

VR技术在体验营销教学中的应用研究

肖国建

(中国矿业大学, 江苏徐州 221000)

摘要:在教育技术火速发展的背景下,VR技术在诸多学科教学中得到了应用,有效增强了学生获取知识的体验感,为学生突破学习难点、解决实际问题、构建知识框架提供了条件。市场营销在学校教育中占据着重要地位,教师通过扭转教学观念,大力开发和应用VR技术,推动营销教学课程改革,能够创造多样化、虚拟化的问题和案例场景,激发学生自学热情,突破传统课程教学模式的限制。基于此,文章阐述VR技术与体验营销,分析利用VR技术开展体验营销教学活动的优势,提出了具体应用策略。

关键词:VR技术;体验营销;教学;应用

在高等教育蓬勃发展的新时代,如何引入和应用先进教育技术,推动课堂教学模式转型,创新专业课程教学方法,成为教育工作者面临的重要挑战。随着VR技术日益成熟,诸多教师将其广泛应用到工程类、土木类、设计类教学活动中,有效满足学生个性化学习需求,增强教学活动的趣味性,取得良好教学成果。营销类课程在高校专业课程中占据着重要地位,通过结合VR技术开展体验营销教学,教师能够迅速推动先进信息技术手段,开发和构建符合学生学习需求、实际情况的教学模式,针对性地引入和模拟营销场景、营销案例,激发学生自主了解、学习兴趣,提高体验营销教学成效。

一、VR技术与体验营销

作为先进教育技术的代表,VR技术融合了多种计算机接口设备、计算机图形系统,能够通过计算机技术生成交互性三维体验场景,为学生学习提供了沉浸感、逼真性强的虚拟世界。VR技术的特点体现在以下方面。其一,强烈的沉浸感,VR产品能够凭借计算机系统,生成三维、立体的图像,用户在使用时,能够产生身临其境的虚拟体验。在用户移动位置时,产品中的图像也会出现新变化。其二,实现了人机交互。从本质上看,VR技术是为用户、虚拟系统搭建起交互的平台,在用户使用VR产品时,不仅能够直观地获得感受,还能融入到特定场景中,执行虚拟操作。其三,丰富的想象性。VR技术中容纳了多种传感技术,用户在感受虚拟现实情境时,可运用设备获得丰富的感知,能够拓展用户想象空间。基于VR技术的支持,体验营销能够构建支持用户看、听、说的情境,刺激用户在思想、情感、行动等方面的感知。由于营销类课程具有显著的实践性,需要学生掌握专业方面的知识,还要具备将知识转化为实践的能力,迅速分析、判断营销中的实际问题,精准地制定解决策略。对此,教师要在教学中开展模拟训练活动、实训活动,让学生提前接触行业工作场景,将专业知识与工作实践衔接起来。而体验营销教学恰好能满足学生的需求,教师可利用VR技术呈现案例场景,引导学生发现问题、感悟和理解知识,提升专业技能水平。

二、运用VR技术开展体验营销教学的优势

体验营销教学,要求教师尊重和关注学生体验感、获得感,

真正意义上转变了讲授式教学模式,让学生接触知识产生场景,在情境中理解和感悟知识,教师也能转化为学生的引导者,鼓励和促进学生思考,帮助其将知识运用到实践中。

(一)实现个性化教学和学习

作为独立的个体,每一名学生身上具有独特的风格,具体体现在学习习惯、思维方式、处事方法、性格特征等方面。在以往的营销教学活动中,无论学生具备哪方面特质,教师往往直接按照统一方式、标准开展教学,很难满足学生的个性化学习需求。通过运用VR技术开展教学活动,教师可根据参与者学习情况,灵活开发多种教学场景,为不同学生呈现适合的学习景象。在独特的虚拟情境下,学生可根据自身知识掌握程度,针对性地学习知识、解决问题。同时,VR技术能够给学生带来沉浸式情境体验,使其专注地了解场景中的内容,积极参与教学活动,深入理解、内化知识,不再容易受外界因素影响。此外,教师可围绕学生需要,灵活地给予学生引导和提示,促使其积极动脑思考,在参与过程中提出个人想法,在教师帮助下提升学习能力。

(二)增强学习体验感和获得感

大学生群体具有思维、思想特征较为明显,他们更乐于接受新生事物,且思维灵活性强。根据学生的学习特点,教师可开发和运用VR技术资源,增强学生学习主动性,使其自觉地关注所学知识,沉浸到知识的虚拟世界和画面中。这主要是凭借VR技术的优势,教师可将某种特定场所的场景和事物呈现在虚拟世界中,带领学生在情境中学习。由此,在不借助实践教学环境、条件的前提下,教师可直接构建虚拟体验场景,让学生使用VR技术学习。同时,VR技术能够创造出立体化空间,让学生学习不再受时间、空间限制,教师也可将趣味活动融入虚拟世界,为学生塑造轻松、愉悦、逼真的场景,加深学生对知识的印象,增强其学习获得感。

(三)强化课堂内外学习效果

在以往的教学活动中,教师往往处于单向传授状态,学生很难拥有表达的机会,无法产生参与感。而借助VR技术构建体验营销教学模式,教师可将双向互动取代单向传输模式,调动学生

独立思考、主动参与的积极性,从而构建促进学生高效学习和发展的环境,同时,教师可利用VR技术,组织学生开展预习、练习、学习和复习活动,构建学生自主学习模式。在这样主动训练的氛围下,能够带动更多学生接触VR训练场景,在场景中寻找问题解答方案,针对性地强化知识,提升教学效果。

