

计划”全民阅读推广项目,实现了“美食+阅读”的跨界融合。不仅重塑了旅游体验的文化维度,更开创了全民阅读推广的新模式。

该项目通过联合天涯书局、自然椰、青春集等本土知名品牌,打造出独特的文化浸润新体验。以小插旗、标签贴、饮品杯套等 60 万张创意标识为载体,精选 60 本推荐书籍进行场景化渗透传播。当消费者享用海南清补凉、老盐黄皮特饮等特色美食时,能在不经意间感受美食背后的文化内涵,显著增强了旅游记忆点,实现了“无感化”的文化浸润。

为扩大影响力,项目构建了多维互动的宣传体系。“内容共创”让读者参与读书笔记征集、书单转包装文案,成为内容生产者;“场景共生”将阅读内容植入下午茶、超市采购等日常场景;“价值共享”通过扫码获取电子书单形成传播闭环;“互动分享”则以“最佳读饕达人”评选鼓励社交平台传播,激发用户主动扩散热情。

“读饕计划”突破了图书馆的服务边界,让游客扫码即可延伸阅读、分享体验,形成线上线下联动传播的良好态势,营造出“人人都是阅读推广人”的共创氛围。这一项目充分展现了公共文化机构在促进文旅消费升级中的独特价值,为文旅融合提供了可复制的实践样本

3 面临的难题与挑战

3.1 资源整合效能有待提升

虽已构建起较为完善的全域文旅服务网络,但在资源整合的深度方面仍存在提升空间。部分分馆与总馆之间的资源共享和协同工作机制尚未完全顺畅,例如在图书调配方面,有时不能根据分馆所在区域的游客和居民需求及时进行精准调配,导致供需匹配度不足,热门图书资源短缺现象时有发生,影响读者阅读体验。同时,24 小时自助图书馆的设备维护、书籍更新面临资金投入与人力保障的压力,偏远区域设备故障修复不及时,影响服务连续性问题。

3.2 数字化转型深度不足,技术赋能有待加强

在地方特色资源的开发利用方面,虽然已经取得了一定成果,但在数字化转化环节仍面临技术应用水平不足的瓶颈,数字技术整合应用尚不成熟,部分数据库系统存在检索逻辑不清晰、检索功能不够便捷等技术短板,导致游客和市民在使用过程中体验感不佳,制约了特色文化资源的传播效能和利用价值。

3.3 服务创新推广在渠道建设和需求匹配等方面仍存在优化空间

首先,部分学校和家长对研学旅行的教育价值认识不足,担心影响学习时间,导致“鹿城巡迹”等活动参与度受限,难以发挥实效。其次,宣传渠道单一,市民游客对创新活动知晓率低,参与人数不及预期。此外,服务设计未能完全覆盖多元群体需求,不同年龄、文化层次受众的个性化需求未被充分满足,呈现“普惠有余,精准欠缺”的失衡,影响服务覆盖面与效果,如何平衡大众与个性化需求、扩大受众

辐射范围,是亟待破解的课题。

4 文旅融合创新发展策略优化与路径探索

4.1 推进智能化信息服务,强化数字化赋能效能

以技术升级驱动服务优化,可升级改造现有数据库,完善检索功能,提升用户体验。推动科技与文化深度融合,联合专业科技团队开发“VR 时空走廊”项目,用户通过 VR 设备即可沉浸式感受崖州古城街巷格局、黎族织锦制作全过程等文化场景。延伸智能化服务触角,在各大景区游客中心部署“智慧借阅终端”,集电子书借阅、多语种语音导览、定制化旅游攻略生成等功能;同步开发智能服务小程序,基于用户地理位置与游览轨迹,精准推送附近分馆、城市书房等阅读点信息及特色书籍推荐。

4.2 精准匹配多元群体需求,提供多样化的服务

基于不同受众的需求差异实施精准服务是提升文旅体验的核心策略。针对亲子家庭开发“星光图书馆”、“星空绘本角”亲子故事剧场等夜游项目;为年轻旅游群体设计“文化打卡路线”,串联公共图书馆与其他文化景点,助力游客在紧凑行程中高效感受城市文化底蕴;为度假式散客打造“文化休憩站”,在酒店大堂陈列地方文献、旅游指南等特色书籍及文创产品;针对候鸟群体建立“季节性文化服务”,每年 10 月至次年 4 月推出“候鸟文化沙龙”,邀请候鸟群体中的文化学者举办讲座,并开展“我与三亚的故事”征文活动,将优秀作品汇编成册,既丰富候鸟群体精神生活,又为地方文化注入多元视角。

4.3 深化跨界合作维度,拓展文旅融合新空间

在文旅融合实践中,可突破现有边界,可探索“体育+阅读”“农业+阅读”等更多跨界领域,例如与体育赛事主办方合作,在马拉松、冲浪比赛等体育赛事现场设置临时阅读点,提供体育健康、运动历史等主题的书籍;结合乡村旅游开发采摘、制茶等活动,融入传统农业智慧学习内容,打造“文旅+”多元体验。

