

基于 HOPE 体系的《计算机辅助综合设计》课程 思政教学模式与实证研究

徐祥伍^{1, 2*}, 杨铭晖^{1, 2}, 黄浦恩³

(1 桂林信息科技学院, 广西 桂林 541000; 2 玛哈沙拉坎大学应用艺术与文化科学学院; 3 湖南
南幼儿师范高等专科学校艺术学院, 湖南 常德 415000)

摘要:旨在探讨基于 HOPE 体系下的《计算机辅助综合设计》课程思政教学模式与实证研究。遴选了桂林信息科技学院环境设计专业 2022 级本科二年级的 60 名学生作为研究对象,《计算机辅助综合设计》以草图大师与 Lumion 软件教学内容为实践载体,借助建构 HOPE 课程思政浸润体系将空间情境与设计案例叙事融入课前内容进行导入、课中场地虚拟模拟以及课后思政升华的全方面与全流程。课程结束后的教学结果显示其思政浸润式教学显著提升了学生的设计共情能力、有效强化了学生的批判创新思维以及切实优化了设计软件课程的教学成效。基于 HOPE 体系的课程思政教学模式显著增强了学生的评判性思维、生态伦理意识及家国情怀。

关键词: HOPE 体系; 计算机辅助综合设计; 课程思政; 叙事教学

收稿日期: 2026 年 3 月 17 日

中图分类号: G434

通讯作者: * 徐祥伍, 桂林信息科技学院

Ideological and political teaching mode and empirical research of computer aided comprehensive design course based on hope system

Xu Xiangwu^{1,2} Yang Minghui^{1,2} Huang Puen³

(1 Guilin Institute of information technology, Guilin 541000, Guangxi; 2 College of Applied Arts and
Cultural Sciences, Mahasarakham University, 636000 Thailand; 3 College of Arts, Hunan Preschool
Normal College, Changde 415000, Hunan)

Abstract: This paper aims to explore the ideological and political teaching mode and empirical research of computer aided integrated design course based on hope system. 60 sophomores of grade 2022 undergraduate majoring in environmental design in Guilin Institute of information technology were selected as the research objects. The course of computer aided integrated design takes the teaching content of sketch master and lumion software as the practice carrier, and integrates the space situation and design case narrative into the pre class content with the help of the construction of hope course Ideological and political infiltration system to import, in class virtual simulation and after-school ideological and political sublimation. The teaching results after the course showed that the ideological and political infiltration teaching significantly improved the students' design empathy ability, effectively strengthened the students' critical and innovative thinking, and effectively optimized the teaching effect of the design software

* 基金项目: 2025 年桂林信息科技学院校级课程思政项目《计算机辅助综合设计》(编号: SZSF202535); 2024 年度广西教育科学“十四五”
规划艺术教育专项课题“立足本土·面向东盟——民族地区应用型本科设计类专业人才培养创新与实践研究”(编号: 2024ZJY808)。

course. The teaching mode of Ideological and political education based on hope system has significantly enhanced students' critical thinking, ecological ethics consciousness and home country feelings.

Key words: Hope system; Computer aided integrated design; Curriculum ideological and political education; Narrative teaching

0 引言

教育部在2020年发布的《高等学校课程思政建设指导纲要》明确将“弘扬中华美育精神”与“引导学生增强文化自信”确立为艺术类专业课程核心使命的宏观背景下，反观目前以《计算机辅助综合设计》为代表的技术核心课教学现状，普遍存在着教学重心过度倾斜于软件命令机械操练的工具理性倾向，直接导致了学生在进行数字表达时难以体现出应有的文化厚度与情感温度。旨在探讨如何将叙事教学的有机脉络与计算机辅助设计的软件实操进行有机融合，选取《计算机辅助综合设计》课程作为实验场域，致力于构建课程思政浸润式的叙事教学模式将思政育人元素以隐性内涵表达全流程植入建模表达与渲染表现中，积极探索出技术技能锤炼与人文素养培育协同共生的思政育人模式，为同类设计软件课程的教学改革提供理论依据与实践参考。

1 研究对象与研究方法

1.1 研究对象

1.1.1 研究实施时间为2025年3月至6月，遵循整群抽样原则，选取我院环境设计专业2023级两个自然班的60名本科生作为研究样本。

1.1.2 样本筛选标准纳入标准：①环境设计专业四年制全日制在读本科生；②须修读专业必修课程《计算机辅助综合设计》；③对本研究知情并自愿签署同意书。排除标准：研究期间因休学、退学或病假等不可抗力因素无法完成全周期课程学习者。所有入选对象均已签署知情同意书。

