A Case Study of “Cultural Relics Exhibition Space Design”

Shi Feng

Wuxi Institute of Technology, Wuxi, Jiangsu 214200

Abstract : This study conducted two cycles of action research in the course “Cultural Relics Exhibition Space Design”, integrating AIGC workflows into project-based teaching. Using the real project “Dongyang Bamboo Weaving” as a case, students were guided to apply AIGC in data organization, concept testing, and design development. The practice showed that AIGC improved design efficiency and the completeness of proposals, but also revealed issues such as students' overreliance on the technology, uneven prompt-writing skills, and shallow understanding of museum and cultural content. The study concludes that AIGC should serve only as an auxiliary tool; the cultural translation and spatial storytelling at the core of exhibition design cannot be automated. Future efforts should focus on shifting AIGC from a mere tool to a framework for restructuring teaching, better supporting the cultivation of skilled exhibition design professionals in vocational education.

Keywords : AIGC workflow; project-based teaching; museum exhibition space design; human-computer collaboration; higher vocational education

一、研究背景与文献述评

随着 AIGC (人工智能生成内容) 的迅猛发展, 以 DeepSeek、kimi、即梦等为代表的大语言模型在图像、文本、音视频等多模态内容生成领域展现出前所未有的应用潜力^[1]。AI (人工智能) 能够基于海量数据的学习与训练, 生成高质量、多样化且极具创新性的内容, 显著提升信息处理与创意表达的效率, 重塑行业的内容生态^[2-3]。在展示设计行业, 创意生产方式与成果交付标准发生显著变化, 对高职展示设计专业形成直接冲击。传统手绘草图、手工模型与线性软件训练, 已难以匹配行业数字化、流程化新要求。

人工智能与艺术设计教育的融合已成为国内学界热议的焦点

议题。万文瑞提出, 人工智能的迭代升级正重构艺术设计行业的创作范式, 也使职业教育人才培养模式发生结构性改革。其核心在于构建“人类创意+人工智能赋能”的新型创造力培养生态^[4]。杨宗凯等从宏观教育视角提出, 人工智能带来的教育环境从信息化向智能化方向演进, 教学内容从静态的学科知识转向动态的综合任务, 教学模式从以教为主转向以学为主, 学习方式从人际协作扩展到人技协同, 育人理念从以知识为主转向更加强调“能力为重, 价值为先”, 应妥善处理教育变革中的“变与不变”关系, 培育创新学科融合的育人模式, 为艺术设计教育的转型提供了方向性指引^[5]。魏伦等以包装系统设计课程为例, 探索了人工智能融入视觉传达专业课程的改革路径; 崔婧则从技术整合与案例教学出发, 验证了 AI 在艺术设计课程中的应用可能。但现有研究对

AIGC 与高职展示设计课程的深度融合关注不足,尤其缺少对工作流嵌入全过程的实证研究,也较少顾及轻工行业展示设计人才的特殊培养需求。将 AIGC 工作流引入项目式教学,可弥补上述短板,提升课程实践深度与岗位适配度,为轻工行业展示设计的数字化转型储备人才。

二、研究设计与教学模式构建

本研究采用行动研究法,以展示艺术设计专业 2023 级、2024 级两届学生为对象,在《文博展示空间设计》课程中开展两轮教学实验。课程安排在大二下学期,共 64 学时,其中理论讲授 16 学时、项目实践 40 学时、汇报评议 8 学时;两届学生分别为 34 人、31 人,入学后已完成空间构成与三维软件基础训练。

研究通过课堂观察、作品档案袋、阶段性汇报评分及课后半结构化访谈收集资料。课程前期以问卷掌握学生 AIGC 使用经验与数字素养基线;中期持续记录各小组工具使用频次、提示词调整策略与方案迭代情况,并对访谈资料进行主题编码;后期结合终期成果、汇报表现与增值评价综合判定效果。两轮实验间隔一个学期,第二轮针对首轮发现的问题调整了任务链与评价指标,尤其加强了提示词训练与过程性反馈环节。

(一) 目标调整

教学目标由“完成作品”转向“完成项目、理解流程、形成判断”。知识维度涵盖文博展示原理、空间叙事方法与 AIGC 应用边界;能力维度聚焦主题分析、文化转译与方案迭代;素养维度强化设计伦理、版权意识与人机协同意识,防止学生将生成图像直接视为终稿。

(二) 内容重组

课程整合为五个模块:项目调研与需求解析、文博内容梳理与主题提炼、概念生成与空间构思、方案深化与视觉整合、成果汇报与反思评价。学生从展示对象、受众特征与空间条件出发,梳理地域文化并转化为叙事线索,完成空间气质设定、动线安排与图文整合,强调文化内容向空间语言的有效转化。

