

十、代表性教改论文

序号	论文题目	作者	期刊名称	发表时间
1	信息架构与可视化设计课程实践与研究	吕曦	装饰	201211
2	“从专业技能型到社会主题型”设计教育改革探索	蒋金辰	装饰	202106
3	学科交叉视域下设计理论专业教学改革的设想 以四川美术学院设计史论专业为例	李敏敏	新美术	201609
4	美术院校设计理论专业色彩写生教学改革探讨	李敏敏	装饰	201608
5	西方艺术史与绘画实践教学的结合——视觉传达专业基础教学改革	杨墨音	装饰	201703
6	设计圆心到维度实验——视觉传达设计中的文创设计课程探讨	汪泳	装饰	201703
7	社会需求导向的设计专业课程研究	皮永生	美术观察	202007
8	数字时代下的“原话语”——毕业设计实施过程思考	向海涛	装饰	201703
9	产品设计教育中可持续发展理念的传播	赵宇	教育发展研究	201709
10	基于用户研究和社区服务的课程教学——以伯恩茅斯艺术大学平面设计专业“创新：巩固”课程为例	盛菲菲	装饰	202002
11	后疫情时代视觉传达设计专业的“恒”与“变”	曾敏	装饰	202006
12	设计介入教育扶贫	段胜峰; 皮永生	包装工程	201805
13	“互联网+时代下的品牌设计与动态图形联动课程教学改革研究	沈巾力	大众文艺	201606
14	互联网+时代的品牌设计教学改革	沈巾力	艺术教育	201708
15	四川美术学院会展设计专业建设探索与思考	肖志慧	艺术教育	201602
16	新机遇下的新探索——关于四川美术学院会展策划与管理专业方向课程体系建设的实践研究	孙丹丽	大众文艺	201703
17	西南地区非物质文化遗产教育传承与公共艺术的社会实践——以四川美术学院公共艺术学院非物质文化遗产课程为例	袁曼玲	美术教育研究	201801
18	从用户体验角度分析设计教学的创新实践——以界面设计课程为例	任宏伟	大舞台	201507

19	数字影像设计的联动式课程体系研究	曾真	艺术教育	201507
20	创新创业背景下视觉传达设计教育的思考	陈滢竹	《静待花开——第三届中国西部基础美术教育论坛论文集》湖南地图出版社	201612
21	以实验教学中心为平台的数字化模型制作实践教学运行模式研究与实践	赵卫东	艺术教育	201708
22	设计基础与专业设计课程之间的链式教学探索——以二维设计构成基础与版式设计课程为例	盛菲菲	艺术教育	201803
23	基于虚拟现实技术的环境设计专业协作教学模式研究	余毅、范芸芸	美术教育研究	201911
24	行为重塑：产品设计专业硕士实践教学研究	赵卫东	《以知出行》：新时代研究生教育再思考》论文集	201912
25	互联网视域下设计史基础理论课程网络教学的创新及不足	易欣	艺术与设计（理论）	202011
26	基于研究型教学的“汉字设计”课程改革与实践——评《中国汉字设计史》	汪泓	中国教育学刊	202204
27	产学研结合的毕业设计课程模块式教学探索	魏婷	艺术科技	201812

信息架构及可视化设计课程实践与研究

Practice and Research of Information Architecture and Visualization Design Course

吕 曦 LÜ XÍ

内容摘要: 信息设计与各个领域的学科之间存在着多方的交叉与合作,在更广更深层面的交互设计和服务设计领域中,如何提升对交互技术、交互行为、信息架构、用户体验、视觉设计等方面的认知和研究,并最终形成以用户为中心的设计成果,信息设计是其中不可或缺的重要组成部分。本文希望通过对课程设置的背景、主要内容等方面的梳理和总结以及个案分享,以此抛砖引玉,探索更为有效和可行的课程改革和实践研究。

关键词: 信息设计、信息架构、可视化

一、信息设计与课程背景

“正在到来的数据革命,以及它如何改变政府、商业和我们的生活。”^[1]随着信息技术的不断变革和发展,海量的数据集群和信息爆炸已成为社会生活的重要组成部分。数据的收集、存储方式以及信息的组织方式、传递方式的改变,也改变着人们的行为认知以及生活方式,在设计领域则直接反映为设计思维和设计方式的改变。信息设计该术语承自平面设计,与传统的平面设计有所不同的是,它更为注重从客观数据出发,关注信息的组织与架构以及数据本身的形式呈现,并不强调主观的艺术创意和形式创新,其首要认知不再过度关注视觉形式本身,而更围绕信息传达的可用性展开,达到从数据到信息以及最终“促进知识的转化、从知识到行动的跨越”^[2]。

目前,信息设计已经应用在社会生活的各个层面,从地图到各类报表/图表,从单一的产品说明书到公共环境导示系统,从交互式网站界面到产品导航系统等都可见到各类型的信息设计。其涉及到诸多学科领域之间的交叉与合作,有着各类别设计任务中回避不了的基础研究内容。本院视觉传达在现有课程体系下,在内容设置、方法研究、能力培养等方面进行针对性探索,从理

性和逻辑的视角展开对数据和信息的思考,关注信息设计的基础研究,尝试以交叉融合的设计意识指导设计实践,同时为其他课程奠定良好的设计方法的研究和学习,拓展设计思维和设计表达。

二、数据与信息、信息架构与可视化

信息设计主要根据特定的市场、用户需求 and 任务,针对不同的数据量和数据类别,将数据重新归纳与整理,建构成合理的具有逻辑关联的信息架构,以准确有效的信息传达为前提,选取适合的各视觉要素进行重组和设计,以各种形态或形式的纸品、人机界面、互动产品或环境等为媒介,同时借助平面化、数字化、艺术化的静动态处理手段进行多维表达和传播,为用户创造出和谐的交互方式和体验。易于理解、有效指导行为或操作是信息设计的根本目的,更愉悦的心理和情感体验是其追求的更高境界。

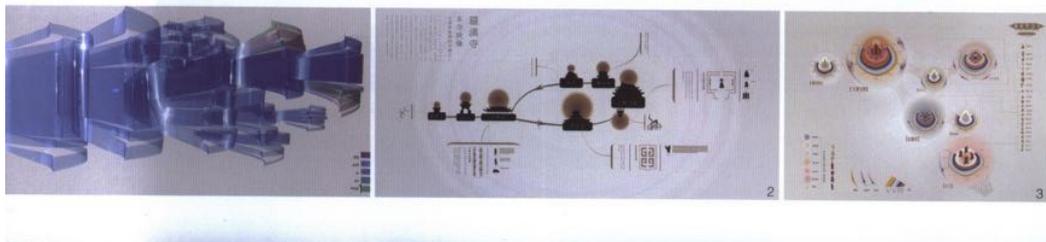
信息架构与可视化是信息设计中的一个关键步骤或关键内容。信息架构与可视化设计课程主体上包含三方面的内容,即数据到信息、信息架构、可视化。信息的来源是庞大的客观数据,原始数据要经过整理与归纳才能成为信息。信息架构创建的是一种系统、逻辑、秩序的信息组织结构。可视化也并非单一的视觉化,而是以人类最主要的视觉感知

系统和逻辑的视角展开对数据和信息的思考,关注信息设计的基础研究,尝试以交叉融合的设计意识指导设计实践,同时为其他课程奠定良好的设计方法的研究和学习,拓展设计思维和设计表达。系统为主,融合可听、可触等其他感知方式对抽象信息进行综合呈现。良好的信息架构能帮助人们按照架构逻辑去理解内容,引导下一步行为与操作,而良好的可视化方案则能以更为直观形象的方式使用户理解抽象信息并达成共识,最终完成从感知到认知,从行为到心理的完整体验。

课程中学生需要了解数据、信息、信息架构、可视化等多个概念的定义,了解信息设计在日常生活中的主要类型,由浅入深地学习和领会信息设计相关理论、方法和工具,并通过各单项课题调研分析和设计,学会用不同的方式去探索从数据到信息的收集、分析、整理与信息构建,探索不同的视觉化呈现和传递,训练学生将复杂的数据、信息的基本概念转化为易于理解的文本、图形、空间、甚至故事、体验等方面的设计能力。

三、课程实践的重点与难点

传统视觉传达方向的分类课程里,学生都过于注重在设计创意与设计形式上的探索,而忽略掉学科交叉、逻辑思维、设计方法在设计过程中的重要性。因此,交叉与突破、思维及方法、创意与实验、逻辑与表达一直贯穿在整个课程的讲授、实践与指导中。



“从专业技能型到社会主题型”设计教育改革探索

“From Professional Skills to Social Theme”: The Exploration of Reforming Design Education

蒋金辰 Jiang Jinchun

内容摘要:在新一轮的教学改革中,四川美术学院设计学专业群以“四个服务”——服务“大西部文化传承创新、大都市经济转型与产业升级、大农村城乡融合发展、大后方国防重器装备设计”作为人才培养目标定位,主动对接国家重大战略,以社会需求为导向,以文化传承和支持绿色可持续发展为使命。工业与产品设计系在设计学院“1+1+X”专业特色工作室人才培养方案的指导下,贯彻这一教学改革思路,探索“从专业技能型到社会主题型”的人才培养模式与路径。

关键词:社会主题、工业设计、教学改革

一、源起

随着经济全球化、数字技术的发展和互联网时代的到来,当代社会结构、经济模式、生活和生产方式等方面发生了深刻的变革,也对设计领域产生了深远、巨大的影响。欧美国家的设计学院都已全面开展设计领域在跨学科交叉方向上的创新设计研究与实践,如英国皇家艺术学院以全球创新设计和创新设计工程为导向,致力于定义未来设计方向;美国斯坦福大学设计学院致力于创新设计整合前沿科技。

