

AIGC 赋能平面设计教学的三维主体理论模型建构

涂雯倩

四川传媒学院, 中国·四川 成都 611745

摘要: 论文深入探讨了 AIGC 技术对平面设计教育的多方位影响, 详细分析了其在教学中的应用现状、理论基础, 以及对学生和教师角色的深刻重构。随着 AIGC 技术的快速发展, 平面设计教学正从传统技能训练转向决策判断力培养。教师的角色也从单向的知识传授者, 转型为引导学生思维创新的导航者。与此同时, 传统设计教育中的“原创性”标准在技术语境下面临挑战, 促使教育者构建起新的三维评价体系, 综合考量设计目标的精准映射度、人工修正的创造性改造比例, 以及版权与文化偏见的识别能力。论文提出的三维主体角色理论模型旨在通过技术赋能与人文守护的动态平衡, 培养创新型设计人才, 为平面设计教学改革提供理论支持和实践指导。

关键词: AIGC; 设计教学; 三维主体; 角色模型

The Three-dimensional Subject Theory Model of AIGC Enabling Graphic Design Teaching is Constructed

Wenqian Tu

Sichuan Communication University, Chengdu, Sichuan, 611745, China

Abstract: This paper deeply explores the multidimensional impact of AIGC technology on graphic design education, analyzes in detail its current application status, theoretical basis, and profound reconstruction of the roles of students and teachers in teaching. With the rapid development of AIGC technology, graphic design teaching is shifting from traditional skill training to the cultivation of decision-making and judgment. The role of teachers has also shifted from being one-way knowledge transmitters to guiding students' thinking and innovation as navigators. At the same time, the "originality" standard in traditional design education is facing challenges in the technological context, prompting educators to construct a new three-dimensional evaluation system that comprehensively considers the precise mapping of design goals, the proportion of creative modifications through manual correction, and the ability to identify copyright and cultural biases. The three-dimensional subject role theory model proposed in this article aims to cultivate innovative design talents through a dynamic balance between technological empowerment and humanistic protection, providing theoretical support and practical guidance for the reform of graphic design teaching.

Keywords: AIGC; design teaching; three-dimensional subject; role model

0 前言

随着 AI 的快速发展, 很多专业课程将 AI 技术运用到实践中, 以提高教学效率^[1]。平面设计教育中固有的教学理念和方法逐渐难以适应市场与技术的发展, 不利于实现高校的人才培养目标^[2]。教育工作者了解 AI 并在教学中引入 AI 技术的相关内容, 是当下高校教育教学改革的关键之一。笔者介绍 AI 技术在平面设计中的应用, 提出网媒背景下平面设计教学改革的具体策略与方法^[3]。

1 AIGC 赋能平面设计的教学现状

1.1 AIGC 技术对设计教育的范式冲击

随着 AIGC 技术的迅猛发展, 设计教育的传统范式正面临深刻的解构与重构。在认知层面, 以技能训练为核心的教育模式遭遇了根本性挑战。传统设计教育中, 手绘技法、排版操作等基础技能被视为核心内容, 然而, 当 Midjourney

等 AIGC 工具能够在“分钟级”时间内生成高质量的设计方案时, 这些传统基础技能的训练价值被重新评估。教育重心正从“技术娴熟度”向“决策判断力”迁移。学生需要具备对 AI 生成结果的批判性筛选能力, 以及将算法输出转化为创新价值的设计重构能力。这种认知转向不仅标志着设计能力评价体系的本质变革, 也对教学结构的权威体系产生了技术解构的影响。

AIGC 技术提供的跨风格参考方案进一步消解了教师的知识垄断地位。教师在课堂上的话语权逐渐转移, 其角色正从传统的“知识传授者”蜕变为“思维导航者”。教师的核心职能也由技能传授转向创作伦理边界设定和不可替代的审美直觉。这种转变要求教师从单一的技能传授者升级为跨学科知识整合者, 能够引导学生在 AIGC 技术的支持下, 进行更深层次的思维探索和创新实践。传统设计中的“原创性”标准在技术语境下产生了哲学悖论。AIGC 工具生成的设计

