

儿童传统工艺体验产品创新服务设计研究 ——以版画为例

张颖

韩国大邱大学, 服务设计专业

摘要: 随着时代的发展, 传统工艺随着时光的流逝湮没在人们的视野之中。传统工艺具有深厚的历史和文化价值, 研究传统工艺体验产品创新服务设计, 儿童通过行动体验传统工艺来感受、掌握和理解传统工艺和与之相关的历史、文化和技能。传统工艺体验产品创新服务设计过程中涉及的传统工艺的制作流程, 对制作过程中的材料、形式和功能进行服务设计优化, 完成设计方案。通过对版画传统工艺的提取、优化和应用, 进而验证设想和方法的可行性。

关键词: 儿童; 传统工艺; 产品设计; 服务设计; 版画

Research on Innovative Service Design of Children's Traditional Craft Experience Products: Taking Printmaking as an Example

Zhang, Ying

Daegu University, Korea, Department of Service Design

Abstract: With the development of the times, traditional crafts have disappeared from people's view with the passage of time. Traditional crafts have deep historical and cultural value, and the study of traditional craft experience product innovation service design, children through action experience traditional crafts to feel, master and understand the traditional crafts and the history, culture and skills related to it. Traditional craft experience product innovation service design process involved in the production process of traditional crafts, the production process of materials, forms and functions of the service design optimization, complete the design scheme. Through the extraction, optimization and application of the traditional craft of printmaking, the feasibility of the ideas and methods will be verified.

Keywords: Children; Traditional crafts; Product design; Service design; Printmaking

DOI: 10.62639/sspsstr04.20240106

引言

随着现代科技的迅猛发展, 儿童的成长环境日益丰富多元, 但与此同时, 他们对传统文化的认识与接触却逐渐减少。传统工艺作为中华民族的文化瑰宝, 是历史长河中最璀璨的星辰, 不仅仅是各个时代的艺术成就, 更是中华民族精神的象征。因此, 将传统工艺融入儿童产品设计中, 通过创新服务设计的方式, 让儿童在体验中感受传统文化的魅力, 成为当前设计领域的一个重要课题。本文以版画为例, 深入探讨儿童传统工艺体验产品创新服务设计的理念、方法与实践。

一、儿童传统工艺产品的需求分析

(一) 儿童心理与认知特点分析

根据蒙台梭利教育理念 6-12 岁儿童会主动探索文化、道德观念, 从而达到心智上的独立, 心理会更加沉着稳定, 在遇到事情时候更多采用“推理性心智”, 有意识或者无意识的用曾经“吸收性心智”所获的经验进行比较、分析

和判断, 对“文化获取”有强烈的兴趣感, 迫切想了解人类是如何演化到现代的, 同时希望可以融入到这个社会。对于自己感兴趣的事情会主动搜索各种信息, 增长这方面的知识, 也会为新发现的问题寻找各种答案。

根据皮亚杰的认知发展阶段, 6-12 岁儿童处于具体运算阶段, 儿童的直观、具体、形象逻辑的思维能力慢慢增强, 能够理解基本的因果关系和规则, 认知特点由具体开始转向抽象, 由肤浅转向高深, 逐渐不断发展。随着年龄的增长, 逐渐增强独立性, 渴望在生活中展现自我, 并且这阶段的鼓励和赞美对儿童也尤为重要, 是儿童自信建立的关键期, 希望获得他人的认可。侧重于动手操作和实验进行问题解决, 动手能力较强, 对新事物充满好奇, 可以理解较为复杂的制作过程, 成功解决问以后会获得巨大的成就感, 适合体验简单的传统工艺。

儿童时期是人类个体发展的关键时期, 符合儿童需求和兴趣的产品, 有助于激发儿童的好奇心和创造力, 培养儿童主观能动性。

(二) 市场需求与社会价值分析

传统工艺不仅仅可以传承优秀的传统文化,

(稿件编号: SSTR-24-6-1022)