当前,我国在面对经济和产业结构调整及转型过程中,已明确提出提升全要素生产率,特别提出对“创新”主线上的推进,强调构建激励机制,提升创新意愿,提升创新转化率,推进产学研结合。重庆地处西南腹地,有着丰富的自然资源和人文资源。但同时,资源的有效利用与保护是经济发展中的艰巨任务,产业结构的优化升级与创新驱动对于重庆的发展更加迫切。

四川美术学院作为全国知名艺术设计院校,面对新时代的机遇和挑战,思考创新设计人才培养模式的改革,培养兼具文化自觉意识、主动创新精神、交叉知识结构、实践应用技能,具有国际视野、德才兼备的创新型、复合型高素质设计人才为时代所趋,势在必行。

二、探索

国内外社会发展趋势的变化、国家导向及社会及地方需求、设计领域和设计教育的变革,都对培养的创新型设计人才提出了迫切需求。我国设计教育发端于20世纪50年代末的“工艺美

术”,90年代专业名称表述为“艺术设计”。近些年设计美学、设计心理学、设计管理学等课程名称的出现,交互设计、体验设计、服务设计、组织设计等设计领域的出现,都在推动我国设计教育领域开启了新一轮的反思和改革。

针对创新型设计人才培养目标,原有的设计类专业人才培养模式存在以下主要问题:

第一,人才培养目标与定位的适应性不强、特色优势不明显:人才培养目标定位与当前社会发展趋势的人才需求适应性不强、人才培养特色优势不明显,毕业生的设计创新能力与业界的发展需求存在较大差距。^[1]

第二,原有的设计教学体系已不能适应对新型设计人才的培养:基础教育和专业教育的目标指向与前瞻性思考相对薄弱,课程体系与结构间的衔接和整合不够,知识连贯性、融通性、拓展性和体系化建设上有待提升^[2];专业壁垒明显,应对国际国内前沿问题及针对创新设计中跨学科、跨领域、跨行业、跨专业的知识整合极为不利,交叉教学覆盖面尚不够大,教学内容更新速度对设计行业领域知识快速迭代的趋势适应不足;教学方法上单一,开放性、互动性、创新性不够,数字技术、信息网络现代化教学手段滞后^[3],具有设计专业特点的教学方法与手段有待创新和提升。

第三,原有教学资源 and 教学团队已不能支撑新型设计人才的培养:对国际化设计教育资源和企业实践教学资源的整合和利用不足,对于培养具有国际化视野和实践能力的创新型设计人才缺乏相应的教学平台;教学团队中具有高学历、高学位层次的教师比例偏低^[4],具有海外研修经历的教师比例偏低,教学团队整体上知识结构比较单一、学术视野较为局限,教学改革研究不够深入。

第四,原有教学组织方式和运行机制等不能满

足对新型设计人才的培养:教学组织方式以常规课程单元制为主,教学资源的整合性协调性不够,常规教学空间不适应新型设计类人才培养,配套资源的使用率较低;教学运行及质量保障机制、制度与新型人才培养目标、培养模式不匹配,教学组织、过程监督、质量评估等制度需要进一步修订完善。^[5]

三、转型

在新一轮的教学改革中,四川美术学院设计学专业群以“四个服务”——服务“大西部文化传承创新、大都市经济转型与产业升级、大农村城乡融合发展、大后方国防重器装备设计”作为人才培养目标定位,主动对接国家重大战略,以社会需求为导向,以文化传承和支持绿色可持续发展为使命。

围绕“四个服务”的人才培养目标,确立了“文化自觉”和“绿色设计”两个兼具前瞻性和地方特色的主题性理念作为人才培养方案设计和专业内容建设的核心思想。四川美术学院郝大鹏教授说:“大学应该是人类生存环境的捍卫者,大学应该是文化传承的坚守者,大学应该是社会发展创新的源泉,大学应该是促进社会进步的文化基石。”文化传承既是高校的重要社会功能,也是四川美术学院地处长拥有丰富文化多样性的西南地区的区位优势。绿色可持续发展既是重要国家战略,也是四川美术学院设计学院经过二十多年积累的学科特色。2013年曾成功申报该年国家社科基金艺术类唯一重大招标课题:“绿色设计与可持续发展研究”。

以“社会主题型教育”为导向,立足国家、西部之社会所需,细化和分解设计专业群新型人才培养目标,“文化自觉”和“绿色设计”两个关键概念,以内容主题的形式,贯穿四年培养方案始终。制订“1+1+X”专业特色工作室人才培养方案,定位各工作室研究领域和特色方向,从传

蒋金辰,四川美术学院设计学院

学科交叉视域下设计理论 专业教学改革的设想

以四川美术学院设计史论专业为例

李敏敏

自改革开放以来,伴随着社会、经济、文化等高速发展的迫切需求,我国的设计艺术教育加快了发展的步伐。90年代末,以教育部新颁布的《普通高等学校本科专业目录(1998年颁布)》为标志,中国的艺术设计教育实现了由传统的“工艺美术教育”到现代的“设计教育”观念的转变。词汇的变化是中国现代生活的缩影,也是中国经济结构转型的外在表征。¹现代设计依托的产业结构发生根本性变革,转向以新技术带动的广告、电子、交通工具、环境建造等为依托的设计艺术新型产业。如何适应时代的发展需求,培养大量新型设计艺术人才满足现代产业的发展需求成为中国设计艺术教育亟需解决的问题。

在这样的背景环境之下,四川美术学院设计艺术学院在全国较早创办设计史论专业,于1999年开始招收四年制本科生和三年制研究生。致力于培养系统掌握设计学的基本理论与研究方法,熟悉设计的发展历史与规律,了解设计学学科发展前沿与趋势,具备设计历史与理论的科研与教学能力、设计策划与管理能力的复合型高级人才。开设的课程涵盖设计基础、设计史、设计理论、设计应用四个方面。从创系伊始,在近二十年的教学实践中,设计学系积累了丰富的教学经验,拥有一批锐意进取、在学术界颇有影响的专业学者、青年教师,并为社会输送了大量人才。

一 教学改革的驱动力

经过近二十年的发展,设计理论专业形成了相对完整的教学体系和突出的学科特征。教学体系上呈现出明显的系统性和专业性。然而,随着知识社会的到来,学科发展从“高度分化”走向“交叉融合”。知识生产从“学科中心”走向“问题导向”。人才培养从“专业教育”走向“跨学科教育”。²在建设创新型国家这一战略目标的指导下,基于学科交叉的教学改革成为设计理论专业顺应学科发展规律、适应创新人才培养需求的必然选择。

1 杭间撰,《从工艺美术到艺术设计》,载《装饰》,2009年第12期,第16页。

2 李佳敏撰,《学科交叉视域下的高等教育转型》,载《江海学刊》,2012年第6期,第229-230页。

社会需求导向的设计专业课程研究

皮永生

内容摘要: 新时代需要全新设计人才, 全新设计人才培养需以课程为基础。本文以社会需求为导向, 在梳理设计学科知识谱系的基础上, 以“绿色与社会创新”课程为例进行了设计学科课程建设的探讨, 并以乡村振兴为主题进行了课程实施的案例解析, 探明新时代设计学科“思政+专业”的课程建设路径。

关键词: 设计专业 社会需求 课程建设

一、社会转型期对设计人才的新要求

当下“双一流”和“双万”建设均旨在为实现“两个一百年”奋斗目标和中华民族伟大复兴的中国梦提供人才支撑, 为新时代社会主义现代化建设培养合格人才。新时代面临经济社会的转型, 我国出台了以《中国制造2025》为首的一系列文件和措施来实现从“中国制造”向“中国创造”“中国智造”的转变; 提出乡村振兴来解决城乡发展不平衡、乡村发展不充分矛盾; 同时大数据、互联网、物联网、人工智能等技术的发展, 使得经济也由“物”向“非物”转变, 服务、共享、社会创新等成为了发展的主要方向, 特别是疫情之后的“新基建”建设必将加快这一进程。基于此, 新时代激发新的社会需求, 设计学科的课程也应该“因时而变、因事而设”。课程是对学科知识的再结构化, 知识结构决定着能力素养, 不同的课程体现着不同的能力培养价值取向, 从社会需求角度重构设计学科知识, 能够建立起新时代所需的设计学科专业课程。

二、设计学科知识谱系

库恩在《科学革命的结构》中指出, 任何一个学科都是由相关概念组织起来的体系, 而概念则是将经验理性抽象化后的知识。〔美〕托马斯·库恩《科学革命的结构》, 金吾伦、胡新和译, 北京大学出版社2003年版, 第3—7页) 因此, 重构设计专业课程就需要对设计学科知识谱系进行梳理。从知识管理角度来看, 知识分为陈述知识、操作知识及价值知识三个维度。

1. 陈述知识

陈述知识能够标识出事物的性质、特征和状态, 新知识不断充实概念系统, 来促进认知发展和让学科不断演变。设计学科的陈

述知识同样由概念系统组成, 传统上侧重于形态、色彩、结构、材质、技艺、人机、美感等概念的系统组织架构; 随经济社会发展, 诸如文化、符号、意义、触点、体验、界面、关系、智能、数据、信息、协同等概念不断融入并充实设计学科。按一定学理逻辑和话语结构掌握由概念组成的陈述知识, 也就把握住了设计学科全貌, 这是成为设计实践与研究共同体的先决条件, 能够奠定基础素养和养成设计能力。

