

OBE+PBL 模式下平面设计综合实训教学实践 ——以 AIGC 电商与 IP 设计为例

罗慧莲^{1*}, 陆彦衡¹, 姚淑梅¹

(¹ 南宁学院 人工智能学院, 广西 南宁 530299)

摘要: 在 AIGC 快速融入数字创意产业的背景下, 传统平面设计实训难以满足复合型设计人才培养需求。本文以成果为导向、以项目为载体, 将 OBE 与 PBL 相结合应用于平面设计综合实训, 围绕 AIGC 电商视觉与 IP 形象设计开展教学改革, 优化教学实施路径并建立多元过程性评价机制。实践证明, 该模式能有效破解传统实训痛点, 提升学生综合设计能力与行业适配度, 对推动设计类实践课程高质量发展具有积极意义。

关键词: OBE 理念; PBL 项目式学习; 平面设计综合实训; AIGC

DOI: <https://doi.org/10.71411/jyyjx.2026.v1i4.1408>

Teaching Practice of Comprehensive Training in Graphic Design under OBE+PBL Mode : A Case Study of AIGCE—commerce and IP Design

Luo Huilian^{1*}, Lu Yanheng¹, Yao Shumei¹

(¹ Nanning University, School of Artificial Intelligence, Homo sapiens, Nanning, Guangxi, 530299, China)

Abstract: Against the background that AIGC is rapidly integrated into the digital creative industry, traditional graphic design training can hardly meet the demand for cultivating interdisciplinary design talents. This paper applies the combination of OBE and PBL to comprehensive training in graphic design, oriented by learning outcomes and supported by projects. Focusing on teaching reform centered on AIGC—commerce vision and IP image design, it optimizes the teaching implementation path and establishes a diversified process evaluation mechanism. Practice has proved that this model can effectively solve the pain points of traditional training, improve students' comprehensive design ability and industry adaptability, and is of positive significance to promoting the high-quality development of practical design courses.

Keywords: OBE Concept; Project-Based Learning; Comprehensive Training in Graphic Design; AIGC

作者简介: 罗慧莲 (1998-), 女, 广西南宁, 硕士, 研究方向: 教育技术

陆彦衡 (1999-), 女, 广西南宁, 硕士, 研究方向: 新闻传播学

姚淑梅 (1998-), 女, 广西南宁, 硕士, 研究方向: 数字媒体技术

通讯作者: 罗慧莲, 通讯邮箱: 1253852387@qq.com

引言

在数字创意产业快速发展与 AIGC 技术深度渗透的背景下，平面设计行业对人才的需求已从单一软件操作能力转向创新思维、团队协作、项目落地与商业适配的综合能力^[1]。平面设计综合实训作为专业核心实践环节，其教学质量直接影响人才培养成效。传统实训课堂以教师演示、学生模仿为主，学生被动接受知识，自主探究与创新思维难以有效激发，学习内驱力不足^[2]。成果导向教育理念强调以最终学习成果反向规划教学，突出能力达成与目标导向；项目式团队学习以学生为中心，以真实任务为载体，强调在团队协作中完成学习、提升能力^[3]。二者高度契合实践类课程“做中学”的内在要求。本研究将 OBE 成果导向教育与 PBL 项目式学习进行深度耦合，构建适配平面设计综合实训的融合教学机制：以 OBE 为顶层设计，立足 AIGC 电商与 IP 设计的行业岗位核心需求，反向拆解并确定知识、能力、素养三维教学目标，明确最终学习成果的达成标准；以 PBL 为实践载体，将抽象目标转化为可执行、可协作、可评价的真实商业设计项目任务，通过课前筹备、课中创作、课后迭代的完整流程驱动学生自主探究与团队协作；二者双向支撑、闭环联动，OBE 为 PBL 提供目标指引与评价依据，PBL 为 OBE 提供实施路径与能力达成场景，精准匹配平面设计实训重实操、重创新、重商业落地的课程属性，从根源上破解传统实训模式的固有缺陷。为破解传统教学痛点，教学团队将 OBE 理念与 PBL 教学模式有机融合，以 AIGC 电商与 IP 设计为典型教学案例，开展课堂教学改革实践，探索适用于设计类实训课程的高效教学路径。

1 以成果为导向，重塑课堂教学目标

AIGC 电商与 IP 设计是平面设计综合实训的重点教学单元，兼具技能性、创新性与实践性，是培养学生 AI 工具应用、视觉创意表达与商业设计思维的关键内容^[4]。在 OBE 理念支撑下，教学团队立足行业岗位需求，从知识目标与能力目标两个层面对课堂教学目标进行重塑，解决传统教学目标模糊、重技轻能、与实际应用脱节的问题^[5]。