1.2 研究方法

《计算机辅助综合设计》是创意设计学院为环境设计专业本科生开设的一门专业核心必修课，在课程体系起着承上启下的关键作用。2024-2025学年第二学期开设，以电子工业出版社《SketchUp Pro 2018 中文版入门、精通与实战》为主要参考教材，按照教学大纲分为数字综合设计理念、SketchUp 基础与高级建模、Lumion 植物配置与材

质替换、光影渲染、视频漫游制作及综合项目实践等7个教学模块。课程共50学时（含线上5学时），其中理论40学时，实验10学时建议学生每周投入至少3小时课外时间进行练习。教学形式采用线上线下混合教学模式，利用学习通等平台实现教学过程的信息化管理。

2 实证研究

2.1 教学团队组建

教师团队遴选上以两名主讲老师与两名辅助老师组成且均隶属于环境设计教研室，均需具备2年以上的项目案例设计实践经验与相关三维软件建模的教学经验。课程伊始，4位教师在教研室教师会上系统探究了案例教学驱动法与设计实践小组教学法的实施路径。课程设计按照制定的教学大纲与参考的设计软件类课程思政文献，团队于上课前集体备课三次并对授课内容与方法采用集中讨论等手段确认了将设计伦理意识、家国情怀与工匠精神、社会责任与共情能力融入课程教学的思政育人思路，确立了以提升学生三维建模能力与职业设计操守为核心的教学目标^[1]。

2.2 计算机辅助综合设计的课程思政浸润式叙事教学框架建构

本课程参照高校课程思政教学指南及相关文献，构建了适用于设计学专业的HOPE课程思政浸润式模块体系：人文素养，即空间美学、共情能力与社会责任等元素；职业道德品质，即工匠精神、职业严谨性与细节把控等元素；政治认同与家国情怀，即文化自信、本土文化价值认同及生态文明观念等元素；认识论与方法论，即科学思维、创新意识、三维逻辑构建及反思实践等元素，以此初步形成具有学科特色的思政教学体系。在教学实施路径上，课程引入叙事教学法，以Drake等的叙事教育模型（解读叙事故事、探寻故事意义、引导实际行动）为理论框架，并参照融入叙事理念的人文关怀教学的创设情境、激发情感、躬行实践、引导感悟四类步骤^[2]。课程组结合《计算

机辅助综合设计》教学大纲与环境设计专业特点,将 HOPE 思政元素深度融入计算机辅助综合设计“课前一课中一课中”的全过程,经由集体备课讨

论,形成了以叙事教学为载体、技术技能与价值引领并重的混合式教学模式(见表1)。

表1 计算机辅助综合设计的课程思政浸润式叙事教学框架

阶段	思政元素(HOPE体系)	方法与叙事内容	用时(min)
课前	P元素:政治认同、家国情怀,对应大纲:增强民族自豪感与文化自信,强化对本土文化价值的认同。	叙事导入与情感激发 1. 发布故事集:教师通过线上平台发布“梁思成绘制中国古建图纸”或“美丽乡村改造前后对比”的真实叙事案例。	30~60
	H元素:人文素养,对应大纲:培养空间想象力,关注环境设计美学。	2. 引导思考:并非单纯看图,而是通过故事引导学生思考:作为设计师,如何用数字技术留住乡愁? 3. 自主探究:学生分组搜集一个濒危传统建筑或家乡环境的故事,作为建模的原型素材。	
课中	O元素:职业道德、工匠精神 对应大纲:严谨认真的工作态度,细节把控。	情境模拟与技能浸润 1. 建模叙事(SketchUp): 操作:讲授精确建模技巧。 浸润:引入大国工匠叙事,在调整模型尺寸、推敲结构时,强调失之毫厘,谬以千里的职业严谨性。重构传统建筑构件,体验古人智慧。	90~120
	P元素:生态文明、绿色发展 对应大纲:融入环保理念,Lumion植物配置中的生态意识。 E元素:科学思维、创新意识 对应大纲:数字三维造型原理,三维空间透视关系。	2. 场景叙事(Lumion): 操作:材质替换与植物配置。 浸润:创设生态修复情境。在布置植物库时,讲述不同植被对环境的影响,引导学生不仅追求视觉美,更要符合生态逻辑(如海绵城市理念)。 3. 漫游叙事(Video): 操作:视频路径动画设置。 浸润:导演思维训练。引导学生以“游览者”的第一视角讲述空间故事,传达设计背后的温情与关怀。	
课后	H元素:社会责任、共情能力 对应大纲:设计作品的传播效果与社会影响力。 E元素:反思实践 对应大纲:分析项目案例,提炼设计要点。	反思写作与价值升华 1. 设计说明叙事化:不仅罗列技术参数,要求学生撰写设计背后的故事,阐述作品如何解决社会问题或传承文化。 2. 反思日记:记录在使用国产/国外软件过程中的思考,以及对技术与艺术、传统与现代融合的感悟。 3. 互评:以小组为单位分享作品的社会价值,教师点评升华。	30~60