2. 操作知识

操作知识也被称为程序知识或策略知识, 包含心智技能和认知策略, 是学科知识服务社会实践的桥梁, 并对专业的社会实践起到操作指导作用。设计学科的操作知识是指在陈述知识所形成的概念框架内进行设计实践、研究的程序与方法, 表现为按照一定步骤, 采用相关方法和使用特定工具进行设计研究与创意的行为知识。强调专业实践是设计学科的最大特色, 因此, 操作知识也是设计学科基础课程建设的重点内容和主干, 陈述知识和价值知识也以操作知识为平台, 在获得和参与教学价值取向的融合中, 在学科知识获得和学科活动参与的教学实践中, 学生能够逐渐由“合法性参与的边缘向中心跃迁”, 胜任设计学科专业课程的学习。

3. 价值知识

价值知识指涉功能与意义, 包括情感、态度、价值观等, 影响着思维模式和行为方式, 最终达成人自身的完善和所处环境的改变。依据笔者对设计学科研究与实践的考查, 发现设计学科的价值知识主要包括“问题解决”和“意义建构”两类。在理工范式下, 问题解决按照“发现问题—分析问题—解决问题”的思维逻辑进行设计活动; 在人文范式下, 意义建构依据“体会文化—创新文化—表达文化”的思维逻辑进行设计活动。价值知识往往能够导向设计研究和实践并影响其结果。用社会需求来统整“问题解决”与“意义建构”主要包含当下社会问题的解决以及未来社会的意义建构两个方面。基于社会需求的“问题解决”与“意义建构”是专业课程主要的价值知识, 通过价值引领, 用“思政+艺术”贯穿课堂教学, 模铸新时代未来设计师的使命担当精神与情怀。

三、专业课程架构

设计学科专业课程建立在基础课程之上, 基础课程按照学科逻辑架构, 通过设计概论、设计史等融通设计专业话语体系, 通过表现技法, 设计制图, 程序与方法等掌握设计相关技能。据此, 学生就能成为“认知学徒”而参与创新创业。

在此基础上, 社会需求导向的专业课程架构则需要以“社会情景”为核心, 结合具体的“在地知识”来重构学科知识。也即是知识的架构不再遵循线性的学科逻辑, 而让三个维度的学科知识呈现出动态、开放、交互和完整的特征。以《绿色与社会创新》课程为例, 将以绿色设计原则在社会创新的框架内为乡村的绿色产业发展提供设计案例, 发挥设计先行和示范引领的作用, 从而助力乡村振兴。那么, 就需要让设计学科知识和乡村在地知识相互照鉴, 从而创新产品, 组织生产和实现价值。这涉及到乡村有哪些资源、资源如何形成产品、如何组织生产, 如何与当地村民形成利益联结等等, 通过这些问题的解决来深挖城乡的互向价值, 重塑新型城乡关系, 助力乡村三产高质量发展。按此思路, 课程内容能够得以生成, 并且需要重点考量以下几个方面:

1. 协同问题解决与意义建构

解决乡村产业发展问题, 通常方式是优化粮经比结构、发展生产性景观, 做好“接二连三”等, 然后依据问题应用设计的方法进行优化, 比如为农业生产设计新农装备以及农事体验和景观设计等, 无可厚非, 这些设计实践都将问题解决纳入其视野, 并通过创意设计解决相应的问题。但在经济社会转型的当下, 乡村产业发展更应该重新思考城乡关系, 立足乡村生态、文化、家园、农业等多元价值, 以人的物质与精神需求为导向, 来描绘全新产业和重建乡村意义。那么, 协同“问题解决”和“意义建构”的价值知识就能很好的指导具体实践, 建构出绿水青山常在、文化传统常新的新时代美丽乡村。

2. 融通学科知识与在地知识

设计学科知识具有抽象性与普适性, 而社会需求以地域为背景且蕴含在地知识, 将设计学科知识与在地知识融合有助于目标达成。如乡村相对城市有着不一样的自然、人

数字时代下的“原话语”

——毕业设计实施过程思考

Original Discourse in the Digital Age:
Thinking on the Implementation Process of Graduation Project

向海涛 Xiang Haitao

内容摘要：毕业设计是一个综合的教学课程，是对学生四年来的学习总结，考察学生整体综合素质。然而，如何有效控制毕业设计实施过程，一直以来都是困扰教学的一个话题。“原话语”是四川美术学院设计艺术学院与《装饰》杂志共同举办“腹地智慧：站在西部看中国设计”学术论坛中提到的一个关键词，也是设计艺术学院2016年的毕业创作的主题。本文就是根据“原话语”而产生的对毕业设计过程的再思考。

关键词：原话语、毕业设计、过程、信息可视化

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2017.03.037

按照四川美术学院的教学课程设置，毕业设计是本科生最后一学期的教学安排。每年的6月也是四川美术学院“开放6月”毕业季，举办检验学生学习水准的一次持续时间最长的学生展览。如此重要的教学安排，往往最后的教学效果会因为指导教师以及学生水准的不同而产生很大的差异和不稳定性，由此成为最难把控的教学环节。为此，笔者在指导视觉传达设计专业毕业设计的时候，根据主题创作尝试探索一种更稳妥的方法，力图对整个毕业设计教学能够有效地掌控，并指导学生用更为科学和严谨的设计流程和方法来达到目标。

一、毕业设计选题的设定

在以往的教学过程中，毕业设计很少有统一的标准和详细的计划，特别是针对主题性创作和

设计，学校设定的主题范围都非常宽泛。四川美术学院2016年的毕业设计主题是“原话语”，在指导学生时，充分考虑创作过程中对本地区传统文化思考必须立足于当代信息社会数码媒体的特点，整合跨学科资源，从信息可视化的角度对传统文化进行思考和再设计。采取的方法就是详细制订了根据这一主题而进行的学生自我选题的设定。下表是根据毕业设计过程设计的计划和流程。

在历史的发展进程中，地方性文化的发展从某种意义上说，就是一个地区或民族的思想脉络和精神足迹，它由一系列独特的话语和符号体系构成，具有自己的文化标志和传承关系。这里所说的“原话语”(Original Discourse)，是指构成一种文化与思想体系最初和最基本的话语与观念，具有本土文化的原生性特征，它们通常是古代原典中的关键词或核心概念，并成为相当长一段历史时期的思想经纬和文化标记，以及构筑某种文化传统和民族精神特异性的关键因素，显然，可作为人类文明的重要源流之一。^[1]

学生在最初接触到这个主题的时候，对于文化，特别是对于西南传统文化遗产的传承与保护，马上会联想到距离互联网时代相去甚远的老古董。在和毕业生讨论设计选题时，我们就遇到学生提出对这一类选题的担心，对于“老”和“旧”的东西，要想引起普通民众的关注并影响他们的行为，不是一件容易的事情。这不得不让我和学生们冷静下来思考文化传承的问

题。按照传统的思路去做设计，无疑是行不通的。“原话语”本身的概念是基于本土文化发展的前提，以设计服务于地方经济和地方文化，带动当地的经济，而区域性文化遗产则是国家对于传统工艺的一种保护和传承，但是当下现实中区域性文化遗产真正意义上的传承和保护却不尽如人意。这次学生通过实地调查和文献资料的收集，对选题的认识开始逐渐清晰起来。比如其中一个同学的最初选题是自贡博物馆的设计，多年前设计的展馆现在已不适应时代的发展，博物馆也是陈旧不堪，门可罗雀，他最后发现博物馆的设计内容和工作量似乎并不能作为毕业设计的内容。在重新审视了自己的调查结果之后，学生找到了新的突破口，就是通过数字化表现自贡井盐的生产流程。

二、信息整理采集

选题和方向确定之后就是对信息的收集和整理工作。这次毕业设计的信息采集过程和平时的教学有很大的差异。其原因主要是，对于地方性的传统文化来说，并不像国家保护的非物质文化遗产那样有专人进行信息收集、整理、出版，可以迅速采集到有关信息内容。区域性文化遗产虽然也属于国家保护范围，但大部分是由当地政府部门监管。信息采集并不是简单地对文本信息文献资料的收集，而是要根据专业设计的需求进行整理、分析、分类。对于那些并没有多少文字记载的非物质文化遗产，这种信息整理工作难度就更大。例如在田野调查中，特别是对非物质文化遗产的继承人进行的访谈，因地方口音、传承人年龄、记忆的准确度、描述的准确度，以及记录的准确度，都会产生一定程度的影响，数据的准确性和真实性很难保证。这就对视觉传达设计的毕业生提出了非常高的要求。为了保证非物质文化遗产的再设计工作具有实质性的效果，必须在前期的信息整理工作中采取新的信息分类和整理手段。传统的记录方式只是对文字信息进行记录，忽略了大量的实物细节信息测绘。从传统的角度来



(C)1994-2020 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

基于用户研究和社区服务的课程教学 ——以伯恩茅斯艺术大学平面设计专业“创新：巩固”课程为例

Course Teaching Based on User Experience and Community Service:
Taking the “Innovation: Consolidation” Course of Graphic Design at Arts University Bournemouth as an Example

盛菲菲 Sheng Feifei

内容摘要：随着时代的发展变化，设计研究的趋势、角色、方法、工具发生了新的变化，视觉传达、平面设计专业课程教学如何应对新的设计教育挑战？本文以英国伯恩茅斯艺术大学平面设计专业“创新：巩固”课程为例，基于用户研究和社区服务的教学实践，从课程教学理念、内容、引导等方面进行探讨，期望能为促进我们国内的视觉传达或平面设计专业教学发展提供一些借鉴和参考。

关键词：设计思维、用户研究、社区服务、课程教学

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2020.02.026

新时代语境下，设计研究的范畴也在发生变化，从传统对色彩、材质、功能的设计研究拓展到对体验、行为、系统的设计研究。设计研究的问题日趋复杂，需要通过创新研究，寻求新的设计思维、理念、知识、方法和工具。国内的视觉传达或平面设计课程教学理念大多仍停留在强调传统的文字、图形、符号等设计，应该在此基础上进行创新探索。本文以英国伯恩茅斯艺术大学平面设计“创新：巩固”课程为例，呈现在新的设计研究趋势之下课程教学的探索和实践，期望能为我国的设计教学拓展思路。

