

高职院校文创产品设计课程在艺术设计类专业中的联动教学研究

喻计耀 李林杰

(桂林师范高等专科学校, 广西 桂林 541006)

摘要：文创产品设计是艺术设计类专业的必修课程，是一门专业性、综合性与交叉性较强的学科，在部分高职院校中该课程教学仍遵循以自身专业特性为指导，各学科之间缺乏沟通与互动，导致课程内容单一，教学成果缺乏地域文化特色。根据高职院校产学研创融合式人才培养模式的要求，文创产品设计课程的教学有待进行一场深度的改革。教学内容需要进一步优化与整合，摒弃原有的教学方法，加强实训项目的引导作用，构建课程之间的多元联动，以实现教学成果的应用转化。在此基础上，我们还应紧密围绕文创产品设计的定位、企业需求和市场经济的实际情况展开深入探讨和研究，逐步构建起以能力为导向、多学科融合的教学模式，从而大幅提升课程教学质量，让职业教育更加生动、更具吸引力。通过教学改革，能够培养出更多具备创新能力和实践经验的文创产品设计人才，为文化创意产业的发展注入新的活力。

关键词：高职；文创产品设计；课程教学改革

自2012年国家提出“创新驱动发展”战略以来，相继出台了一系列的政策方针大力扶持文化创意产业发展以及人才的培养。随着文创产业的高速发展，各高校艺术设计类专业为了培养学生的创新能力与实践能力的开始引入文创产品设计课程。文创产品设计课程教学初衷是让学生了解国内外文化创意产业的基本概况，了解文化创意产业市场需求，掌握文创产品设计的方法，分析文化创意产业发展方向。高校作为文化创意产业人才培养的主力军，对各地文化创意产业发展起着重要的作用，随着故宫文创、苏州文创产业的兴起，越来越多的城市加入到文化创意产业的建设浪潮，运用数字艺术手段，将传统文化元素与产品功能完美结合，生产出了一批具有文化内涵与创意元素的文创产品，将创新的设计理念与地域文化完美结合，提升产品的附加值，为各地的文游产业的发展注入了新的活力。随着数字艺术的发展，艺术设计类专业迎来了新的挑战与机遇，文创产品设计课程以其独特的研究视角和广泛的受众群体而备受关注。然而，由于该课程在我国开设时间较短，对于授课内容和方法仍有很多急需改进与完善的地方；如何改变传统的教学理念，让其更好的与文创市场相结合，优化授课内容，改变现有的教学手段和方法，加强实践教学训练，提升整体教学质量，成为了目前文创产品设计课程急需解决的问题。只有不断尝试、勇于创新，才能培养出更多具备创意和实践能力的专业人才，推动文创产品的发展和市场的繁荣。

一、文创产品设计课程教学中存在的问题

自2009年《文创产业振兴规划》中首次将文化产业作为国家发展战略，也标志着我国文化产业开启了新的篇章，同时也带来了新的发展契机；2021年随着文化部颁布《“十四五”文化产业发展规划》，落实数字化经济战略，进一步推动文化产业数字化发展，形成新型的文化业态。文创产品设计课程也逐渐在艺术设计类专业中占据重要地位，高职院校文创类课程涵盖了产品设计的基本原理、创意思维的培养、市场调研与分析、产品原型制作等方面的知识和技能；通过课程的学习使学生可以掌握基本的设计方法和技巧，学会运用设计思维方法表达设计理念；同时，注重学生实践能力的培养，通过实训项目的开展，让学生能够将所学知识运用到文创产品开发上，培养学生解决问题的能力。文创产品设计课程的开设不仅丰富了艺术设计类专业的课程体系，也为学生提供了更多的就业和创业机会，但目前高职院校文创产品设计课程的教学模式存在诸多问题亟待解决。

(一) 教学内容陈旧，形式单一

高职院校的文创产品设计课程在教学方法和模式上鲜有创新与突破，教学内容和方法相对传统，缺乏特色与亮点。课程内容大都依托国内外的优秀案例作为教学范例进行分析讲解，课堂形式主要以教师讲授，案例分析为主，缺乏灵活多样的教学形式，学生无法参与到课堂教学之中，缺少与当地文创企业的交流与合作，使得课程教学与行业发展脱节。课程教学过于强调技术与设计工具的使用，忽视了学生创新思维的训练与培养。由于文创产品设计是一门多学科交融的课程，对于学生创新思维的培养就显得尤为重要，课程教学中应加强学生多思考多学习，将相关领域的学科知识运用到产品设计之中，赋予产品更多的文化内涵。课程教学内容缺乏真实案例的引导也是该课程的一个重要问题，无法深入企业，通过真实案例分析与讨论，让学生更好地理解整个文创产品设计的流程，使学生更好地参与到实践工作中。