2.3 计算机辅助综合设计的课程思政浸润式叙事教学模式实施

2.3.1 课前线上预习

叙事导入与情感激发:①发布叙事案例集:课前,教师通过线上平台发布包括“梁思成绘制中国古建图纸”或“美丽乡村改造前后对比”在内的真实叙事案例集,设置预习任务与思考题。②引导思考与自主探究:并非单纯要求学生看图,而是通过故事引导学生思考作为设计师,如何用数字技

术留住乡愁?。学生需分组搜集一个濒危传统建筑或家乡环境的故事,作为后续建模的原型素材,初步建立对本土文化价值的认同(P元素)与对环境设计美学的关注(H元素),用时30~60min。

2.3.2 课中线下教学

情境模拟与技能浸润 坚持技术服务于设计,设计承载于文化的教学原则,将课程内容分为精准建模、场景营造与漫游叙事三个部分,共90~120min。建模叙事由教师教学引导:教师讲



授精准建模技巧,引入大国工匠叙事,在调整模型尺寸、推敲结构时,强调失之毫厘,谬以千里的职业严谨性(O元素)。学生情境模拟:学生在操作中重构传统建筑构件,体验古人智慧,通过对细节的极致把控,将工匠精神内化为职业习惯。场景叙事上创设生态情境:在材质替换与植物配置环节,教师创设生态修复情境。技能与价值融合:在布置植物库时,讲述不同植被对环境的影响,引导学生不仅追求视觉美,更要符合“海绵城市”等生态逻辑(P元素),培养科学思维与创新意识(E元素)。漫游叙事进行导演思维训练,指导学生设置视频路径动画。引导学生以游览者的第一视角讲述空间故事,通过镜头语言传达设计背后的温情与关怀,实现从技术操作到情感表达的升华^[3]。

2.3.3 课后自主学习

反思写作与价值升华:在每次课程结束后,教师指导学生进行反思总结,用时30~60min。设计说明叙事化:要求学生撰写设计背后的故事,阐述作品如何解决社会问题或传承文化(H元素),而非仅罗列技术参数。反思日记与互评:学生记录在使用国产、国外软件过程中的思考,以及对技术与艺术、传统与现代融合的感悟(E元素);以小组为单位分享作品的社会价值,由教师进行最终的点评升华。

2.3.4 教学评价

(1) 设计共情能力

设计共情能力采用修订版杰斐逊共情量表(JSE-S)测评。该量表由Hojat等人编制,并由国内学者安胜利等针对中国文化背景进行汉化与信效度检验。量表共20个条目,涵盖观点采择(Perspective Taking)、情感关怀(Compassionate Care)及换位思考(Standing in Patient's Shoes)3个维度。引入了基于李克特7级计分机制测评,得分范围从完全反对到完全同意范围为1~7分,量表在对10个负性条目进行反向赋值校正后,依据32至224分的总分区间进行评价,高分值显著表征了学生在用户需求感知与社会责任层面的优异表现。经检验此量表不仅具备良好的内容效度值0.81及总体信度值0.86,在具体应用场景中其Cronbach's α 系数更是达到了0.88,确证了测量工具的高可靠性^[4]。

(2) 创新批判思维

本研究援引彭美慈等翻译并修订的中文版加利福尼亚批判性思维倾向问卷(CTDI-CV),希冀从寻找真相、认知成熟度等七个维度,系统评估学生在数字建模与方案推演中的逻辑思维水平。问卷由70个条目构成,采用李克特6级评分法,分值涵盖从非常不赞同至非常赞同范围为1~6分。依据总分70~420分的层级分布,学生的思维特质被界定为从小于210分为负性批判性思维倾向至大于350分为强批判性思维表现的四个层级。在本研究实测中量表得出的Cronbach's α 系数为0.90,表明其具有极高的数据信度^[5]。