一、课程设置与教学目标

1. 课程设置

英国的艺术设计本科教育为三年制，伯恩茅斯艺术大学（文中以下简称AUB）平面设计专业二年级一共开设有三门课程，即 Visual Systems（视觉系统）；Text, Sequence and Interaction（文本、序列、交互）；Innovate:

Consolidate（创新：巩固），其中“创新：巩固”是二年级的最后一门课程，课程周期持续8周，一共20个学分。这之后的三年级课程主要是围绕项目实践以及毕业设计来做。“创新：巩固”课程的设置，是对前期视觉设计课程教学的巩固，但更多的是探索设计教学新的理念、内容、方法、工具，引导学生解决新的、复杂的设计问题。

2. 教学目标

课程教学的目标主要有两个方面：一是如何让学生在在学习中开发及选择恰当的方法进行设计研究，并通过跨学科的工作方式探索设计领域之外的学科机会；二是培养学生批判性思维能力，考虑可持续性、社会性设计，以成功地实现视觉、创意和美学解决方案并有效地进行传达。

二、课程内容与教学安排

1. 课程内容

课程内容的确定及课程设计是由授课的教师团队共同讨论决定，教师团队由一位课程负责人加多位教师组成多人讲授模式。负责人提出课程的教学大纲结构及教学协调安排，团队教师相互讨论，共同策划及执行整个课程教学内容。

本次课程内容的主题为“Happy City”，这是在北美、欧洲国家实际存在的一个组织项目，旨在探讨城市设计与新兴幸福科学之间的交融，通过设计改变生活。课程教师团队将“Happy City”的理念引入课程，要求学生思考人与城市的关系，如何增加人参与城市环境的活动，基于同理心深入了解用户行为、体验、需求，从用户的角度描述情况、识别问题，并以图形设计作为提供问题解决方案的方法，使用合适的媒介，通过设计链接和参与城市环境活动，鼓励设计师积极创造，并在城市、社区环境中发挥作用，以此改变人们的生活，促进人们的健康、福利和幸福。同时，支持当地社区的经济增长、社会凝聚力和文化活力。

2. 教学安排

课程教学形式灵活多样，除了常规的理论讲授、自主学习、团队讨论等环节以外，还穿插大量讲座、工作坊内容。8周的课程教学时间举行了9场讲座、6场工作坊和1场座谈会，密集的讲座、工作坊也是课程教学的重要形式。其内容主要分为三个方面：一是紧密围绕课程主题与内容；二是围绕目前学界一些新的设计思维理念、设计前沿关注，以及新的数字技术等话题；三是针对课程作业需要参加英国“Creative Conscience”主题大赛而举行的讲座。教学参与者有设计师、大学教授甚至大三的学生，参与者的专业也不仅限于平面设计，还有来自工业设计、建筑设计、心理学等专业的老师。每位教师充分发挥自己专业所长。在课程教学进展到不同内容和阶段时会有不同的老师介入，作业辅导阶段也有2名老师共同参与。老师的知识结构、思维方式各有不同，在与学生激烈的讨论中更容易产生思维的碰撞，激发创意灵感和产生解决问题的方案，这种教学形式避免了单一老师的个体经验带给学生思维和眼界的局限性。

三、课程教学实践

课程教学实践总体分为三个阶段。第一阶段主要要求学生初步掌握设计研究方法、设计表达技能及团队合作沟通等能力，其中包含有三个对应的阶段任务。第二个阶段主要培养学生如何应对较为复杂的设计问题，并采用恰当的设计研究方法开启复杂的设计问题，课题任务相较第一阶段难度提高，要求学生具有较强的研究及分析能力。第三阶段是跨专业团队合作综合设计项目，主要检验学生对以上所学知识综合运用能力。

1. 第一阶段：初步研究及设计表达

阶段任务1：用户研究

要求学生明确任务研究的用户是谁，从了解用户行为、体验入手，探寻用户痛点、需求，

盛菲菲，四川美术学院设计学院

设计圆心到维度实验

——视觉传达设计中的文创设计课程探讨

From Design Centre to Dimensional Experiment:
Reflection on the Creative Design of Visual Communication Design

汪泳 Wang Yong

内容摘要: 2010年后,文创逐渐成为中国产业结构转型的热点和趋势。视觉传达设计教育在这样的语境中,呈现出新的可能性。本文通过思考视觉传达设计教学与文创的触点,通过相关课程探索文创在视觉设计中的方法,提出“文化创意:文化梳理—内涵建构—设计衍生—推广传播”的路径,以整合协同为导向,以融合创新为设计方法,实现文化传承与价值重塑的目的,针对视觉传达设计专业学生“认知和思维的碎片化、方法的维度局限”等问题,寻求改善的可能性。

关键词: 文创、视觉传达、教育、衍生、价值重塑

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2017.03.040

“文创”概念的提出,始于20世纪80年代以英国为代表的欧美新博物馆学的兴起,开启了对展览环境及艺术衍生品的开发热潮。1994年,澳大利亚政府《创意立国报告》里,出现了“创意产业”(Creative Industries)术语。1998年,英国文化、媒体与体育部《创意产业纲领文件》提出创意产业作为经济实体及政策工具,成功把“创意产业”打造成国家新形象并输出全球。^[1]在亚太地区,中国台湾地区于1995年提出了“文化产业化、产业文化化”,并于2002年把文创产业写进了政府发展战略。2010年起,“十二五”规划直至“十三五”规划,基于产业结构调整的需求,“文创”成为中国大陆社会和经济的热点话题。

与文创相关的教育和研究一直有两条路径:一条以英国国王学院、英国谢菲尔德大学等为代表,偏重于“产业研究”;另外一条是以中国美术学院为代表的艺术高校,立足于艺术学科范畴和协同创新的设计方法论,培养文创硕士和博士,进行设计领域的文创方法探索。

一、文创和视觉传达设计教学的触点

文创是否能真正成为刺激经济的强心针,是否能宣告设计师企盼之“中国智造”的来临,

这似乎并不依赖它有多热,而恰恰取决于我们面对热浪的思考有多冷静。时代趋势和市场需求下,视觉传达设计教学如何应对?我们应该如何理解“文创”?“文创”的本质和发展轨迹应该是什么?

带着这样的问题,我们开始思考文创和视觉传达设计教学的触点:1.当下的时代需求,需要厘清文创语义,为学生建立系统的文创认知;2.探讨本专业可行的文创教学方法,应对产业背景下的市场需求;3.思考文创设计方法论对于视觉传达设计教学的意义。将这些思考引入教学,期望能为学生提供较为清晰的文创认知、较为有效的设计路径和较为主动的设计立场,对“认知和思维的碎片化、方法的维度局限”等具体问题,也希望得到改善的可能。

二、视觉传达中的文创设计课程实践

在视觉传达设计专业高年级四周的“专题设计”课程中,笔者借重庆市三峡博物馆文创品牌研究课题,以其文创品牌及文创衍生设计的需求为基础,设置了从“产业认知与思考”到“文化传承与活化”,从“平面的实验与拓展”到“视觉的整合与表达”四个方面的教学内容,以提升学生的整合认知和实践能力为目标,通过理论探讨和实践探索,分别围绕主题和需求定位进行设计策略和具体实践。

1. 认知——视觉传达语境下的文创语义

文创覆盖面广,涉及行业多,其研究在我国处于探索阶段。文创认知是本次课程理论部分需要解决的重点;以视觉传达设计视点切入文创产业,通过对产业背景、文创系统、行业常识、相关资讯等概念的认知,突破理论架构在传统专业类别和层面上的单一化和碎片化。笔者近年对设计学语境下文创体系进行自我思考,尝试厘清文创系统的概念。“文创”,一般被简单理解为以文化创意贯穿产业,并最终输出为具有文化识别和创意特征的产品或服务。但是,文创不是单点式的设计类别,而是有机

整合的系统。市场、受众可直观感受到的是文创产品和服务并以此产生的行为,研发、生产和运营构成了隐性的文创组织与管理,并通过科技、媒介、设计等基本要素来支撑落地实现与整合推广。同时,文创不是单线型的设计,而是一个互相协作的生态,以文化为核心,在产业政策、规划和法律法规下,通过一个有价值的文化现象生成IP[®](Intellectual Property)符号,以此进行有效的系统衍生和设计转化,并借助相应的技术协作与管理控制进行设计实现和规模化生产。

由此看来,“文创”一词的复合语义为:从宏观层面而言,文化通过创意和生产形成文化创意产业;从微观层面而言,它是通过设计塑造价值,为社会民生提供有创意的产品和服务,提升其日常生活质量和美学体验。因此,“文创”并非空降的名词,而是时代语境下的新表述。课程中,我们以此帮助学生建立对文创相对系统的认知,拓展设计的视野和思考维度,在清晰设计立场的前提下,去探索具体的设计方法与路径。

2. 实践——文创衍生设计的路径探讨

基于三峡博物馆的文创设计需求,课题选择博物馆经典馆藏、重庆非遗文化两大主题进行文化创意及品牌衍生设计。课程界定了视觉传达视阈下的文创设计路径是“文化梳理—内涵建构—设计衍生—推广传播”,以此对三峡博物馆馆藏及重庆非遗主题进行文化研究梳理,逐步挖掘和建构主题内涵,并以提取的内涵进行IP符号概念和视觉化转化,进而完成形象及产品等的衍生设计。

(1) 设计研究

设计思维导图,从概念到可触端,以调研、疏导、策略、呈现、推广作为设计路线的五个重要发散点。其中“文化梳理”和“内涵建构”属于本课程设计研究部分,前者通过调研分析梳理信息,并以此作为后者深入挖掘的基础。通过细化概念疏导来明确内涵建构的多