(二) 学生缺乏主动性、内驱力

高职院校学生由于专业基础较弱，部分学生在课程学习中未能意识到文创产品设计的重要性，对学习内容没有足够的兴趣，缺乏主动学习的热情；由于文创产品设计课程涉及学科领域广泛，包含地域文化、产品设计、市场营销等专业领域，然而文化类课程往往较为深奥，学生对地域文化地挖掘与研究缺乏足够的耐心和探索精神，抑或是难以理解传统文化背后地深层含义，导致很多学生浅尝辄止，研究不够深入；此外，由于文创产品设计课程需要设计出最后的成品，制作费用以及最终是否可以实现成为了学生进行创作地另一个顾虑点，学生最后往往会选择一些较易实现地文创产品进行制作，或是简单地贴样机出图，缺乏对产品高质量地追求地动力。最后，传统的教学模式缺乏新意，教学内容不够清晰，导致学生学习较为盲目，不能有效地学习专业知识。这些都导致学生在进行文创产品设计学习时积极性不高，内驱力不足，探索和创新意识主动性不强的原因。

(三) 学科间缺乏交流与融合

文创产品设计是一门融合多学科知识的专业课程，需要学生既掌握基本的产品设计原理，又需要了解地域文化、传统工艺、民族文化等方面的知识。这就需要学生对于工艺美术、视觉传达设计、产品设计等专业领域有所了解。然而，高职院校文创产品设计课程只注重某一学科的知识传授，教学过程中缺乏跨学科融合内容，这种教学方式导致学生无法全面理解和掌握文创产品设计的整个过程和各种要素，从而影响了他们在实际工作中的表现。

和创造力, 教学成果相对单一, 缺少文化特色。

(四) 实践教学缺乏行业导向

由于文创产品设计课程涉及的专业领域较为广泛, 部分高校为了达到应有的教学效果, 使得传统课程教学内容过于宽泛, 缺乏相关文创企业的引导以及实际项目的引入, 难以将所学的理论知识转化成为实际应用的能力。高职院校的教学离开了地方文创企业的引导, 设计内容很难与市场接轨。在教学中, 高校与企业本是相辅相成的关系, 如果相互间缺乏沟通合作就会使得地方文创产业发展缓慢, 学生也很难在毕业后找到合适对口的工作, 影响学生的职业发展。

二、艺术设计类专业文创产品设计课程的联动教学研究

(一) 构建专业课程群, 加强实训项目引导

文创产品设计课程作为既需要理论支持, 又注重实践能力培养的创新型课程, 在教学过程中加强实训项目的引入是培养具备实践能力的创新性人才的基础。文创设计不是简单的单行线设计, 它是以文化为核心, 在产业政策和规划下共同完成的产品设计。对于文创产品设计人才的培养需要采用不同于传统的教学模式, 加强实践环节的训练让学生完成由身份的转变。在教学过程中如何更好地加强实训项目的引导, 需要采取一系列的教学改革。首先, 构建专业课程群, 丰富教学内容, 优化文创产品设计类型。在实训项目中加强各学科间的联系, 让各学科学生共同参与到实训项目, 确保实训项目的设置合理, 使之贯穿与课程的每一个环节, 保证其与实际工作场景紧密相关, 了解文创产品设计的基本流程, 并且将整个设计过程贯穿于教学之中; 其次, 聘请多领域学术水平高、行业经验丰富的兼职教师, 参与专业建设和企业一线教学指导工作, 优化该专业教师结构, 给予学生更加实际和具体的指导, 帮助学生更好地掌握实践技能。此外, 还可以建立实训基地, 为学生提供更加稳定和优质的实践环境。最后, 应该引入实训效果评估机制, 及时发现和解决实训中出现的问题, 确保实训项目取得良好的效果, 使学生更好地掌握实践技能和实际操作能力, 为他们未来的就业和创业打下坚实的基础。