作者简介: 张颖 (1993-07), 性别: 女, 民族: 汉, 籍贯: 河北省廊坊市, 学历: 博士研究生, 职称: 二级教师, 研究方向: 自助终端界面适老化及传统工艺体验产品设计与研究。

还可以培养儿童的文化自信,树立正确的价值观,具有多种多样的优势。但是从目前市场现有传统工艺体验产品来看,儿童文化体验产品寥寥无几,现有的儿童文化体验产品多为人偶、摆件、绘本等,这些产品缺乏交互性,不能激发儿童对文化的参与性、趣味性和体验感。同时,现有传统工艺体验产品缺乏特色文化内涵,我国传统工艺丰富多彩,每一种工艺都是民族印记的载体。但是,目前市场现有产品没有深入挖掘传统工艺的艺术价值,也没有实用价值,导致现有产品不能满足市场需求。其次:现有传统工艺体验产品缺乏以用户为中心的设计,传统工艺体验产品对用户的细致划分很重要,体验产品要关注用户需求,结合年龄进行针对性设计研究,充分考虑用户的动手能力的差异性针对性进行设计。由此可知,现有市场产品缺乏达到用户满意的产品。

儿童日常教育中融入传统工艺的体验,可以培养儿童的创造思维和协调能力,促进儿童的德智体美劳全面发展。传统工艺日常生活中儿童接触较少,传统文化儿童体验不足,在各种文化和价值观的冲击下,对传统文化的认同感和兴趣逐渐降低,因此加强传统工艺的学习、体验与兴趣,对民族认同感和传统工艺的传承和保护有着重要的价值和意义。

(三) 版画在儿童文化体验中的独特性

版画作为一种历史悠久的传统工艺,制作流程相对简单,通常制作过程包括设计、刻板、上墨和印刷四个主要部分,每一环节都有独特的教育意义,各个环节相互作用形成一种“间接的艺术”,成品具有不确定性的精美。

儿童在版画制作体验的过程中可以培养动手能力,在设计到刻板过程中儿童可以结合需求进行调整制作,这可以培养创意、耐心和动手能力。同时在版画制作工艺体验的过程中接触传统文化、了解传统文化、体验传统工艺的魅力和内涵。儿童也会成为文化宣传的参与者,推动传统文化传承,吸引人们去了解传统工艺。

二、儿童传统工艺体验产品创新服务设计的理念与原则

(一) 以儿童为中心的设计理念

以儿童为中心的设计理念,设计符合儿童心理和生理特点的体验产品,结合儿童的年龄、身体和心理进行产品和体验的研究,在设计过程中要考虑到产品的安全性、易理性、趣味性、耐用性、教育性和适用性等。通过产品激发儿童的好奇心、创造力和认知能力,对儿童的发展起到积极的促进作用。

(二) 教育与娱乐相结合原则

教育和娱乐相结合的方式区别于传统教育,是一种创新型教育方式,将传统文化知识和娱乐体验活动进行结合,打破了传统教育方式。当儿童对所学知识产生兴趣时,儿童会主动投

入时间和精力进行学习,从而实现教育和娱乐的融合。

版画作品体验制作过程中融入传统文化知识和历史故事,用趣味性的方式激发儿童学习兴趣,制作过程中感悟传统文化知识中的内涵。结合儿童不同的年龄,制作指导过程中也可以融入文化介绍和问题问答环节,引导儿童主动进行思考。

教育和娱乐相结合的方式还有助于对儿童综合素质的提升,在传统工艺体验过程中,儿童可能在具体操作制作中遇到各种问题,这激发孩子的好奇心和求知欲,为了解决这些问题会与他人沟通、寻找答案、解决问题、进行实践检验等,这些能力在儿童成长过程中至关重要。这不仅仅可以丰富课余是生活,还可以促进儿童全面发展。

