

探究基于应用型人才培养视角下的文创产品设计实训教学

王鑫

桂林电子科技大学, 中国·广西 桂林 541004

【摘要】随着教育改革的不断深入,我国教育现代化的脚步逐渐加快,网络化、智能化基础平台的建设水平不断提升,学生学习的途径和方式逐渐变得多样化。社会和企业的发展对于应用型人才的需求越来越多,文创产品设计与虚拟现实技术结合对于未来教育产业发展以及推动应用型人才培养发挥重要的作用。本文从文创产品设计实训教学存在的问题出发,简述了应用型人才培养视角下的文创产品设计实训教学发展的重要性,并且用沈阳故宫数字文创产品设计的例子为未来文创产品设计实训教学的发展提出了几点相关的建议,以期望给文创产品设计实训教学带来积极的影响。

【关键词】应用型人才; 文创产品; 虚拟现实技术; 设计实训教学

【基金项目】桂林电子科技大学艺术与科技学院教育教学改革综合项目培育计划,“新未来·新人才·新经济形态下的虚拟现实技术课程建设研究”,项目编号: C99SJM0SJ103;

2020年度广西高等教育本科教学改革工程项目,项目编号: 2020JGB192.

引言

伴随着我国文化教育产业的不断发展,在文化创意产业出现了更多的人才,在文创产品设计实训教学发展和面临文创产品专业转型的背景下,高校作为未来教育的重要组成部分,应当发挥其重要的作用。基于应用型人才培养视角下,适当调整高校文化创意产品的教育观念、教学方式和管理方式,利用虚拟现实技术在文创产品设计实训教学中的辅助作用,不断培养应用型人才,更好地为未来教育发展和企业服务。

1 文创产品设计实训教学存在的问题

1.1 文创产品设计教学模式不健全

目前,我国的各大高校对文创产品设计实训教学中虚拟现实技术的重视程度还不够高。一方面,高校教育的课程还没有形成专门为培养应用性人才的独立的文创产品设计学科体系,没有明确的虚拟现实技术应用课程体系。这种教育学科体系和教学模式的不健全是目前影响高校培养文创产品设计应用型人才的重要影响因素之一,不利于推进高校文创产品设计专业的发展及虚拟现实技术课程教学的实践与创新。

1.2 文创产品设计实训教育的内容不全面

目前的高校教育中,文创产品设计实训教育的现有内容不能应对新时代国内和社会上对于应用型人才的需要。一方面,传统的文创产品设计没有及时地扩大教育范围和更新教育内容。传统的理论课程之中,大学生对文创产品设计与虚拟现实技术结合方面的教育还不足。另一方面,文创产品设计实训教育还需要与实践相结合,高校对于教育内容的培训由于资金、场地等因素的影响落实不到位导致文化创意产品的形式实践对接不及时,从而影响了学生的学习效果。

1.3 大学生对于文创设计理念缺乏

中国的科技、信息、文化正在飞速发展。部分大学生对于文创设计理念缺乏,不懂得与虚拟现实技术相结合。文创产品设计实训教育对于文化创意理念要求十分高,学生踏入这个行业就要在平时的学习过程中除了要系统学习相关的理论知识,还应该在设计过程中增加自己的创意,但是往往在此过程中创新意识比较缺乏,影响着文化创意产品设计的新颖性。只具备基础理论

知识,但是缺乏社会经验的大学生在文创产品设计实训中严重限制了文创设计专业学生的成长与职业发展。

2 应用型人才培养视角下的文创产品设计实训教学发展的重要性

2.1 有利于文创产品设计的效率

长期以来,高校的教学任务重点还在于应用型人才培养。文创产品设计实训中结合虚拟现实技术有利于促进教学的发展进步,虚拟现实技术在文创产品设计实训中的应用有利于强化高校的教学工作。具有即时性、交互性的虚拟现实技术为文创产品设计实训为整个设计过程提供了极大的便利,有利于提高文创产品设计的效率。

2.2 有利于教学资源的整合

文创产品设计实训教学将培养应用型人才放在首要地位上,有利于教学资源的整合。并且通过虚拟现实技术的应用可以增加文创产品设计实训的学习学成果,文化创意理念与所接受到的文化资源结合可以不断丰富和完善现有的实训课程教学内容,并且不断加深学生对于文化创意理念的认知水平,有利于后续的学习中学生可以更好地将虚拟现实技术应用于文创产品的创新设计,也有利于文创产品设计实训课程实践项目的顺利开展。

2.3 有利于提升学生的专业能力

文创产品设计专业的学生在从目前的高校教育走向社会的过程中,学生不仅仅需要具备基础知识和理论,其利用现代化及时也是同样重要的。在将应用型人才培养放在教育首要地位的同时,相关教学内容和方法在不断地调整和优化。将虚拟现实技术应用于文创产品的创新设计有利于学生个性化学习特点的养成,虚拟现实技术在教育中的有效利用可以对学生的文创产品设计学习带来积极的作用,帮助他们最大限度的提升学习效率和质量。

3 实例分析——沈阳故宫数字文创产品设计

沈阳故宫数字文创产品设计具有传统的文创产品设计所不具备的优势,该产品设计中体现了应用型人才以及虚拟现实技术在文创产品设计中的良好应用。首先,沈阳故宫数字文创产品的开发是虚拟现实技术应用于文创产品创新设计的实际例子,它主要利用数字技术和互联网手段作为文创产品设计的创新途径,具备