(3) 反思日记感悟

通过Colaizzi资料分析法分析学生提交的《软件学习与设计反思日记》,了解其在从技术操作向情感价值转化过程中的学习感悟和收获。

2.3.5 资料收集方法

通过问卷星程序制作设计共情量表和批判性思维倾向问卷,问卷采用统一指导语简要说明调查目的、意义及填写方法。在《计算机辅助综合设计》课程开始前和结束后分别发放问卷60份,集中时间统一填写,回收有效问卷60份,有效回收率为100%。每次课后1周内,学生每人提交1份包含图文的电子版反思日记。

2.3.6 统计学方法

采用SPSS 26.0统计软件包进行数据分析,计量资料采用均数、标准差或M(P25,P75)表示。组间比较采用配对t检验或非参数检验,以 $P < 0.05$ 或 $P < 0.01$ 表示差异有统计学意义。

3 结果

3.1 环境设计专业教学改革前后设计伦理与责任感能力对比研究

表2数据表明,教学前后的整体能力差异具有极其显著的统计学意义。分数的提升(增幅约22.6%)说明该次教学实践对学生综合素养的促进效果非常明显,不仅限于技能,更包括了伦理意识的深化。

3.2 环境设计专业教学改革前后计算思维与设计逻辑性能力对比研究

表3数据表明,教学改革显著且全面地提升了环境设计专业学生的计算思维与设计逻辑性能

力,在七个评估维度及总分上均呈现极显著性差异 ($P < 0.001$),其中设计自信心的提升尤为突出。

表2 教学前后环境设计专业设计伦理与社会责任能力得分比较(分, $\bar{x} \pm s$)

项目	对应大纲目标	教学前(n=60)	教学后(n=60)	t值	P值
软件技术应用	目标1、3、4	72.15 ± 4.12	85.42 ± 3.25	8.102	<0.001
设计创新表达	目标2、5	68.30 ± 3.88	81.15 ± 2.96	7.554	<0.001
团队协作与管理	目标6	70.45 ± 4.05	83.60 ± 3.10	6.221	<0.001
生态与伦理意识	目标7、8	65.20 ± 3.50	88.35 ± 2.80	9.415	<0.001
综合设计总分	全维度	276.10 ± 12.50	338.52 ± 9.65	11.23	<0.001

表3 教学前后环境设计专业计算思维与设计逻辑性重构能力得分比较(分, $\bar{x} \pm s$)

项目	教学前	教学后	t值	P值
寻找真相(设计调研真实性)	38.20 ± 2.85	41.50 ± 2.10	4.112	<0.001
开放思想(多方案接纳度)	40.15 ± 3.10	45.20 ± 2.45	5.23	<0.001
分析能力(案例解构能力)	39.40 ± 2.95	43.80 ± 1.88	4.85	<0.001
系统化能力(建模逻辑性)	37.55 ± 3.05	42.10 ± 2.20	5.015	<0.001
自信心(方案汇报自信)	38.80 ± 3.50	44.65 ± 2.90	5.88	<0.001
求知欲(新技术软件探索)	42.10 ± 2.60	46.30 ± 2.15	3.92	0.002
认知成熟度(设计伦理判断)	41.25 ± 2.40	45.15 ± 2.05	4.335	<0.001
总分	277.45 ± 11.20	308.70 ± 8.50	9.125	<0.001

3.3 质性资料分析结果

课程结课后,课题组共回收《课程学习与设计反思报告》60份。由4名主讲教师组成分析小组,采用 Colaizzi 现象学资料分析法对文本进行反复阅读、编码与类属分析,经由集体讨论与提炼,最终归纳出以下三个核心主题。

3.3.1 设计伦理与社会责任感的内化

叙事化教学策略使我们突破了软件技法习得的单一维度,引导我们建立了对设计人文价值的深层省思^[6]。在视频中观摩梁思成等大师测绘古建的案例纪录片时,我深受震撼:前辈们在物质匮乏的极端环境中对中华营造法式的抢救性记录,已从图纸表达中的内容复制升华为某种指引我们利用数字技术赅续传统文脉的精神图腾。微观设计表达上教师引导的角色代入式思维训练,从代入式社区介护老人视角理解无障碍诉求——让我顿悟:设计绝非简单的模型摆放与效果图的渲染而是传递社会人文关怀的诠释媒介。而此认知在乡村振兴的情境建模案例中得到了进一步佐证。我深刻意识到设计师的职责不应止步于营造丰富美观的设计图纸而在于通过技术手段解决既有的真