(三) 创新性与可持续性原则

创新可以推动产品不断进步和发展,满足用户不断变化的需求。可持续发展是当今世界的重点难题之一,强调要进行符合环境、社会和经济的发展,可持续发展需要创新方法来实现。在儿童传统工艺体验产品中,创新体验方式和材料选择,即可以满足儿童的体验参与需求以及知识学习的需求,也满足绿色环保可持续发展的自然和社会需求。

产品具体表现内容上结合儿童的心理认知进行选择,选择儿童当前年龄可以理解并且喜爱的内容,同时产品可以进行系列设计,例如:四大名著人物相关产品、传统民俗产品、传统节日产品等。在材料选择中,在儿童可以进行体验制作的基础上选择满足可持续发展的材质。

以儿童为中心的设计理念、教育与娱乐相结合的原则,以及创新性与可持续性原则,共同构成了儿童传统工艺体验产品创新服务设计的核心理念。这些理念和原则不仅提升了产品的用户体验和教育价值,还推动了传统工艺的传承和创新,满足了现代社会对儿童教育和文化传承的双重需求

三、版画儿童体验产品创新服务设计的实践探索

(一) 产品设计策略与实施

产品设计策略在设计中考虑到儿童的特殊性,结合儿童特点进行儿童友好性设计,即设计符合儿童心理和生理特点的版画体验产品,包括安全性、教育性和趣味性。

安全性:在产品的设计过程中始终考虑到自然环境的可持续发展,制作材料选择环保的材料和制作工艺,符合儿童使用标准。例如水性油墨、吹塑版、无毒刻板等。

教育性:版画体验产品设计应引导儿童主动了解我国传统文化,同时可以培养儿童的审美能力、创作力和协调能力。版画内容上选择传统文化、历史故事、现代科技等。开发系列版画体验产品,增强产品多样性和持续吸引力,

如四大名著、传统节日、民俗故事等。

趣味性: 设计多种作品展示方式, 例如结合儿童学习、生活习惯和娱乐爱好, 进行展示方式创新设计, 是儿童制作的版画作品具有一定的产品使用功能。例如据书签、团扇、布包、玩具、盲盒等。

(二) 服务设计流程与优化

“Z 时代”市场产品销售基本分为两大类, 线上与线下。前期产品需要树立品牌意识, 确定核心内涵。线上线下共同推广, 以线上为主, 线下为辅。体验产品结合消费者需求创意传统文化同时保留传统文化的精华, 使儿童传统工艺体验产品符合新时代用户需求, 满足不同年龄用户。

根据用户需求, 设计简洁明了的服务流程, 确保儿童在使用过程中能够轻松上手并享受愉快的体验。线上销售体验店, 产品根据年龄推荐不同产品, 对于初次访问用户推荐用户偏好文化产品。对于多次访问用户推荐系列产品, 降低用户选择的复杂性。节日前期为用户推荐与节日相关的产品。

(三) 互动体验与反馈机制

儿童传统工艺体验产品在设计的推广宣传的过程中, 交互式互动体验和反馈机制非常重要。建立有效的版画体验互动环节和体验反馈机制, 不仅仅可以提升产品的用户满意度, 还可以为版画体验产品的迭代发展提供有效的信息反馈。

(1) 多感官互动体验设计: 在儿童版画体验产品的设计和 content 选择中, 可以增加多感官互动体验, 提升儿童对版画传统工艺的兴趣和理解。不仅仅是视觉和触觉体验, 还可以增加听觉、味觉等元素, 同时, 也可以结合科技增强现实 (AR) 技术, 儿童可以通过屏幕了解自己制作作品慢慢融入虚拟场景, 提升互动性。

(2) 线上社区和社交媒体: 目前儿童和家長对社交媒体和线上互动具有很高的依赖性, 设计专属的 APP 或者小程序, 鼓励儿童和家長进行版画作品分享, 并且可以进行社交媒体平台 (微信、小红书等) 体验过程和成品的展示, 提高版画体验产品的社交互动性。

