

2026年湖南省普通本科高校教育教学改革 典型分享项目成果简介

项目名称：双创背景下高校视觉传达设计专业“学、练、赛、
创、产”五位一体的教学路径研究

单位名称：湖南女子学院

项目主持人：周文敏

团队成员：李希振、谢芳、姚晓理

一、项目研究背景

本项目以专业教育与“双创”教育的融合为基础，实践其教学路径，在高度契合国务院办公厅《关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》（国办发〔2015〕36号）以及《关于进一步支持大学生创新创业的指导意见》（国办发〔2021〕35号）等文件要求的同时，还是高校积极推进“双创”型人才培养的基础与条件，也是深化我国创新创业教育改革的必由之路。

二、研究目标、任务和主要思路

1、项目研究目标

本项目以高校视觉传达设计专业学生“双创”（创新创业）素养的高质量培养为目标，聚焦其培养过程中的专业课程教学，整合本高校视觉传达设计专业与“双创”教育基地的资源与条件，以构建学习

—训练—竞赛—创新—产出（学、练、赛、创、产）五位一体的教学新模式，其教学改革不仅能够有效地提升专业教育与“双创”教育的结合程度，而且能够使学生在创新创业中巩固基础专业知识，在专业教育中提高创新创业能力，为地方经济社会的高质量发展培养大批敢闯会创的高素质设计人才。

2、项目任务与主要思路

① 高校视觉传达设计专业“双创”教育的现状研究。发现问题解决问题，通过调研了解与掌握当下高校视觉传达设计专业“双创”教育的现状，分析其原因有利于为本项目的教学改革提供事实依据与教学设计准则。对症下药地探讨解决的办法与思路，即“学、练、赛、创、产”五位一体的教学路径，根据各高校的差异，以我校视觉传达设计专业为基点进行更为透彻的调查研究，以此获得更为详尽的数据。

② 双创背景下高校视觉传达设计专业“学、练、赛、创、产”五位一体的教学路径研究。第一，融入“双创”教育理念，优化课程教学目标。统筹规划，将“双创”意识和能力通过具体目标纳入专业课程教学目标中，有效地帮助学生内化“双创”教育，建立完整的视觉传达设计专业课程的认知模型，培养出符合社会需求的“双创”设计人才。第二，打造“学、练、赛、创、产”链条，调整课程教学内容。在课程开展时以课堂教学为基础，以真实情景下的项目训练为指引，以学科竞赛为拓展，利用专业小成本成果产出优势进行创业实验，打造“学、练、赛、创、产”多层次、可迭代、螺旋进阶的生态教学

内容。学（专业学习与“双创”学习并进）。丰富教学内容，在高校专业教育中融入“双创”教育，教师则于课堂上下有效地帮助学生掌握专业内容与“双创”能力，培养其完整的专业课程认知模型与“双创”素养。练（个人练习与项目训练并举）。优化教学形式，引导学生于课堂上下积极开展个人练习，巩固与内化专业与“双创”教育内容。实训课题一方面可选择地方企业的实际需求，另一方面可以选择几个高水平的学科竞赛作为课题的切入方向，在覆盖课程主要知识点的同时，让学生能更好地理论联系实际。赛（科研竞赛与创新创业大赛并行）。让学生能更好地将理论联系实际，鼓励并指导学生运用专业与“双创”的素养与能力参与科研竞赛与创新创业大赛，在竞赛过程中夯实综合素养。创（创业实验平台与创新意识并济）。构建创业实验平台，为学生的创新意识提供展现的机会，实现创新意识的培养与加强，扩大创意实验平台的影响力与实效性。产（小成本作品产出与人才产出并蓄）。利用视觉传达设计专业独有的小成本作品产出优势，使其更好的与社会接洽，最终实现“双创”设计人才的产出。第三，合理引入市场评价，改进学习效果反馈机制。根据应用型学科特色，适当引入市场评价机制，重视过程性评价，根据“专创融合”的教育理念多元化考核方式，以真实反映学生的实践水平、专业技术能力、团队协作与创业能力。

3、项目研究与改革拟解决的关键问题

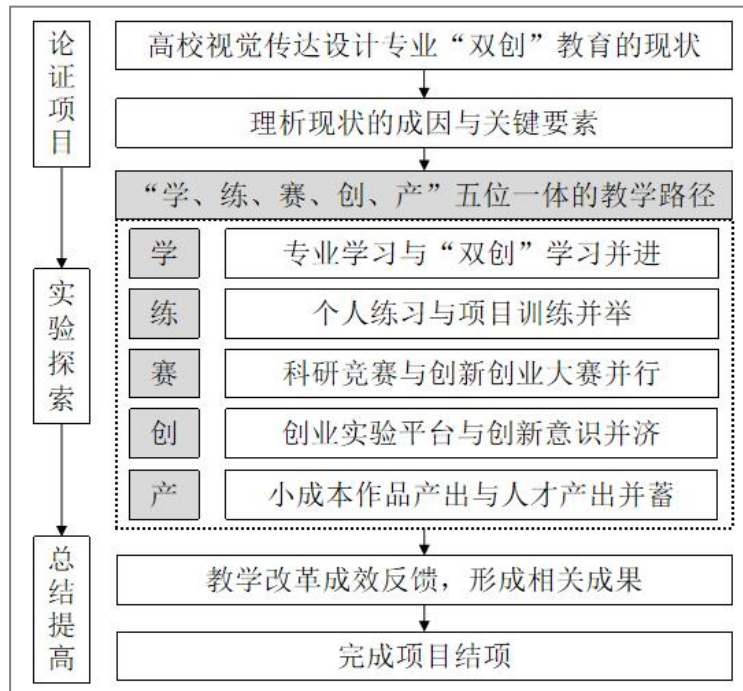
① 通过对高校视觉传达设计专业“双创”教育的现状分析，找出其影响该专业学生“双创”素养的关键原因。同时，能有效提高相

