

天津民俗文化的数字化读物 APP 设计研究

韩君, 靳伟霞

(天津理工大学, 天津 300384)

摘要: **目的** 以天津民俗文化为例, 分析数字化读物的设计策略, 对数字化读物与互联网等多媒体的结合进行开发与应用研究。**方法** 搜集天津民俗文化故事, 运用“互联网+图书”的方式, 综合声音、动画、视频、网络拓展等多媒体内容, 制作数字化读物 APP。**结论** 数字化读物需要从内容出发, 以图文的形式表现故事, 并针对内容制作相应的多媒体文件, 同图文进行融合。数字化读物 APP 需要运用“互联网+”技术, 以超链接方式对故事进行拓展, 丰富数字化读物的内容, 并将数字化读物同社交媒体进行结合, 增强互动性和吸引力。

关键词: 天津民俗文化; 互联网+; 数字化读物; APP 设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2017)20-0179-05

Design of Digital Readings APP of Tianjin Folk Culture

HAN Jun, JIN Wei-xia

(Tianjin University of Technology, Tianjin 300384, China)

ABSTRACT: It aims to analyze the design strategy of digital reading, study the development and application of the combination of digital books and internet and other multimedia. The digital reading APP needs to collect the story of Tianjin folk and make use of "internet + books" integrated with voice, animation, video, network development and other multimedia content. Digital books need to proceed from the content in the form of graphic expression of the story, and corresponding production of multimedia files should be made for the contents of graphic fusion. Digital reading APP need to use the "internet +" technology to expand the story, enrich the content of digital reading, and digital reading need to be combined with social media to enhance the interaction and attractiveness.

KEY WORDS: folk culture of Tianjin; internet+; digital reading; APP design

天津在特有的社会历史条件下积累了丰富的地域文化遗产和民俗文化资源, 由本地区所承载的历史事件、名人轶事以及长期传承下来的民俗故事、文化传说, 形成了特有的文化价值观和津味儿文化体系, 这既是天津本地居民对家乡的文化认同, 也是这座城市的精神所在。青少年作为地区发展的希望和文化传播的主力, 非常需要通过阅读去知悉本地区民俗文化中的故事流传和内在精神。当今随着移动互联网技术及智能手机的发展, 各种类型的手机 APP 依托强大且实用的功能越来越受到人们的欢迎。依托移动互联网的“互联网+图书”, 可以通过快速搜索云端的内容,

以文字、图片、语音、视频等多种形式进行内容呈现, 增强了图书的趣味性、交互性, 这对于促进天津地区的民俗文化传播具有积极的意义。

1 天津民俗文化的当代价值体现

天津自建市 600 余年以来, 在其不断发展的政治、经济、历史条件下形成了自己独特的地域文化特色, 其中民俗文化是典型的代表。天津的民俗文化是生活在这片土地上的广大人民群众, 在历史的发展中逐渐形成的一种草根文化, 是天津情怀的最直接表

收稿日期: 2017-05-31

作者简介: 韩君 (1968—), 女, 山东人, 天津理工大学教授、硕士生导师, 主要从事视觉传达设计及创意图形设计方面的研究。

通讯作者: 靳伟霞 (1992—), 女, 山西人, 天津理工大学硕士生, 主攻平面设计及理论。

现。天津民俗文化中,最有代表性的包括天津方言、天津特有的传统手工技艺和天津历史文化故事等^[1]。天津方言是天津区别于其他地区的最明显的标志,具有自己独特的语调和词汇,具有很强的情感表达能力,由此发展而来的相声更是将这种语言艺术发展到一个新的高度,这种幽默的语言形式,也体现着天津人乐观豁达的价值观。天津的传统手工技艺创造了大量的具有天津特色的优秀艺术作品,例如杨柳青年画、泥人张的泥塑、风筝魏的风筝,造型生动,色彩鲜艳,具有强烈的民族和地方特色,是中国传统手工艺的优秀代表^[2]。在悠久的历史中,天津形成了很多具有地方特色的神话故事,这些传说体现着古代劳动人民的思想。而近代以来,天津作为北方重要的金融中心,更是涌现出众多仁人志士,有商界人士、教育界人士、文艺界人士,还有社会活动家。他们为中国的发展做出卓越的贡献,他们的故事和故居也成为了天津历史文化的重要组成部分。天津的民俗习惯和民俗特色,直接反映着城市发展所形成的人文价值观,是天津地域文化的基础,也是天津人对家乡认同的基础。

