

儿童益智玩具的体验设计研究

杨华, 王乐

(南京工业职业技术学院, 南京 210046)

摘要: 以体验设计理念在产品开发设计中的应用为启示, 分析了产品设计过程中设计师对市场的体验和消费者对产品的体验, 并且结合儿童益智玩具体验设计前提和目的, 论述了儿童益智玩具的题材选择以及儿童益智玩具的设计原则: 互动性、益智性、娱乐性、情感化。在此基础上, 提出了儿童益智玩具体验设计流程。最后以敲敲乐木制玩具为例, 验证了儿童益智玩具体验设计的必要性。

关键词: 儿童益智玩具; 体验设计; 产品设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2011)14-0064-03

Research on Experience Design of the Fancy Toy for Children

YANG Hua, WANG Le

(Nanjing Institute of Industry Technology, Nanjing 210046, China)

Abstract: Taking the application of experience design in product creation as a revelation, it analyzed the experience of designers on the market and consults on products in product design process, as well as the premises and aims of the experience design of the fancy toy for children. It discussed the choice of the design themes and "interactive, fancy, entertainment, emotional" as the design principles of the fancy toy for children. On this basis, it proposed the experience design progress of the fancy toy for children, as an example for the design of the wooden children toy named the fun of knocking, and validated the necessity of the experience design of the fancy toy for children in the end.

Key words: the fancy toy for children; experience design; product design

产品设计中的体验设计, 消费者使用的产品既可以是一架飞机, 一辆车, 一件家用电器, 一个手机, 也可以是一个孩子的玩具。这种“人-产品”之间的互动体验通常被赋予“体验设计”的概念。体验经济背景下产生的体验设计, 美国用户体验专家 Nathan Shedroff 在体验设计中对其定义为: 它是将消费者的参与融入设计中, 是企业把服务作为“舞台”, 产品作为“道具”, 环境作为“布景”, 使消费者在商业活动过程中感受到美好的体验过程^[1]。产品体验设计的过程中包含了 2 个体验的行为: 设计者对市场的研究体验, 从而确定设计题材, 这是设计的前提。消费者对产品的体验, 这是设计者应该遵循的原则, 也是设计的目的。

1 儿童益智玩具体验设计前提

儿童玩具是既能给儿童带来愉悦性, 又能促进儿

童的身体和智力发育, 具有一定教育性的产品。儿童玩具的设计应该满足大多数家长希望孩子能够健康快乐成长的玩具消费心理。儿童和家长在使用玩具时的感觉描述以及使用玩具后的收获体会正是儿童益智玩具的用户体验。儿童玩具设计者要从儿童玩具的设计题材着手, 满足家长的购买目的, 同时设计者还要给儿童和家长在玩具的使用过程中, 体验到产品带来的这种娱乐性和益智性。以家长和儿童这 2 种身份体验玩具产品的使用环境, 提出更具有人性化的产品, 是玩具设计者应该解决的问题。儿童益智玩具的题材选择是玩具设计的前提, 儿童玩具的题材可以分为 2 个部分: 主题和材质。

1.1 儿童益智玩具主题的选择

玩具是培养幼儿想象力的物质支柱, 设计师在设计玩具时, 可围绕一个主题, 给孩子准备玩具, 让他们按照主题进行游戏, 使孩子能根据这种主题进行想象。

收稿日期: 2010-03-20

作者简介: 杨华(1979-), 女, 江苏人, 硕士, 南京工业职业技术学院讲师, 主要从事工业设计教学与研究。

流行的人物或者动物主题:动物永远是儿童感兴趣的主体,以动物为主题设计的玩具,如各种毛绒玩具、拖拉玩具等。

交通工具主题:比如取材于交通工具设计的玩具,玩具汽车,汽车洗澡盆,小船洗澡盆。市场上已经有很多产品开始注重儿童的体验,这种体验设计的理念能更好的和玩具的营销策略结合在一起,例如轨道玩具汽车,见图1,汽车能沿着特定的轨道运动,所以平时是



图1 汽车轨道玩具

Fig.1 Children toys of the car

儿童心爱的玩具汽车,要去购买商场才能跑轨道,不仅增加了玩具的销售量,而且增添了玩具的体验乐趣。

拼插类玩具主题:拼图,积木,拼插类玩具开拓儿童智力发展的同时还能锻炼儿童手脚灵活性。

高科技玩具主题:主要在儿童玩具设计中运用先进的科学技术,声控,智能,灯光效果等,提高玩具产品的互动性,益智性。

民族文化主题:世界各国、各民族都有自己灿烂的文化,由这些文化都可以衍生出无数题材的玩具产品^[2]。中国传统文化博大精深,形式多样,适合儿童学习和继承的东西很多,主要包括:游戏、童谣、文学(诗歌、故事、传说、寓言、典故)、节日、民俗、民间艺术、礼仪的方面,每一方面均包含有丰富的素材内容^[3]。如十二生肖,传统节日,七巧板,如意图,中国结等素材都已经很好的运用到现代玩具设计创意中,对儿童进行传统文化的启蒙教育。