(二) 打破学科壁垒、构建课程多元联动

数字时代下艺术设计类专业人才培养更强调学科间的交流与融合, 不再将不同学科的知识划分为独立的领域, 而是通过跨学科的融合和整合, 构建起一种多元联动的教学模式, 以此来提升人才培养效果和质量。文创产品设计课程需要学生掌握视觉传达设计、传播学、产品设计、工艺美术等多个学科知识, 然而学生的知识构架往往是单一的, 人才培养的时间又是有限的。这就要求在教学中采取跨专业小组合作教学方式, 加强学科间的交流与协作。目前许多高职院校艺术设计专业都开设了文创产品设计课程, 但教学内容和方法大同小异, 课程教学分为理论教学、实践教学、作业辅导三个模块。理论教学模块主要通过教师讲解课程基本理论、分析实际案例、探究设计方法等, 利用多媒体课件等现代工具辅助教学, 以实际案例项目解析加强学生对于理论的认识。实践教学模块主要以学生为主导, 以小组合作的教学方式进行主题设计工作, 结合文创产品设计的基本方法开展主题调研分析, 开展文创产品研发并进行小组汇报。作业辅导模块则采用教师总结课程内容, 分析学生设计成品, 提出修改意见, 缺少师生互动以及多方位的教学评价。整个教学过程没能跳出本学科的教学范式, 缺乏学科间的互动, 使得文创产品同质化严重, 缺乏文化底蕴。

文创产品设计课程构建多元联动的教学模式首先可以加强教学团队构建, 不同学科的教师可以组建教学团队, 共同研究和设计跨学科的教学内容和活动, 以确保教学活动的完整性和连贯性;

其次, 通过文创产品设计内容设计跨学科的项目, 让学生在项目中学会综合运用各学科的知识 and 技能解决实践中遇到的问题; 再次, 整合学科资源, 打破学科之间的壁垒, 使学生在课程中可以接触到多个领域知识; 最后, 在教学中将不同学科知识进行融合, 通过文创产品设计案例进行分析、探究设计方案, 组织不同专业学生共同研究设计具有地域特色的文创产品。

(三) 建立各学科数字化教学资源库

由于文创产品设计课程需要多学科的知识构架, 集合各学科的教学资源作为学生学习的资源库可以很好地提供学生学习的效率。文创产品设计课程可以借助数字化技术, 完善各学科数字化教学资源库, 以提升教学效果和学生的学习体验。将文创产品设计课程的相关课程的教学资源进行数字化处理, 包括教学视频、教学课件、案例分析、设计素材等, 以便学生随时随地获取学习资源。建立在线学习社区, 通过在线学习社区, 学生可以相互交流、分享学习心得和设计作品, 同时教师可以提供实时指导和答疑解惑。定期更新数字化教学资源库: 随着文创产品设计课程的发展和更新, 数字化教学资源库也应定期更新, 以保持其时效性和实用性。完善各学科数字化教学资源库需要不断探索和实践, 结合文创产品设计课程的特点和需求, 不断引入新技术和方法, 以提高教学质量和学生的学习效果。

(四) 推动教学成果的应用转化

教学成果的应用转化是实践类教学评价的方式之一, 高校作为文化创意产业人才培养的基地, 通过文创产品推动地方经济, 实现乡村振兴有着积极作用。对于文创产品设计课程教学成果应用转化可以采取以下几种方式: 首先是实践项目的合作; 在教学中与企业、机构或乡政府开展项目合作, 让学生将所学知识应用到实际项目中, 通过与真实的客户合作, 学生可以了解市场需求、文创产品设计和生产过程等方面的实际情况, 提升他们的实践能力和创新思维。其次是创业孵化平台; 建立文化创意平台孵化体系, 联合政府与企业为学生提供创业支持和资源, 帮助他们将课程中的文创产品转化为真正的创业项目。平台可以提供创业指导、资金支持、市场推广等, 帮助学生将文创产品转化为商业化产品。再次, 鼓励学生积极参与各类文创类竞赛和展览, 以赛促教, 通过各类平台展示他们的设计作品。不仅可以提高学生的设计水平和竞争力, 还能够让他们的作品得到更多的关注与认可, 最终达到与企业或机构合作的目的。最后, 关注地域文化, 服务乡村振兴; 通过社会实践和志愿服务; 组织学生参与社会实践和乡村振兴活动, 让他们将所学知识和技能应用到实际的社会问题中。运用专业知识, 解决社区、乡镇发展中遇到的问题, 以文创产品带动乡村旅游以及农产品的销售问题, 锻炼学生的责任感和社会意识, 同时将所学知识应用到实际问题中去。

参考文献:

- [1] 戴晶晶. 文化创意产品设计方法研究 [M]. 北京: 中国轻工业出版社, 2020.
- [2] 胡嘉玮. 民族地区高校文创产品设计课程教学改革探究 [J]. 美术教育研究, 2020 (15): 124-125.
- [3] 肖优. 文化创意产业视野下地方高校产品设计课程教学改革探索 [J]. 美术教育研究, 2020 (07): 144-145.

项目基金: 2022 年度广西职业教育教学改革研究项目 (GXGZJG2022A045) 基于桂北乡村振兴的高职特色文创课程群研究与实践; 2022 年度桂林高等专科学校校级教学改革研究项目 (JGA202206) 基于桂北乡村振兴的高职特色文创课程群研究与实践