

“文旅+会展”：“创意产品开发”课程的项目化教学探索

陈默 张斯帖 王宇

海口经济学院 莱佛士文创学院，海南省海口市，571127；

摘要：面对“文旅+会展”产业融合对文化挖掘、创意设计与会展运营复合型人才的迫切需求，结合当前会展专业“创意产品开发”课程学科割裂、学生设计基础薄弱、与行业真实需求脱节等问题。本研究针对会展经济与管理专业本科生、专升本学生和会展策划与管理(数字会展)学生的学情特点，构建了以“真实项目驱动”与“跨课程联动”为核心的项目化教学体系。实践表明，该模式有效弥补了学生的设计上从认知到实践的双短板，使其掌握了从文化提炼到会展落地的全流程能力。课程构建了多元评价体系，通过企业导师主导的“产业评价”确保了人才培养与岗位需求的高度适配。本研究旨在为同类院校课程改革提供一定的实践参考，实现应用型人才与产业发展的双向赋能。

关键词：文旅+会展；创意产品开发；项目化教学；真实项目；跨课程联动

DOI：10.64216/3080-1516.26.01.018

1 “创意产品开发”项目化教学的整体设计

应用型高校以培养能力本位、需求导向的职业人才为核心目标，是推动教育与“文旅+会展”产业深度融合的关键载体。然而，当前“创意产品开发”课程教学仍存在明显适配性不足问题。传统教学多局限于单学科知识传递，割裂全流程逻辑，未充分整合《创意产品开发》《会展项目管理》《会展展示设计》等课程资源，学生难以形成系统的开发思维。同时，学生普遍缺乏设计基础，现有教学未能有效补齐短板。另外，教学案例多与行业真实需求脱节，与企业项目导入不足，致使学生创意成果落地率低、实践能力与行业岗位需求错位。

1.1 课程定位与价值

创意产品开发课程是以“文旅+会展”产业融合需求为核心导向，整合文化挖掘、创意设计、会展运营、数字技术等多学科知识，系统训练学生从文化元素提炼、方案设计、实体开发到会展场景落地的全流程，课程不仅强调创意设计与会展产业逻辑的衔接，更通过跨课程协同机制、校企项目导入及针对性设计训练，打破传统教学存在重理论轻实践、重单一轻系统的局限，实现学生从创意构思到产品落地的质的能力跨越，同步强化其市场洞察力与项目执行力。对于“文旅+会展”相关专业学生而言，该课程既是专业知识体系与行业岗位需求的衔接点，也是培养能够适配“文旅+会展”产业创意产品开发需求的复合型人才的重要抓手。

1.2 学情特点与挑战

会展经济与管理专业本科生的培养定位聚焦产业适配型实践人才，学情呈现优势聚焦、短板鲜明的差异化特征。学生已系统学习《会展策划》《会展项目管理》

《会展营销》等核心课程，具备一定的活动统筹规划、项目流程管控、市场推广执行的基础能力，团队协作、任务执行层面主动性较强，能够满足会展活动从设计到落地环节的需求。但是短板也同样突显，学生美术基础薄弱、设计类软件操作能力不足，对文旅元素提炼、创意转化能力薄弱，易出现创意方案脱离会展场景、设计成果难以量产落地的问题。同时，学生接触行业真实项目的机会较少，学生缺乏对市场需求与产业标准缺乏认知，导致实践能力与行业岗位要求存在明显适配差距。

1.3 “创意产品开发”课程的项目化重构

结合学生的特点与产业需求，课程从目标、内容、方法和评价四维度推进项目化重构：

第一，目标层面聚焦能力均衡。针对设计能力短板，增设文旅元素提炼与 AI 绘图基础训练，联动《文化创意与数字会展产品设计》课程完成数字化设计技能启蒙。同时以“文旅主题文创市集”全流程开发作为核心项目，要求学生完成从调研、设计、展陈到运营推广全过程，实现设计能力与运营能力的协同提升。

第二，内容导向产品需求。引入地方文旅 IP 衍生产品开发和会展配套文创设计等真实任务，将政策解读、市场调研、成本核算等内容嵌入项目，引导学生在解决“文化性与市场性平衡”等实际问题中，掌握创意产品开发逻辑。

第三，方法突出校企协同。采用“校企双导师+项目小组”模式：企业导师，提供行业标准解读与项目实操指导；校内导师侧重创意方法与设计技能辅导。以 3-5 人为小组，通过阶段复盘会、跨组互评，提升团队协作与迭代能力，适配会展行业项目制工作的岗位特性。

第四，评价注重多元适配。从“过程—成果—产业

适配性”三维度构建评价体系。过程性评价聚焦文化提炼、方案迭代、落地执行参与度等；成果评价兼顾创意性与会展适配性；企业导师重点考察产品的量产可行性与市场反馈，确保评价标准与岗位需求一致。