^[1]1994-2020 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.net

后疫情时代视觉传达设计专业的“恒”与“变”

The Constancy and Variability of Visual Communication Design in the Post Epidemic Era

曾 敏 Zeng Min

内容摘要: 由于疫情原因, 2020 届视传专业的毕业展首次整体以线上方式呈现, 加之疫情期间的大规模线上教学, 这从客观上加速了视传专业与线上传播生态的融合。基于 2020 届毕业设计所启发的上述思考, 本文从专业名称内涵、传播生态、用户体验、设计教育生态等方面, 阐述视传专业之“变”; 从专业核心价值、设计教育使命和毕业生素养能力等方面, 阐述视传专业之“恒”。

关键词: 后疫情时代、视觉传达设计、四川美术学院

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2020.06.049

突如其来的新冠肺炎疫情, 让川美 2020 届视觉传达设计方向(或专业)的本、研毕业设计工作变得不同于以往。这届毕业展创造了川美近年来几个“首次”: 首次大规模系统地组织线上毕业展; 首次将本科和研究生毕业设计作品同期、同平台展出; 首次与线下商业体结合。这届毕业设计工作, 也促使我们深度反思那些关乎视觉传达设计专业生存与发展的课题: 专业的社会价值、社会角色、发展方向、体系革新, 等等。本文将基于此, 探讨后疫情时代视传专业发展的“恒”与“变”。

一、四川美术学院视觉传达设计专业概况

四川美术学院视觉传达设计专业(以下简称“视传专业”)始建于 1959 年, 由装潢艺术设计专业发展衍生而来, 2012 年更名为视觉传达设计专业。经过世代师生的努力, 视传专业现已初步形成了“立足西南腹地, 以国家和时代重要需求为引领, 以前沿创新为驱动, 服务社会经济文化建设的”, 并具有“广泛的社会服务与跨界协作, 有效的专业融通与复合应用”的, 以“1+1+X”工作室制为依托的专业构建体系。2016 年, 视传专业获批“重庆市三特计划特色专业建设项目”。2017 年, 以视传专业为核心支撑专业之一的四川美术学院设计学科, 在全国第四轮高等院校学科评估结果达到 B+ 水平。2019 年, 视传专业被重庆市教委批准为“重庆市高等学校一流专业建设项目”。

二、2020 届视传专业毕业设计工作概况

2020 年 1 月下旬之前, 2020 届视觉传达设计专业的毕业设计工作均按原计划推进。1 月下旬寒假开始不久, 受新冠肺炎疫情的影响, 本届

曾敏, 四川美术学院

毕业设计教学工作开始变得不同以往。

从教学管理上, 疫情中的毕业设计整体保持按原计划推进, 并提前研讨了线上展览预案。由于疫情的原因, 毕业设计指导工作主要通过线上进行, 期间的教学管理主要以线上方式进行。寒假期间, 视传系根据设计学院意见和疫情发展, 多次研讨后确定以线上为主的毕业展览预案, 为后来各项工作有序有效推进起到重要组织保障作用, 也为师生们准备线上毕业展览争取到较充分时间。

从教学思政层面, 由于线上教学在信息沟通效率和全面性上不及线下, 加之本届毕业生承受了毕业设计、就业和疫情三重压力, 导致部分同学进展缓慢甚至情绪不稳。视传系对此形成了“确保质量, 疏导压力”的基本原则, 并确定了由系科负责人、工作室负责、指导教师、系辅导员、班委和学生党员构成的多级疏导机制, 加强与毕业生的沟通, 在教学同时, 也更为关注毕业生的思想与精神状态, 引导其更积极地致力于毕业设计。

从展览效果上, 首次以云端为主结合线下的展览形式, 取得了较以往展览不同的影响力。“2020 年重庆艺术大市场——‘开放的六月’四川美术学院艺术游线上毕业生作品展”在 6 月 10 日如期开幕, 展览开放仅 12 小时浏览量近 50 万人次。^[1]

三、后疫情时代视传专业的“恒”与“变”

回顾 2020 届毕业设计, 带给视传专业教学工作的促进与启发主要有两方面: 其一, 由于线上展览和线上教学为主, 促使视传专业在整体上初步呈现出线上线下融合的教学生态, 并产生了许多将线上传播形式与地域文化推广结合, 与乡村振兴及精准扶贫结合, 或与未来设计探索结合的作品。其二, 由于本届毕业设计工作的特殊

性及社会环境的种种变化, 更紧迫地促使我们思考: 在后疫情时代, 哪些是专业之所以存在, 并且需要坚持的价值? 哪些是专业生存与发展所必须革新的因素?

我们很难否认如下两个基本事实: 其一, 视觉是人们进行信息交流的极重要感官。其二, 视觉信息交流常常伴随着情感交流, 因为“(视觉的传播)必定在比语言更深入、更生动的体验层次上与人们的心灵相联结”^[2]。基于此, 以视觉艺术设计的方式进行信息传达, 有其不可或缺的价值。这或许应该就是视觉传达设计专业存在的根本需求, 亦即视传专业根本之“恒”所在。

同样难以否认的是, 万事万物总是不断变化的。从社会功能角度来看, 视觉传达设计是在“信息发布者”和“信息接受者”之间, 以艺术设计的方式预设一座信息沟通的“桥梁”。这座“桥梁”的支撑技术, 与不同时期特定的信息传播技术高度相关, 并因其发展变化而导致信息传播形式和传播生态的改变。这些改变, 必然导致视觉传达设计发生新的变化。诚如中央党校创新工程首席专家高宏存教授所说:“每一种新艺术形式的诞生, 每一次艺术的重要变革, 都离不开新科技文明的推动。”^[3]

因此, 视觉传达设计专业, 应有所“恒”, 也应有所“变”。

1. 视传之“变”

(1) 名称之“辩”

视觉传达设计一词源于英文 Visual Communication Design, 而 Communication 准确的含义为“沟通”而非“传达”。沟通, 则意指双方或多方相互之间进行信息交流; 传达, 意指一方向另一方或多方传递信息。Visual Communication Design 被译为视觉“传达”设计, 于 20 世纪 90 年代所处的以信息单向传

【选题策划：设计介入精准扶贫】

设计介入教育扶贫

段胜峰，皮永生

(四川美术学院, 重庆 401331)

摘要：目的 从精准扶贫到乡村振兴，人才都起到了关键性作用。从长远来看，强化乡村地区的基础教育是解决乡村建设人才的重要途径。通过探讨教育扶贫问题，构建设计介入教育扶贫的具体方法以及设计出具体案例。方法 对农村地区儿童教育的现状进行调研，找出问题，并依据问题应用社会创新设计的相关理念进行设计创意。在城乡融合发展的大背景下，使城市儿童和农村儿童能够产生互向价值并促进共同发展。结论 设计能够对农村儿童所处的各种关系进行调整，使其断裂的影响其学业进步的各种联系得以重新的连接，在对社会现有资源的创造性重组过程中，实现城乡儿童的互相价值，促使其融合发展。通过设计所建立起来的学习共同体，一方面能够促进农村地区儿童的全面发展，另一方面又能为教育扶贫提供新的策略。

关键词：社会创新；城乡融合；教育扶贫

中图分类号： TB472 **文献标识码：** A **文章编号：** 1001-3563(2018)10-0001-07

DOI： 10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.10.001

Design Intervention in Education Poverty Alleviation

DUAN Sheng-feng, PI Yong-sheng

(Sichuan Fine Arts Institute, Chongqing 401331, China)

ABSTRACT: From the precise poverty alleviation to rural revitalization, talent has played a key role. In the long run, strengthening the basic education in rural areas is an important way to solve the rural construction talents. By discussing the problem of educational poverty alleviation, we set up the concrete method of designing intervention in education to help the poor and design specific cases. To investigate the current situation of children's education in rural areas, the problems are found out, and the concept of social innovation design is applied to design ideas according to the problems. In the context of the development of urban and rural integration, the urban children and rural children can produce mutual value and promote common development. The design can adjust all kinds of relations in rural children, and make the various connections that affect their academic progress. In the process of the creative reorganization of the existing resources of the society, the mutual value of urban and rural children can be realized, and the integration and development of the children are promoted. On the one hand, the learning community established by the design can promote the overall development of children in rural areas, on the other hand, it can provide new strategies for the poverty alleviation of education.

