

论《文化创意衍生品开发》课程教学实践研究

王义兵 刘 聪

渤海大学美术学院 辽宁 锦州 121013

【摘要】：《文化创意衍生品开发》课程具有实用性、前沿性和开放性的特性，通过理论梳理、案例分析、延伸阅读、拓展讨论与竞赛练习，对文化创意产业涵盖的动漫、影视、游戏、广告、文化品牌、创意城市、旅游会展、创意产业园等内容进行衍生品的设计制作。提升学生的创新与实践能力，提高学生的设计能力，拓宽知识面和视野。学生通过锻炼，在竞赛与项目参与、创新和团队合作等能力得到全面提高。

【关键词】：数码手绘技术；文化创意衍生品开发；融合与实践

On the Teaching Practice of the Course *Development of Cultural and Creative Derivatives*

Yibing Wang, Cong Liu

Bohai University School of Fine Arts Liaoning Jinzhou 121013

Abstract: The course *Development of Cultural and Creative Derivatives* has the characteristics of practicality, cutting-edge and openness. Through theoretical sorting, case analysis, extended reading, extended discussion and competition exercises, the course covers animation, film and television, games, advertising, etc. covered by the cultural and creative industries. Design and production of derivatives for cultural brands, creative cities, tourism exhibitions, creative industry parks, etc. We should improve students' innovation and practical ability, improve students' design ability, and broaden their knowledge and vision. Through exercise, students' abilities in competition and project participation, innovation and teamwork have been comprehensively improved.

Keywords: Digital hand drawing technology; Development of cultural and creative derivatives; Integration and practice

国家提倡全面复兴传统文化，例如艺术衍生品的商业前景相当广阔，其可以为国家、省、市大型纪念性活动的宣传作衍生品的研发设计，也可以为代表城市地域特点的文化旅游商品设计，还能为城市区域经济发展带来商机和活力，从而改善城市文化生态环境。文化自信是更基本更深沉更持久的力量，充分坚定文化自信，发展才有厚重的积淀、才有不竭的动力。

1 数码手绘技术的特色和亮点

随着时下数码手绘技术及校地文旅创意设计的兴起，校企合作成为高校转型发展的目标。我国虽然在数码手绘插画上起步较晚，但是却拥有巨大的发展潜力，它正作为一门新兴的产业、以一股积极向上的发展势头发展。随着相关产业的带动以及我国不断涌现的数码手绘插画艺术的创新人才，插画文创在数字新媒体平台中的发展会越来越好，数码手绘插画艺术虽然是源自于传统手绘插画，但由于数码技术的支持以及媒介上的发展演化，使得数码手绘插画艺术外在的表现形式上已经和传统手绘插画拉开了一定的距离，呈现出了自己独特的艺术面貌。

传统手绘手工就是我们过去在纸上、墙上、布等媒介上用传统的颜料、铅笔等工具进行的绘画制作行为，绘画者需要对材料的特性、物体的结构、光源以及表现形式都有一定的了解。而现在我们所说的“手绘”，更多的是指现代电脑手绘，相对于传统手绘，电脑手绘最大的不同就是一台电脑或者一个IPAD 和一个软件作为工具就可以完成在纸上绘制的任何效果

（还不会被颜料和铅笔弄脏手），最大的特点在于，很多表现技巧在电脑软件里被很讨巧的快速表现出来，即使你没有什么基础也是可以做到的，而且还可以将一些传统手绘没有的效果也轻松地表现出来。

数码手绘插画技术要运用的工具需要有一部 Ipad 或者一台笔记本电脑，安装的软件有 Procreate 或 Photoshop 等主流 APP，还要有一支电容笔或者手绘板（手绘屏），再连接课堂上教学使用的电视或投影，或是使用直播设备，这样线上线下就可以同步教学了。因为新媒体时代的到来，要求我们教师要掌握智能教学设备的使用要求，也要做好线上一流课程的展示教学，为了避免教师日后重复的教学整理工作，只需有了平时的积累，以后每次上课只需稍作调整部分知识更新的部分就可以了。数码手绘技术教学可以说是事半功倍，快捷高效。

下面就简单介绍下数码手绘技术主流的两款 APP:

1.1 Procreate

专业的绘图应用工具，让 iPad 也能够拥有和电脑画面软件近乎一样的插画手绘效果。充分利用 iPad 屏幕触摸的便捷方式，更加人性化的视觉效果，像拥有一个属于自己的原创艺术工作室。