关专业的就业率与创业率。

② 通过本项目的实施，以期为打通专业教育与“双创”教育的融合壁垒探索一条切实可行的教学路径，最终实现培养创新型、复合型、应用型的视觉传达设计专业“双创”人才的教学目标。

三、主要工作举措

“论证项目——实验探索——总结提高”为本项目研究与改革的总体实施路径。具体的方案流程如下：



四、取得的工作成效

1、发表的相关论文：

(1) “双创”背景下高校视觉传达设计专业五位一体的教学路径研究，湖南包装，2024(06)，周文敏第一作者。

(2) 乡村振兴背景下高校设计类专业双创人才培养模式研究，绿色包装，2024(10)，周文敏第一作者。

2、发表的相关作品：

(1) 周文敏油画作品《铜官记忆之一、二》，文艺研究，2023(04)，独著。

(2) 周文敏油画作品《乡村小景一、二》，文艺研究，2024(06)，独著。

3、指导学生学科竞赛：

(1) 周文敏指导学生 2024 年 8 月 26 日，未来设计师全国高校数字艺术设计大赛国家级二等奖。

(2) 周文敏指导学生 2024 年 8 月 15 日，中国好创意暨全国高校数字艺术设计大赛国家级三等奖。

(3) 周文敏指导学生 2024 年 8 月 12 日，未来设计师全国高校数字艺术设计大赛，省级一等奖。

(4) 周文敏指导学生 2024 年 8 月 20 日，中国好创意暨全国高校数字艺术设计大赛，省级三等奖。

(5) 周文敏指导学生在湖南女子学院校级大学生创新大赛中，荣获高教主赛道三等奖。

4、教学竞赛获奖：

(1) 周文敏获 2022 年校级信息化教学竞赛二等奖；

(2) 周文敏获 2023 年校级“奋斗青春号”微课竞赛二等奖。

5、修订教学大纲：

根据人才培养目标，修订视觉传达设计专业课程的教学大纲，完成了《平面印刷与制作》、《包装设计》等课程的教学改革，建设了一

套包含教学视频、企业案例库、优秀学生作品库在内的数字化教学资源，极大地丰富了教学内容。

6、受益学生人数：

目前，本项目的研究成果改革覆盖了专业核心课程群，受益学生人数累计超过 400 人，未来还将在其他专业推广。

五、特色和创新点

1、主要特色：

全链条式的育人模式，项目不仅仅关注设计技能的培养，而是贯穿了创意激发、技能实现、竞赛检验、创业孵化、市场产出的全过程，构建了相对完整的创新创业教育链条。高度的“赛教融合”度，将学科竞赛常态化地融入日常教学，实现了“以赛促学、以赛促教、以赛促创”，极大地提升了课程的挑战度和学生的成就感。鲜明的“乡村振兴”底色，项目紧扣时代脉搏，将双创教育的落脚点放在服务乡村振兴上。引导学生关注乡土文化、农产品品牌化，培养了既懂设计又懂市场、既具国际视野又有家国情怀的应用型设计人才。

2、主要创新点

理论创新：构建了可视化的“五位一体”双创教学生态圈。本项目突破了以往孤立谈双创或孤立谈专业的局限，从系统论角度提出了“学、练、赛、创、产”的闭环模型。理论上阐明了五个环节的逻辑递进关系：学是基础，练是手段，赛是平台，创是核心，产是归宿。同时，提出了“五艺协同”的乡村振兴人才培养理论视角，丰富了设计教育服务国家战略的理论体系。

实践创新：打通了设计类专业“低成本产出”的转化路径。针对视觉传达设计专业特点，创新性地利用其“投入少、周期短、见效快”的优势，探索出一条适合文科艺术类专业的轻资产创业路径。一是教学评价的社会化创新：真正实现了将作业变作品、作品变商品、商品变产业的实践跃迁，解决了毕业设计“展完即扔”的资源浪费问题。二是人才培养的在地化创新：将双创教育与乡村振兴紧密结合，创新了设计下乡的实践形式，让学生在服务地方经济中寻找创业机会，实现了育人与服务社会的双赢。