1.2 儿童益智玩具材料的选择

设计师在选择儿童益智玩具材料时,以安全性、环保性为首要考虑因素,常用材质有:布艺、毛绒、木质、塑料、合金等。其次要考虑材料的活动性、组合性、多变化的,留给儿童使用玩具时发挥想象的余地,进一步锻炼儿童的想象力。玩具使用材质主要的依据是:根据各个年龄段的儿童生理和心理的发育特点,设计开发不同材质的玩具,如婴幼儿玩具多用布艺材质;根据玩具本身对材质和工艺的要求,设计者

确定使用的玩具材质。如积木、拼插类玩具多用木质和塑料,各种玩具汽车大多使用塑料和合金材质。

2 儿童益智玩具体验设计的目的

儿童玩具的体验设计,一方面强调设计师体验消费者使用环境,另一方面更强调玩具的互动性、益智性、娱乐性和情感化,这就是儿童玩具设计的目的。这4个玩具设计的原则不是玩具设计者的负担,而应该是设计者玩具体验设计的灵感来源。产品充满感情的力量,给顾客留下难以忘却的愉悦记忆。消费者消费的也不仅是实实在在的商品,而且是一种感觉,一种情绪、体力、智力甚至精神上的体验。

2.1 儿童益智玩具的互动性体验

体验设计的最终目的之一便是人与产品的互动性。儿童玩具的设计可以充分体现这种互动参与性,它应该给家长和儿童更互动,更独特的体验乐趣,培养和发展儿童的想象力,动手能力。

儿童益智玩具的互动性体验体现在3个方面:儿童一玩具,儿童一玩具一儿童,儿童一玩具一家长之间的互动。玩具的互动性设计在于设计师设计玩具时注重儿童在玩的过程中动手能力的培养,当然也可以是语言形式的交流。儿童玩具的互动性可以是很简单的活动,就像多米诺骨牌一样,见图2,儿童可以



图2 多米诺骨牌儿童玩具

Fig.2 Children toys of Domino

自己动手排列多米诺骨牌,当然家长也可以参与这个活动。骨牌按一定间距排列成行,轻轻碰倒第一枚骨牌,其余的骨牌就会产生连锁反应,依次倒下,内容很简单,儿童却可以专注很长时间,在互动的过程中来体验成功和失败。

2.2 儿童玩具的益智性体验

好的儿童玩具可以让儿童在玩的过程中,多动脑筋,多想办法,逐步锻炼和提高孩子的思维能力,有助于形成孩子思维能力的自觉性、独创性、灵活性和逻辑

辑性等良好的思维品质,发展儿童的高级思维能力。很多事情于儿童来说都是全新的,很多经历在儿童这里都是体验和学习。儿童玩具益智性体验包含以下几个方面:符合儿童生理特点对身体的健康生长有利,促进手脚协调性和灵活性;语言、数字、文字、音乐、图案等符合认识方面的要求;促进儿童养成良好的生活行为习惯。儿童的视觉体验:颜色,形状。儿童大多数喜欢鲜艳的颜色,玩具色彩的运用一般遵循儿童对颜色的喜好,简单,明亮^[4]。儿童的听觉体验:儿童的听觉在成长的过程中不断完善,通过听的行为,儿童开始接触世界,儿童喜欢听儿歌,听动物的声音,听轻音乐,这些行为都可以在玩玩具的过程中得到体验。儿童的触觉体验:为了满足儿童很强的求知欲和对新鲜事物的好奇心,玩具的触摸设计必不可少。儿童接触玩具的过程,既可以是在不断探索和了解新事物、增长见识的学习经历,也可以是培养手脚协调能力的训练。

2.3 儿童玩具的娱乐性体验

儿童玩具的娱乐性,往往也可以像成人的娱乐性产品一样,音乐,游戏,灯光可以给儿童带来无限的娱乐体验。例如儿童玩具龟的设计,见图3,这种玩具鸟



图3 儿童玩具龟

Fig.3 Children toys of the tortoise

龟背面能发出平静的灯光,放在儿童的卧室里平时可以播放一些音乐,在房间的墙壁和天花板上形成一个布满繁星的星空。灯光还可以根据氛围调节不同的颜色,宁静的蓝色,明亮的绿色和柔和的黄色,减少了宝宝们对黑夜的恐惧,也增进了爸爸妈妈和宝宝们睡前情感交流,一起望着满天的繁星,可以启蒙他们对星座以及整个宇宙的新奇渴望。儿童在愉快的心情中睡觉,无论是感觉、知觉还是思维,都会处于最佳状态^[5]。

2.4 儿童玩具的情感化体验设计

在产品设计中强调人的情感因素^[6],儿童应该能体验到玩具带来的强烈感情力量,不同性别、年龄段儿

童对玩具的需求也不同。玩具就是他们认知探索未知事物的途径和工具,有时他们会选择和某个玩具形影不离,把这个玩具作为自己的伙伴、姐妹、老师和家长等,给他们带来幸福感或是安全感。这类玩具通常是动物或者卡通人物的毛绒玩具,比如芭比娃娃,泰迪熊。还有一些玩具,在使用过程中。儿童获得了有成就的情绪体验,激发他们继续尝试的兴趣,以求得更大的成就,玩具的设计要使幼儿能看到自己的力量,增强儿童的自信心,才会产生积极活动的欲望和情感。