2 数字化读物的发展与民俗文化的结合

伴随着互联网技术的不断发展和国民上网率的不断提高,数字技术已经被普遍应用到社会各领域、各行业。当前,国外的数字化读物主要分为两个类型,一类是以 Kindle 为代表的专业电子书终端,这类终端集合了传统图书的数字版本和针对该终端专门制作的多媒体图书,见图 1;另一类是以 Adobe Acrobat 为代表的数字化读物软件,该软件以 PDF 格式展示图书内容,并且具备重点语句线条标注、即时添加备注、在线字典查阅、文章资料详细查询等功能^[3]。我国数字化读物的发展与之类似,但是,融合多媒体表现形式的数字化读物的开发应用才刚刚开始,其开发



图 1 专业电子书终端示例

Fig.1 An example of professional e-book terminals

和应用主要体现在以儿童早教类读物和手机网络媒体中的 H5 广告宣传类内容为主,而纵观网络电子书,专门介绍某个地域性民俗文化内容的原创型数字化读物还没有出现,因此,需要通过对民俗文化的深入挖掘,将已有的纸质版和电子版图书进行数字化的结合与转变,将静态图书结合动图、音频、视频、拓展资料立体性地呈现给读者^[4]。数字化读物与民俗文化相结合,通过一系列符合现代审美的动态画面展现一个故事或主题,具有互动性和趣味性等特点,从而让更多的读者对民俗文化产生兴趣,如图 1。

3 数字化读物 APP 创作中的交互性应用功能

3.1 动态显示

APP 是指安装在智能手机上的软件,其目的在于完善手机的功能,丰富用户的体验。APP 凭借丰富的内容与强大的人机交互,为用户提供个性化的服务。数字化读物也可以 APP 的形式,供人们使用。在 APP 的创作设计中,需要体现数字化读物的实时与动态展示功能。利用相关技术软件表现界面的动态性特征,通过数字化处理使界面中的形象或文字产生连续动态的效果,来形成内容及情节的连续性发展与变化的过程。例如掌阅 APP,见图 2,就符合数字化读物界面设计的特征,在其界面的首页会有下拉签到功能,读者可以通过每日签到的动态功能,培养阅读的好习惯。同时模拟现实书架,将拟物和扁平进行很好的融合设计,可以直观与快速地找到想要阅读的书籍。此外,应该在 APP 的界面设计中增加推送功能,利用界面的动态显示功能实时推送一些与民俗相关的资讯,并且不断地更新替换,使读者对民俗文化产生兴趣进行延展性阅读。

3.2 互动操作

掌阅 APP 的界面主要表现为设计统一,功能全面,简洁易用,在界面设计中充分利用交互技术,进行图像读取与界面的转换来达到互动效果。主界面分为 4 个部分:读书→书城→发现→我的,阅读者可以根据需求自主地切换界面,操控互动系统查阅自己感兴趣的内容,而读物本身也可以对此做出相应的反应,通过操作改变画面达到人机互动的效果^[5]。研究表明,互动操作是数字化读物的核心所在,除了人机互动外,也可以通过网络传播分享交流自己的所见所闻所感,实现人与人的线上互动。

3.3 生动体验

数字化读物在表现阅读方便,网络书城提供海量图书下载的内容外,也要恰当的融入艺术字、动态图、音视频等多元化元素,通过多媒体技术和数字技术的



图 2 《掌阅》APP 截图
Fig.2 Screenshots of "Ireader"

共同协作，简易的图标设计综合表现主题内容，可以极大地调动阅读者的兴趣，切身感受数字化读物带来的视、听、触体验^[6]。数字化读物 APP 设计不同于传统的纸质图书，也不同于图书的电子版本，其应该充分利用移动互联网带来的技术优势，创造一种崭新的阅读形式，也就是“互联网+图书”。通过丰富的交互语义和生动的界面体验，实现阅读方式的有效转变。

