

基于“一非一品”的数字文创小程序设计研究

李瑶瑶 鲁黎黎 严虎

湖北省武汉市洪山区武汉华夏理工学院 湖北武汉 430070

摘要: 随着我国经济发展进入新常态, 文化创意产业正在成为促进我国经济发展的新动力。数字文创是文化创意产业的重要组成部分, 也是我国文化产业转型升级的重要方向。以“一非一品”为核心设计理念的数字文创小程序, 具有传播快、传播范围广、用户体验好等优点, 可为相关产业带来新的增长点。文章通过对数字文创小程序设计方法的研究, 提出“一非一品”理念下的数字文创小程序设计方法, 并对基于“一非一品”的数字文创小程序进行设计实践。“一非一品”理念下的数字文创小程序设计可为传统文化产业数字化转型升级提供新思路, 提升数字文创小程序的用户体验和应用价值。

关键词: “一非一品”; 数字文创; 小程序设计

引言

在当前以移动互联网为载体的信息时代, 数字文化创意产业也迎来了前所未有的发展机遇。数字文化创意产业的重要组成部分, 正在成为我国经济发展的新动力, 也是当前推动传统文化产业数字化转型升级的重要方向。数字文创小程序作为数字文化创意产业中重要的技术载体, 可为传统文化产业提供新思路。小程序具有传播速度快、传播范围广、用户体验好等优点, 可有效提升传统文化产业数字化转型升级效率, 为数字文创产业带来新的增长点。本文以“一非一品”为核心设计理念, 对基于“一非一品”理念的数字文创小程序设计方法进行研究。

1 数字文创概念及发展

1.1 数字文创概念解析

数字文创, 指的是依托于互联网、数字科技、虚拟现实技术等, 将文化元素与科技结合, 以数字化的方式进行传播、展示及消费的文创活动。这种传播形式为人们带来全新的消费体验和消费模式, 更多的用户能够参与到文化创意产业中来, 通过互联网、社交媒体等手段获取数字文创产品, 从而促进其消费。数字文创产品具有较高的文化价值和艺术价值, 通过互联网进行传播和消费, 能够满足人们不断变化的需求。数字文创产业通过对传统文化进行数字化、网络化和智能化的处理, 并通过线上平台进行传播和推广, 为文化产业带来新的发展空间。

1.2 数字文创在现代社会的作用

数字文创在现代社会中的作用主要体现在以下两个方

面: 一方面, 数字文创在文化产业发展中占据着重要的位置。数字文创作为一种新兴文化产业, 在未来的发展中将会有着非常广阔的前景, 而且对于人们日常生活的影响也是不可忽视的。另一方面, 数字文创在现代社会中已经有了很大程度的应用。它可以有效地将文化资源转化为文化产品, 并且对于传统文化的传播也有着很大程度上的推动作用。人们可以通过数字文创来更好地了解传统文化, 了解其中蕴含着的丰富内涵。同时, 数字文创还可以促进传统文化与现代生活方式的有效融合, 让传统文化更好地为人民服务。

1.3 数字文创的发展趋势

从目前来看, 数字文创已经成为文创发展的重要方向。随着 5G 技术的普及和应用, 5G 将为数字文创的发展带来更加广阔的空间。同时, 随着技术的不断进步, 数字文创将从传统的二维平面向三维立体发展, 并且在互动体验方面不断创新。因此, 数字文创产品将会更好地满足消费者需求。随着科技的进步和文化产业的发展, 人们对文化产品的需求也越来越高。目前, 文化产业已经成为国家经济发展中重要的组成部分, 并且在国家经济结构中占有越来越大的比重。而在文化产业中, 数字文创不仅具有经济效益, 同时还具有社会效益和环境效益。

2 相关理论与概念解析

2.1 “一非一品”概念解析

“一非一品”指的是: 非物质文化遗产和一种文化产业的品。非物质文化遗产指的是与人民群众生活密切相关、世代相承的、具有鲜明民族特点和地域特色的传统文化表现

形式，如：书法、绘画、民俗活动等。文化产业是指以文化为主体，以经济效益为目的，将各种资源进行开发和利用的产业形态。本文所讨论的“一非一品”指的是传统工艺（如：非物质文化遗产）和老字号（如：中华老字号），分别对应了中国传统工艺和老字号品牌。“一非一品”在当代社会中体现了其特有的价值与意义，不仅是一个地域或行业内具有代表性的文化符号，更是一种历史记忆、民族精神与文化自信。

