附件2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 登记号 |  |  | 项目序号 |  |

连云港市社会科学基金项目

申请书

项目类别 一般项目

学科分类 17艺术学17-6非遗视域下当代数字文创设计开发研究

课题名称 《非物质文化遗产数字藏品文创设计的策略研究》

课题负责人 梁玉娴

负责人所在单位 连云港师范高等专科学校

填表日期 2022年6月23日

连云港市哲学社会科学规划领导小组办公室

2022年5月

申报者承诺：

我承诺对本人填写的各项内容的真实性负责，保证没有知识产权争议。如获准立项，我承诺以本表为有约束力的协议，遵守《江苏省社会科学基金项目管理办法》《江苏省社会科学基金项目资助经费管理办法》的规定，按计划认真开展研究工作，取得预期研究成果。连云港市哲学社会科学规划领导小组办公室有权使用本表所有数据和资料。

申报者（签字）：

年 月 日

填表说明及注意事项

一、项目类别分为重点项目、一般项目、自筹经费项目。

二、学科及项目分类依据《课题指南》及研究内容填写，自选项目请注明。

三、行政职务栏填写具体行政职务，包括厅级、处级、科级、其它。

四、专业职务栏填写具体专业职务，包括正高职称、副高职称、中级职称、其他。

五、最后学历栏填写具体学历，包括研究生、大学本科、大学专科、其它。

六、担任导师栏分博士生导师、硕士生导师。

七、所属系统包括市级机关（含省、部属企事业单位）、党校系统、高校系统、社科院所、县区机关企事业单位。

八、资助经费为课题研究的部分资助。经费预算按项目类别经费额度填写。课题评审对预算额度可能进行调整。

九、应用对策研究项目要根据社会需求的紧迫性和时效性确定完成时限，一般在1年内完成研究任务，最终成果为研究报告；基础研究项目一般在1-2年内完成，最终成果为系列论文或专著。最终成果将实行匿名鉴定制度。除特殊情况外，计划出版的成果须先鉴定后出版，违反规定擅自出版者视为自行终止相关资助协议。

十、申请书一律用计算机填写，一式2份，用A3纸双面印制，中缝装订。活页可用A3或A4纸打印，一式2份，随申请书一并报送。

一、数据表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课题名称 | | | 《非物质文化遗产数字藏品文创设计的策略研究》 | | | | | | | | | | |
| 负责人姓名 | | | 梁玉娴 | | | 性别 | | 女 | 民族 | 汉 | 出生  日期 | | 1979.01 |
| 行政职务 | | | 其他 | | | 专业  职务 | | 中级职称 | | | 研究  专长 | | 数字艺术、  文化创意产业 |
| 最后学历 | | | 研究生 | | | 担任  导师 | |  | | | 所属  系统 | | 高校 |
| 工作单位 | | | 连云港师范高等专科学校  美术学院 | | | | | | 联系电话 | | 15062951313 | | |
| 通讯地址 | | | 连云港市海州区圣湖路28号 | | | | | | 邮政编码 | | 222000 | | |
| 主  要  参  加  者 | 姓名 | | 性别 | 出生  年月 | 学历 | | 职务 | 研究专长 | | | 职称 | | 工作单位 |
| 梁玉娴 | | 女 | 1979年01月 | 硕士研究生 | | 专任教师 | 艺术设计  文化创意产业 | | | 讲 师 | | 连云港师范高等专科学校  美术学院 |
| 惠 波 | | 男 | 1974年04月 | 硕士研究生 | | 院长 | 美术学 | | | 副教授 | | 连云港师范高等专科学校  美术学院 |
|  | |  |  |  | |  |  | | |  | |  |
|  | |  |  |  | |  |  | | |  | |  |
| 预期成果（应用对策研究项目选D） | | C | A.专著B.译著C.论文D.研究报告E.工具书F.电脑软件 | | | | | | | | | 字数 | 8000 |
| 申请经费（单位：元） | | | | 3000 | | | | 预计完成  时间 | | 2023年6月 | | | |