方案虽然看似“原创”，但实际上是基于算法和数据的产物，其“原创性”与人类创作者的独特创意存在本质区别。这种悖论迫使教育者重新构建评价体系，建立三维评价新范式，这种范式迁移的本质，是设计教学从人力技能传授转向人机协同的决策培育系统，亟须在技术赋能与人文守护之间建立动态平衡机制。

1.2 平面设计教学中 AIGC 的角色主体冲突

在平面设计教学中，AIGC 的角色主体冲突集中体现为三元权力博弈。首先，教学话语争夺权是 AIGC 角色主体的首要冲突。当 AI 生成的设计方案占据课堂讨论的中心时，教师的“知识权威”被技术解构为“流程管理员”。传统的基础技能传授和启发式教学法因过程冗长且耗时较多，其核心价值与实施空间可能被显著压缩甚至替代，面临被边缘化的风险。在平面设计教学中，从设计构思到技能传授的时间从数周压缩至数分钟，学生的角色主体认知归属矛盾由此产生，学生面临原创性认知失调的困境。AI 作为算法而非人类，其“类主体”行为正在挑战传统教学中以教师为主导的教学范式。当 Midjourney 独立输出设计草案时，教师的知识权威被技术解构，学生原创性被技术质疑的危机也随之而来。

2 AIGC 赋能教学的理论基础

2.1 AIGC 赋能教学的内涵维度

AIGC 赋能平面设计教学的内涵具有多维理论特性，其本质是人工智能技术对教学主体能力的结构性增强。具体而言，AIGC 赋能教学的内涵维度可以划分为工具性赋能、认知性赋能和系统化赋能三个层面。首先，工具性赋能构成了 AIGC 赋能平面设计教学的基础维度，体现为 AIGC 软件的自动化流程对机械性操作的代偿，如文生图软件 Midjourney 通过智能排版、色彩方案生成等功能释放师生认知资源，将 Adobe Illustrator, Adobe Photoshop 等传统工具耗时数小时的操作压缩为“分钟级”指令执行。这种工具性赋能不仅提高了作品产出的效率，还推动课程重心从技能训练转向高阶思维训练。

其次，认知性赋能是 AIGC 赋能平面设计教学的核心突破维度，通过重构设计思维的边界拓展主体创作的创意可能性。AIGC 的跨风格融合能力能够激发非常规解决方案，形成“人工直觉”与“人类直觉”的协同进化。该维度本质是构建“认知脚手架”，由学生借助 AIGC 生成的可视化方案，进行解构设计逻辑的逆向思考，进而强化创作作品的抽象能力。

最后，系统化赋能则体现于教学生态的重构。AIGC 驱动教学系统从静态课程转向动态适应模型，如 AIGC 的算法能够通过分析学生作业数据自动调整任务难度，教师依据 AI 生成的班级能力热力图优化教学策略。这种基于 AIGC 技术中介的循环，使设计赋能从个体能力提升扩展为教学系统的自发组织演进，标志着 AIGC 赋能正在从工具应用层面