在知识目标层面，学生应理解 AIGC 电商视觉设计与 IP 形象设计的基本规范与创作逻辑，掌握 AI 辅助设计工具的核心使用方法，明确电商主图、详情版式与 IP 形象统一化表达的关键要点，建立技术与艺术相结合的设计认知。在能力目标层面，学生应能够以团队协作方式完成小型商业设计项目，能够运用 AIGC 工具完成创意生成、图像优化与视觉输出，能够在项目实施中开展分工协作、沟通交流与成果整合，逐步形成自主探究、问题解决与创新设计的综合能力。

为更清晰地体现能力达成路径，本研究构建了对应的能力目标体系^[6]，如表 1 所示。

表1 OBE+PBL 模式平面设计综合实训能力目标体系

教学目标类型	具体目标内容	达成方式
知识目标	掌握 AIGC 电商设计与 IP 形象设计规范，理解 AI 辅助创作基本逻辑	案例讲解、规范梳理
实操目标	能运用 AIGC 工具完成 IP 形象生成与电商视觉排版	课堂实操、任务训练
能力目标	具备团队协作、创意表达与设计方案优化能力	分组项目、展示互评
素养目标	树立商业设计思维与行业实践意识	需求分析、成果点评

2 基于 PBL 模式的课堂教学设计

教学设计以既定教学目标为核心，遵循线上线下载混合式教学特点，将教学全过程划分为课前预习、课中实施、课后巩固三个阶段，以项目任务为主线贯穿始终，实现以学为中心、以用促学

的教学转向。整体教学实施流程如图 1 所示。



图 1 OBE+PBL 模式课堂教学实施流程

课前阶段，教师通过线上教学平台发布预习资源与基础自测任务，包括行业案例、工具教程、设计规范等内容，全面掌握学生前期知识基础与技能水平。在此基础上，教师发布本节课核心项目任务，围绕 AIGC 电商与 IP 设计主题设置明确的成果要求与评价标准^[7]。学生以 3-4 人为单位自由组建团队，自主完成选题、分工、资料搜集与初步方案构思，为课堂深入探究做好准备。教师在此过程中提供必要指导，推送拓展资源，及时解答疑问，引导学生进入项目情境。

课中阶段是教学实施的核心环节。教师首先以真实商业需求为切入点进行课堂导入，明确本节课学习成果与达成路径，提出具有探究性的核心问题，激发学生思考与创作兴趣。随后各小组围绕项目任务开展实操创作，本次实训以文心一格、Stable Diffusion 为核心 AIGC 设计工具，重点指导学生掌握 IP 形象生成、电商主图与详情页视觉创作的提示词精准撰写、风格参数设定、图像迭代优化方法，先通过 AIGC 快速完成创意初稿输出，再结合 Photoshop 进行细节精修、版式排版与视觉统一，实现从 AI 智能生成到商业设计落地的完整流程，教师进行巡回指导，针对工具操作、创意方向、规范性与美观度等问题进行点拨与修正。在作品初步完成后，组织小组依次进行成果展示，开展组内互评与组间评议，从创意性、技术性、规范性、商业适配性等维度展开交流。教师在此基础上进行集中点评与总结提升，梳理关键知识点与设计思路，引导学生实

现从技能操作到设计思维的升华^[8]。

课后阶段，各小组根据课堂评议与教师建议对作品进行修改完善，完成项目终稿迭代。学生通过线上平台完成自评与互评，提交学习反思与课程反馈。教师对项目成果进行综合评价，并将评价结果与学习数据用于后续教学改进，形成完整的教学闭环。

3 构建多元化全过程课堂评价体系

为客观真实反映学生学习成效，提升课堂教学质量，本研究依托 OBE 理念，构建与教学流程高度匹配的多元化全过程评价体系。整个评价活动贯穿课前、课中课后全环节，形成多主体、多角度、可量化、可反馈的评价机制^[9]，具体架构如图 2 所示。