二、课题论证

|  |
| --- |
| 1. 本课题市内外研究现状述评及研究意义。  进入信息化社会后，以口头传统、民俗活动和礼仪节庆、传统手工艺等以及与此相关文化空间的非物质文化遗产在现代文明的冲击下逐渐凋零，非遗中宝贵的历史记忆、技巧技法面临失传的境地。如何借助数字技术在现代语境中对非遗文化资源进行创意设计进而传承发展，一直是民俗学、设计学、传媒学等领域研究的重要课题。自2021年开始，海外围绕元宇宙概念应用技术的NFT（Non-fungible Toke非同质化代币）数字藏品蓬勃发展。目前国内现有数字藏品企业约数百家，产业链贯穿数字藏品铸造、交易和流转的完整生命周期。艺术画作、音乐、视频、3D模型、电子票证、游戏道具、表情包、虚拟地产、音乐专辑等都开始以数字藏品的形式参与到文化产品创意发展的进程，数字藏品已成为文创设计中新兴的、不可忽视的产品形态。  2021-2022年，非遗文化资源开始借助互联网模式和数字手段设计创意数字藏品，以低门槛、价值增值性、购买便利、交互性强为特点，以产品为媒介形成用户社群，架构起非遗数字产品的用户粘性，将关注非遗数字藏品的商业行为辐射到对非遗文化遗产关注的文化行为，使非遗以一种新的形态走进人们生活，形成全社会共同参与、传承创新非遗文化的新格局。非遗数字藏品的创意设计、发展现状、未来趋势、运营模式、知识产权、法律性质、交易监督等方面逐渐成为学术界着眼探讨的热点，并主要以网络推文的形式，集中报道了包括国内以博物院、非遗公益性机构为主体单位进行的从数字艺术行业背景、策划、设计、开发等不同视角展开的丰富案例。主要凸显了非遗数字藏品研究的可行性、必要性问题，其发展过程中存在的设计、运营问题，非遗数字藏品从传统形态到数字形态的创意变现的路径问题，数字藏品知识产权问题。  在此基础上，基本明确了本课题研究的核心概念、本质问题和目标要求。研究内容为国内非遗数字藏品文创设计的理论研究和应用研究。并确定在非遗视域下，将数字藏品文创设计的创作思路、运营方式等策略作为本课题研究的重点内容，以期从中探究出非遗文化资源进行数字藏品文化创意设计的基本策略，为非遗数字化创意设计的路径提供理论参考、案例样本和方法论。  2.研究的主要内容、基本思路和方法、重点难点、主要观点。  （1）本课题研究的出发点是“如何通过非遗数字藏品的文创设计，实现非遗文化传承和非遗数字藏品价值实现双向赋能的目的”。研究对象为“基于非遗数字藏品文创设计现象的理论研究”和“基于实践性设计的应用研究”两个部分。研究的主要内容是通过非遗数字化藏品的研究理论指导非遗数字藏品的设计策略，从而归纳总结非遗数字藏品设计的创作思路，进而探讨借助非遗数字藏品的新形态，实现非遗活化传承的运营路径的设计策略。  （2）框架思路主要从非遗数字藏品设计策略的理论研究、创作思路和运营思路三个方向展开，具体包括“数字藏品的文创设计案例、设计方法、投入市场的基本程序、运营商业模式构建”几个维度。文创设计思路初步分为非遗文创形象设计、基于非遗制作工艺的背景故事、架构设计、作品定价、发售计划、赋能计划六个方面。运营思路包括上传节奏、非遗IP品牌宣传、发展周边衍生产品、建立粉丝社群等。为了使本课题更加客观、科学，结合课题研究的主要内容和目标，在研究过程中采用文献研究法、个案研究法、实证研究法，从文献、案例、实践等多个维度对非遗数字藏品的设计策略进行文献研究和客观论证，以形成具有信度和效度的研究成果。  本课题研究的基本框架如下图所示：    （3）重点、难点、主要观点、研究计划及其可行性分析。  本课题研究重点是基于相关文献研究、市场案例研究基础上的对非遗数字藏品文创设计的理论研究及基于该文创设计应用的实践性研究。研究难点是对所提出的非遗数字藏品文创设计策略是否科学的可行性论证。研究的主要目标为非遗数字藏品文创设计的理论研究、设计思路和运营思路的相关策略。前期主要对研究文献和相关领域的实践案例进行归纳总结，为应用研究策略的制定提供理论依据。应用策略研究阶段的具体计划为：选取以视觉元素为代表的非遗样本，对非遗数字藏品进行设计创意。A、选择受众接受度较高、具有典型性视觉元素的非遗作品作为创作本体，保持作品的辨识度。设计之初，所设计的非遗本体原型选取和设计中，一方面注意保持风格的统一和创新；另一方面，要为今后的作品创意设计裂变设置可能延展的基数，通过后期设计延展以保持作品的创新力和品牌力。B、非遗形态背后的技艺展示。通过非遗技艺为背景的故事作为设计作品备书，包括基于非遗技艺之上的创作灵感、创作理念、匠人精神、题材和人本诉求等美好寓意的构建。目的是通过用户对数字藏品的关注度，延展到对非遗技艺的了解认知，形成用户价值认同，实现非遗活化，在传承非遗中保持用户的良性热度，并为后期产品推广及运营赋能。C、架构设计。在设计之初，对作品做整体规划，包括项目名称、背景故事、设计简介、命名格式、作品属性、作品寓意、发行情况、作品稀有度、价格体系。发布数量，分多少批次进行发放，每批次作品的风格。作品是否存在分级等体系。根据非遗艺术的特性，把架构设计的更为饱满丰富，为后期的作品提供架构依据和赋能路径。D、根据架构定价，统一价格，观察市场对价格的接受程度来定价。