1.2 Photoshop

Adobe Photoshop，简称“PS”，Photoshop 主要处理以像素所构成的图形图像。使用其强大的插画与绘图功能，可以有

效地进行图片处理工作，PS有很多功能，在标志、商插、文字、视频、文创等各方面都有涉及。

产学研一体是当前众多高等院校的办学理念，能够实现企业与院校资源的整合，为学生的学习提供良好的环境。在此背景下，高等院校的文创产品设计是增强学生职业素养的有效方法。能够充分结合理论与实践，满足当前教育体制改革对高等院校教学工作提出的新要求，这也是树立地方与院校品牌形象的有效举措。

2 课程项目建设目标与创新设计

通过课程实践建设成地方高校的精品工程——省一流文化融创基地平台，提升学校知名度及美誉度，与市委市政府共同建立长期合作的城市文旅产业发展中心，共同规划城市及周边地区文化产业和旅游资源发展。

主要从美术专业的发展定位出发，明确美术专业应用型人才培养目标，通过建立专业模块化产学研合作实训工作室、建设“双能型”师资队伍、健全实训管理评价机制等方面，构建应用型人才培养体系，培养美术专业应用型人才，提高美术师范专业美育教学能力。

数码插画、手工技术教学可以运用到高校美术专业课程的各个方面，最大的表现是在《文化创意衍生品开发》课程教学的创新与实践上，下面我就这门课程的教学设计和大纲简单陈述一下：

2.1 课程设置

该课程主要通过文化衍生品设计训练、思维导图训练及当地传统非遗市场调研与手工制作，结合市场调研报告撰写与展示，文创产品研发的专题训练，制作一整套服务地方、产学研一体的IP文创产品。

2.2 课程目标

文化创意衍生品设计策划与制作技巧，文化创意产业的总体规划与市场推广，具备文化创意产业独立研发能力。挖掘当地民族特色文创，整合文旅非遗资源，通过文创衍生品的设计制作过程不断规范、修正、完善自己的就业观，提高职业素养；根据不同的文化产业进行衍生品设计，包括文化创意、衍生品开发、文化推广等能力；灵活应用设计语言的设计表达能力，文创产业的设计推广和管理能力。

2.3 课程内容

(1) 结合地方文化资源特点，以其中某一种材质为依托，设计研发制作一套带有地方标志特点的文创系列产品。由于课程时间为两周34学时时间较短，调研和设计方案大约6学时，再加上课下准备工具的时间，也不能满足制作一整套设计及成品的要求。因此，只能制作3到5件小体量的IP样品设计。例如葫芦彩绘与雕刻，木刻版画、书刻剪纸、扎染蜡染、手工

编织、沥铜画等，虽然实践时间较短，但也能满足课程制作时间的要求。

(2) 邀请锦州文创非遗传承人来到校园为学生们讲一讲非遗传承历史及技艺表现，通过与地方文旅组织的对接，让学生们真正感受非遗文创的魅力，如果防控条件允许的话，可以组织学生去锦州相关非遗传承基地去走一走、看一看，实地了解非遗文化和工匠精神。记录和拍摄影像保存资料，撰写总结报告和组织研讨活动。

2.4 课程总结

通过这两周的课程教学与实践，总结出以下几点：

大部分学生能够较高质量地完成作业，由于受疫情等原因，课程的实践部分没有实地完成，但也通过视频、图片等资料了解了当地非遗文化的特点和问题，通过线上线下的问题分析，制定了一些主题性的作业，并通过案例教学完成一整套的教学改革方案。

通过课程作业练习，开发了一些创意文创设计作品，这批作品准备利用大学生暑假三下乡和古塔夜市非遗大集等线下活动进一步研发成文创产品，成立学生文创社团和当地文旅局对接，为当地文旅产业服务，也为学校学院的服务地方工作做出贡献。

3 课程项目实践融合与IP文化

通过实地调研后的视频、图片的资料，学生通过数码手绘软件把图片进行二次编辑和加工，这样既可以保留原始的元素风格，又能有新的创意和创新，节省了大量的时间去再思考，快捷高效、事半功倍。

如果说，由传统文化和博物馆文物主导的文创产品所讲述的故事是单集精彩大片，那么基于某个文化主题所打造的文化IP的出现，就是要以此为元素讲述系列故事，IP就是这个系列故事中的主角。

现在几乎所有的文创产品都在借助或者创造IP以延长其所衍生的系列文创产品的生命周期，文创产品几乎到了“IP文化”的时代。这样的现状离不开自媒体的快速发展，大家都在借助自媒体讲故事，只要故事讲得好，各种IP都可以被炒作起来。博物馆、专卖店、网红店等都有IP出现，IP文创在文旅产业尤为突出。