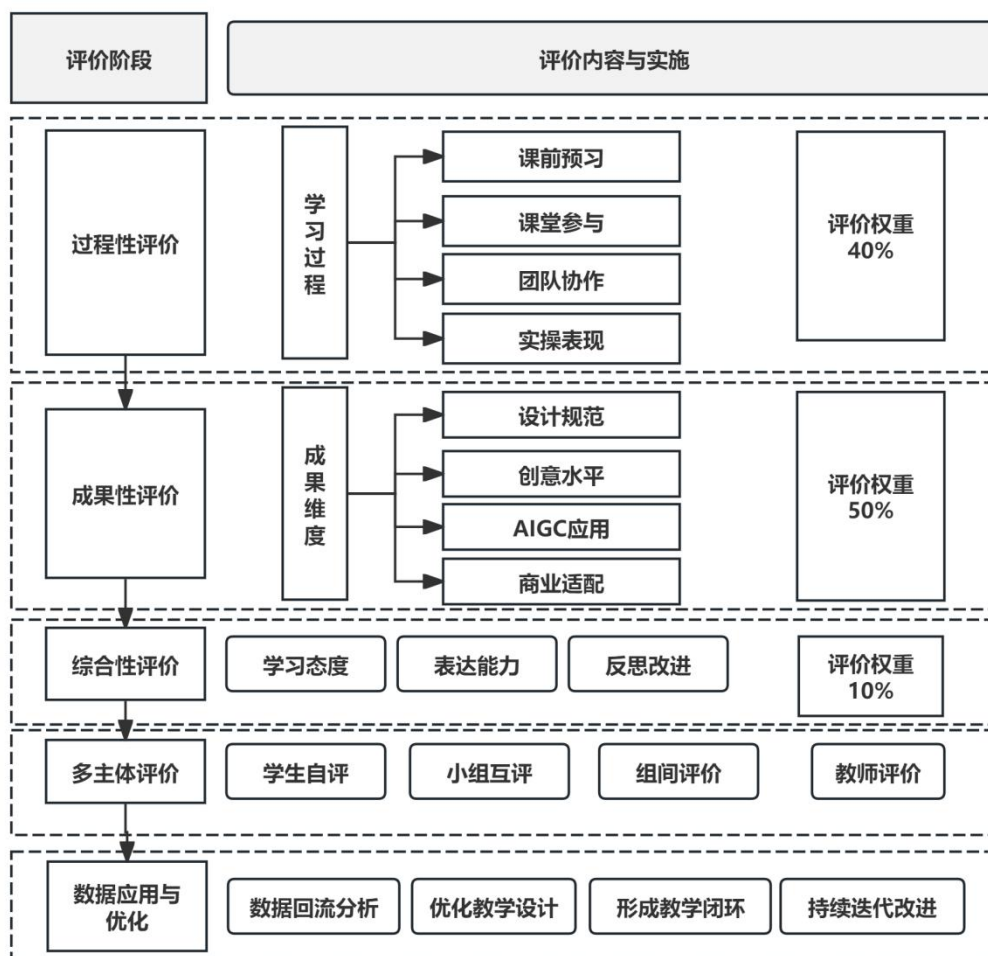


图 2 OBE+PBL 模式平面设计综合实训全过程评价体系架构

该体系坚持以学生为中心，弱化传统终结性评价，强化过程性、能力性与发展性评价，将评价内容与教学目标、项目任务、学习行为深度绑定^[10]。评价实施依托线上教学平台开展，实现学习数据实时采集、过程表现全程记录、评价结果及时反馈，真正做到以评促学、以评促教、评教互促。

在评价构成上，全过程评价体系由三部分组成。过程性评价占比 40%，主要考查学生课前预习完成情况、自主探究参与度、课堂实操表现、团队分工协作、研讨交流积极性等内容，全面追踪学生学习状态。成果性评价占比 50%，以 AIGC 电商与 IP 设计项目成果为核心依据，从设计规范性、创意表达、AIGC 工具应用水平、视觉呈现效果、商业适配性等维度进行量化评分，突

出实践能力与行业应用能力。综合性评价占比 10%，结合学生课堂学习态度、语言表达、成果汇报与反思改进情况进行综合评定^[11]。

在评价主体上，采用学生自评、组内互评、组间评议与教师综合评价相结合的多元主体模式，从不同视角全面衡量学习成效，提升评价客观性与全面性。评价结果最终回流至教学闭环，用于优化教学目标、调整项目任务、改进教学策略，实现评价与教学的有机统一，有效激发学生学习的内驱力，促进知识内化与能力提升。

4 教学效果分析与问卷信效度检验

为检验 OBE+PBL 模式的教学效果，以本校数字媒体技术专业 2022 级两个平行班为对象开展对比实验。实验班 (n=59) 采用 OBE+PBL 模式进行 AIGC 电商与 IP 设计单元教学，对照班 (n=60) 采用传统讲授+模仿实训模式。两组学生在前期设计基础课程成绩上无显著差异 ($p>0.05$)。

4.1 问卷设计与信效度检验

自编《设计类课程学习体验问卷》，包含学习主动性、团队协作、能力提升、课程满意度 4 个维度，共 12 题，采用 Likert5 级量表 (1=非常不同意，5=非常同意)。面向实验班、对照班分别发放问卷 59 份、60 份，全部回收且有效，有效回收率 100%。信效度检验结果如表 2 所示。

表 2 问卷信效度检验结果

维度	题项数	Cronbach 's α	KMO 值	Bartlett 球形检验(p)
学习主动性	3	0.842	0.783	<0.001
团队协作	3	0.861	0.802	<0.001
能力提升	3	0.879	0.815	<0.001
课程满意度	3	0.833	0.764	<0.001
总量表	12	0.912	0.874	<0.001