(3) 线上与线下结合: 线上进行体验预约或者购买体验包快递到家, 线下实体店沉浸式体验, 两种体验方式为家长和儿童提供方便快捷的服务, 实体店设计体验互动区, 家长和儿童在指导老师的辅助下亲身体会制作流程, 提升版画制作体验感。此外还可以结合节假日定期举办主题活动或者展览, 展示儿童版画作品, 增加互动性与社会参与性。

(4) 反馈与产品提升: 定期收集用户反馈, 关注儿童和家長的建议与意见, 通过问卷调查、用户评价系统、日常反馈等多种方式, 了解儿童对版画体验产品的设计、材料、内容、环境和体验感的满意度, 结合用户反馈不断提升产品的质量和用户体验以及服务。

(5) 成品装饰及文创开发: 体验店提供多

种产品装裱方式, 儿童可以自行选择装饰风格和用途, 同时提供多种文创产品开发样机, 儿童和家長可以根据作品定制不同文创产品, 儿童和家長同意的情况下作品可以收入电子数据库, 如过有人选择儿童版画产品, 作品作者可以获得相应积分, 用户兑换礼品或者体验优惠。

(6) 设计体验用户: 结合儿童年龄和能力设计不同难度的版画制作难度和内容, 从简单到复杂的用户体验产品。建立阶段性目标和成就解锁系统, 激励儿童不断挑战和进步, 激励持续性体验兴趣。

四、结论与展望

通过对儿童心理和市场需求的深度分析, 本文探讨了儿童传统工艺体验产品的设计策略, 以版画为例, 结合多感官互动设计、教育与娱乐相结合的原则, 提出了创新性的服务设计思路和实践探索。版画体验产品不仅能够培养儿童的动手能力、创造力和文化认同感, 还能通过互动体验和反馈机制, 增强用户参与感和产品的持续优化。未来, 随着数字技术和新型材料的不断发展, 儿童传统工艺体验产品将拥有更广阔的设计与发展空间, 为文化传承和创新提供更多可能。

为了使产品更好的符合儿童实际需求, 跨学科合作也至关重要, 例如与教育学、心理学等学科专家合作, 开发更科学的体验和教育方案, 提升活动的教育效果和体验质量。同时在产品开发过程中, 开发更多类型的传统工艺体验产品, 如陶艺、刺绣、剪纸等, 丰富儿童的传统工艺体验、文化体验和学习内容。

通过不断的创新和优化, 儿童传统工艺体验产品将成为文化传承和教育的重要工具, 激发儿童对传统文化的热爱和认同, 推动传统工艺在新时代的传承与发展。

参考文献:

- [1] 陈伟鸿. 儿童用品的仿生造型设计方法研究 [D]. 西北工业大学, 2007.
- [2] 张珍变. 儿童用品设计的视觉亲和力初探 [D]. 山西大学, 2015.
- [3] 戴雪红. 视觉认知在儿童包装设计中的运用 [J]. 包装世界, 2010, (02): 72-75. DOI:10.13337/j.cnki.packaging.world.2010.02.008.
- [4] 李薇莉. 可视化中国元素在儿童家具设计中的应用研究 [D]. 中南林业科技大学, 2013.
- [5] 吴林桦. 艺术设计视野下对“中国元素”内涵和外延的思考 [J]. 艺术与设计 (理论), 2010, 2(04): 16-18. DOI:10.16824/j.cnki.issn10082832.2010.04.005.
- [6] 胡华. 浅谈儿童版画教学与创造力的培养 [J]. 丝网印刷, 2023, (24): 115-117. DOI:10.20084/j.cnki.1002-4867.2023.24.034.
- [7] 周培雯. 浅谈儿童版画教学与创造力的培养 [J]. 智力, 2022, (32): 17-20.