三、VR技术在体验营销教学中的应用

(一)开发优质网络资源,搭建虚拟实验平台

VR技术不仅在技术层面具有极强的优越性,还附带了丰富的网络教育资源。通过整合VR技术手段与网络资源,教师可从创新视角推动教学改革,丰富课程学习资源,将真实的项目引入教学活动中。基于VR技术、互联网资源,教师可构建真实的体验场景,组织学生以个人或小组方式,参与案例分析、探究活动,深入理解和掌握知识。为了打造契合学生需求的教学活动,教师应开发和搜集优质的营销项目案例,转化为信息化资源,为学生搭建虚拟仿真实验平台。这样的情况下,教师可打造契合体验营销环境的教学模式,让学生在虚拟场景中梳理营销过程,认知专业知识,构建知识体系,全面提升专业素养。具体教学操作中,教师可从网络数据库中选取真实的营销项目,结合VR技术设计模拟化营销案例,让学生佩戴相关设备、登录虚拟实验平台,自主开展案例探究、营销活动规划、方案设计等活动。其中,教师可根据学生表现,调整或引入更多策划活动场景,组织学生运用知识解决实际问题,培养其专业能力,最大限度地发挥VR技术促进营销教学改革的优势。

(二)打造仿真角色场景,强化营销实践能力

在开展市场营销教学活动时,如何兼顾学生实践能力、专业理论培养,切实提升其学习能力、职业能力,是专业教师的重要任务。在完成学业后,诸多学生将走进市场营销岗位,若教师不能平衡实训课程、理论课程占比,培养学生的专业素养和职业能力,很难培养出适应营销岗位要求和工作节奏的人才。在营销教学中运用VR技术,不仅是为帮助学生理解、掌握专业理论,更重要的是培养其专业实践能力、提升营销实战水平,使学生能够实现专业知识与岗位实际的有机统一。为此,教师在开展体验营销教学活动时,要开发和挖掘VR技术的功能性优势,结合课程教学内容设定角色模仿、扮演情境,让学生走进场景、走进营销、走进客户,了解不同岗位工程过程,以及相关工作事项,在营销项目场景中积累实战经验,全面提升综合素质和竞争力。例如,在VR学习场景或任务场景中,教师可引导学生体验多种营销岗位,开展多轮角色扮演、训练活动,在实践中扎实专业基础,形成有效运用的方法和技巧,也可以在活动中组织大家分享虚拟实践的经验,共同探究问题解决思路,强化问题解决能力和项目实战能力。

(三)关注个性化需求,设计虚拟项目作业

VR技术为学生课外自学、巩固和强化提供了有力支持。因此,教师在运用VR技术时,可根据学生个性化学习需求、课程教学

大纲,设置虚拟项目作业。在设计虚拟项目实践作业时,教师应明确作业设置的目的,分别设置独立完成类、团队合作类项目,既能够激励学生强化基础知识,理解所学内容,还能够锻炼学生沟通能力,促使其形成团队合作意识,满足学生个性化学习和发展需求。同时,在设计虚拟营销任务时,教师可提前调查学生知识掌握程度,灵活设置不同难度、不同类别的项目作业,让学生通过完成一整个或参与一部分项目实践,针对性地提升实践能力。比如,教师可设置“设计广告创意”“设计营销方案”等虚拟项目作业,组织学生借助VR技术,了解营销岗位工作需求,激发其参与设计的兴趣,培养其自主学习和实训能力。这样,学生可根据虚拟项目任务需要,主动搜集相关信息、分析问题处理思路,结合知识解决开展实训项目,构建起系统化的专业知识体系。只有运用VR技术设置体验营销作业,才能让学生分析项目问题,在问题实践中形成解决经验,提升自身综合水平。

(四)拓展课外实训活动,提升社会竞争能力

课外实训活动是进一步提升学生专业能力,增强学生学习体验的重要形式,还能为教师提供搜集优质教育资源的契机。首先,在利用VR技术布置虚拟实践作业的同时,教师可以带领学生走进企业,进入社会参与实践活动,让学生加强与一线工作人员的联系,通过一对一沟通汲取经验,发现自身不足,并完善自身知识结构。其次,教师可抓住机会,通过调查和了解市场实际情况,选取销售情况良好的人员和相关案例,整合、转化为网络教育资源,为后续虚拟体验营销教学提供资源。此外,教师可结合真实的市场案例,打造体验营销教学与课外实训相结合的短期活动,先让学生通过VR技术场景了解产品推广、产品调查要求,再组织大家去往社会中搜集数据,将VR技术、体验营销教学和课外实训活动结合起来,培养学生自主学习兴趣、社会适应能力和沟通能力,全面提升其社会竞争能力。

四、结语

综上所述,VR技术与体验营销教学的融合,关乎高校营销类课程教学质量、市场营销人才综合竞争力。因此,高校和教师应充分认识体验营销与VR技术融合的优势,通过搭建虚拟实验平台、打造仿真角色场景、设计虚拟项目作业、拓展课外实训活动等方式,让学生提前体验和接触营销案例和项目,有效培养其专业学习兴趣、专业素养和实践能力,进而培养出具备核心竞争力的营销人才。

参考文献:

- [1] 黄梅. 市场营销课程在VR技术基础上的开发与实现[J]. 湖北农机化, 2021(3): 75-76.
- [2] 王彬. 体验式教学在《服务营销》课程中的应用研究[J]. 产业与科技论坛, 2020, 19(13): 178-179.