E、发售计划：根据架构策略和作品售卖情况来制定发售计划。区分每一季作品风格，给藏家提供持续价值。F、赋能计划：对购买作品的藏家设置奖励机制或权益机制。热度和赋能是推动数字藏品发展的核心，因此赋能计划将贯穿整个设计策略。G、制定作品上传节奏：根据作品的销量来确定二次上传的时间，并适当做饥饿营销，使得数字藏品规避因无法快速被市场消耗掉而造成的积压。H、非遗数字藏品的宣传：通过数字媒体尤其是以用户社交平台为基础构建的数字藏品平台、非遗公益性推广平台等进行网络展示和活动推广，以增加作品曝光和品牌热度。I、发展周边：利用实体手办、卫衣、抱枕、帆布包等常规的文创产品，通过数字藏品与其他产品跨界授权等形式，提高非遗数字藏品的品牌价值和市场热度。J、通过粉丝经济，持续输出非遗文化和用户价值诉求之间的关联性，建立以用户为主体、以非遗文创设计机构为主导的互动平台。  3.主要对策建议或理论创新之处。  目前，国内非遗数字文创研究策略的基本模式主要是针对非遗视觉元素中具象图形的创意设计并应用于产品外观的方法研究。从非遗的传承发展来看，单纯的“非遗视觉元素+产品载体”的传统文创设计模式在蓬勃中渐渐凸显创新瓶颈，并缺乏用户能动性空间的构建。非遗数字藏品的文创设计和传统文创设计最大的不同之处在于——数字藏品是网络虚拟形态的产品，并可以延展到实体文创产品，传统文创一般以实体产品为主；数字藏品可以是静态的也可以是动态的，传统文创产品多以静态形式为主；数字藏品的营销渠道是基于互联网用户交互社群的讨论购买的盈利模式，有利于用户主动参与进来，形成话题和用户粘性，传统文创产品往往是一次性购买行为，和用户互动较少，基本没有涉及非遗文化内涵的推广行为；数字藏品的传播面更广，传统文创产品是一次性购买行为，传播面有限。从市场方面，对非遗视觉元素数字文创的设计策略具有同质化特点，存在审美疲劳和雷同性问题。非遗数字藏品文化创意设计的策略丰富了非遗文创产品样态，在数字技术的助力下将非遗文化和现代生活进一步融合。本课题研究最大的创新之处在于着眼于数字文化创意市场和互联网发展的新趋势，捕捉到非物质文化遗产数字化创意设计的新动态，即数字藏品这一连接非遗文化资源和用户市场的文创产品形态和运营模式。当非遗数字藏品和文化传承双向赋能时，数字文创设计也在文化传承中发挥更加重要的作用。  4.前期相关研究成果和主要参考文献。  （1）相关研究成果和研究基础的关键词主要为“数字艺术”、“传统美术”、“文创设计”。2015年9月至12月，参加《上海市非物质文化遗产“月份牌年画——擦笔水彩年画技法”的开放式信息平台》项目（项目代号：S.65-0127-15-102）；2015年9月，参加教育部2015年度人文社会科学研究青年基金项目《中国民间印刷图形的类型与属性研究》（项目代号：D.75-0127-15-002）；2016年3月，于《都市家教》发表《项目导向教学模式在图形图像处理课程中的应用》并被评为全国“教研成果”一等奖；2016年4月，于《考试周刊》发表《图形图像类课程教学的思考与实践》；2019-2020年，承担市社会科学基金自筹项目《无意识设计思维在连云港西游文创产品设计中的应用探索》，立项并结项；2019-2021年，承担校级一般课题《连云港东磊太阳石岩画的数字设计研究》，立项并结项；2020-2021年，承担市社会科学基金一般项目《数字技术视域下连云港石刻艺术的保护及应用研究》，立项并结项；2022年，市科协优选课题《连云港城市吉祥物文创设计的策略研究》立项；2022年，校级课题《现代数字插画基本分类及风格特点研究》立项。2019年11月，于《艺术家》发表《互联网思维下西游记文创产品发展现状及思考》；2019年9月，于《文艺生活》发表《“无意识设计理论”在西游文创产品设计中的应用探析》；2021年12月，于《文化产业》发表《连云港石刻艺术的数字化保护和内容创新研究》；2022年3月，于《大观》发表论文《连云港东磊太阳石岩画的审美表现及应用》等论文。  （2）主要参考文献：  [1]盛瑨.数字媒体艺术在城市文化创意产业中的运用——评《数字媒体与应用艺术》.热带作物学报.2021.  [2]李盛.数字绘画的虚拟性与交互性分析.大众文艺.2017.  [3]江丽雯，崔鹏志.冬奥会数字藏品抢购太火爆.IT时报.2022.  [4]胡春萌.数字藏品，开启数字艺术新赛道？.天津日报.2022.  [5]张玫.文旅数字藏品：把握文化内核 释放数字资产价值.中国旅游报.2022.  [6]北京传世技艺非遗中心.官方出手搭建非遗数字藏品. https://mp.weixin.qq.com/s/GXEU8I6UuzYasj2OViQntA, 2022  [7]NANIMOMO CLUB.科技赋能非遗文化！惠山泥人系列数字藏品上线.  https://mp.weixin.qq.com/s/JYdttwrC2fh1H0t7B3Tobg, 2022  [8]幻核.腾讯设计.腾讯23周年纪念数字藏品制作幕后大揭秘.  https://mp.weixin.qq.com/s/6uYMIlQ8OEGJP8\_-v9H0Dg,2022 |