实的社会痛点。技术服务于人的命题在课程实践中有了具象而深刻的内涵蕴意,在未来的职业图景中精通 SketchUp 等工具仅是技术底座,而致力于成为具备社会责任感与人文温度的设计师,才是我所追求的终极价值坐标。

3.3.2 计算思维与设计逻辑性的重构

课程实施过程中借由案例实证复盘、软件建模的问题调试、参数化建模逻辑推敲以及沉浸式漫游体验等多元化教学环节的介入,显著提升了学生在三维空间构建层面的评判性思维与复杂问题解决能力。质性材料显示学生的认知模式经历了从图纸炫技表达向设计解决问题导向的深刻转型,学生在反思日记中阐述课程通过剖析高水准设计案例的建模逻辑,其意识到已落地的设计实践不仅依赖于软件驾驭能力,更取决于对模型面数冗余、材质贴图缺失等风险的规避与整体建模场地的设计统筹思维。《计算机辅助综合设计》极强的实验性动手能力促使学生在针对复杂异形建模的积极探索中,摒弃了被动等待标准建模样式的惯有定势,转而在师生共创的探索过程中逐渐确立试错、质疑与修正的学习路径,其路径优化迫使学生不

断反思并优化设计决策，实现了设计元认知层面的跃升。

3.3.3 教学满意度与职业素养的跃升

混合式教学改革有效重构了学生对课程的认知维度。从学生访谈交流中得知新型教学样式有效缓解了软件技能学习过程的枯燥并一定程度上完成了工匠精神与职业素养的价值内化，学习体验从程式化机械操作转向了情感价值的意义建构。在项目驱动机制下快捷键机械记忆与命令操作转化为实现创意构思的必要手段，赋予了课堂充满张力与活力的生态；小组协作工坊模式的引入有效替代了传统单向演示带来的心理压力与技术焦虑；通过案例优势互补与项目协同攻关，学生不仅体验到了团队设计集体效能感的同时更激发了对数字设计的内在热忱。汇报环节学生表现的强主动性展示了软件技能与表达沟通能力的双重提升，一定程度上标志着学生已初步具备职业设计师应有的职业素养与社会责任。

4 讨论

4.1 思政浸润式叙事教学方法显著提升了学生的设计共情能力

统计量化数据表明教学干预后学生的设计共情量表得分呈现显著上升趋势 ($P < 0.05$)，且维持在较高水平。数据有力证实了基于 HOPE 体系的叙事教学模式在增强学生对用户需求感知的敏锐度、设计表达接受度及社会责任与职业素养等方面具有显著作用。反思日记感悟的质性文本分析进一步实现了对量化数据的互证：学生对以人为本的设计理念产生了深度共鸣，有效拓展了设计共情的维度。一方面通过引入以梁思成测绘古建为代表的行业先贤宏大叙事，引导学生在软件实操中感悟工匠精神背后的文化蕴意 (HOPE 体系中的 P 与 O 要素)；另一方面借助倾听业主诉求与阐述设计构思的局部叙事介入，打破了学生作为绘图员的身份局限实现视角转换与共情情境融入。软件建构的情境模拟场域使学生从空间的旁观者转变为具身体验者。具身视角转换使学生能够切身感知用户痛点从而在建模细节处理上更精准地回应用户的情感体验与实际诉求。通过反思日记将情感体验内化为职业信念是培育设计类学生人文素养与共情能力的有效路径^[7]。

4.2 思政浸润式叙事教学方法有效强化了学生的批判创新思维

统计分析显示教学后学生的批判性思维倾向总分及各子维度得分均呈显著差异 ($P < 0.05$)，表明该教学模式对重塑学生的批判创新思维具有正向积极作用。批判创新思维是对场地现状问题进行有目的、针对性的推理解决过程，旨在通过建模的理性优化解决复杂的环境问题，其与致力于培养解决复杂工程问题能力的目标高度契合^[8]。反思日记的文本资料显示当面临软件 Bug 或场地问题难以解决时，学生不再被动依赖教师指令而是展现出更强的主动探究意愿。课程将思政元素与叙事性问题情境深度融合，驱动学生进行用户角色扮演与方案推演。课程教学过程中学生被迫调动既有三维空间知识储备，遵循问题假设—验证解决—反复修正的循环逻辑 (HOPE 体系中的 E 要素)，主动探寻最优解。其做中学、思中创的实践反馈促使学生将碎片化的软件技能内化为系统化的设计逻辑重构，显著提升了自主学习能力与独立思考的深度。