总量表 Cronbach 's α 为 0.912，各维度 α 系数均高于 0.83，表明问卷内部一致性良好。KMO 值为 0.874，Bartlett 球形检验显著 ($p<0.001$)，适合进行因子分析，问卷结构效度达标。

4.2 教学效果对比

邀请 3 名具有 5 年以上从业经验的电商设计行业师、2 名高校设计专业骨干教师组成评审组，采用双盲法，依据五维度 (设计规范性 25%、创意表达 25%、AIGC 工具应用 20%、视觉呈现 15%、商业适配性 15%) 进行评分。结果显示：实验班项目成果总分为 86.7 ± 5.2 ，显著高于对照班的 74.3 ± 6.8 ($t=7.85$, $p<0.01$)。其中“创意表达”与“AIGC 工具应用”两个维度提升最为明显，实验班分别高出对照班 4.3 分和 3.3 分；“商业适配性”两班持平。实验班问卷结果显示，学习主动性、团队协作、能力提升、课程满意度的均值分别为 4.21、4.16、3.94、4.09 (满分 5 分)，同意率 (选择 4 或 5 分的比例) 依次为 87%、84%、78%、81%。以上数据表明，OBE+PBL 模式能有效激发学生学习主动性，提升设计实践与创新能力。

4.3 典型作品改进示例

实验班某小组 IP 设计初稿中角色形象不统一，经组内互评与教师点拨后，运用 AIGC 工具

进行多轮迭代,最终形成风格一致、具有商业延展性的IP图库。相较传统模式下学生作品常止步于单张效果图,该模式显著提升了设计完整度与迭代深度。

5 结语

将OBE成果导向理念与PBL项目式团队学习模式融入平面设计综合实训课堂,以AIGC电商与IP设计为具体案例开展教学实践,能够有效破解传统实训教学模式单一、重技轻能、评价固化等问题。教学以成果目标反向设计教学流程,以项目任务驱动深度学习,以多元评价保障能力达成,形成目标清晰、实施有序、评价科学、反馈及时的完整教学体系^[12]。

实践表明,该模式显著提升了学生的学习主动性、团队协作能力与创新设计水平,使学生更快适应行业需求与技术变革。未来可进一步优化项目任务设计,增强任务趣味性与挑战性;丰富课后学习资源,加强课后延伸指导;持续深化AIGC技术与设计教学的融合,引入更多真实行业项目,不断提升教学质量与人才培养适配度,为数字媒体技术专业创新型设计人才培养提供有力支撑。

参考文献:

- [1] 段志超,段志恒,陈晓静,等.人工智能辅助海报设计的流程优化与创新限制[J].印刷与数字媒体技术研究,2025,(S2):34-43.
- [2] 梁俊斌,谢贇,唐振华.生成式人工智能赋能教育数字化转型的机理、挑战与对策[J].现代教育管理,2025,(11):15-23.
- [3] Glatthorn A. Outcome based education: reform and the curriculum process[J]. Journal of Curriculum and Supervision, 1993, 8: 334-363.
- [4] 叶俊男,周磊,杨超翔.人工智能背景下“3D数字创意呈现”实验课程建设与探索[J].实验室研究与探索,2026,45(03):240-246.
- [5] 卢富德,刘奇龙,黄思.基于OBE理念的人工智能技术在包装工程专业教学中的融合实践研究[J].印刷与数字媒体技术研究,2025,(S1):13-18+36.
- [6] 王天平,王燕.项目式学习的“教—学—评”一致性及其实现[J].教学与管理,2026,(07):1-6.
- [7] Xiong Z, Huang Q. A mixed-methods study evaluating student acceptance of artificial intelligence-generated content for sustainable personalized learning in Chinese higher education[J]. Scientific reports, 2026,
- [8] 顾雨欣.人工智能生成内容技术在包装视觉设计中的创新应用[J].上海包装,2025,(06):39-41.
- [9] 肖国华,刘紫薇,唐弋超.面向产业创新的科技成果多元评价指标体系研究——以人形机器人远程操作系统为例[J/OL].软科学,1-18[2026-04-09].<https://link.cnki.net/urlid/51.1268.G3.20260208.1347.002>.
- [10] 董帅.数智赋能与以评促建:应用型本科高校数字化教学评价的有效路径[J/OL].西昌学院学报(社会科学版),1-12[2026-04-09].<https://link.cnki.net/urlid/51.1690.C.20260320.1344.006>.
- [11] 郑冬喜,张幼明,冉从林,等.AI赋能“三全”教学评价体系改革初探[J].南方农机,2026,57(04):191-194.
- [12] 李强,罗添,王晶晶,等.新工科背景下数字媒体专业教学改革探索与实践[J].包装工程,2020,41(S1):140-143.