3.1 “IP文化”

IP究竟是什么？IP原本是“Intellectual Property”的缩写，即知识产权。而现在它有了新的定义：特指一种文化之间的连接融合，有着高辨识度、自带流量、强变现穿透的能力。我们将这种长变现周期的文化符号称为“文化IP”。因此，文化IP也从最早的文学、动漫和影视作品延伸到传统文化等其他领域。

例如自创表情包、故宫的猫等等均可成为文化IP，文化IP的基础依旧是文化内容，并且各IP以其优质的原创内容或文化元素的重构聚合了一批青年粉丝，通过衍生影视剧、游戏、文创产品等方式使粉丝群体以指数级增长，同时反哺原始文化IP。两者形成相互支撑、相互融合的生态链条，最终文化IP价值得以转换、商业变现、生态化。

3.2 “IP形象”

IP这个词刚出现的时候，有些人认为IP仅是一部小说、一部电影或一个人，其实这些只是IP形象的输出方式。IP自带流量，是以具象化形象为载体的感情寄托，不同国家的文化各不相同，因此流行的文化IP也会不同。

通过这个课程建立以地方高校相关学科资源整合为依托，开发研制一整套智慧文旅生态产业计划，结合城市历史的地域文化特色，深入挖掘民族非遗、红色旅游等优势项目，融合创意文化设计，科学开发、精准研发、全面多元化服务地方文旅产业。

校地融合文创产品设计，是基于产学一体办学理念下提升学生职业素养的有效模式，能够实现地方和院校品牌形象的树立，为学生的个人发展与就业提供良好的环境与平台。在设计校地IP文创产品时，应该重视梳理文化元素、设定产品体系和塑造产品形态，充分融入校园文化与当地文化，凸显文创产品的文化价值。在营销过程中，可以采用校内营销、校外营销和网络经营等多种方式相结合的方式，实现文创产品品牌的宣传与推广。比如：以毕业季为主题的数字展厅为例，通过数字化交互技术支持下新型的展示方式，带给参观者最直观的感受体验，仿佛置身于智能现实环境之中，能够领悟到信息技术的强大科技观感。

参考文献：

- [1] 刘二妹.文化创意衍生品发展分析[J].中国商论,2016(36):126-127.
- [2] 郑雪.文化创意衍生品的市场前景与发展分析[J].现代营销(信息版),2019(10):68.
- [3] 李晖.文化创意衍生品的创新发展研究[J].美术大观,2018(07):118-119.

基金项目：2021年教育部第二批产学合作协同育人项目；项目名称：《文化创意衍生品开发》课程驱动高校服务地方的实践教学改革；项目编号：202102318003。

作者简介：

王义兵（1976-），男，副教授，硕士，从事设计学研究。

刘聪（1986-），女，讲师，硕士，从事美术学研究。

4 文化创意衍生品的开发

文化衍生品由金融衍生品概念发散而来，指围绕某一种文化所开发制造出的一系列延伸可供售卖的服务或产品。

依托其文化衍生品设计的开发，传统文化才能在新的时代背景下重新进入人们的视野和生活，才能使优秀的非物质文化遗产得到活的传承。因此应该深入挖掘传统技术与艺术特色，恰当地运用独特的艺术元素与符号，创意与当今时代文化背景及特征等结合，同时融合情感化的设计元素，设计更加贴近人们日常生活的创意作品，设计出更具多样性、创新性、兼顾审美和功能的产品，满足当代人们的审美情感和生活需求。

文化产品是文化的重要载体，以文化元素为创意基础，挖掘其潜在资源，研发周边产品，进而投入市场进行销售的盈利模式。文化衍生产品高附加值的特性，起到提高城市文化品位和文化形象的作用，而城市形象又是城市外在面貌与内在精神、历史文化与现实文化的真实体现。商业文创产品，尤其是经典动漫作品的推出，能够催生巨大的衍生产品市场。但一部成功的动漫作品只是衍生品经营的第一步，想要成功推入市场并获得盈利还需要适时的市场营销和推广。成功的衍生品营销推广在增加衍生品售卖利润的同时也宣传商业品牌，增加作品的知名度和美誉度，从而形成一个良性的产业链循环。最后，通过该课程的教学总结与实践，形成精品教师和学生团队支撑的文化创意基地平台，与地方相关部门及周边的项目参与合作交流，进而凝练专业特色，充分结合地方非遗传统文化及工艺，结合地域文化，打造专业品牌和特色强科，从而带动美术学科专业在服务地方方面的整体发展，形成一整套的完整教学体系，做到资源共享和满足行业的需求。