文章类型：论文 | 刊号（ISSN）：2630-4686 /（中图刊号）：380GL020

五感设计融入文旅空间设计教学实践研究

李煜铨
韩山师范学院
DOI:10.32629/er.v9i7.7255

[摘　要] 文旅空间设计正从视觉导向转向多感官体验营造，但现有教学在感官认知训练和实践方法上仍有不足。本研究以五感设计理论为切入点，探讨其在文旅空间设计教学中的融入路径。通过构建理论解析、案例解构、实践操作三段式教学模块，提出地域文化符号的多感官转译方法和感官体验路径规划技术。实践表明，该教学体系能够提升学生的感官敏感度与空间叙事能力。研究建立的评价体系涵盖五感设计完整度、文化表达深度及用户测试反馈，为教学改进提供了依据。
[关键词] 五感设计；文旅空间；教学实践；感官体验
中图分类号：G642.0 文献标识码：A

Research on Teaching Practice of Integrating Five-Sense Design Into Cultural Tourism Space Design

Yuquan Li
Hanshan Normal University

Abstract: Cultural tourism space design is shifting from visual orientation to multi-sensory experience construction, yet current teaching is still inadequate in sensory cognitive training and practical methods. Taking five-sense design theory as the entry point, this study explores its integration path in cultural tourism space design teaching. By constructing a three-stage teaching module consisting of theoretical analysis, case deconstruction and practical operation, it proposes methods for multi-sensory translation of regional cultural symbols and techniques for sensory experience path planning. Teaching practice verifies that this teaching system can effectively improve students' sensory sensitivity and spatial narrative ability. The evaluation system established in the study covers the integrity of five-sense design, the depth of cultural expression and user test feedback, providing a basis for teaching improvement.
Keywords: five-sense design; cultural tourism space; teaching practice; sensory experience

引言

文旅产业已从观光型消费转向体验型消费，游客对空间的需求不再局限于视觉美观，而是追求多维度的沉浸式感知。传统设计教学侧重平面布局与视觉呈现，对其他感官维度的训练往往流于表面，导致学生作品在情感共鸣与记忆点营造上缺乏力度。五感设计理论强调人对环境的整体感知机制，将地域文化、空间叙事与感官刺激相结合，能够创造更具辨识度的场所体验。如何将这一理论转化为教学内容，建立从认知培养到实践操作的完整链条，是当前设计教育需要解决的问题。本研究以某高校文旅相关空间设计课程为平台，构建五感设计教学体系，通过案例库建设、工作坊实施、多学科协作等手段，探索培养学生感官思维与综合设计能力的路径，并在教学评估中验证该模式的实施效果。

1 五感设计理论在文旅空间中的应用框架

1.1 五感设计的核心要素与感知层次

五感设计将人的感知系统作为空间叙事的媒介，通过视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉的协同构建场所记忆。视觉层面不仅包含色彩、光影、材质等基础要素，更强调动态视线引导与空间序列的节奏。听觉设计需考虑环境声景与人工声效的平衡，江南园林中的滴水声、风铃声能够强化空间的时间感。嗅觉在文旅空间中往往被低估，特定气味与地域文化的关联其实很紧密，茶香、木香、香料气息能够迅速激活游客的情感记忆。触觉体验涉及材料的温度、粗糙度、软硬对比，传统民居中夯土墙的粗粝感与木质扶手的温润感形成对话。味觉虽不直接作用于空间形态，但通过餐饮环节嵌入体验流程，能够将地域风味转化为空间叙事的延伸。多感官的协同并非简单叠加，而是通过主次关系与节奏变化营造沉浸体验，进入空间时以视觉冲击建立第一印象，停留阶段让触觉与嗅觉接管深层感知，离开前通过味觉体验形成记忆锚点。感官刺激的强度需与空间功能匹配，展示区可采用高对比度的感官设计，休憩区则需降低刺激强度。

Copyright © This work is licensed under a Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