KEY WORDS: social innovation; urban and rural integration; education poverty alleviation

党的十九大提出：“坚持大扶贫格局，注重扶贫同扶志、扶智相结合，深入实施东西部扶贫协作，重点攻克深度贫困地区脱贫任务……解决区域性整体贫困，做到脱真贫、真脱贫。”而要在精准扶贫中做到“扶志”与“扶智”，就需要发展农村地区的教育。教育是“扶智”与“扶志”的根本手段，特别是有针对性的

收稿日期：2018-03-08

基金项目：四川美术学院2018年博士重大课题培育项目（18BSPY045）；2018重庆艺术规划重大专项项目（18ZD002）

作者简介：段胜峰（1970—）男，四川人，四川美术学院教授，主要研究方向为设计创作、设计教育。

通信作者：皮永生（1979—）男，重庆人，四川美术学院副教授，主要研究方向为区域文化创新、社会创新与可持续设计。

“互联网+”时代下的品牌设计与动态图形 联动课程教学改革研究

沈巾力 (四川美术学院 404100)

摘要: “互联网+”时代的来临,对品牌设计提出了更深层次的要求,以前的品牌设计课程做的有形设计是狭义设计,“互联网+”时代的品牌设计应该是广义的就是可见不可见,用户的使用方式、动态习惯、传输平台如何运转,需要的是具有跨界跨领域,具有动态思维能力和协调能力的综合性设计人才。

关键词: 互联网+; 品牌设计动态图形联动

2015年3月,全国两会上,全国人大代表马化腾提交了《关于以“互联网+”为驱动,推进我国经济社会创新发展的建议》的议案,表达了对经济社会创新的建议和看法。他呼吁,我们需要持续以“互联网+”为驱动,鼓励产业创新、促进跨界融合、惠及社会民生,推动我国经济和社会的创新发展。马化腾表示,“互联网+”是指利用互联网的平台、信息通信技术把互联网和包括传统行业在内的各行各业结合起来,从而在新领域创造一种新生态。他希望这种生态战略能够被国家采纳,成为国家战略。^[1]2015年3月5日上午十二届全国人大三次会议上,李克强总理在政府工作报告中首次提出“互联网+”行动计划,李克强在政府工作报告中提出,“制定‘互联网+’行动计划,推动移动互联网、云计算、大数据、物联网等与现代制造业结合,促进电子商务、工业互联网和互联网金融(ITFIN)健康发展,引导互联网企业拓展国际市场。”^[2]

“互联网+”时代的来临,对品牌设计提出了更深层次的要求,以前的品牌设计课程做的有形设计是狭义设计,“互联网+”时代的品牌设计应该是广义的就是可见不可见,用户的使用方式、动态习惯、传输平台如何运转,需要的是具有跨界跨领域,具有动态思维能力和协调能力的综合性设计人才。

“互联网+”时代下的品牌设计课程面临着3项严峻的挑战,

1. 数字媒体的介入,品牌推广形态由平面为主的报纸、杂志广告的静态推广方式,到电视的动态介入再到后来网络,智能手机的介入导致推广形式日趋变化多样,传统形态推广方式逐渐被新形态、多平台所取代(如平板电脑、智能手机App)的广告效果显著高于一般PC Banner广告)。2. 网络平台、电商发展迅猛。3. 互联网为设计师带来大量的分析。以前的品牌设计,是由市场调查来提供数据,现在在大数据的环境下,数据的整合可以帮助设计师有机会关注到不可见的部分。而品牌的真正价值正是这些不可见的部分。

很多企业已经注意到,在品牌设计推广的过程中目前传统质朴的设计表现手法的交流单向性在现代社会中很难满足品牌设计推广对互动性与公众参与性的要求,新的动态表现形式在“互联网+”环境下,伴随着数字图像技术、网络通讯的日趋融合,传统媒体与数字系统、互联网、动态图形互相整合,与日益普及的数字图形、虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等构成了新的品牌推广传播与动态展示的新结合——以互动网络、多平台推广为导向的品牌动态图形的展示设计方式。在学生就业方向调研中不难发现现在企业需求的正是具有动态思维的复合型人才。

在“互联网+”时代,如何有效的传播品牌信息,适应未来动态展示的发展需求是品牌设计课程必须直面的问题。国家倡导自主品牌、企业强调形象战略,市场竞争不断加剧,消费者需求日趋多元化,在这一系列客观因素下,品牌设计课程与动态图形课程的联动性教学非常必要,动态图形课程的加入对品牌推广

设计方式进行了拓展,在课程设置上如何突破了传统的形式与手法,如何催现代品牌设计推广表现张力的突破与创新,是“互联网+”时代下的品牌设计与动态图形联动课程教学改革的目的。

品牌设计与动态图形联动课程教学改革

1. 转变教学观念,充分认识和培养学生的动态图形意识

帮助学生充分理解“互联网+”时代下的品牌设计与动态图形的特殊性,今天的消费者生活在一个传媒轰炸和相似营销的时代,时代现状再次强调了品牌标志识别的重要性,“品牌设计中的基础,标志设计推广向多元化与体验性设计”是时代所聚。在原有的品牌标志的部分应加入动态标志设计的理念,品牌标志的动态图形设计和动态演绎包括静态标志的动态演绎和动态标志的动态演绎,它是体验性设计中一个比较新的概念,它站在人们物质与精神双重需求的基础上,通过对有意味的基本形式元素的动态创造,而赋予其在新环境和新媒体中的语义内涵和个性特征,从而实现品牌的差异化,满足展示平台的开放性和消费者日趋多样化的需求。

2. 适当增加动态图形设计在品牌设计课程中联动的比例

动态图形内容应按照“互联网+”时代下的品牌设计的特殊性进行合理的安排,根据品牌设计的专业特性和设计需要,适当增加课程联动比例,比如:在讲授品牌推广过程时可以引入网络广告和网络广告销售推广平台。数字技术的出现,引导人们通过计算机对复杂数据进行可视化操作以及实现实时交互的,实现虚拟影像与真实环境的和谐再造。网络广告强调了多感知性(Multi-Sensory)、沉浸感(Immersion)、交互性(Interactivity)、构想性(Imagination)。它具备了品牌设计中动态图形展示设计的大部分交互要求,拓宽了受众的认知范围,在空间处理上不但可以模拟真实环境,还可以根据品牌需求随意构想不存在甚至矛盾空间。网络广告是通过网络空间发布,集多种网络技术和多媒体技术的广告形式,具有用户主观性和播放强制性的双重属性。销售推广平台的动态展示包含了视频广告、Banner、Button广告,插入广告等,它很好的消除时间以及空间的限制,具有更强的用户、品牌针对性。

(1) 用户主观性和播放强制性的双重属性。由于媒介特征导致的网络广告表现手段及其丰富。最初的网络广告投放方式几乎是基于互联网,对用户采用广撒网政策,但随着品牌对用户投放精准性的增加,网络广告逐渐发展为具有用户主观性和播放强制性的双重属性。

(2) 网络广告体现的是用户、品牌和网络媒体三者之间的互动关系,“互联网+”时代下的网络广告可以称之为可交互的广告,它的交互性体现不仅仅是人机交互更多的是建立在互联网推广方式下的品牌意识和用户需求,是一种病毒式营销。在互联网技术的支撑下,即时性为网络广告环境提供了更多的资源,品牌植入在广告的不同阶段,不同的交互行为逐步引导用户加深品牌印象,品牌拥有者可以在大数据的支持下,合理选着投放媒介、时间,也可随时修改广告内容。用户也可根据自身需要选择满足自己情感的品牌,品牌网络广告的成功是建立在这三者良好沟通的前提下,只有解决好三者之间的互动关系,才能有效的发挥互联网广告的价值。

(3) 网络广告销售推广平台的核心思想在于情景和情感体

从用户体验角度分析设计教学的创新实践 ——以界面设计课程为例

任宏伟

摘要: 本文立足于视觉传达教育的边界混合观点, 试图借鉴用户体验设计的要素与方法对教学进行创新, 并以实践了五年的界面设计课程教学实践为例, 分析以学生为中心、“学”为主导的教学创新的意义和价值。

关键词: 教学方法创新; 用户体验; 教学大纲; 课程设计; 知识结构

DOI:10.15947/j.cnki.dwt.2015.0955

教学是教师依据不同的课程知识、技能等主要内容, 设立教学目标、大纲和课题, 划定知识传授的范围, 采取一定的方法组织教学活动, 引导学生进行双边或多边互动的系统过程。其中最为重要的就是为完成教学目标所采用的各种工作方法, 同时也是教师和学生行为活动的结合, 称为教学方法。设计教育所面临的学生人群有一定个性化, 同时设计行业自身也是瞬息万变, 所以设计教学内容和教学方法的不断创新在面向高速发展的设计教育的时候变得尤为重要。

一、设计教学方法创新的阐释

教学方法在宏观上可大致分为传统教学方法与现代教学方法, 然而大多数人一提传统与现代, 就会存在一定的偏见, 总认为传统就等同于旧, 把它归为保守、落后的一类; 而现代代表着新, 必定会取代传统。传统的教学方法是在教学活动中总结的经验, 或许它不太适合形势的发展, 但它一定有可借鉴的方面, 不能一概否定。相反, 我们的创新应该传承其合理性, 换一个角度思考问题, 体现设计发展、教育变革的需要。“师者, 所以传道授业解惑也”, 韩愈在《师说》里讲的这句话, 几乎成了教学活动和教师职业的定义。时至今日, 针对设计教育, 我们应该考虑颠倒一下传道、授业、解惑的先后次序, 并且重新思考传、授、解这几个灌输性动词的准确性。本文主张的教学方法创新并非否定传统设计教学, 而是寻求一个不同的立足点来丰富设计教学方法和内容, 把被动灌输为主演变为引导主动思维, 这个立足点就是学生的行为和认知。

首先, 从教学观念上尝试把教学的顺序由衣体式“教”到“学”变为主动式“学”到“教”。设计可以简单理解为解决问题的一个过程, 在此基础上抓住设计专业大学生的个性特点, 诱导和刺激学生自主思维, 寻求问题(“感”), 再由教师引导学生学习基础知识和基本技能(“业”), 去解决问题, 理解设计之“道”。其次, 在教学方法上坚持以学为中心原则, 与学生充分互动。在教学活动中把一部分基础知识和基础技能的讲解内容分解到小组讨论和案例分析中, 充分了解不同学生的行为、认知的差异, 以启发式方法为主, 因材施教, 让学生发挥在教学活动中的主体作用, 引

导学生从课堂内的知识延展到对学习设计所需的不同学科的课外知识体系的了解, 丰富学生的自我知识体系架构。最后, 在课题设置及考核评判上必须综合考虑行业现状、课程特点、教师能力与学生差异等方面。

行文至此, 我们会发现上述创新内容与用户体验设计过程有着相似之处。如果我们把设计教育中课程教学看作一个产品, 那么学生就是我们的用户, 整个教学活动过程实际上就是学生用户对我们这门课程教学活动的体验。