4 《俗画》数字化读物 APP 的设计与应用

为了满足当今读者对于阅读内容和形式的需求，将移动互联网技术与民俗文化传播教育相结合，有针对性的对基于天津民俗文化的数字化读物 APP 进行设计，在设计之初即通过网络、书籍、实地考察、专家走访等方式进行了调研，采用线上线下的调查问卷形式得出相关数据。其中，51.64%的受访者对民俗文化非常感兴趣；74.37%的受访者希望通过手机 APP 阅读方式了解民俗故事；60.26%的受访者认为数字化读物方便快捷，提高了阅读兴趣。为此，进行了《俗画》数字化读物 APP 的设计研究，见图 3。

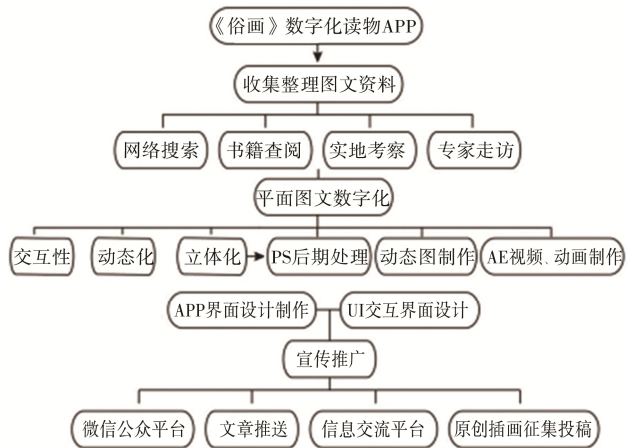


图 3 《俗画》APP 设计路线图
Fig.3 Design roadmap of "Picture of Folk Culture"

4.1 展现天津民俗文化，提炼其中精神内涵

针对天津民俗故事进行了整理，制作有关天津民俗文化的数字化读物 APP，即《俗画》。在应用数字化读物 APP 展示民俗故事时，设计构思以故事内容为核心，务必保证故事的完整性和可读性。天津市历史悠久，民俗内容非常丰富，主要分为 3 个方面：与天津有关的神话传说及历史故事，近代以来发生在天津的仁人志士救亡图存的抗争，天津地区的传统风俗及非物质文化遗产。在表现不同种类的民俗故事时，需要侧重表现不同的精神内涵。在神话传说及历史事件类民俗故事中，需要表现劳动人民不屈服于自然，勇敢同困难进行斗争的大无畏精神，例如大禹在天津降龙治海河，曹操在天津修渠通水等；在近代仁人志士的故事中，要表现其为了民族独立、人民富强所进行的抗争，强调其爱国情操以及甘于奉献的精神，例如周恩来在天津的系列活动等；在有关天津传统风俗习惯、非物质文化遗产的故事中，例如曲艺与年画等，要表现天津人乐观豁达和开放包容的精神。

除此之外，在表现天津民俗故事的精神内涵时，还需要考虑其时代特点，要向读者传递符合当今社会价值观的正能量。例如，《哪吒闹海》中哪吒作为一个少年英雄，他经历重重考验，不畏艰难险阻，最终完成使命。在情节设定上表现哪吒敢于反抗压迫，为了人民大众不畏牺牲的精神，从而更加凸显现代道德观和价值观，符合现代社会的需求。

4.2 界面设计简约美观，实现整体易用

在天津民俗文化的 APP 界面表现中，简约设计能够更好的突出内容主题，同时也能够减轻读者的视觉负担，使其能够迅速抓住页面的重点内容^[7]。同时，采用简约的界面设计可以更好地表现传统文化的魅力，符合中国古典审美，因此，APP 界面设计需要字体统一，图标简化，色调和谐，在保持界面整体一致性的基础上，围绕着轻盈、高效、精品化的方向进行设计，使之简洁明了更具创新^[8]。

对于设计来说易用性尤为重要,设计的出发点是为了服务于人。阅读页是整个 APP 的核心页面,设计时需要遵循节省页面空间和直观易操作原则,提高整体的有效性和易于操作性。在 APP 的设计中,读者可以通过点击、滑动、拖拽、双击、长按等界面感应,实现界面体验和高层次信息传递。