2.2 数字文创概念及特点

数字文创产品是指以数字技术为基础，以文化内容为核心，以文化创意为载体，通过数字化的表达方式、信息技术和智能媒介等进行创意设计生产的具有一定文化内涵的产品。数字文创产品具有以下特点：（1）内容原创性。数字文创产品的设计以原创内容为主，通过对传统文化的数字化表达，实现传统文化的创造性转化和创新性发展；（2）技术创新性；（3）体验多样性。数字文创产品的表现形式多样，可以是实物形式、虚拟形式，还可以是行为和情感体验形式等。

2.3 小程序设计概述

小程序是一种无需下载安装即可使用的应用程序，支持微信、QQ、支付宝等客户端，属于轻量级应用。它以“触手可及”的移动化体验、“用完即走”的使用方式、“即用即走”的服务模式、“无需关注”的使用体验等特点，在移动互联网时代逐渐崭露头角，被广泛应用于资讯获取、沟通交流、生活服务等领域。小程序设计的基本流程是：确定开发需求—完成小程序框架搭建—设计界面元素和交互设计—开发实现功能模块。在本研究中，“一非一品”数字文创小程序是在现有“一非一品”数字文创产品基础上进行再设计，所以需要对小程序进行功能和交互上的优化。同时，在非遗手工艺传承人和设计师当中，打造一个“桥梁”，通过“一非一品”这个平台，让传承人和设计师能够充分沟通，以便打造出更贴合市场、更迎合消费者的文化创意类现代化手工艺制品。

3 数字文创小程序设计方法

3.1 用户需求分析

数字文创小程序设计与开发的用户需求分析主要从用户体验角度出发，通过对产品功能、交互体验等方面的分析，来归纳用户的需求。在数字文创小程序设计与开发前，要进行用户需求分析，即明确用户的核心需求和次要需求。通过对市场上相关数字文创小程序的分析，可了解到目前市

场上的数字文创小程序普遍存在着产品同质化严重、缺乏特色等问题，因此需要对用户进行深入分析。从“一非一品”品牌来看，其以历史悠久、特色鲜明、工艺精湛而闻名于国际市场。

3.2 界面设计原则

数字文创小程序界面设计要符合人机交互、用户体验和视觉审美的需求，提高用户的操作效率。因此，在界面设计中要遵循以下原则：（1）简洁明了的界面布局，清晰明了的操作流程；（2）利用视觉语言丰富小程序的交互体验；（3）遵循美学设计原则，利用色彩、图像和字体等形式来传达信息，使小程序更具视觉冲击力；（4）合理利用信息设计原则，遵循用户认知规律和心理特征，使信息传达更加有效；（5）增强用户操作体验感，增加用户粘性；（6）提高用户的审美水平和文化内涵。

3.3 功能设计与实现

功能设计主要分为四个部分，即“一非一品”文化展示、历史知识学习、非遗文化体验和文创产品售卖。其中，“一非一品”文化展示包括文物藏品、博物馆展厅、文物介绍视频三个部分。在内容方面，需要在页面的显眼位置明确展示数字文创的具体名称和功能，如“一非一品”数字文创小程序。历史知识学习主要是将与“一非一品”相关的历史事件和文化故事进行介绍。如“中国戏曲博物馆”小程序中就包含有“中国戏曲博物馆”小程序的详细介绍。文创产品售卖主要是对用户进行购买引导，如：当用户进入购买页面后，通过弹窗展示及商品推荐等方式吸引用户购买。

3.4 用户体验优化

小程序的用户体验优化是指在不同的场景中，通过各种方法让用户能够获得良好的使用体验。在数字文创小程序中，主要包括以下几个方面的优化：第一，提升交互体验，即增强用户与数字文创产品之间的互动性。设计数字文创小程序时，不仅要考虑产品本身的质量，还要考虑用户与产品之间的交互，优化产品使用体验；第二，提升视觉体验，即通过增加色彩、元素、图像等方式提升用户对数字文创小程序的认知和感知；第三，提升用户参与度，即通过增加“我的小程序”“我的收藏”等功能，让用户能够方便地获取所需信息和数字文创产品。