文章类型：论文 | 刊号（ISSN）：2630-4686 /（中图刊号）：380GL020

1.2 文旅空间设计的五感融合策略

地域文化符号的多感官转译是文旅空间设计的核心问题，传统做法往往停留在视觉符号的简单挪用，缺乏感官层面的转化。以徽州文化为例，粉墙黛瓦是视觉符号，但其文化内核还包含天井的光影变化、青石板的触感、雨水的声响、木材的气味，完整的转译需要将这些感官元素提炼为设计语言。感官体验路径的规划决定了游客的情绪曲线，入口区通常设置感官缓冲带，用低饱和度色彩与柔和材质帮助游客从日常状态切换至体验模式。主体空间可采用感官高潮点设计，通过材质突变、光线戏剧化处理、特定气味释放等手段制造记忆点。过渡空间则需降低感官刺激密度，避免游客产生疲劳感[1]。节奏控制体现在感官刺激的间歇与重复上，单一感官的持续刺激会导致钝化，因此需要在不同区域切换主导感官。游客的情绪曲线与感官强度并非线性对应，高潮体验不等于强刺激，有时微妙的感官变化更能触发情感共鸣。这要求设计师具备对人群心理状态的判断能力，在调研阶段需采集不同年龄、文化背景游客的感官偏好数据。

2 五感设计教学模块的构建与实施

2.1 课程体系设计与教学目标设定

五感设计教学体系需打破传统空间设计课程的视觉中心惯性，在理论模块中引入感知心理学、环境心理学、材料科学等跨学科内容。课程架构采用模块化设计，基础模块聚焦单一感官的认知训练，要求学生通过蒙眼触摸、声音采集、气味辨识等练习提升感官敏感度。进阶模块进入多感官协同设计，通过小尺度空间实验让学生理解感官之间的相互作用与冲突。综合模块对接真实文旅项目，学生需完成从场地调研、文化解读、感官策略制定到方案呈现的完整流程。教学目标的设定需避免空泛表述，明确将“具备感官数据采集与分析能力”“掌握至少三种感官要素的空间转化方法”“能够绘制完整的感官体验路径图”等可量化指标纳入考核体系[2]。学生感官认知能力的培养存在个体差异，部分学生对视觉敏感但对嗅觉、触觉反应迟钝，教学中需设置个性化训练方案，通过反复练习突破感官短板。理论讲授与实践操作的课时比例建议控制在 1 比 3，过多理论灌输会削弱学生的动手积极性，而缺乏理论支撑的实践容易陷入形式主义。

2.2 案例库建设与分析方法

案例库的建设需遵循地域代表性、感官完整性、实施可行性三项原则。地域代表性要求涵盖不同气候带、文化圈的文旅项目，例如西北地区的黄土窑洞改造、藏区的民宿设计、广东潮汕地区的骑楼街区和民居空间更新，让学生理解地域条件对感官设计的制约与启发。感官完整性指案例需至少涉及三种以上感官维度，避免选择纯视觉导向的项目。实施可行性强调案例的技术细节与成本控制具备参考价值。分析方法采用感官要素解构工具，学生需对案例进行逐项拆解，列出每个空间节点的感官配置清单，标注主导感官与辅助感官，绘制感官强度变化曲线。评估工具包含定性与定量两部分，定性评估关注文化表达的准确性与创新性，定量评估则通过问卷调查等手段获取用户反馈数据。批判性思维的训练体现在要求学生指出案例的设计缺陷，例如感官冲突、文化误读、维护成本过高等问题，并提出改进方案。

2.3 实践教学环节的组织与实施

场地调研阶段需配备专业的感官数据采集工具，包括照度计、分贝仪、温湿度计、材料样本采集箱等。调研任务单要求学生记录不同时段的光照变化、环境声压级分布、主要材质的触感特征、场地内可识别的气味类型，形成感官档案。设计工作坊采用三周期循环模式，第一周为概念生成期，学生需提交三套感官策略方案，每套方案侧重不同的感官组合与文化表达路径。第二周进入方案深化，通过小组互评筛选出最优方案，细化空间布局、材料选型、灯光音响配置等技术环节。第三周为模型制作与测试期，学生需制作 1 比 20 的空间模型，模型不仅呈现视觉效果，还需嵌入材料样本、声音播放装置、气味释放装置，尽可能还原真实的感官体验。多学科协作模拟中，空间设计专业学生担任主导角色，声学设计方向学生负责声景规划，工业设计方向学生处理家具与装置设计，材料工程方向学生提供材料性能数据[3]。协作过程中常见的问题是专业壁垒导致的沟通不畅，需要教师设置协调员角色，定期组织跨专业对话会。（如不具备多学科条件的情况，该环节可以由学生提前分组做前置研究后完成组块设计）。成果呈现形式包含图纸、模型、视频、文本报告四部分，视频需记录模型的多角度感官体验过程。