(三) 流程嵌入

建立“任务发布—需求拆解—资料整理—关键词建构—概念生成—空间意向测试—中期评审—方案深化—成果整合—汇报评价”工作流。AIGC 辅助资料归纳、案例分析与概念推演,使学生在“分析—生成—比较—修正”循环中形成设计思维。

(四) 协同机制

教师设置项目任务,明确阶段要求,组织案例分析与过程评议,关注文博内容转译准确性与空间叙事合理性。学生作为项目主体,在小组合作中完成资料整理、方案比较与成果汇报。课堂组织由“教师讲授—学生练习”转向“任务驱动—协作推进—技术支持—阶段反馈”。

(五) 过程评价

过程评价改变以往仅看终稿的做法,将过程表现、最终成果与能力增值按 4:4:2 的比例综合评定。过程表现结合教师观察、小组互评与学生自评,侧重调研深度、关键词提炼质量、阶段汇报

效果与团队协作;成果评价侧重主题准确性、空间结构合理性、展陈逻辑完整性与视觉表达统一性;增值评价通过前后测对比,衡量学生在分析、表达与反思方面的实际进步。

三、教学实践与成效反思

课程选取“竹编主题展示空间设计”项目,要求学生以浙江东阳地方竹文化资源为展示对象,完成项目分析、概念定位、空间表达与汇报展示。该项目核心目标并非停留于形式化的空间造型训练,而是引导学生在真实文化语境中理解展示设计的专业逻辑——如何将地方文化资源转化为可被观众感知、理解和记忆的空间叙事内容。在教学组织上,课程将地方文博资源、非遗传承语境与 AIGC 技术工具加以整合,引导学生在文化理解、内容组织、视觉表达与方案深化之间建立完整的设计思维链条。

任务导入阶段,教师以真实项目发布涵盖调研至汇报的完整任务链。不同于传统直接命题,本环节强调围绕“展示对象、内容、方式”建立问题意识。AIGC 辅助关键词拆解与问题框架建构,学生借助豆包与即梦拓展“竹编工艺”“非遗展示”等关键词,形成调研方向与问题清单,快速从笼统命题进入清晰结构,避免过早陷入形式与效果图。

资料建构阶段,学生从文博内容与空间叙事出发搭建资料框架,用 kimi 提炼主题、梳理脉络,形成展示大纲。此环节关键是训练学生筛选信息、判断真伪和重新组织的能力,而不是直接复制 AI 文本。学生查阅东阳竹编的历史源流、工艺特征和传承现状,认识到地方文化可以被重新解读并转化为空间语言。教师要求对 AI 生成内容做二次核查与人工修订,重点校验历史时间、工艺术语、代表人物等准确性,最终整理为“历史源流—工艺技法—器物生活—当代创新—互动体验”五个展示单元,为后续设计提供内容依据。创意生成阶段,在构思与草图阶段,AI 可以依据需求迅速生成多个创意方案,取代传统设计中耗时的初步探索环节^[6],豆包、即梦等工具支持概念可视化与空间意向测试。学生围绕“竹影”“编织结构”等方向快速生成多风格空间意象,拓宽参考范围并提升比选效率。但教师不以“好看”为判断标准,而是引导学生由直观选图转向基于主题叙事的理性筛选:空间意象即便视觉冲击力强,若不能体现东阳竹编的工艺逻辑与文化内涵,便不应作为方案依据。

概念方案阶段,重点在对展示文案的主题元素提取以及空间转译,包括空间人流动线图、平面布置图、主题元素符号提取以及空间意向图。在转译过程中,AI 可对符号进行多维度的解构重组^[7],例如将竹子本身(造型、材质、色彩)进行提取并赋予意义,将其转化为空间元素,确保空间文化基因。师生也可以借助 SD 的 ComfyUI 工具快速生成大量的概念图,突破传统的评图方式,实现实时改图,也可以利用 ChatGPT 生成灵感提示词,丰富课堂演示与讨论^[8]。

方案深化阶段,教学重心转入针对性修改,聚焦空间布局、参观动线与图文关系的落实。教师要求学生将前期意向转化为具体的平面组织、展项分布、流线设计及信息层级,并通过阶段性