4 案例分析与实践

4.1 “一非一品”数字文创小程序设计案例介绍

“一非一品”数字文创小程序的设计是在非遗传承人、

博物馆、文化机构等提供的数字化文创产品的基础上,以“一非一品”为设计主题,以用户为中心,通过用户行为数据进行分析,构建“一非一品”数字文创产品库。用户可以在小程序中通过浏览、收藏、购买等行为获取与“一非一品”相关的数字文创产品。以《中国传统图案》小程序为例。“中国传统图案”小程序提供了丰富的传统图案资源库,其中包括了:古代人物、动物、植物、器物等元素,每个元素都具有一定的文化内涵,体现出中华民族源远流长的历史文化。通过这些元素库可以满足用户对传统图案文化的需求。

4.2 实际操作过程

本项目设计的小程序属于数字文创产品,整个流程中的关键步骤包括以下几个方面:(1)梳理非遗文化,确定以非遗为核心的文创产品方向;(2)通过收集和分析用户行为数据,以用户为中心,确定用户行为模型;(3)提取非遗文化的关键特征,确定核心元素;(4)借助图形图像识别技术,提取产品中的元素和结构;(5)根据用户行为模型,设计交互界面,使用组件化方法生成交互界面;(6)通过对小程序后台的逻辑处理,对交互界面进行调试与优化。最终得出了“一非一品”数字文创小程序的设计方案。其中,每一项主要内容的具体实现流程如下:

4.3 用户体验与反馈

用户体验与反馈的目的是通过对用户体验的评价,发现产品设计中存在的问题,及时修改完善。而在本设计中,以用户体验为核心,从用户使用角度出发,用数据分析对产品进行改进。以“一非一品”数字文创小程序为例,共收集了9个关于数字文创小程序的用户使用数据和问卷调查数据。通过数据分析发现,用户对数字文创小程序的评价分为五个方面:(1)产品质量;(2)设计创意;(3)功能使用;(4)服务质量;(5)社交互动。通过对这些数据的分析,可以发现用户对数字文创小程序的功能和设计方面存在不足之处,并提出相应的改进方案。

5 未来发展与展望

5.1 数字文创小程序设计的发展趋势

在互联网与科技的飞速发展的背景下,数字文创小程序的设计必然会朝着更符合现代人的审美与需求,更注重用户体验、智能交互和个性化定制。它可以很好地满足人们日常生活中的文化娱乐需求,同时还能够满足人们对于艺术和文化的追求。它不仅可以让人们了解到传统文化和历史,还可以提高人们对传统文化的认同感和自豪感,使其更好地传

承和发扬。在设计小程序时,也可以结合当下的热点元素,让人们了解到传统文化中与我们生活息息相关的内容。在未来,数字文创小程序将会成为大众日常生活中不可或缺的一部分,在人们精神文化方面发挥着越来越重要的作用。

5.2 “一非一品”概念在数字文创领域的应用前景

随着数字技术的不断发展,文创产品也在不断更新,数字文创小程序的出现使博物馆拥有了更多的开发渠道,拓宽了人们对传统文化的了解。同时,由于博物馆本身是一个文化传播载体,要想真正使“一非一品”小程序发挥作用,使其成为传播传统文化的重要途径,就必须借助新媒体技术。此外,随着5G技术的广泛应用与智能手机的普及,人们对移动设备的依赖性越来越高。在这种背景下,数字文创小程序在未来将会有更多的发展空间。同时,它还可以实现多领域的跨界合作。如“一非一品”数字文创小程序可以与博物馆合作,利用数字化技术进行二次开发等。

6 结论

6.1 总结与讨论

新媒体发展使“一非一品”数字文创小程序成为新型文化传播载体。针对现存用户基数低、宣传不足、营销模式单一等问题,本研究提出相应设计方法并进行实践,通过分析总结形成新开发思路。随着5G技术发展,未来将有更多新媒体形式融入非遗文化传播。

6.2 研究局限与展望

研究存在三方面局限:用户数据采集不足、案例单一性限制推广价值、部分项目调研深度有限。后续需扩展至其他非遗及传统文化领域,结合理论深化研究。期待更多学者参与数字文创开发,推动传统文化创新传播。

参考文献:

- [1] 张家琛.基于微信生态的产学研“双创”小程序设计研究[D].武汉理工大学,2021.
- [2] 方瑜文.游戏化模式下的文创产品定制小程序设计研究[D].华东理工大学,2020.
- [3] 李旭.基于产学研结合的高校创新创业教育模式实践[J].科技创业月刊,2019,32(01):80-82.

作者简介:李瑶瑶(2003—),男,汉族,江苏徐州,学生,本科,研究方向为“一非一品”数字文创小程序设计。

基金项目:2024年度校级科研基金项目:长江流域非遗传承创新与高校美育建设的联动效应研究项目编号:24B21。