

“互联网+”背景下的数字媒体艺术教学研究

荆盼文

上海外国语大学贤达经济人文学院

DOI:10.12238/er.v4i9.4241

[摘要] 当下信息技术的快速发展,“互联网+”思维被引入了许多领域,数字媒体艺术与互联网行业有着许多相交叉的共同点,因此在数字媒体艺术教学中引入“互联网+”思维至关重要。数字媒体艺术是推动文化创意产业发展的重要组成部分,影响着文化创意产业在未来社会的前景,因此教师在实际的教学过程中应该结合时代背景,将“互联网+”思维科学有效地运用到数字媒体艺术教学中,改进目前教学中的不足,帮助学生更好的适应科技和时代的变化与发展。

[关键词] 互联网+; 数字媒体艺术; 教学现状; 教学策略

中图分类号: G354.47 **文献标识码:** A

Research on the Teaching Practice of Digital Media Art under the background of "Internet +"

Panwen Jing

Xianda College of Economics and Humanities, Shanghai International Studies University

[Abstract] With the rapid development of information technology, "Internet +" thinking has been introduced into many fields, and digital media art and Internet industry have a lot in common. Therefore, it is very important to introduce "Internet +" thinking into digital media art teaching. Digital media art is an important part of promoting the development of cultural and creative industries, and it affects the prospects of cultural and creative industries in the future society. Therefore, in the actual teaching process, teachers should effectively apply "Internet +" thinking science to digital media art teaching, improve the current teaching deficiencies and help students better adapt to the changes and development of science and technology and the times.

[Keywords] Internet +; digital media art; teaching status; teaching strategy

现代数字媒体艺术专业主要培养能够面向互联网中的视觉、界面、媒体、广告、影视、出版等行业从事数字化媒体创意设计的专业人才,对学生互联网技术运用能力和创意设计能力有比较高的要求。尤其是在这个信息和技术更新换代迅速和行业蓬勃发展的年代,以往传统的教学模式已经不能满足学生提高能力和顺应时代进步的需求,因此数字媒体艺术教学的改革迫在眉睫。

1 传统数字媒体艺术教学存在的不足和现状

1.1 教学模式被动化。传统的数字媒体艺术教学课堂上的模式一般就是教师授课,学生听课,教师布置练习,学生完成,教师点评。这样的学习模式对于学生来讲就是被动地接受教师传授的知识,然后被

动完成教师布置的练习作业和考试要求,目的是完成学习任务,得到教师的好评,获取学分。实际学生在整个过程中和教师的沟通机会很少,对所学知识没有深层的理解。数字媒体艺术是一个需要加入情感认知的学科,教师没有为学生进行创造给予足够的分析和帮助,会使学生的学习效果不佳。对于教师来说,目前大多数数字媒体艺术教师在讲授知识时忽视了和学生之间的交流,也只是单纯地完成教学任务,仅仅是一个知识的传授者,在解惑和启发学生方面做得不到位。

1.2 行业更新换代迅速容易导致教学内容不能与时俱进。随着互联网行业的飞速发展,很多互联网产品 and 设计更新换代迅速,很容易被巨大市场里的海量产品瞬间吞噬。因此数字媒体艺术教师应该不断

加强自己对当下流行设计资讯的学习和掌握,实时更新自己的教学内容,使得目前的教学风格能够做到紧跟时代新潮流新风向。但目前部分教师依然照本宣科,教学内容分散,学生更依赖从互联网上获得最新的设计资讯来补充自己知识的不足。教师只是将教学内容集中在设计史和基础设计工具的使用上,已经不能满足互联网时代对学生专业知识和技能的需求。

1.3 教师的教学思路固化导致学生的课程学习缺乏系统性。教师目前的教学思路是通过课程学习让学生完成相关的学习案例,例如根据设计知识要求完成一个角色设计或者一幅游戏场景图,虽然学生经过四年的大学学习能够积累一定数量的产品,但这些产品都是独立的,不能形成有个人特色的系列作品,学生在后期的

工作中会发现自己没有可以拿得出手的与行业有关联的作品。教师应该平常的教学帮助学生创作有个人特色的设计作品集,这样学生才能根据自己的想法结合当下流行元素创造出自己的个人作品,在参加比赛或者就业时都会有很大的帮助^[1]。

1.4部分学生自身的学习素养不高,基础薄弱。目前数字媒体艺术专业的学生大部分都是理科生,他们在艺术素养和设计基础上本身就比较薄弱,因此在前期设计作品时会有很多的问题。大多数学生选择这个专业是因为爱好,或者因为接触过相关产品而产生学习的兴趣,但由于基础薄弱,又缺乏较强的学习素养,再加上教师没有对学生做出适当的引导和拓展训练,不注重对在课堂上对学生兴趣的培养,学生很容易在学习中产生挫败感,缺乏创作热情和学习热情。

2 “互联网+”的内涵

“互联网+”将互联网作为当前信息化发展的核心特征提取出来,与工业、商业、金融业、文化产业等全面融合,通过各种创新为行业带来新的发展生态。将数字媒体教学与互联网进行深度融合,能够推动数字媒体方面的人才获得更进一步的发展,从而促进整个行业的发展和繁荣。与此同时,“互联网+”也给数字媒体专业人才创造了更多学习和提前实现自我价值的机会,让学生可以在一个更为开放的环境中获得积极的转变。

