

出國報告（出國類別：國際會議）

2013亞洲設計教育論壇(DesignEd Asia Conference 2013)與會心得報告

服務機關：國立臺中科技大學

姓名職稱：謝寶泰副教授

派赴國家：香港

出國期間：民國102年12月2日—12月5日

報告日期：民國103年1月6日

摘要

本次偕商業設計系三位碩士在職專班一年級生赴香港參加「2013年亞洲設計教育論壇 (DesignEd Asia Conference 2013)」，參訪了香港理工大學賽馬會創新樓、聆聽專題講演、學生參加工作坊並與他國教育家交流。

本會議在港理工大學賽馬會創新樓--著名女建築師Zaha Hadid設計--舉行，別具意義。該論壇今年是第九屆，係bodw(business of design week)的一個子項，論壇的主軸「不設限—用限制來創造(Delimitation-Creating with Constraints)」聚焦在設計教育的理論與實務，與會者來自全世界。

本次會議分主題(theme)發表、主題演講(keynote speech)及工作坊(workshop)三大類。論文發表與主題發表是我參與的主要項目。工作坊(workshop)則由三位碩士生參與。

個人經過兩天十三場次的聽講，吸收到許多有關設計教育的理論、實務經驗、產學合作成果、教學研究方法、創意演譯方式、課程規畫層面、設計文化，值得在設計教育上加以省思，像是設計系的招生限制是否要放寬？設計系學生的實習能否達到design factory中的目標？另外，與會的本系碩士生則以開拓了新視野為喜，發願要學好英文，日後再參加類似的活動或出國深造。

設計教育所面對是第四波的典範，亦即對設計場境的調適，包括了永續性、社會關懷及文化多樣性。為能與此一典範同步，本會議中的設計工廠(design factory)之實務與方法頗值參考。建議本院日後每年派代表偕學生參與該年會，以增加與國外設計教育者的交流，吸收設計教育的理論和新視野，並鼓勵在會中發表演講或論文，以宣揚本院的設計教育成果和內涵。

目次

壹、目的	1
貳、過程	1
參、心得與建議	6

本文

壹、目的

本人偕商業設計系三位碩士在職生赴香港參加「2013年亞洲設計教育論壇 (DesignEd Asia Conference 2013)」(圖1)，旨在參訪香港理工大學賽馬會創新樓 (圖2)、參觀設計作品展出(圖3)、聆聽論文發表、主題講演、參加工作坊、並與他國教育家交流，實質增加本系在設計教育有關的國際交流能量。

貳、過程

本論壇議程分二日進行，第一天論文(theme)發表共分課程發展(curriculum development)、企業限制(business constraints)、文化(culture)、空間與限制(space and constraints)、設計過程(design process)五項，以及工作坊(workshop)。第二天六場主題演講(keynote speech)。以下是個人參與七場論文發表與六場主題演過程記要，另附學生參加工作坊之記要。

第一天

論文發表

1. 設計未來

(Designing Design Future, by Marina Yee, Dirk Van Gogh and Bram Jespers
KASK, School of Arts Ghent/ Belgium)

摘要：Brighton 大學製訂了「設計未來」專案的以匯集設計師在日益增加複雜的世界中所必備之新的方法、知識及技巧。該學程檢視設計研究如何被安置在課程中心，以及為了要增強創新，採取一種教及學的反應式及彈性方法。

2. 混合與匹配：研究、發展及設計一個系統以使上海時裝業及教育機構之工作關係最佳化

(Mix & Match: The Research, Development and Design of a system to Optimize Working Relationship within and between Fashion Enterprisers and Educational Institutions in Shanghai, by Jiahui Yao, Nick Larid and Xiaoming Zhou)

摘要：在現今中國有「畢業即失業」的說法，可見就業市場的競爭劇烈。但上海的時裝業卻苦於千里馬難找。因此，如何讓時裝界的需求與設計教育目標吻合，是重要課題，本論文提出解決的建議方案。