通过以上重构，课程实现了从“知识传授”到“能力培养”的转型，为学生提供真实情境中的综合训练，推动应用型人才培养与产业发展深度融合。

2 “创意产品开发”课程项目化教学创新

“创意产品开发”课程的项目化教学创新，核心围绕“文旅+会展”产业融合需求，构建产教协同、跨课联动、思政引领、实践闭环的教学体系，打破传统单课程、理论化的教学模式，实现一体化目标。

2.1 真实项目驱动

在教学内容与产业需求衔接上，本课程创新性采用真实项目驱动模式。结合区域文旅资源与会展行业实际需求，将文旅IP文创市集开发、会展配套文创产品设计等企业真实项目引入课堂，联合地方文旅部门、会展企业明确项目标准，让学生在解决如何将非遗元素转化为会展伴手礼以及如何平衡文创产品的文化性与会展营销需求等实际问题中，掌握创意产品开发全流程，有效避免了传统教学中虚拟案例与行业脱节的弊端。

2.2 跨课程联动

依托会展经济与管理专业学生“会展运营能力强、设计基础薄弱”的学情，针对性增设“AI绘图基础”“文旅元素视觉化转化”等实操模块，联动《文化创意与数字会展产品设计》课程完成数字化设计技能启蒙，《会展项目管理》课程推进项目策划与流程管控，并与《会展展示设计》课程共同研讨展陈方案，形成跨课程协同链条，打破学科壁垒，构建系统的知识与能力体系。

2.3 注重过程形式多样性及阶段性成果把控

本课程创新性打破传统图纸展示形式，依托“会展专业课业展”和“文创市集”，让学生全程参与展位搭建、产品陈列、现场运营，将创意设计成果转化会展场景中的实体产品，直观验证设计方案的落地效果。评价体系包括学生自评、小组互评、教师点评与企业评估，综合考评文化挖掘深度、创意设计合理性、会展适配性和团队协作表现。其中，企业导师重点评估产品是否符合行业需求，确保评价标准客观反映学生的实践能力与产业适配度。

3 “创意产品开发”课程的项目化教学实施

结合“文旅+会展”产业对创意产品从文化提炼到会展落地的全流程需求，以及会展经济与管理专业本科

生会展能力强、设计基础弱的学情特点，课程采用线上线下融合、校企协同指导的混合教学模式，分四个阶段推进项目化教学实施，实现认知到沉淀的能力递进。

3.1 项目启动与认知重塑阶段（4周）

本阶段以建立文旅+会展创意产品开发认知为核心，通过线下企业研学和线上资源学习的混合形式展开。一方面，组织学生赴合作会展文创企业参观研学，实地考察企业文化产品展厅，交流产品的文化元素选择、文创设计落地以及会展适配的全流程逻辑。线上则提供文旅元素提炼方法与文创产品案例库等资源，供学生课后自主学习。设置线上讨论区，由校内教师与企业导师共同解答学生关于文化与会展结合路径的疑问，为后续项目实践奠定认知基础。

3.2 项目调研与方案设计阶段（4周）

本阶段聚焦文旅元素调研与会展适配方案设计，采用线下实地调研+线上协同研讨的模式推进。首先，以小组为单位，开展地方文旅资源调研，收集文化符号、民俗故事等素材；调研本地会展市场，并形成调研报告。通过线上共享文档协同整理调研数据，结合线上平台的AI绘图工具教程，完成创意产品初步设计草图。

3.3 项目实践与成果打磨阶段（6周）

本阶段为项目核心实施环节，学生在学校完成创意产品深化设计，同步联动《会展展示设计》课程，设计产品展陈方案。定期赴企业接受一对一技术指导。建立校企协同指导群，校企导师随时为学生提供设计进度反馈与问题解答。设置线上阶段性复盘会，各小组汇报进展，跨小组互评方案，此阶段重点完善产品设计与会展落地计划，确保成果同时满足文化性、创意性、会展适配性。

3.4 项目展示与总结反思阶段（2周）

本阶段重点是会展成果展示与项目复盘。线下依托学校与企业联合举办的“文旅+会展文创市集”，各小组负责产品陈列、现场讲解、销售互动等全流程工作，将创意产品实际投入会展场景，检验设计成果和会展运营的衔接效果。企业导师现场评估产品的市场反馈、会展适配度，校内教师观察学生团队协作、问题解决能力的表现。线上环节中，各组制作项目总结报告，组织线上成果分享会，邀请校企导师点评各小组项目亮点与不足。学生通过线上问卷反馈学习收获与教学建议；整理优秀项目案例、设计素材，更新线上教学资源库。

4 项目化教学评价

本课程项目化教学评价以客观量化、多元立体、产业导向为核心原则，评价依据聚焦可追溯的实践证据与

数据，包括学生在项目全流程中的具体表现、实体成果，以及过程性记录，通过问卷调查、访谈等形式收集学生对教学模式的认知与体验，结合校内教师、企业导师的意见建议，确保评价数据的全面性与客观性。评价维度围绕课程目标与“文旅+会展”产业需求设计，具体涵盖四方面：