二、用户体验的要素

今天对于用户体验的定义已经不再局限于传统产品领域, 餐饮业的海底捞、服务业的酒店管理等乃至教育产业都有它的身影。用户体验并不仅仅是指一件产品或一个系统本身是如何工作的, 它更强调“产品如何与外界发生联系并发挥作用”, 用户如何使用并获得了什么。用户体验是一个系统设计过程, 是用户对产品或系统的认知到了解和使用的整个过程, 同时还包括这个过程中环境因素的影响研究, 所涉及的层面和内容广泛, 各个不同的行业和领域都在尝试用它去发现问题和解决问题。如果我们的课程教学可以看作是一个信息类产品, 那么用户体验设计的经验和要素就可以运用到我们的教学活动中来。

美国学者Jesse James Garrett依据设计经验提出用户体验的要素主要有用户需求、目标要素、功能要素、内容要素、交互要素、信息架构要素、信息设计、界面设计、导航设计、感知体验要素等十个要素。这十个要素根据不同的特征及发挥的作用可分为五个层级, 在设计教学中亦有相应的内容。

三、基于用户体验的教学方法创新

教学方法的创新并非是对传统教育的否定, 而是在传统教育的内容基础上换以学生的行为和认知为出发点进行重新架构, 包括围绕课程的教学大纲设定、课题的设计、知识结构架构、教学活动的组织以及具体实施等多方面问题, 对应到用户体验的十大要素五个层级。

1. 战略定位层对应课程设置的教学大纲设定

美国辛辛那提设计艺术学院著名学者Craig M. Vogel教

产学研结合的毕业设计课程模块式教学探索

魏 婷

(四川美术学院,重庆 400000)

摘要: 本文对当前艺术院校本科毕业设计的现状进行了分析,思考如何提高本科毕业设计课程的教学质量,探索产学研结合的毕业设计课程模块式教学,通过搭建产学研平台,建立适应市场需求、满足人才培养目标的创新教学模式。

关键词: 产学研;资源整合;课程整合

艺术院校中设计类专业非常强调四年级的毕业设计课程,它是本科教学中重要的教学环节,通过选择课题、设计实践、成果展览,最后达到教学目标,不仅锻炼学生的综合能力,也培养学生适应社会、适应市场行业的能力。而目前很多艺术院校的毕业设计教学存在以下问题:

在毕业设计教学中忽略实践练习,侧重理论和概念。忽略在教学过程中新知识和新方法的传授,仅是对已学知识的运用,缺乏对学生实践能力和创新能力的培养。

选题与人才培养目标偏离,与教学内容的联系并不紧密,未能反映该专业的最新进展。有的学生选题太大,完全超出个人的知识和能力,无法深入;有的学生选题太小,设计工作量远远不够,呈现效果也不尽如人意。

针对目前毕业设计教学现状,我们提出了有机整合——以产学研模式为主导的毕业阶段课程“模块式教学”。包括两个方面的整合:

第一,资源整合——以产学研模式为主导,进行资源整合。首先,为了提高学生的实践能力和社会适应能力,毕业设计需以产学研模式为主导,学校和企业、地方政府合作,引入社会热点,时事课题。通过建立实践教学基地,在毕业阶段前期课程引入专业实习课程,后期将毕业设计课程带入实践基地,设计的题目来源于校企的合作项目、企业的设计项目、学校的科研课题等。指导教师团队由学校教师和企业设计师组成,共同指导学生,定期检查和讨论。学生的毕业设计在学校教师和企业设计师的带领下,将实践训练与专业理论相结合,形成产学研结合的实践教学模式,提升毕业生的实践能力和创新精神。这样的毕业设计课程不仅加强了校企合作,通过产学研的紧密结合,还能有效地实现成果的转化。

第二,课程整合——把毕业阶段相关课程重组、整合,形成“模块式教学”。所谓的“模块式教学”,是指在整个四年级的教学阶段,对把毕业设计、毕业实习、专业考察这几个课程进行有机整合、打包,以产学研结合为核心,通过四个递进的教学课程设置,最后形成一个有先后逻辑关系和时间空间关系的教学轨迹——“毕业实习→毕业设计开题→专业考察→毕业设计及论文”。

与毕业阶段相关的所有小课程被重组为一个整体,一个模块。通过重组课程顺序,建立新的课程组合关系及先后关系,打破教学壁垒,通过产学研的合作,形成创新的教学新模式。我们分为四个部分来完成:

第一,充实毕业实习课程。毕业实习课程是四年级的实践教学课程,是学生从学校走向社会的重要教学环节,是培养应用型人才的基本要求。以往的毕业实习是独立的,学生进入实习单位,通过学习,提升实践技能,与后期的毕业设计并无直接联系。如今将毕业实习和毕业设计都放在

实践教学基地,让毕业实习成为毕业设计的基础准备,毕业实习效果和实习质量直接作用于毕业设计,从教学过程和内容上充实了毕业设计课程。

一是延长实习时间。以往的毕业实习安排在大学四年级上半学期,时间不超过四周。时间短,四周的时间学生只能浅显地接触社会、行业,因此我们把毕业实习安排在三年级下学期的暑假到四年级开学后的四周,将其作为实习课程,这样学生就会有接近3个月的实习时间,就能更充分和深入地了解和学习,提高实践能力,为后期的毕业设计课程做好准备。

二是选择与教学方向相匹配的实训基地。根据专业特征,确立发展方向,建立与学科发展目标相匹配的校外实训基地。例如“工业遗址研究与保护”“传统文化街区的更新与发展”“社区空间活力再现”等是川美公共艺术学院城市空间专业方向提出的城市发展课题研究与实践。校外实训基地的选择以此为指导,选择与之相匹配的企业,有利于企业与教学的结合,提高企业的教学参与度。学生在毕业实习中,可在实习单位中导师组的指导下,围绕相关的教学方向和课题进行具体的实践活动,并对专题开展有计划、有目的的思考和研究,并在实训单位中深入接触、学习该课题,进行实质性的锻炼。

三是统一安排实习实训单位。统一安排与分配学生,有利于加强校企合作,改变零散、个体的实习方式,可以加强毕业实习课程的管理工作。以校企合作为基础,选择有实力和社会影响力的实习单位,在实习单位挂牌,共建校外实训基地,派驻专业师资参与实习单位的教学工作中。与实习单位签订长期、稳定和具体的产学研合作协议,保证实训基地长期接收学生实习,为教学提供强有力的支持。

第二,毕业设计开题课程先行。四年级上期原有的设计课与毕业设计并没有直接联系,而毕业设计开题课程是对原有的四年级上期课程进行整合,直接为毕业设计服务。在该课程中完成毕业设计选题,衔接了前续的毕业实习课程,学生通过较长时间的毕业实习,已经对行业有了初步了解,实践能力也有一定提升,这个时候介入毕业设计选题,会对毕业设计选题有全新的认识。

第三,利用专业考察课程进行衔接。专业考察课程属于实践类课程,大多数院校的教学安排在三年级下期,学时为三周。通过走出校园考察行业,要求学生了解行业发展、社会需求,完善知识结构,为提升本专业设计能力作一定的积累。而目前的专业考察课程,学生大多是走马观花。因此,我们把专业考察课程安排在毕业实习和毕业设计开题之后,毕业设计课程之前,让学生带着毕业设计的主题去进行有针对性的考察,明确主题的引入,较好地实现教学目的,带着问题去考察,有助于增强其思考力,解决了目前考察课程教学内容单调的问题。

第四,丰富毕业设计课程的内涵。毕业设计是培养学生实践能力、理论研究能力和创新意识的重要专业课程。做好毕业设计工作对培养具有创新精神和实践能力的高素质人才具有极其重要的意义。

在开题阶段,组织有丰富教学经验的教师和实践经验丰富的设计师对选题进行审定,通过题目审定(下转第124页)

基金项目: 本论文为四川美术学院校级教改项目一般项目“有机整合——基于产学研结合的毕业设计课程模块式教学探索”

以实验教学中心为平台的数字化模型制作实践教学运行模式研究与实践

□ 赵卫东

【内容摘要】文章针对当下数字化时代背景下,产品设计模型制作实践教学中的局限性等相关问题,探讨如何以学校实验教学中心为平台,依托实验教学中心先进的教学设备,转变模型制作实践教学模式,设置合理的教学内容和教学方法,协调实践教学技术条件和运行机制,使模型制作实践教学更加符合时代的需求。

【关键词】产品设计 实践教学 实验技术条件 数字化模型制作

对于产品设计而言,没有完全脱离生产工艺而进行的设计,产品设计最终目标的实现需要通过产品的生产。因此,产品设计是一门理论与实践并重的学科。模型制作是产品设计实践教学中最重要、最基础的专业基础课程,是培养学生创新设计思维和实践能力的重要手段。通过模型制作的实践教学,可以使学生了解各种材料特性和成型方法,认识到产品设计与产品生产之间的关系,从而掌握从平面的“设计表现”向立体的“产品转化”的设计表达能力。

由于产品设计与产品生产之间相关联的特殊性,实践教学成为产品设计教育中不可缺少的重要环节。随着计算机辅助设计在产品设计和生产过程中的广泛应用,3D打印技术逐步成为未来产品生产的趋势,各个高校也投入大量经费建设实践教学实验设备。但实践教学重点不仅仅在于实验设备的改变,实现人才创新思维和创新设计能力的培养,需要通过实践过程来完成。面对科技进步和产业升级对学校人才培养的新要求,构建新型的数字化模型制作实践教学模式,既可以创新实践教学的内容和方法,提高教学质量,也能充分发挥高校实验教学中心实践教学的价值作用,对培养创新型设计人才具有重要的意义。