4.3 多媒体数字化应用制作, 加强情感互动

在制作过程中,除了将图文故事进行数字化外,也应该利用多媒体表现形式将其动态化,更加立体的展示故事内容。这些方式包括声音、动图、动画、影视资料、拓展超链接等。这些元素不能孤立地存在,要在 APP 中同图文主体进行融合,做到浑然一体。

在外界的影响下,人的心理和生理都会产生相应的情感反应^[9]。情感可以改变人类处理问题的方式,也可以改变对阅读模式的认知,因此界面设计更应该考虑读者的情感需求,让读者对数字化读物产生浓厚的兴趣^[10]。APP 的交互设计需要基于情感体验,缩小时空差距,引人入胜的视觉风格,内容层面上加强情感互动,如收藏分享、点赞打赏、阅画伴读等情感互动功能。用户可以免费在线了解民俗文化,收藏自己感兴趣的内容,同时还可以将自己的观后、绘图创作等与圈内朋友分享,达到丰富的情感体验。

4.4 社交软件相互对接, 传播天津文化

阅读平台的定义就是以手机为终端载体,将各类电子书通过移动通信平台提供给手机用户的一种媒体形态。通过调查研究可以发现,人们阅读优秀内容之后希望能够与朋友进行分享。为此,该数字化读物 APP 要具备收藏分享的功能。这一接口要面向当前主流的社交软件,包括微信朋友圈与微博等。读者的分享,也有利于民俗文化的传播,吸引更多人关注与使用《俗画》数字化读物 APP。同时可以结合微信公众号平台,立体展示天津民俗文化,对不同的人群进行个性化的推广。

对《俗画》数字化读物 APP 的设计与应用研究,旨在表现 APP 设计中的图标设计、页面设计、功能设计与民俗文化的融合,见图 4。通过界面引导图实现极致的阅读体验,一目了然地看到阅读菜单和常用功能。《俗画》APP 基于智能手机实现多媒体内容的表现,基于移动互联网实现线下内容的线上拓展和交流,其架构见图 5。“俗&屋”主要在于推送天津民俗文化的相关资讯与景观介绍等,附加签到功能培养读“俗”习惯;“俗&画”是读者在界面读取感兴趣的民俗文化内容,通过图文、动态图、视频更直接地了解天津民俗文化;“俗&圈”是读者在阅读民俗图文绘本后依托智能手机,进行故事绘画创作,培养绘画兴趣,加深故事印象的所在,同时还可以和圈友们分享自己的阅读心得和线上线下民俗原创作品;“俗&我”是读者进行 APP 功能设置和账户管理的部分。



图 4 《俗画》APP 图标设计

Fig.4 The logo of "Picture of Folk Culture"

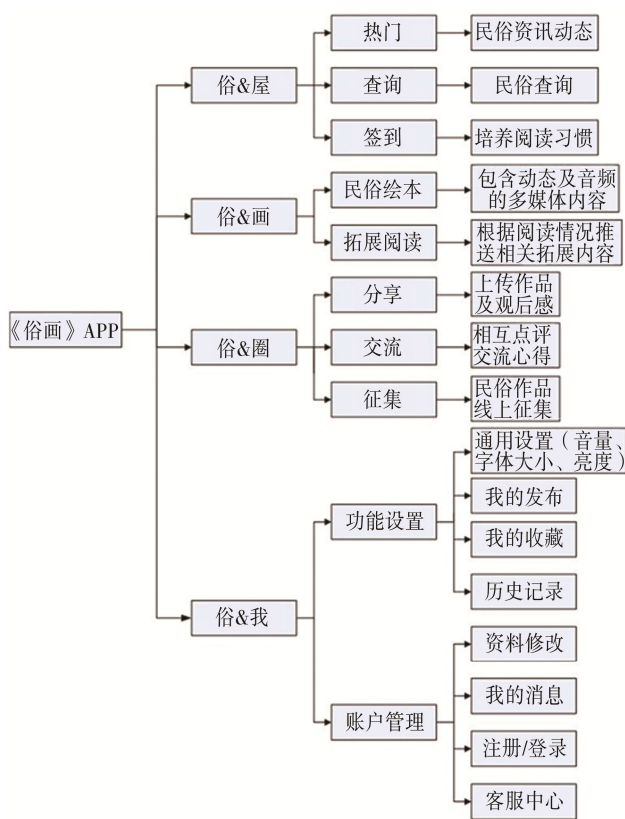


图 5 《俗画》APP 的架构设计

Fig.5 The architecture of "Picture of Folk Culture"