3. 物理學上的第一原則限制與非物理限制相映射的重要性

(The Importance of Mapping 1st Principle Physical Constraints with Non-physical Constraints, by Vasilije Kokotovich)

摘要：科技變遷與教法策略/技術可能有助於解決工業設計/設計工程的學生在面對新進科技變動的限制時所遇到的衝突。

面對前述的情形，工業設計/設計工程的學生所遇到的困難在於認定物理限制及非物理限制的關係。這兩項限制被視為是發展適當產品系統及環境--形成科技變動環境的一部份--的核心。

作者藉 TRIZ 文獻中的第一原則提出了連結/映射的策略，當學生採用了互相衝突的限制之連結/映射方法，他們會被迫將其衝突關係外化為進行中設計過程的一部份，這又反過來允許他們重塑他們的設計決策。此外，這策略將讓他們在實務上面對複雜的相關限制，這將強化設計思考過程。

4. 數十億的互動設計師

(Billions of Interaction Designers, by Eli Blevis, Kenny Chow, Llo Koskinen, Sharon Poggenpol and Christine Tsin)

摘要：作者以四波典範--第一波(W1)科技的典範—專精於當作設計物質的互動性及數位科技；第二波(W2)認知的典範—了解人如何理解數位材料性；第三波(W3)人種的/批判的典範—將人類經驗描述成互設計的形式；第四波(W4)跨領域的典範—

把互動設計視為較高階的關懷而不是專家領域或方法的匯集，堅持價值導向--來思考互動設計的課程規畫。該文旨在克服大多數設計教法的公會式思考，以使設計學習是一個學習的基本形式及較大格局--廣大社會利益--模式。

5. 反應式懷舊的視覺表現：澳門印象之藝術及設計特性課的設計與實務

(The Visual Representation of Reflective Nostalgia: Design and Practice of “Macau Impression” Art and Design Characteristic Courses, by Shu Meng)

摘要：反應式懷舊(Reflective Nostalgia)不同於回顧式懷舊(Restorative Nostalgia)，前者不銳意保留既往的視覺表現，而是聚焦在將過去的故事往前看。其於設計課程的應用係將當前國際的藝術設計實務與地方特色結合。方法是指導學生產生各種視覺文本，以強化學生對地方文化的認知，並發展在其設計作業上建構及傳達反應式懷舊的能力。

6. 文化符號化的三個層級：將文化及全球化列入的設計思考理論

(The Three Orders of Cultural Signification: A Proposed Design Thinking Theory Considering Cultures and Globalization, by Wendy Wong)

摘要：為因應全球化，作者援用羅蘭巴特的符號學三個層級—語言的、標碼肖像式及未標碼肖像式--學理，在設計思考理論納入文化因素，企圖在設計教育中的傳達設計提出創意理論及方法。這些方法包括常民的(Vernacular)設計、跨文化(cross-cultural)的設計及跨國的(transnational)設計。

7. 設計工廠：引導設計教育改變的新模式

(The Design Factory - A new model to lead change in Design Education, by Jaeho Kim and Youngok Choi)

主講者以 1965 年到 2020 年畫分出藝術可以發展的途徑是時尚、平面設計、工業設計及數位網路。而中國在這樣的時間軸上必須是由 Made in China 往 Created in

China。因此，為了要教出世界級的設計師，可推行最先在 Aalto Helsinki 實施的設計工廠(design factory)為教育、研究及產品開發的平台。在該工廠內，核心價值是互惠、分享。教學的第一優先是好玩、每日學及瘋狂工作。在設計工廠內所提供的包括尚未存在的工作及使用尚未存在的科技。(圖 4)

8. 工作坊：沒有技術界限的教法：低傳真原型當作互動設計的發想及表達過程
(Teaching without Technical Boundaries: Exploring Low-Fidelity Prototyping as a Process of Ideation and Expression in Interaction/Interactive Design, by Jan Staël von Holstein Professor, HULT International Business School and College of Design & Innovation, Tongji University/ P.R. China)