1. 知识整合能力。评估学生对文旅元素提炼、创意设计、会展落地等跨课程知识的融合应用程度，如是否能将《文化创意与数字会展产品设计》中的数字化设计技能，与《会展展示设计》中的展陈逻辑结合，形成完整的产品开发方案。

2. 实践操作能力。重点考察学生解决实际问题的成效，如文创产品是否符合会展展陈标准、能否通过市场反馈验证设计合理性，以及设计短板的改善情况。

3. 思政与文化素养。通过学生对区域传统文化的挖掘深度、对文化传承价值的认知，评估文化自信引领成效。

4. 产业适配性。由企业导师主导，从“量产可行性”“会展营销适配性”“市场需求匹配度”等维度，判断学生成果与行业实际需求的契合度，为教学改进与学生能力提升提供科学依据。

5 项目化教学成果

5.1 项目化教学成果层面

本课程通过项目化教学，显著提升了学生的实践与创新能力、跨课程协同与团队协作能力，有效解决传统教学中理论脱离实践、能力与行业脱节的问题。学生通过真实项目，全程参与从创意构思到会展落地的全流程，80%以上的学生能独立完成从文旅元素提炼到产品实体开发任务，部分学生设计的文创产品在合作企业的支持下实现小批量量产。同时，依托跨课程任务链实施，提升了团队协作的效率，沟通协调与问题解决能力得到企业导师认可。另外，通过“AI 绘图基础”和“文旅元素视觉化转化”等专项模块的实践，学生的数字化设计短板有效弥补，基本满足了“文旅+会展”场景下的创意设计需求。

5.2 产业与教学适配层面

实现人才培养与行业需求的无缝对接：课程与地方文旅、会展企业建立稳定合作，定期输送学生参与企业实习；推动教学体系优化与资源沉淀，形成了“文旅+会展”导向的项目化教学案例集、跨课程协同教学指南及教学资源库，为同类院校相关课程提供可复制的实践范式；强化校企协同育人机制，搭建“校—企—区域文旅”三方合作平台，推动教学内容与行业动态同频更新，为“文旅+会展”领域复合型人才培养提供了可持续的支撑路径。

6 结语

本文结合会展经济与管理专业的学情特点，秉持产教协同、能力本位、文化传承的教学理念，探索了课程改革路径，有效破解了传统教学中学科割裂、理论脱离实践、能力与产业需求脱节的核心痛点。弥补了学生设计能力短板，并强化了其文化元素提炼、创意转化、会展落地的复合能力。未来仍需进一步深化校企合作深度，拓展真实项目来源与成果转化渠道，优化教学方法，推动“文旅+会展”产业的高质量发展。

参考文献

- [1] 赵越. 应用型高校产品设计专业应用型课程研究——以《文创产品项目实训》课程为例[J]. 设计, 2020, 33(5): 93-94.
- [2] 姚婷. 本土文创产业背景下艺术设计专业“整合式”教学体系构建初探[J]. 美术教育研究, 2020(15): 154-155.
- [3] 高林娟. 产教融合模式在《文化创意产品设计》教学中的应用研究[J]. 工业设计, 2020(11): 40-41.
- [4] 史金飞, 郑峰, 邵波, 等. 能力导向的应用型本科人才培养模式创新——南京工程学院项目教学迭代方案设计与实践[J]. 高等工程教育研究, 2020(2): 106-112+153.
- [5] 张召林. 非遗主题 IP: 传承、活化与当下年轻受众群体之间的共生关系[J]. 美术研究, 2020(6): 122-125.
- [6] 国务院学位委员会教育部关于印发《专业学位研究生教育发展方案(2020—2025)》的通知(EB/OL). [2022-12-25] http://www.moe.gov.cn/srcsite/A22/moe_826/202009/t20200930_492590.html.
- [7] 董亚男. “人力资源管理”课程的项目化教学设计与实施研究[J]. 教育教学论坛, 2023(06): 118-121.
- [8] 刘风华, 陈亮亮. 课程思政背景下高职项目化教学探索与实践——以 Python 程序设计课程为例[J]. 电脑知识与技术, 2023, 19(07): 129-132.

作者简介：陈默（1981.06—），女，汉，吉林延边人，硕士，海口经济学院，副教授，研究方向为艺术设计。张斯帖，女（1996.08—），汉，湖南省湘潭市，硕士，助教，研究方向：文化产业管理。

王宇，男（1981.07—），汉族，籍贯吉林省长春市，博士研究生，副教授，研究方向：艺术设计，景观设计。

课题：2024学年度级校教学改革研究项目“文旅+会展”：“创意产品开发”课程的项目化教学探索，项目编号Hjy j2024054。