3 “互联网+”背景下数字媒体教学策略探究

3.1教师应该转变原有的师生关系。以前的大学教师一般都是上课讲课,下课完全脱离学生生活的,教师和学生之间的关系仅仅是课堂上师生关系。在“互联网+”的背景下,再加上数字媒体艺术专业本身的学习需要学生多多和教师沟通交流,学生可以有机会多多与教师分享自己的创意和作品,教师也可以从专业的角度给予点评,给学生适当的意见和建议^[2]。使用互联网信息技术可以最大限度拉近教师和学生之间的距离,改变传统的师生关系,师生可以进行实时有效的对话。例如,教师可以在建立班级QQ群,或者利用线上平台的直播功能和学生进行及时的沟通,给

学生的作品做出及时地反馈。在线上直播中,班级学生也可以参与作品的点评,学生可以自由提出自己的意见。除此之外,教师不应该将教学内容和地点局限在课本和课堂,而是应该帮助学生寻找大量的网络学习资源,让学生在完成数字媒体艺术作品时能够根据自己的需求搜索到自己需要的信息,从而提高学生自主分析问题,解决问题的能力。学生在这样的学习模式下,再也不用做在课堂中被动接受知识的旧时代的学生,而是能够在教师的指导下,通过自己的搜集、整理、加工做出有自己特色的作品。教师也可以给学生提供最新的优秀案例,让学生进行分析,提出问题,教师根据学生的疑问做出解答,更有助于学生能力的提升。

3.2将项目化教学融入数字媒体艺术教学中。数字媒体艺术属于实践性比较强的专业,教师在教学过程中应该结合互联网的资源优势集合学生实际情况大力培养学生的创新能力。首先教师应该督促学生将学习到的理论知识运用到具体的作品创作上,并且整合课程内的所有内容帮助学生进行系统的作品创作,提高学生的创作水平和创新能力;其次,教师应该利用互联网资源为学生进行大量的现代优秀作品案例的分析,让学生能够充分了解最新的行业状况,了解到第一手设计资讯,提高学生的行业素养。教师在教学中要注意专业课程和学生项目训练的系统练习,让学生在四年的学习里获得综合能力的提升。目前的数字媒体艺术设计也在寻求转型,很多相关的互联网作品的创作需要设计人员强调数字艺术化,加入与时俱进的互联网思维,因此教师应该将互联网产品的设计理念贯穿在数字媒体艺术教学课堂的始终^[3]。

3.3将“互联网+”背景下的信息技术充分应用在教学过程中。学校应该在“互联网+”数字媒体艺术教学中投入大量的资金更新学校的硬件设施,完善学校的线上学习平台和配套设施。例如在疫情防控期间,很多学生无法正常回到校园课堂学习,学校可以使用视频直播的在线教学模式让学生停课不停学。教师还可以借助手机微信公众号进行辅助教学,还可以

在学习平台上引入大数据技术,学生将学习数据进行上传,教师根据数据获得学生的学习情况和对知识的掌握情况,在上课时就可以有针对性地进行讲解,教师也可以通过大数据技术分析每个学生的学习特点和欠缺方面,为学生制定科学高效的学习方案。互联网教学除了应用在课堂中,还可以应用在评价反馈中。教师通过对设计作品的分析在借助互联网技术的分析,给学生推送适合学生参考的案例,让学生参照优秀案例进一步完善自己的设计作品,这样能够节省学生找资料的时间,给学生留出更多的创作时间。

3.4教师引导学生利用互联网资源不断完善自我。当前大学生的自主学习能力的高低能够直接影响学生整体能力的强弱。针对学生自身学习素养不高,基础薄弱的问题,教师应该鼓励和引导学生借助互联网的资源优势,针对自己知识薄弱处进行自主学习。学生可以借助互联网+获得自己的私下学习和进步的资料,也可以借助互联网+和教师随时取得联系,获得教师的帮助和指导。

4 结语

在“互联网+”时代,虽然传统的数字媒体艺术教学面临着很多挑战,但同时也多出了很多可以取得改进的机会。教师应该不断反思自己在教学实践过程中的不足,将“互联网+”思维运用到数字媒体教学中并贯穿始终,这样才能让学生能够在更新换代频繁的信息社会里始终学习到最新的设计知识,掌握最新的设计资讯,从而能在大学阶段就能创造出有自己个性特色的系统化数字艺术设计作品。

[参考文献]

- [1]杜芸.“互联网+”背景下数字媒体艺术教学新思考[J].美与时代,2021(2):124.
- [2]丁思依.高校数字媒体艺术专业课程在互联网时代下的教学改革与实践研究[J].才智,2020(20):24-26.
- [3]王森,张志明.浅析“互联网+”数字艺术媒体专业的教学改革实践研究[J].科技风,2019(31):57.

作者简介:

荆盼文(1992--),男,汉族,河南郑州人,硕士,助教,研究方向:数字媒体艺术研究。