4.3 思政浸润式叙事教学方法切实优化了设计课程的教学成效

反思日记质性资料表明课程思政浸润式叙事教学模式在《计算机辅助综合设计》中的应用成功实现了课堂生态的重构：教师角色完成知识灌输向设计引路的转型，将课堂主导权归还予学生。其教学过程极大地激发了学生的主观能动性，使其主动预习教学案例、反复实践操作、提出方案质疑及团队协同攻关场地难题中。反思日记作为设计教育的关键反馈环节，强化了学生对三维建模、渲染逻辑等硬技能深度复盘的同时更显著提升了其在设计汇报中的逻辑阐述与应变沟通等软技能。具体体现在通过乡村改造、老旧小区更新等真实设计实践文本叙事化呈现，强化场地建模课程的趣味性与社会岗位的匹配度，将家国情怀与生态意识渗透至操作技能训练体系中，从而实现润物细无声的隐性育人效果；且小组协作下的情境模拟与漫游制作，促使学生将用户情感融入空间叙事，这既加深了其叙事设计理念的理解也显著提升了学习投入度与获得感^[9]。

5 结语

研究立足于新工科与新文科建设交叉融合的时代背景,实证检验了课程思政浸润式叙事教学模式在《计算机辅助综合设计》课程应用中的有效性与可行性。通过HOPE体系的构建将家国情怀、生态意识与工匠精神嵌合于建模与渲染的技术表现中,实现了从单一技能传授向价值引领与能力培养双重并轨的教学范式转型。实证数据表明思政浸润式模式显著提升了学生解决复杂设计问题的批判性思维,更在潜移默化中重塑了其设计伦理与共情能力,切实达成了知识传授入脑、价值引领入心的育人目标。然而,既有研究仍存有一定的局限性:样本主要以环境设计专业单一课程为主,且观测周期相对较短。未来的研究将致力于扩大样本范围,尝试以期构建更加适配、系统化的设计学科课程思政协同育人生态系统,为培养德艺双馨的高素质设计人才提供坚实的理论支撑与案例借鉴。

参考文献:

[1]黄琼蕾,赵晓婷,宋江艳,蒋雅莉,王佳,李瑞文.课程思政浸润式叙事教学模式在实习前护生教学中的应用研究[J].护理管理杂志,2024,24(11):926-930.

[2]DRAKE S M,BEBBINGTON J,LAKSMAN S.et al.Developing an integrated curriculum using the Story Model[M].Toronto:OISE Press,1992:9-10.

[3]徐祥伍,葛万宝,欧阳国辉.基于MOOC和云课堂的课程思政混合式教学——以公共空间设计为例[J].

湖南包装,2022,37(03):166-170.

[4]安胜利,李翠香,龚斌,等.杰斐逊共情量表在以汉语为母语的护生中应用的信效度研究[J].护理研究,2008,22(9):2490-2492.

[5]彭美慈,汪国成,陈基乐,等.批判性思维能力测量表的信效度测试研究[J].中华护理杂志,2004,39(9):644-647.

[6]杨子纬,姚飞洋.高校室内设计专业课程思政教学改革研究——以《家具设计》课程为例[J].家具与室内装饰,1-4.

[7]朱姗姗.基于扎根理论的大学生课程思政获得感生成机制研究[J].黑龙江高教研究,2025,43(09):71-78.

[8]齐鹏远,赫丽杰,王刚,朱鹏福.新工科背景下复合材料课程思政建设研究[J].广西开放大学学报,2024,35(03):47-51.

[9]谢娜,涂永波.文化自信视域下高校教育学类专业课程思政的价值、困境及路径[J].教育理论与实践,2024,44(33):33-37.

作者简介:徐祥伍(1995-),男,汉族,湖南常德人,博士在读,桂林信息科技学院讲师,主要研究方向设计教育研究;杨铭晖(1994-),男,汉族,黑龙江佳木斯人,博士在读,桂林信息科技学院讲师,主要研究方向为设计教育研究;黄浦恩(1994-),男,汉族,硕士,湖南幼儿师范高等专科学校讲师,主要研究方向为公共空间与环

境艺术设计研究。