三、课题负责人正在承担的各类课题

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课题名称 | 下达部门 | 资助经费 |
| 1 | 《连云港城市吉祥物文创设计的策略研究》 | 连云港市科学技术协会 |  |
| 2 | 《现代数字插画的基本分类及风格特点研究》 | 连云港师范高等专科学校 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

四、预期研究成果

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 主要阶段性成果限报5项 | 序号 | 研究阶段  （起止时间） | | 阶段成果名称 | | 成果形式 | 承担人 |
| 1 | 2022年6月-9月 | | 《非遗数字藏品文创设计的理论研究》 | | 研究报告 | 梁玉娴 |
| 2 | 2022年10月-12月 | | 《非遗数字藏品文创设计思路》 | | 研究报告 | 梁玉娴  惠波 |
| 3 | 2023年1月-3月 | | 《非遗数字藏品文创设计运营思路》 | | 研究报告 | 梁玉娴  惠波 |
| 4 | 2023年4月-6月 | | 《非遗数字藏品文创设计的策略研究》 | | 论 文 | 梁玉娴 |
|  |  | |  | |  |  |
| 最终研究成果限报1项 | 完成时间 | | 最终成果名称 | | 成果形式 | 预计字数 | 参加人 |
| 2023年6月 | | 《非物质文化遗产数字藏品文创设计的策略研究》 | | 论文 | 8000 | 1 |

五、经费预算

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 经费开支科目 | | 经费预算 | | | | 金额（元） |
| 1 | 资料费 | | 书籍购买 | | | | 500 |
| 2 | 国内调研差旅费 | | 实地调研 | | | | 500 |
| 3 | 小型会议费 | | 专家咨询 | | | | 1000 |
| 4 | 计算机使用费 | | 耗材 | | | | 500 |
| 5 | 印刷费 | | 耗材 | | | | 500 |
| 6 | 管理费 | |  | | | |  |
| 7 | 成果鉴定费 | |  | | | |  |
| 8 | 其他 | | 版面费 | | | | 4000 |
| 合计 | | | 7000元 | | | | |
| 年度  预算 | 2022年 | 2023年 | |  |  |  | |
| 1500元 | 5500元 | |  |  |  | |
| 其他经费来源 | | 注：如有其他经费来源，需由相关单位详细说明并盖章。 | | | | | |
| 经费管理单位 | | 注：课题立项后，资助经费统一由课题负责人所在单位统一管理。 | | | | | |

六、课题负责人所在单位审核意见

|  |
| --- |
| 1.申请书所填写的内容属实；  2.该课题负责人和参加者的政治业务素质适合承担本课题的研究工作；  3.本单位能提供完成本课题所需的时间和条件；  4.本单位同意承担本项目的管理任务和信誉保证。  单位科研管理部门公章单位公章  单位负责人签名  年 月 日 |

七、学科专家组评审意见

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学科组人数 | |  | 实到人数 |  | 表决结果 |  |
| 赞成票 | |  | 反对票 |  | 弃权票 |  |
| 建议资助金额（表决未通过此栏不填写） | | | | 万元 | | |
| 学科专家组建议立项意见 | 主审专家签字： 学科组长签字：  年 月 日 年 月 日 | | | | | |
| 评审未通过原因 | 1.选题不当，不符合资助条件；  2.课题论证没有创新；  3.负责人的素质或水平不宜承担此项目；  4.课题组力量不强或分工不当；  5.资料准备不够；  6.最终成果不明确；  7.不具备完成课题所需的其他条件；  8.经过比较，本课题有更适合的承担人；  9.其他原因（加以说明）： | | | | | |

八、市哲学社会科学规划领导小组办公室意见

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 批准资助金额 |  | 元 | 拨款次数 | 次 | |
| 年度拨  款计划 | 2021年 | 2022年 | | |  |
|  |  | | |  |
| 市哲学社会科学规划领导小组办公室意见：  公章负责人签字：  年 月 日 | | | | | |