工作坊分三階段探索低傳真原型作為一個意念和互動式設計中的表達過程。一開始，教授先對模型下定義及並指出模型設計應用的領域無所不在，除提供創意發想與增進溝通外，更提供早期的功能性評估，粗糙或精緻的原型於發想或設計的過程中亦各有其優點，並無絕對之好壞。其次，小組成員針對二種設計問題以腦力激盪法(Brainstorming)互相激發創造力、強化思考力後，發想一系列可行之解決方案。最後，各組簡報發表，過程中內地與港澳師生的當仁不讓、勇於表現自我的從容自信與落落大方，值得借鏡與學習。(圖 5)

第二天 (主題演講)

1. 主題：設計思考

(Design Thinking, by Nigel Cross, Emeritus Professor of Design Studies, The Open University/ United Kingdom)

講題核心在於設計師要說些什麼，即在有限時間及成本下給客戶什麼？不要給客戶所要的而是給客戶未曾夢想過的，當客戶得到時，才恍然大悟那是他(她)隨時想要的。設計師的工作是生產未被預期的作品，簡報本身不會成為預料之外的行銷領先者，成功存在於在明細規格內的罩門。並以 Gordon Murray 設計跑車、產品設

計師 Philippe Starck 設計的榨汁機；建築師 Goel and Grafman 設計的實驗室等三個個案，印證設計思想的哲思和實務。

2. 主題：跨文化環境內的本能驅動設計

(Intuition-driven Design in a Cross-cultural Environment, by Marina Yee, Dirk Van Gogh and Bram Jespers, KASK, School of Arts Ghent/ Belgium)

講題核心強調直覺驅動的設計，指出傳統「問題→設計師→產品」模式的缺失在於：以產品為中心；產品是設計過程及設計的結束；設計師等於產品製造者。傳統的教育模式須轉換為「問題→受委託的設計師→個人的自覺→創意的產出」。

3. 主題：藉使用者中心系統創新讓世界成為更好的地方

(Making the World a Better Place through User Centred Systems Innovation, by Aditya Dev Sood, Chairman, Adianta School for Leadership and Innovation/ India)

主講的核心在於從「人→需要→挑戰→解答→服務→社會」流程做起。主張要像設計師那樣去觀看，將人的系統視覺化，強調系統創新藉失敗的個案而成以及把設計帶到大眾，且利用部落格於教學與學習上。這些個案包括注射箱、Biha 創新實驗室、在新生經濟區的如廁設計等。

4. 主題：在受限世界中的創意轉變：多領域教育專案

(Creative Transformation in a Constrained World: Multi-disciplinary Educational Projects, by Steven Kyffin , Executive Dean, Faculty of Arts, Design and Social Sciences, Northumbria University/ United Kingdom)

主講的核心指出設計教育培養出來的學生有四個出路－學術大師、創造者、顧問及在其他場境的策略領先之創意思考者。為造就這些學生，會碰到創意年齡的挑戰。其共通的解答在於多重目的策略以及因而採用的八個步驟：1.客戶的簡報；2.問題詮釋與解構；3.設定點子發展的範疇；4.洞識認定及機會創造；5.策略發展及

深度調查；6.修改；7.專案文件化及結案提報；8.進一步的思慮。

5. 主題：建築緊張關係的緩和

(The detente of the Arch, by Martine De Maeseneer, Principal, Martine De Maeseneer Architects/ Belgium)

主講者採取由西方的文藝復興、古典時代、現代到當代的建築建構，權力與現代化國機器如何運作，以及現代性如何發揮作用於建築，反思人與本體的關係，著眼於好奇心的欲望、快感的使用及性的管理等多個面向來思考建築，其中建築可以國與國之間是舒緩緊張關係的緩和者。