向教学迭代层面的深度跃迁。

2.2 动态协同机制的结构特征

动态协同机制在 AIGC 赋能的平面设计教学中呈现四重核心结构特征。首先，多向交互性构成 AIGC 动态协同机制的基础框架，打破传统“教师→学生”单向传输模式，建立“教师⇌AI⇌学生”的三角信息环流。该结构通过实时反馈通道，如“AI生成→学生修正→教师评价”实现教学认知流的动态重组；其次是在设计创作中角色权重的情境化适配，例如在概念构思阶段，AI 赋能程度的提升能够激发主体角色创意可能性，而在设计决策环节，学生自主权重能够形成“人机共生”理论的教学映射；再者是 AIGC 的自适应性调节，系统通过记录学生与 AI 的交互数据，例如提示词修改频次、设计方案刷新率、系统自动优化任务难度曲线等，使教师的教学进度与学生的个体能力形成动态契合，推动动态协同机制由机械执行向智能进化转型。最后，伦理嵌入式治理贯穿所有层级。由于 AI 创作的内容无法辨别真实性，伦理性以及版权归属。在 AI 生成端预设文化偏见过滤算法，在评价体系植入版权溯源维度，形成技术伦理与教学目标的协同共振。这种动态协同机制结构的特征本质是构建兼具技术张力与教育理性的生态化协同生命体。

3 三维主体角色理论模型

3.1 教师引导功能的转型

在 AIGC 技术驱动下，平面设计教师的核心功能正经历从知识传授到思维导航的范式跃迁。传统教学中教师作为知识传授主体被技术解构，教师的新职能体现为三重认知角色的建构：首先是问题情境建构层，教师需将“可持续包装”设计需求解构为材料再生率、碳足迹可视化等参数，引导学生穿透技术表象，锚定本质问题，即通过明确问题情境，推动学生对复杂问题的深入思考。

其次是元认知激活层，教师通过设问策略干预 AI 生成结果的价值判断。在引导学生分析 AI 的创作逻辑时，例如可提问“AI 为什么会选择这些元素来表现健康生活？它从哪里学到这些关联的？”这个问题可以帮助学生理解 AI 是如何通过数据学习来生成内容的。AI 可能是因为在大量数据中发现了“运动”和“健康”“水果蔬菜”和“健康”之间的关联，所以选择了这些元素。这能让学生意识到 AI 创作的“逻辑”其实是基于数据的统计规律。引导学生思考 AI 生成结果的价值判断时，可通过设立问题，如“这个方案传达的‘健康生活’理念是不是全面的？它有没有忽略一些重要的方面？”引导学生对于 AI 进行思考，AI 生成的画面可能只强调了“运动”和“饮食”，但忽略了心理健康、社交健康等其他重要的健康方面。通过这个问题，学生可以学会从更全面的角度去思考设计主题，而不仅仅局限于 AI 给出的“常见”元素。

最后也是最重要的是技术伦理的共治者角色转型。AI

技术对平面设计的影响,一方面能够扩展设计灵感、加强创意可视化、提高设计效率,但另一方面仍存在问题,如对数据的依赖性、生成过程缺乏可解释性、侵权问题、价值观问题^[4]。技术伦理共治者的核心是教师在教学中如何把伦理意识融入设计思维,如何帮学生建立伦理意识。假设学生正在使用 AI 工具设计一个关于“多元文化节日”的海报。AI 生成的画面可能包含了各种文化元素,比如不同国家的传统服饰、节日场景等,但是这些元素可能会涉及文化偏见、版权问题,甚至可能对某些文化群体造成误解或冒犯。因此教师需要在教学实践中引导学生识别文化偏见,介绍一些获取版权授权的途径,如联系文化组织、使用公共领域的素材等,帮助学生建立合法使用素材的意识。

3.2 AI 赋能的边界限定

在平面设计教学中,AIGC 技术的赋能需要明确其边界,以确保技术的应用既能提升效率,又能促进学生的认知发展和创造力培养。这种边界限定主要体现在工具性赋能和认知性赋能两个方面。AIGC 在平面设计教学中的工具性赋能需严格限定于自动化执行区域,首先在操作层级,AI 仅可替代机械性重复操作,如批量图像裁剪、色彩方案匹配等,在教学模式中保留 30% 手动调整环节,以此守护掌握知识技能的基础要求。其次,流程遵循“输入—输出”隔离原则:AI 处理中间环节,如字体识别与匹配,而创意输入,设计需求解析以及决策输出方案遴选需要由学生主导,确保 AI 只是辅助工具,而非取代学生的创造力。