5 结语

三亚市图书馆的文旅融合创新实践,构建了公共图书馆参与文旅融合的特色模式,为文化传播与旅游发展注入新动能。未来,三亚市图书馆应继续坚持创新驱动,不断探索文旅融合的新途径、新方法,进一步提升服务质量和水平,充分发挥公共图书馆在文化传播和旅游发展中的重要作用。

参考文献

- [1] 张婉莹.文旅融合背景下公共图书馆创新发展模式研究[J].河南图书馆学刊,2024,44(9):49-51.
- [2] 程玉强.基于文旅融合视角的公共图书馆阅读推广路径优化研究,2025,45(3):30-32.
- [3] 吕少平.公共图书馆文旅融合创新服务实践及优化路径:以天津市、区级公共图书馆为例[J].图书馆工作与研究,2024(S1):88-92.

Research on the application of multi-media visual design integrating aesthetic education into campus cultural activities

Yingzhe Sun Ke Zhuang

Changchun University of Science and Technology, Changchun, Jilin, 130000, China

Abstract

This paper is committed to exploring the integration of aesthetic education and campus cultural activities, exploring the application value of multi-media visual design in the practice of aesthetic education, and presenting the static campus culture in a diversified form through dynamic visual design, VR technology and light and shadow interactive installations. This kind of cross-media visual expression not only activates students' cognitive interest in campus culture and humanistic spirit with concrete artistic language, but also imperceptibly improves students' aesthetic cognition and cohesion on campus, which is an important part of aesthetic education in colleges and universities, and ultimately realizes the educational mission of "educating virtue with aesthetics and gathering hearts with beauty".

Keywords

Aesthetic education; Visual Design; multi-media design; campus cultural activities; practical application

校园文化活动中美育与多媒介视觉设计的融合创新

孙莹哲 庄克

长春理工大学, 中国 · 吉林 长春 130000

摘要

本文致力于探索美育与校园文化活动的融合,探索多媒介视觉设计在美育实践中的应用价值,通过动态视觉设计、VR技术和光影交互装置等媒介形态将静态的校园文化以多元化的形式展现出来。这种跨媒介的视觉表达不仅以具象化的艺术形式激活学生对校园文化、人文精神的认知兴趣,对学生的审美认知与对校园的凝聚力有着潜移默化的提升。

关键词

美育; 视觉传达设计; 多媒介设计; 校园文化活动

1 引言

美育作为教育体系的重要组成部分,在学生学习生活中发挥着重要作用,不仅与学生审美能力的培养密切相关,更在一定程度上与学生的思维方式与思想品德密切相关。将美育融入校园文化活动中,通过不同媒介技术的应用,打破了传统文化传播的形式,在艺术活动中潜移默化的起到教育作用。为学生创造更加积极丰富的成长环境,促进综合素质的提升。

2 美育与多媒介视觉设计的理论关联

2.1 美育融入校园文化价值体现

在中国教育事业不断发展的环境下,为丰富全校师生精神文化氛围的学习生活环境,校园活动作为丰富学生生活的重要部分,同时,对学生审美认知有着潜移默化的提

升。美育是教育体系的重要组成部分,在学生学习生活中发挥着独特作用,是面向各个专业的学生并且可以上升到精神文化层面美的教育,指培养学生认识美,爱好美和创造美的能力的教育,将美育融入校园文化活动中是顺应教育发展趋势,落实全面发展需求的必然选择,这种融合模式有助于为在校学生营造更加积极,有活力和创造力的校园环境,使学生在接受学校管理的同时也得到美的熏陶,促进综合素质的提升。对于在校学生来说,校园文化活动是最直接的包含了校园精神与艺术双重审美的文化,是作为最直接影响到学生对于事物的审美判断,对校园文化可视化产生的美育教育重要影响。校园活动在宣传校园文化的同时,也对受众群体产生了潜移默化的审美培养。审美教育如果刻意训练便会成为技能训练,从这个角度来说,审美教育的潜移默化是非常重要的。^[1]

美育能够丰富学生的情感体验,培养其审美能力,通过接触各类艺术形式和事物,学生的创造力得到激发,有助于提升文化素养及综合能力,促进德智体美劳全面发展。

【作者简介】孙莹哲(2000-),女,中国吉林长春人,硕士,从事视觉传达设计研究。

在欣赏优秀艺术作品,参与文化活动的过程中,学生可以接触到丰富的文化内涵和积极的价值观念,从而受到感染和启发。将美育融入校园文化活动具有现实意义,如展开具有艺术氛围的校园活动,设计包含美感的校园环境等能让学生提升审美的过程中提高校园文化软实力并在一定程度上提高学生对校园文化的认同感。通过校园活动,课程的多维度融合,为学生提供更加优质的校园环境,促进学生全面发展,在美的熏陶中实现自我成长,伴随着美育在校园管理领域的不断深入,学生的综合素质得到进一步提升,为其未来发展奠定基础。