3 教学实践效果评估与优化路径

3.1 学生设计成果的多维评价体系

评价体系的构建需摆脱传统设计教学对视觉表现的过度依赖，五感设计完整度作为首要指标，考察方案中涉及的感官种类、各感官要素的设计深度、感官之间的协调性。完整度评分采用矩阵法，列出五种感官与空间各功能区的交叉项，每完成一项得基础分，设计深度达到可实施标准加权得分，出现感官冲突则扣分。创新性评价关注文化符号转译的独特性，避免对传统元素的简单复制[4]。文化表达深度的权重设置需与项目类型挂钩，民俗类文旅项目中文化深度占比可达 40%，而主题乐园等娱乐导向项目中该项权重可降至 20%。用户测试环节邀请校外人员作为体验者，通过问卷与访谈收集对模型或方案的感官反馈，测试内容包括感官识别度、情绪唤起程度、文化认同感、停留意愿等维度。用户反馈数据与学生自评、教师评分形成三角验证，当三方评价出现较大偏差时，需组织答辩环节让学生解释设计意图。评价

Copyright © This work is licensed under a Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

结果不仅用于成绩判定，更重要的是为学生提供改进方向，每份作业需附评语，指出感官设计的亮点与短板。

3.2 教学模式的反思与改进方向

实践教学中暴露的主要问题包括学生对非视觉感官的理解停留在概念层面、跨学科协作时出现责任推诿、方案落地性不足等。针对感官理解浅表化问题，需增加沉浸式体验环节，组织学生前往优秀文旅项目进行深度体验，要求提交感官日记而非常规调研报告，记录每个时刻的感官变化与情绪波动。协作问题的根源在于评价体系未能体现团队贡献度，改进措施是引入同伴评价机制，每位成员需对其他成员的工作量与质量打分。方案落地性不足反映出学生对材料成本、施工工艺、维护难度缺乏认知，需邀请行业从业者参与中期评审，从甲方与施工方视角指出方案的不合理之处。数字技术工具在五感设计教学中的应用尚处于起步阶段，VR 技术可用于空间漫游与视听体验模拟，但触觉、嗅觉、味觉的数字化呈现仍存在技术瓶颈。当前可行的做法是将数字模拟与实体模型结合，用 VR 呈现大尺度空间关系，用实体模型承载材质与气味信息[5]。校企合作方面，已与潮汕地区的文旅设计机构建立联合教学机制，企业提供真实项目作为课程任务，学生方案经筛选后可进入深化阶段，优秀方案有机会部分落地。真实项目的引入提升了学生的责任感，但也带来进度压力与商业保密要求，需在教学自由度与项目约束之间寻找平衡。

4 结语

五感设计融入文旅空间设计教学的实践表明，系统化的感官训练能够提升学生对空间体验的整体把控能力，多学科协作模式为培养复合型设计人才提供了路径。教学体系的核心在于将抽象的感官理论转化为可操作的设计方法，通过案例解构、工具开发、实地测试等环节建立从认知到实践的链条。评价体系的建立需突破传统美学标准，将用户感官反馈纳入考核权重，引导学生关注设计的实际效果。当前教学模式仍存在数字技术应用不足、真实项目资源有限等短板，后续研究将探索感官数据的量化采集方法、虚拟现实技术的应用，以及更广泛的校企合作机制。文旅产业对沉浸式体验的需求持续增长，五感设计教学不仅是专业能力培养的需要，更是设计教育回应产业变革的选择。

[参考文献]

[1]郑培.基于多感官交互的体验式文旅景观设计[J].现代园艺,2026(11):159-162.

[2]贾思莹.文旅融合背景下广彩瓷文创的沉浸式体验设计策略[J].西部旅游,2025(6):112-114.

[3]张宇翔.康养文旅视角下的晋中五感体验式景观设计研究[J].工业设计,2025(3):87-90.

[4]王一灼.基于服务设计六原则的乡村文创产品服务系统设计研究[J].玩具世界,2025(8):129-131.

[5]简静熙,刘宇琦,洪琪,等.基于五感设计理念下的手绘地图的创新设计探索[J].华东科技,2023(8):47-49.

作者简介：

李煜铨（1983.10-），男，汉族，广东省汕头市，博士研究生，讲师，研究方向为五感空间设计。

基金项目：

项目编号：251200457261438，项目名称：论五感设计在文旅空间设计教学中的应用实践探索。

Copyright © This work is licensed under a Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.