5 结语

数字化读物 APP 的开发与应用,符合国家“互联网+”战略的布局,并且也代表着未来图书读物的发展方向,将天津民俗文化进行数字化应用,也有助于未来其他数字图书的开发研究。本文涉及艺术设计、多媒体技术、软件应用等多个技术领域的综合运用,对于艺术设计与多学科融合进行了有益的尝试。以数字化读物 APP 的方式展现天津文化,更容易让读者接受并产生互动效果,对天津民俗故事及天津历史文化的发展传播工作具有一定的应用参考价值。

参考文献:

- [1] 杨琳. 天津民俗文化寻根[J]. 寻根, 2006(4): 62—67.
YANG Lin. Seeking Roots of Tianjin Folk Culture[J]. Seeking Roots, 2006(4): 62—67.
- [2] 尚洁. 天津民俗[M]. 兰州: 甘肃人民出版社, 2004.
SHANG Jie. Folk Culture of Tianjin[M]. Lanzhou: Gansu People's Publishing House, 2004.
- [3] 刘芳. 分析交互设计在电子读物中的应用[D]. 哈尔滨: 哈尔滨师范大学, 2015.
LIU Fang. Analysis of Interactive Design's Application in Electronic Readings[D]. Harbin: Harbin Normal University, 2015.
- [4] 朱吉虹, 余永海. 探讨交互式数字读物中阅读体验对界面设计的影响[J]. 包装工程, 2009, 30(5): 217—218.
ZHU Ji-hong, YU Yong-hai. The Discussion of Influence about Reading Experience on Interactive Design in Interactive Digital Reading[J]. Packaging Engineering, 2009, 30(5): 217—218.
- [5] 刘洋, 张永宁. 数字出版中针对青少年读物的交互设计研究[J]. 现代教育科学, 2013(4): 34.
LIU Yang, ZHANG Yong-ning. Research on the Interactive Design of Juvenile Readings in Digital Publishing[J]. Modern Education Science, 2013(4): 34.
- [6] 陈雅聃, 李世国, 刘源. 多屏互动的一致性体验设计研究[J]. 包装工程, 2017, 38(2): 161—165.
CHEN Ya-dan, LI Shi-guo, LIU Yuan. Research on Consistency Experience Design of Multi-Screen Interaction[J]. Packaging Engineering, 2017, 38(2): 161—165.
- [7] 陈志刚, 鲁晓波. 大数据背景下信息与交互设计的变革和发展[J]. 包装工程, 2015, 36(8): 6—9.
CHEN Zhi-gang, LU Xiao-bo. The Change and Development of Information and Interaction Design in the Background of Large Data[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(8): 6—9.
- [8] 韩静华, 马丽莉. 儿童数字读物的界面设计风格探析[J]. 包装工程, 2014, 35(20): 83—86.
HAN Jing-hua, MA Li-li. An Analysis of the Interface Design Style of Children's Digital Readings[J]. Packaging Engineering, 2014, 35(20): 83—86.
- [9] 关强. 基于移动终端平台的有声读物数字出版物之设计研究[D]. 北京: 北京工业大学, 2014.
GUAN Qiang. Design of Digital Publications of Audio Books Based on Mobile Terminal Platform[D]. Beijing: Beijing University of Technology, 2014.
- [10] 孙辛欣, 靳文奎. 移动应用中的情感交互设计研究[J]. 包装工程, 2014, 35(14): 51—54.
SUN Xin-xin, JIN Wen-kui. Research on Emotional Interaction Design in Mobile Application[J]. Packaging Engineering, 2014, 35(14): 51—54.