一、模型制作实践教学现状及存在的局限性

模型制作实践教学需要建立在大量实验的基础上,实践教学的平台是实验室。四川美术学院自开设产品设计专业以来,就一直坚持将实践教学作为设计教育的重要手段,并建立了相关的专业实验室。早期由于资金和实验条件所限,模型制作实践教学的技术手段相对比较单一,只能利用少量的手工工具,选择石膏、木材作为主要材料,采用堆砌、切割、打磨、拼凑等方法进行模型制作实践教学。这种制作实践过程,被局限在纯粹美学角度感悟立体形态的美感,与生产方式之间并没有太多关系,无法让学生认识到产品设计与产品生产之间的关系。随着技术的进步和学校对实验室经费的投入,四川美术学院于2005年在各专业实验室基础上成立了校级实验教学中心,并以资源共享的形式,相继建立了木工、精工、油泥、服装、陶瓷等实验室。在与产品设计密切相关的木工、精工实验室增添了

电锯、砂带打磨机,精工雕刻机等实验设备,为跨学科的综合实践教学提供了良好条件。为此,产品设计专业模型制作课程实践教学内容也随之进行了调整,产品设计专业方向根据工业产品模具成型生产方式,确立了以塑料成型为主的模型制作实践教学,基本实现了产品设计与产品生产之间的实践体验。这对提高学生的新产品开发与设计能力产生了积极的作用。

2013年,随着学科建设的不断发展,四川美术学院校级实验教学中心建设成为国家级艺术实验教学中心。为了更好地适应科技进步和社会发展,培养符合时代需求的创新人才,实验教学中心在原有实验设备的基础上,又相继增添了各种型号精工雕刻机、激光雕刻机、3D打印机等数字化实验设备,以面对由机械化、自动化向数字化、网络化、智能化转变的设计教育需求。虽然具有许多先进的数字化实验设备,但在现行的模型制作实践教学过程中,由于缺乏在设备使用以及课程实践应用方面的系统化研究,实验室由于技术条件单一无法满足模型制作对于产品设计的要求。而且在技术流程、时间、空间等方面,难以支持模型制作实践教学的展开。

(一) 实验设备使用率低,制作技术条件单一

实验设备是实现模型制作实践教学目标的保证。目前,不管是模具加工还是产品成型环节,由于相关实验设备使用率不高,不能完全保证实践教学的效果。一方面,学生无法适应多形态产品各部件的整体制作。虽然产品是由多个不同形态的部件组合而成,但许多部件具有多形态特征,也就构成了其模具的复杂性。如果产品某个部件比较复杂,依靠手工工具制作模具,只能采用分解的方式。学生很难在制作过程中体会产品形态与生产工艺之间的关系,使得模型制作实践教学容易因制作而制作,走向纯技能训练的形式。

另一方面,加工效率和制作精度比较低。实践教学要求模仿模具成型的生产工艺流程,进行模型设计与制作。由于学生并没有真正接触过机械化加工生产,对相关实际生产工艺、成型方式不熟悉。同时,由于缺乏相关实验设备的系统性整合,在制作过程中需要使用多个实验室,制作过程在时间上往往又是交叉进行,许多模型常常需要学生利用课余时间来完成,遇到形

基于虚拟现实技术的环境设计专业协作教学模式研究

□余毅 范芸芸

摘要:在环境设计专业的教学中,二维展示教学模式与封闭式课堂难以满足该专业在空间感知和学习深度上的要求,学生的互动交流受到时空的限制,而新兴的虚拟现实技术在环境设计专业教学中的应用尚未发展完善。在此背景下,该文提出建立以虚拟现实技术为支撑的环境设计专业协作教学模式。此教学模式以社会互动理论及混合式教学为理论依据,将环境设计专业的专业教学需求与虚拟现实技术的优势相结合,提出专业协作教学模式的策略,以弥补以往教学模式中存在的不足。

关键词:环境设计 虚拟现实 协作 教学模式

一、虚拟现实技术与环境设计教学

1. 环境设计专业的发展态势

环境设计专业是主要涉及建筑室内外空间环境的专业,是对建筑室内外以及环境、空间、光线、景观、家具、陈设等元素通过设计手段进行整合与改造,以满足符合人们使用功能和视觉审美需求的专业。由于环境设计专业本身较高的基础要求和涉及的设计美学、设计心理学、人机工程学、材料学等多学科交融的复杂性,有效开展专业教学存在一定的难度。为了让学生有效理解和吸收专业知识,提升专业教学成效,教师要采用高质量、高效率的教学方法与手段。

随着虚拟现实技术日渐发展成熟,虚拟现实技术的教育应用与研究成为当前教育工作者关注的热点。虚拟现实技术通过计算机软件进行空间和造型的搭建、物体表面材质的模拟、自然光线和人造光线的模拟,能够产生接近真实的虚拟世界,具有独特的全沉浸式和强烈的交互性特点,可以为创建教学情境提供有力的支持,改变学生的学习方式,符合环境设计专业随着时代发展的更高的教学需求。将虚拟现实技术应用到环境设计教学,可

以进一步满足环境设计专业中部分特殊且复杂的教学要求,对环境设计专业教学具有一定帮助。因此,在环境设计专业教学中应用虚拟现实技术是合理且具有较大潜力的发展趋势。

2. 虚拟现实技术下的教学需求

基于虚拟现实技术的环境设计专业协作教学模式,是以社会互动理论为基础,以增强学生知识建构、交互学习作为教学关键的混合式教学模式。

社会互动理论最早由美国学者班杜拉提出,他认为个体置身于群体之中,其行为受群体行为的影响,即个体的学习、工作和生活发生于自己与他人的交往和互动过程中。维果茨基提出,社会互动是智力产生和发展的源泉,个体的学习和认知发展通过参与社会活动来获得实践经验;费厄斯坦在“中介理论”中指出,中介人对学生的身心发展会起到关键性的作用,有效的学习来源于个人和中介人之间的互动。由此可见,学生的学习效果在一定程度上依赖于社会互动和交往双方互动的质量。

混合式教学是将传授指导和研究讨论相结合的教学模式。在此教学模式中,在线课程可以代替一部分传统课程,进行

基础知识与技能的普及,还可以承担更多互动学习的功能,改变以往教学模式中单一的教学层次;传统的线下课堂教学则可以转而主要承担辅导、交流、研讨的个性化学习指导,提升教学深度,并将在此过程中得到的学习成果作为补充再次进行线上互动,以优化学习环节的方式提高教学效率。这样的学习过程可以培养学生将整合学习与碎片学习相结合的学习习惯,增强课程中的师生互动与生生互动,有效扩展有限的课堂教学环境,使学生更加适应在现代社会快速发展的过程中环境设计专业学习信息量快速增长的状况。

二、环境设计专业教学存在的问题

1. 二维展示教学模式限制有效的空间感知学习

在以往的环境设计专业实践教学,教师多采用图片赏析、案例展示等间接形式分析空间的营造效果、情感表达以及文化内涵。这样的方式存在一定的局限性:一是在环境设计的空间展示学习中,教师通常用二维方式展示三维空间,这种方式虽快捷、直观,但因具有高度抽象性,缺乏真实的空间感,在一定程度上限制了学生对空间的性质、结构、尺度、形态、色彩、



Engineering Village™

1.

Accession number: 20193107248781**Title:** Information and Experience Visualization: An Analysis Approach and Decision-Making Tool for the Usability Research**Authors:** Lyu, Xi¹ ; Wang, Yang¹ **Author affiliation:** 1 Sichuan Fine Arts Institute, Chongqing, China**Corresponding author:** Lyu, Xi (lucy@scfai.edu.cn)**Source title:** Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)**Abbreviated source title:** Lect. Notes Comput. Sci.**Volume:** 11586 LNCS**Part number:** 4 of 4**Issue title:** Design, User Experience, and Usability. Practice and Case Studies - 8th International Conference, DUXU 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Proceedings**Issue date:** 2019**Publication year:** 2019**Pages:** 196-211**Language:** English**ISSN:** 03029743**E-ISSN:** 16113349**ISBN-13:** 9783030235345**Document type:** Conference article (CA)**Conference name:** 8th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2019, held as part of the 21st International Conference on Human-Computer Interaction, HCI International 2019**Conference date:** July 26, 2019 - July 31, 2019**Conference location:** Orlando, FL, United states**Conference code:** 228799**Publisher:** Springer Verlag**Abstract:** With the transformation and development of the age of network, information and digital, information has evolved into the basic exchange in our lives. Information visualization serves as a communication and dialogue interface



1.

Accession number: 20193107251315**Title:** Artificial Intelligence Augments Design Creativity: A Typeface Family Design Experiment**Authors:** Zeng, Zhen^{1,2} ; Sun, Xiaohua¹ ; Liao, Xiang³**Author affiliation:** 1 College of Design and Innovation, Tongji University, Shanghai; 200082, China

2 Sichuan Fine Arts Institute, Chongqing; 401331, China

3 Center for Neurointelligence, Chongqing University, Chongqing; 401331, China

Corresponding author: Zeng, Zhen (zz611@126.com)**Source title:** Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)**Abbreviated source title:** Lect. Notes Comput. Sci.**Volume:** 11584 LNCS**Part number:** 2 of 4**Issue title:** Design, User Experience, and Usability. User Experience in Advanced Technological Environments - 8th International Conference, DUXU 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Proceedings**Issue date:** 2019**Publication year:** 2019**Pages:** 400-411**Language:** English**ISSN:** 03029743**E-ISSN:** 16113349**ISBN-13:** 9783030235406**Document type:** Conference article (CA)**Conference name:** 8th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2019, held as part of the 21st International Conference on Human-Computer Interaction, HCI International 2019**Conference date:** July 26, 2019 - July 31, 2019**Conference location:** Orlando, FL, United states