2.2 多媒介视觉设计在美育中的作用

多媒介视觉设计在校园美育中的价值体现在动态视觉设计、VR视觉设计、光影视觉设计等多元化技术形态的应用,动态视觉设计通过时间维度的叙事重构与交互机制革新,突破静态媒介的线性局限,使美育从单向传播转变为多项传播。VR视觉设计通过空间感知的重构拓展美育的沉浸深度,虚拟场景的空间建模与交换逻辑设计使学生得以在数字化场景中身临其境的感受校园文化的可视化传播,实现从校园文化的接受到经验内化的质变。光影视觉设计以环境为背景激活美育的渗透力,通过光色律动与空间明暗的实时响应机制,将空间立面,地面等载体转换为视觉调制的界面,如以动态光影序列演绎诗词意境,渐变色温缓解学业压力,使美育从刻意教化升华为潜移默化的浸润,其群体交互性在集体创作中培育协作精神与公共美学意识。这三种不同媒介的视觉表达形式共同指向美育在多媒介视觉设计的应用,多元化的视觉形式将校园文化以活动的形式潜移默化的传递给学生,提升了学生的审美认知。^[2]

校园文化活动作为美育的核心实践场域,其群体性和参与性等特质与多媒介视觉设计应用形成深度契合,共同实现美育的渗透途径与育人效能。在实体空间活动中,通过光影视觉设计将校园建筑转化为情感调制的界面,如毕业典礼的激光投影,用光色渐变出的学校发展,通过互动光墙的校史文化传播,使师生手势化作校徽和校训等校园文化通过动态粒子水墨技术展现的技术,在集体协作中强化文化认同,使环境成为可对话的美学教育者,在场景中实现文化的潜移默化。动态视觉设计在数字化背景下培育文化共创意识,学生通过模板化的动态工具创作动态海报,建立学生与校园文化之间的互动性。VR视觉设计构建起跨媒介设计的桥梁,学生通过手势交互参与虚拟研究,使校园文化具象展现给大众,使美育从阶段性的活动升华为可持续性的校园文化活动,其核心价值在于通过不同的媒介技术让学生成为校园美学的定义者与传播者。^[3]

3 校园文化活动的多媒介视觉设计应用现状

现如今,多媒介视觉设计在校园文化中呈现出技术赋能与人文精神深度融合的显著特征,其核心价值在于通过动

态影像,虚拟现实等多元化技术形态重构美育场景,将校园文化转化为可被感知,可参与的视觉形式,从而在多个维度上实现校园美育的形式创新。某高校节气动态海报展以动态影像重构传统文化与校园生活相结合。视觉传达设计专业的学生围绕春分,谷雨等节气主题,通过镜头捕捉校园建筑,植被与季节光影的交互,将静态的自然景观转化为动态的视觉效果

某高校校史馆通过前沿的VR视觉技术与互动投影装置转化为美育实践的媒介,构建了一套沉浸式校史叙事系统,在校史馆的设计中,巨大的环形幕布通过滚动播放校园历史文化,让学生身临其境的感受学校发展的各个阶段,感受到校园的历史文化,其设计核心在于以多感官交互重构历史文化的方式,使校史文化教育从被动接收变为情感浸润与价值内化的美育过程。^[4]

4 多媒介视觉设计在美育中的独特优势

在校园文化活动中,将美育与多媒介视觉设计深度融合,为美育工作带来了全新的发展契机与独特优势。多媒介视觉设计打破了传统单一媒介的局限,通过整合图像、文字、音频、视频、动画、交互技术等多种媒介形式,构建出立体化、沉浸式的美育环境,在提升美育效果、拓展美育边界、激发学生创造力等方面展现出显著的独特优势。多媒介视觉设计以其强大的直观性与感染力,能够有效提升美育的传播效率与效果。传统美育往往依赖于静态的美术作品欣赏、理论讲解等形式,信息传递相对单一,难以充分激发学生的兴趣与情感共鸣。而多媒介视觉设计通过将抽象的美学概念转化为生动、直观的视觉形象与动态场景,使美育内容更易于被学生理解与接受。

多媒介视觉设计的交互性与参与性为美育带来了全新的体验模式,促进学生主动参与美育过程。在传统美育活动中,学生多处于被动接受的地位,缺乏与美育内容的互动与交流。而多媒介视觉设计借助交互技术,如触摸屏、体感设备、手势识别等,为学生创造了与美育内容进行互动的机会。在校园艺术展览中,设置互动投影装置,学生可以通过肢体动作与投影画面中的艺术元素进行互动,改变画面的色彩、形态、运动轨迹等,从而参与到艺术创作过程中。或者开发线上美育交互平台,学生可以在线对艺术作品进行二次创作、发表评论、与其他同学交流分享,这种交互性与参与性使学生从被动的欣赏者转变为主动的参与者与创作者,充分调动了学生的积极性与主动性,增强了他们对美育的兴趣与热情。同时,通过参与互动,学生能够更深入地理解艺术创作的过程与方法,培养创新思维与实践能力,真正实现美育的育人目标。在校园文化节活动中,将舞台表演与多媒体投影相结合,通过动态的背景画面、光影效果与舞台表演相呼应,营造出独特的艺术氛围;或者将音乐、诗歌与动画创作相结合,以动画的形式诠释音乐的旋律与诗歌的意境,使学