3 儿童益智玩具体验设计的实践

产品的开发设计流程,一般都是在市场调研前提下展开,然后是进行产品设计定位,设计和市场信息反馈的一个过程^[7]。儿童益智玩具的设计更注重设计师对市场的把握和消费者体验的一个过程^[8]。在体验设计前提和设计原则的指导下,儿童益智玩具的体验设计流程见图4,应该是产品设计流程在儿童玩具设



图4 儿童益智玩具的体验设计流程

Fig.4 The design process of the fancy toy

计上的具体落实,指导玩具设计者设计出充满体验性的儿童玩具产品。

在儿童益智玩具的体验设计的主题和原则指导下,笔者的设计项目团队进行了儿童益智玩具体验设计的实践,首先设计师进行市场体验行动,确定设计一款以敲打音乐为主题的玩具设计,在考虑安全、市场、材料等因素的前提下,进行整合创新设计。经过家长、儿童进行市场体验行为,设计团队根据多方信息反馈整理,最终设计了一款敲敲乐儿童木质玩具,见图5。该木质玩具用中间的小木槌可以进行木质键盘的敲打,发出悦耳的木琴音乐,敲打的同时,丰富的图案跃出,给幼儿更多听觉和视觉的互动体验,同时

(下转第70页)



图9 水母戒指
Fig.9 Jellyfish ring

3 结语

在传统银器中,祖先在各个不同时期的历史长河中向自然学习积累经验,模仿自然界的生物来设计饰品、容器。今天更应该站在“传统”这个巨人的肩膀上,学习传统、自然,设计出更加优秀的仿生作

品。

参考文献:

- [1] 赖小娟.情趣相生 物景相随——探索仿生设计在陶艺中的应用[J].中国陶瓷,2008(12):79-80.
- [2] 王毅,常丽霞,钦松.仿生设计在我国民族服饰设计艺术中的应用[J].装饰,2007(9):108-109.
- [3] 潘嘉来.中国传统银器[M].北京:人民美术出版社,2004.
- [4] 卢琼.精美金银青铜器[M].北京:新世纪出版社,2009.
- [5] 郭太林.蒙古族金银器传统图案研究[J].包装工程,2010,31(14):23.
- [6] 彭莉.中国传统陶瓷仿生造型研究[D].景德镇:景德镇陶瓷学院,2007.
- [7] 温为才,黄转仪.论传统纹样吉祥寓意在现代中式灯具设计中的应用[J].包装工程,2010,31(12):16.
- [8] 王金华.民间银饰[M].北京:中国轻工业出版社,2005.
- [9] 李可染.李可染论艺术(增订本)[M].北京:人民美术出版社,2000.

(上接第66页)



图5 敲敲乐木制玩具设计

Fig.5 Wooden children toy design named the fun of knocking

采用的木槌收纳方式很好的使该玩具的包装一体化,是一款适合玩具生产企业开发的儿童益智玩具。设计者在设计这款玩具时既体现玩具产品的互动性体验、图片的益智性体验,培养孩子主动求知的欲望,获得成就并且继续尝试的兴趣,以及激起孩子探索热情的情感体验。

4 结语

儿童益智玩具的设计既是一个充满体验的挑战,又是一个富有体验乐趣的创造过程。儿童益智玩具的设计不仅仅是造型的设计,好的益智玩具的设计更重要的是题材的选择,在儿童益智玩具设计原则的指

导下,进行玩具的开发创意。体验设计在儿童益智玩具产品设计中的应用,正是“以人为本”设计理念在具体产品设计中的体现^[9]。儿童益智玩具的体验设计不仅要能体现儿童玩具的益智功能,更多的是让玩具产品在造型和色彩方面更具吸引力,强调了家长和儿童的互动和参与,又能满足儿童的情感化需求。

参考文献:

- [1] SHEDROFF Nathan.Experience Design[M].Indiana:New Riders Publishing,2001.
- [2] 赵可恒.儿童玩具设计题材研究[J].广西轻工业,2008(12):161-162.
- [3] 王北海.促进儿童中国传统文化启蒙的玩具设计方法[J].包装工程,2008,29(12):219-220.
- [4] 谢亨渊.儿童玩具中产品语意学的解析[J].包装工程,2008,29(11):149-151.
- [5] 柯君.培养了了不起的男孩[M].北京:新世界出版社,2007.
- [6] 罗雪.浅谈产品的情感与体验设计[J].时代教育,2009(7):45-46.
- [7] 郑建启.设计方法学[M].北京:清华大学出版社,2006.
- [8] 边守仁.产品创新设计[M].北京:北京理工大学出版社,2002.
- [9] 王俊民.产品的体验设计[J].设计艺术,2008(3):50-52.