评图引导其回归展示设计本体：观众如何进入、被引导、在哪些节点停留，以及图文信息如何与展品和空间氛围协同。针对学生易被 AI 宏大场景吸引而忽视真实尺度、结构与施工可行性的倾向，教师强调真正有价值的设计并非图像拼贴，而是围绕文博内容与受众理解构建清晰、连续且具感染力的空间表达。此阶段 AIGC 从“生成新图”转向“辅助修改”，用于优化展陈文案、比选动线逻辑与推敲主题命名。

成果汇报阶段，各组进行集中汇报与综合评议，成果以展板、展册形式呈现并与毕业设计衔接。汇报内容不仅包括最终效果图和平面图，还要求学生说明主题来源、资料依据、AIGC 使用过程、方案迭代路径和最终取舍理由。教师在评价中重点关注学生是否能够清楚说明文化内容如何转化为空间语言，是否具备对 AI 结果进行筛选和修正的能力。通过这种汇报方式，学生不再只是展示一个完成的视觉结果，而是呈现从文化理解到空间表达的完整思考过程。

两轮实践显示，学生方案完整度与中期汇报评分均有显著提升。学生反馈 AIGC 加速了资料整理与概念测试，使其更专注于空间叙事逻辑推敲。但问题亦显：部分学生过度依赖 AI 输出而缺乏分析转化；提示词能力分化导致辅助效果参差；文博理解不足者易将竹编文化简化为装饰符号。由此可见，AIGC 仅为教学支持手段，课程改革的关键在于教师能否围绕专业目标组织任务、把控流程、完善评价，更在于学生能否在技术使用中保持分析能力

与专业判断。

针对上述问题，后续应从四方面协同推进：一是强化真实任务情境，建立“生成—比较—修正”工作习惯，要求学生书面说明生成结果与主题意图的匹配度及修改方向；二是突出文化转译与空间叙事内核，将文化提炼、单元划分与体验设定前置，防止技术喧宾夺主；三是细化过程性评价，将提示词质量、迭代次数、资料核查、方案比较及批判性反思纳入评分；四是在创意空间设计的教学过程中，应强调技术的引入不应局限于作为辅助工具的角色，而应融入思维方式与学习结构的革新^[9]。

四、结论

AIGC 技术突破了传统设计状态，提供了一种全新的设计生成模式^[10]，将 AIGC 嵌入项目式教学，可提升信息整理、概念生成与成果表达效率，促进文化理解、空间叙事与汇报能力发展。但 AIGC 仅为辅助手段，文化转译、逻辑建构与空间体验等专业内核无法自动实现。未来应坚持真实项目导向，以能力培养为核心、教师引导为关键、人机协同为路径，完善资源与评价体系，推动 AIGC 由工具应用转向教学机制重构，服务人才培养与轻工行业数字化转型。后续可追踪毕业生工作中的人机协同表现，验证迁移效果，并探索与虚拟仿真技术的融合。

参考文献

- [1] 高雅莉. 人工智能驱动下的艺术设计专业创新型人才培养模式研究 [J]. 人像摄影, 2025, (15): 163-164.
- [2] 钮心毅, 刘思涵, 桑田, 等. 大模型的专业学习: 构建融入 城市空间形态设计知识的图像生成模型 [J]. 城市规划学刊, 2025 (1): 55-63.
- [3] 张璐瑶, 杨帅, 汪文靖, 等. 基于生成式人工智能的图像视频生成方法综述及展望 [J]. 计算机辅助设计与图形学学报, 2025, 37 (3): 361-384.
- [4] 游玉科. 人工智能技术在广东省高职艺术设计专业人才培养中的应用现状及问题谱系研究 [J]. 美术教育研究, 2025, (23): 162-165.
- [5] 杨宗凯, 王俊, 吴砥, 等. ChatGPT/ 生成式人工智能对教育的影响探析及应对策略 [J]. 华东师范大学学报 (教育科学版), 2023, 41 (07)
- [6] 刘嘉妮. "三教" 改革背景下高职院校艺术设计专业课程教学模式改革策略 [J]. 上海服饰, 2025, (1): 114-116.
- [7] 郭敏. 基于 AIGC 技术的文旅展厅空间设计优化策略 [J]. 现代园艺, 2025, 48 (16): 119-121.
- [8] 郭家明, 李海波, 黎仕杰, 融合 AIGC 的展示空间设计课程教学创新研究 [J]. 教研教改, 2025, 48 (16):
- [9] 何蒙蒙. AIGC 技术驱动下青年创意空间设计课程的教学改革研究 [J]. 时代青年, 2025, (18): 62-64.
- [10] 王官小源, 李伟. AIGC 辅助海洋文化展示空间设计研究 [J]. 艺术与设计 (理论), 2024, 2 (12): 84-86.