

AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用模式与效果研究

李 珏

重庆工信职业学院 重庆 401233

摘要: 为了提升AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用,采用文献资料、教学实验等研究方法进行研究,研究表明:AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用受到学校资源、教师专业能力、学生主观认识、AIGC辅助设计工具生态等多种因素的影响。实验表明:“螺旋式人机协同五步教学模式”提升学生创意表现力与改善学习行为态度方面效果明确,而在技术整合效率方面的效果有待进一步观察和加强。

关键词: AIGC; 高职教育; 数字媒体; 应用模式

前言

随着人工智能生成内容(AIGC)技术的爆发式发展,高职数字媒体教学正面临前所未有的机遇与挑战。高职教育是培养高素质专业人才的重要途径,但是高职院校学生存在基础知识、学习能力水平差异较大的现状。传统数字媒体基础教学以软件技能传授为主的教学模式为主,学生学习兴趣不足,而且可能存在由于艺术审美基础不足、自主创意构思与AIGC融合应用薄弱等问题。容易导致学生陷入现有术模仿而疏于创新思考,不能满足行业对“技术+创意”复合型人才的需求。与此同时,AIGC工具的快速演进,为突破这一教学瓶颈提供了全新可能。因此结合一线教学经验总结,通过分析高职学生学情与知识结构特征,深入研究AIGC辅助设计工具和高职数字媒体基础教学有效融合途径。构建创新和实际相融合的AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中应用模式,并实证检验其在激发学生创意、提升学习效能及培养高阶能力等方面的具体效果,从而为高职院校数字媒体专业的教学改革与创新人才培养提供切实可行的路径参考。

1 AIGC辅助设计工具在高职数字媒体教学研究现状

随着AIGC的高速发展,一线教师和研究人员从不同的视角对AIGC工具在教学中的运用进行研究,快速推动数字媒体教学改革的发展,目前主要存在以下教学模式、教学体系、AIGC价值等几个方面点。研究者认为,传统的教学模式“教师演示-学生模仿”已不适应AIGC时代,因此提出构

建以“师-生-机”三元互动或者“教师引导-学生实践-AI辅助-反馈优化”为特征的新型教学流程(苏琳,2025;张国梅,2025;王润柯,2025),这种教学模式将AIGC定位为激发创意、优化流程的“协作者”,推动基础教学从单纯的软件操作转向对创意构思、提示工程、审美判断与成果优化等更高阶能力的培养(韩明阳,2025);AIGC背景下课程体系的变化。研究指出在基础课中增设AIGC工具素养与伦理教育模块(苏琳,2025);一些研究提出从基础能力构建到创新思维开发的“四阶段”范式(张国梅,2025),以支撑学生能力的系统性进阶;AIGC在赋能教学方面的多重价值。AIGC能激发创意与提升效率:能快速生成海量灵感素材与方案变体,帮助学生突破创意瓶颈(袁海明等,2025)。AIGC支持个性化学习与差异化教学,实现因材施教(袁海明等,2025)。

2 影响AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用因素分析

2.1 学生主观认知和学习行为因素

一线教学反馈发现受到基础知识和学习能力的制约,高职学生在数字媒体学习中普遍存在创意表达与审美理论基础相对薄弱,自我认识提升内驱力不足,导致利用AIGC工具时首先容易出现过度依赖:学习应用仅满足于根据提示词生成的表面效果,缺乏对生成结果的二次深化提升能力;其次是缺少正确认知,面对AIGC海量工具与复杂参数感到模糊不清,存在畏难情绪,影响学习主动性。最后受到客观条件和思想认识不足,可能引发对AIGC生成内容的滥用或抄袭风险。

2.2 学校AIGC资源配置与教学管理因素

AIGC技术和数字媒体的高度融合发展离不开相应的专业设备及软件的支撑,但受到社会经济发展和高职院校

作者简介: 李珏(1982—),男,汉族,副教授,本科,主要从事数字媒体技术专业教学。

表1 实验后两组实验对象评价指标比较分析

指标	实验组	对照组	T	P
创意表现力	89.56±2.83	77.11±6.52	0.976	0.022
技术整合效率	86.87±5.71	79.23±3.26	1.225	0.523
学生学习行为与态度	88.65±7.29	76.18±5.33	1.165	0.028