认知性赋能是指 AI 帮助我们拓展思维和创意的可能性,而不是直接替我们做决定。它更像一个“创意启发者”,而不是一个“决策者”。在平面设计教学中,AI 的这种赋能需要明确边界,以确保它能帮助学生更好地发挥想象力,而不是限制他们的创造力。认知性赋能的核心是认知保留机制的设计,如设计主题是“未来城市”,AI 可能会生成各种风格的未来城市图像,AI 筛选出最有潜力的几个方案,学生再根据自己的想法进行调整和完善。又如 AI 生成一个不符合设计思维的版式,通过“溯源报告”,学生可以了解到这个设计其实是受到了某些学科的启发,学生不仅能用这个创意,还能理解它的来源,从而更好地应用到自己的设计中。荀渊指出,尽管生成式 AI 在教育领域具有广泛的应用前景,但教育的核心价值在于培养学生应对 AI 的能力,发展人类独特的理性、智慧、道德和创造力^[5]。首先在教学中利用 AIGC 工具作为思维启动器生成大量的创意草图和概念方案,这些工具的作用是提供一个起点,帮助学生打开思路。其次在生成设计方案时,可能会混合不同的文化元素。

这种跨文化融合虽然可以产生新的创意,但也可能不小心传播文化刻板印象。所以需要设置文化伦理防火墙,确保生成的内容符合文化伦理标准。最后 AIGC 工具生成的创意方案往往是基于复杂的算法逻辑。为了帮助学生理解这些创意的来源,AIGC 工具需要生成“可能性溯源报告”,学生可以逆向解构 AI 的决策链,理解 AI 是如何生成这些创意的。这不仅能帮助学生更好地应用这些创意,还能提升他们的元认知能力。

3.3 学生决策权的重构

在 AIGC 的语境下,学生的内容决策权发生了核心重构,主要体现在 AI 生成结果筛选的认知升维,本质是从被动接受转向主动建构。这种权力行使需要遵循以下三重理论原则:第一是超越表层美学的批判性筛选,学生在筛选 AI 生成结果时,不能仅仅停留在表层的美学判断,而需要建立一个多维度的评估矩阵:评估生成结果与设计目标的契合性、考虑生成结果在工艺实现上的成本和可行性、识别生成结果是否存在文化符号误读的风险,该框架帮助学生从多个角度全面评估 AI 生成的内容。第二是隐形调控算法的能力,学生需要具备调控算法的能力,通过修改提示词权重来调控 AI 生成的方向。学生可降低不同风格参数的数值,从而实现 AI 生成方向的隐性调控。第三,记录决策日志的元认知干预,通过有意识地记录和反思自己的思考过程,帮助学生更好地理解和改进自己的决策行为。在 AIGC 的语境下,学生在筛选和评估 AI 生成的设计方案时,需要记录自己的过程决策,这一方法可以显著提升他们的元认知能力和决策质量。

参考文献:

- [1] 李璐.语言模型AI技术对室内设计行业的影响[J].数字通信世界,2023(10):157-159.
- [2] 刘林东,郭依林,张谦.人工智能技术应用背景下程序设计基础课程教学改革探索[J].电脑知识与技术,2024,20(7):143-145.
- [3] 杨雅儒.生成式人工智能技术在艺术设计课程教学中的应用[J].湖南理工学院学报,2023,36(3):89-94.
- [4] 王晓薇.AIGC背景下AI绘图技术在中职平面设计专业教学中的实践与思考[C]//2025中青年教师发展经验交流会,2025.
- [5] 荀渊.ChatGPT/生成式人工智能与高等教育的价值和使命[J].华东师范大学学报(教育科学版),2023,41(7):56-63.

作者简介:涂雯倩(1993-),女,中国江苏南京人,硕士,从事教育教学研究。