一定的创新意识。其次,沈阳故宫数字文创产品的设计创意是对沈阳故宫的建筑、人物特点、传统文化等丰富的资源加以创新,再加上虚拟现实技术带来的数字化体验优势,创新构建了一个沈阳故宫图像数据网络平台,十分注重研究用户与文创产品设计之间的互动体验关系。另外,产品开发出“数字导览”、“数字典藏”、“故宫典故”、“摇一摇”等等故宫题材的互动游戏和创新产品,不但激发了参观者对沈阳故宫文创产品的消费兴趣,还能在一定程度上实现文化创意产品与消费受众以及市场需求的良好连接。

4 应用型人才培养视角下的文创产品设计实训教学发展建议

4.1 加强师资队伍建设

文创产品设计实训教学质量的高低取决于教师队伍素质和能力水平的高低。一方面,大学课程中文创产品设计实训教学教育更加需要以各种方式不断加强,教师有必要提升自身的文创产品设计的意识和观念,并在学生教育工作中起到主导作用。另一方面,教师必须对文创产品设计的内容和目的进行全面、准确地掌握,对应用型人才培养的重要性和未来的发展方向深入理解。另外,教师也必须要提高文创产品设计的创新能力,教师要不断提高运用虚拟现实技术在实践教学应用的能力和水平,利用创新的教学方式将虚拟现实技术以新的形式融入文创产品设计教学当中,并通过定期的训练和测试来检查学生的受教育情况,促进学生和老师共同进步。

4.2 充分利用虚拟现实技术与文创产品设计教学结合的教学资源

以应用型人才培养为导向的文创产品设计实训教育课程,充分利用虚拟现实技术来整合优秀的教育资源。一方面,文创产品设计教学实训中学生要与市场有结合,学生要参与到市场调研中,不仅仅能够让学生开阔自己的眼界和视野,还能够提升自主学习能力和创新设计能力;另一方面,学校要加强对学生虚拟现实技术的培训,可以邀请相关的技术人员深入课堂,让他们为学生带来技术应用的讲解。学生要充分利用虚拟现实技术与文创产品设计教学结合的教学资源,积极参与教育教学的全过程,不断培养学生的动手能力和创新精神。

4.3 不断优化文创产品设计实训课程教学内容

目前,随着传统文化受到更多的关注,文创产品设计实训课程的教学内容中也需要不断融合传统文化和地域文化特色的内容。学生要文创产品设计实训课程的学习过程中仔细观察生活细节,对于有价值的文化资源进行收集和利用。学校要以文创产品设计实践教学为主,穿插文创产品设计理论教学,并借助虚拟现实技术提升动手能力,引导学生创新设计方法,不断优化文创产品的创意表达方式,用具备创意性和文化特色的文创产品设计来吸引消费者。

4.4 加强教学实训与文创产品设计市场的沟通与联系

为了促进文创产品设计应用型人才的培养,不断加强文创产品设计教学实训与文创产品设计市场的沟通与联系对于促进学生

个人设计能力提升具有重要的作用。学校在进行课程实践教学,要为学生成果提供与市场接触的机会,并且不断丰富和更新学生的文创产品设计向市场转化的平台。通过课程汇报展、课程评选评价等方式不断展现文创产品设计的特点,促进文创产品设计走向市场和面向社会推广,以此展现文创产品设计的艺术魅力,扩大学生的文创产品设计在文化创意产业的影响力。

4.5 不断完善文创产品设计教学评价体系

除了要不断优化文创产品设计实训课程教学内容,各大高校也要在优化课程教学内容与融合虚拟现实技术方法的基础上,不断完善文创产品设计教学评价体系。目前高校对于文创产品设计实训课程的教学评价主要以教师评价为主,学生在文创产品设计实训过程中的表现和实训效果,往往通过考试成绩以及教师对设计的作用的评分作为标准,这种评价方式并不能够完全的体现学生的综合应用能力。在文创产品设计教学评价体系中可以借助校企合作和多种信息化应用平台共同作用于实训效果的展示与推广,让教学成果通过多种途径进行传播,这对培养学生的创新意识的提高和实现应用型人才的培养目标将起到重要的推动作用。

5 结语

学校在以培养高层次应用型人才为导向的课程背景的建设下,文创产品设计实训课程在与虚拟现实技术的结合下,不仅要顺应新时代的发展趋势与文创产品设计专业转型的需求,而且要立足于传统文化和地域文化的艺术特色。学校在不断探索应用型专业人才培养和服务社会经济发展的新路径、新方法的同时,也要注重虚拟现实技术的辅助应用作用,各种手段的应用和技术的结合都使学生的创新能力不断提升,也不断促进着学生在文创产品设计上的应用能力和职业能力得到显著提升。全方位考核与综合评价的方式既能为教育教学提供服务,又能助力设计教育的长远发展,促使教师在教学中采用开放性思维和多样化教学手段提供了保障,也为文创产品设计实训课程教学评价的改革与完善起到了良好的促进作用。

参考文献:

- [1] 欧阳丽. 以应用型人才培养为导向的文创产品设计实训教学实践与创新. 美术教育研究, 2019(8): 110-111.
- [2] 朱月, 李健, 高晶, 戚凤鹰, 肖玉雪. 互联网思维下的沈阳故宫数字文创产品设计. 包装工程, 2017, 38(18): 200-204.
- [3] 张鑫. 校企共建校内实习实训基地建设研究——以乌兰察布职业学院“现代学徒制”轻工产品创意设计校内实习实训基地为例[J]. 现代农业, 2019, 0(3): 109-111.
- [4] 程凯. 面向并行产品设计的虚拟装配技术在飞机设计中的应用. 航空制造技术, 2001(4): 26-28.
- [5] 钱泓坤, 戴端. 产品设计中虚拟现实技术的应用研究. 设计, 2012(10): 122-123.

作者简介:

王鑫(1987—), 男, 甘肃酒泉人, 汉族, 硕士研究生, 助教, 研究方向: 产品设计。