自身资金来源的影响,高职院校在软硬件投入上常面临现实约束。硬件上来说对计算显卡、网络环境有较高要求,许多院校的实训机房难以稳定支撑。AIGC主流工具(如Midjourney、Adobe Firefly)多为付费订阅模式,学校和学生个人受到资金制约可能无法使用更为合适的软件工具。教学管理方面目前高职也存在滞后性,随着AIGC技术的高度迭代发展,传统的课程大纲、课时安排与主流AIGC创作流程不匹配,同时,针对AIGC应用的教学评价标准与激励机制尚未建立。

2.3 教师数字素养与教学转型因素

教师是教学任务落实的主题,是AIGC应用落地的关键。但是AIGC作为新的赛道,目前多数专业教师自身对AIGC辅助设计工具尚处于学习探索阶段,处于学习和传授两条并行发展要实现从“软件技能传授者”到“人机协同项目导师”的角色转型。这要求教师不仅要掌握前沿AIGC辅助设计工具,更需更新教学设计能力,将AI伦理、混合工作流等新知识有机融入课程。然而目前高职院校专业教师工作负担重,自主探索动力不足。学校对在职教师的系统性培训与教研支持力度有待提升。这些因素叠加影响了AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用。

2.4 AIGC辅助设计工具生态与行业衔接因素

AIGC工具迭代迅猛,功能与界面变化快,给教学内容的稳定性带来挑战。学校在工具选型上难以抉择:是采用普及率高但付费的国外工具,还是选择正在发展的国产工具?此外,行业应用标准尚未统一,教学如何与真实产业项目中AIGC的具体职责(如概念艺术家辅助、素材生成等)有效衔接,避免教学与应用脱节,是保障人才培养针对性的重要因素。

3 AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用

3.1 AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中的应用模式理论构建

目前AIGC辅助设计工具在高职数字媒体基础教学中得到不同层级的运用,也取得了一定的教学效果,结合目前高职院校校情、学情等因素,结合一线教学经验和优秀研究成果,提出“螺旋式人机协同五步教学模式”。将AIGC定位为“协助”而非“自动生成器”,教学重心从“学会用AI”向“用AI进行创意表达”螺旋式上升。强化教学评价,把“迭代优化过程”、“AI反思”纳入学生学习评价体系,驱动深度学习和粗能力培养。引导学生由“被动模仿者”向“AI协作者”与“创意主导者”阶梯式成长。

3.2 “螺旋式人机协同五步教学模式”应用效果

3.2.1 实验过程控制

选取重庆工信职业学院数字媒体专业进行应用教学,教学内容按照学校教学大纲进行,为了避免教学经验对实验的影响,教学统一由本人负责,对照班采用传统教学,实验班采取“螺旋式人机协同五步教学模式”。

3.2.2 实验后两个班教学效果比较分析

创意表现力由教师根据作品的“创意新颖性”与“视觉表现力”给予学生量化评价,技术整合效率有学生提交相应任务完成时间来评价,学生学习行为与态度由学生给予自我评价(五个等级),老师根据自我评价给予赋分,所有分数都按照百分制进行。

统计结果显示:实验后两组学生在关键评价指标上呈现出差异化表现。实验组教学效果明显优于对照组。创意表现力实验组平均得分(89.56±2.83)显著高于对照组(77.11±6.52),差异具有统计学意义($P=0.022<0.05$);学习行为与态度方面实验组得分显著优于对照组($P=0.028<0.05$),说明实验组教学模式有效激发了学生的学习主动性与积极态度。技术整合效率两组差异不明显($P=0.523>0.05$)。说明技术整合能力的培养可能需要更长的教学周期或更深入的教学干预。综上所述,该教学模式在提升学生创意表现力与改善学习行为态度方面效果明确,而在技术整合效率方面的效果有待进一步观察和加强。受到学生基础较弱、教学资源有限等现实约束,构建模式还需要进一步修改完善。

结论

(1) AIGC辅助设计工具应用是目前高职数字媒体基础教学改革主要方向之一,受到学校资源、教师专业能力、学生主观认识、AIGC辅助设计工具生态等多种因素的影响。(2)“螺旋式人机协同五步教学模式”提升学生创意表现力与改善学习行为态度方面效果明确,而在技术整合效率方面的效果有待进一步观察和加强。

参考文献

- [1]王润柯. AIGC赋能数字媒体专业教学的创新应用与研究[J]. 信息与电脑, 2025, 37(19): 36-38.
- [2]苏琳. 基于AIGC技术的数字媒体教学模式创新: 课程设计、实施与反思[J]. 南通职业大学学报, 2025, 39(03): 24-29.
- [3]张国梅. AIGC赋能数字媒体技术课程四阶段教育的教学改革[J]. 电脑知识与技术, 2025, 21(22): 122-126.