6. 主題：新邊界，新冒險

(New Boundaries, New Adventures, by Lin-Lin Chen Professor, Department of Industrial and Commercial Design, National Taiwan University of Science and Technology/ Taiwan and Technology & Faculty of Industrial Design, Eindhoven University of Technology)

主講者陳玲玲認為「設計=美學/意義+科技」，新科技會產生新的界限，各個時代會有其與科技形成的美學及創意的界限，她提出如何教育新生代的設計師的看法，即跨領域創新，做法是鼓勵深度交談，並視隔行如隔山的異業者之笨點子為寶。因此，招生上可以更彈性，可以招非本系所的專精者。為了要使設計不設限，所以須解開思考的陷阱，就是找出正確的問題去解決。此外，新的界限是學會訴說我們的故事，用文化傳承去說新的故事。(圖 6)

參、心得與建議

個人此行，先是感受主辦單位以新建的香港理工大學賽馬會創新樓當會場，來彰顯其對設計的重視。經過兩天十三場次的專題講演與討論，吸收到許多有關設計教育有關的學理與實務經驗包括理論、實務現況、產學合作成果、研究方法、

教學方法、創意演譯方式、課程規畫等不同面貌，對個人教學、系務發展及院務都是值得借鏡的，像是設計系的招生限制是否要放寬？設計系學生的實習能否達到design factory中的目標？

除吸收論壇內容外，在會場中認識紐西蘭等的設計教育的學者，希望之後有機會雙方做交流。

另外與會的三位商業設計系碩士在職專班一年級生則以開拓了新視野為喜，同時，他們自覺英文的重要性，發願要學好英文，希望日後再參加類似的活動或出國深造。

設計教育所面對是第四波的典範，亦即對設計場境的調適，包括了永續性、社會關懷及文化多樣性。為能與此一典範同步，本會議中的設計工廠(design factory)之實務與方法頗值得參考。建議本院日後每年派代表偕學生參與該年會，以增加與國外設計教育者的交流，吸收設計教育的理論和新視野，並鼓勵在會中發表演講或論文，以宣揚本院的設計教育成果和內涵。

附錄：參訪過程影像



圖1：香港理工大學賽馬會創新樓

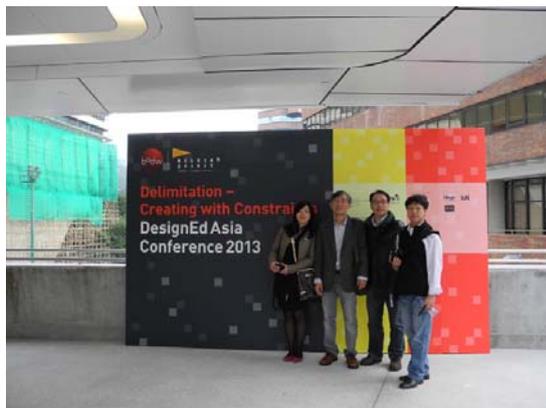


圖2：本人(左二)與三位碩士生會場留影



圖3：會場外有主題作品展示



圖4：Jaeho Kim主講Design Factory一幕



圖5：工作坊之討論情況

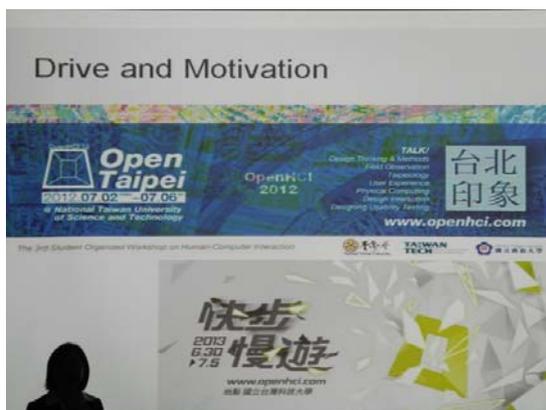


圖6：國內學者陳玲玲(左剪影)主講一幕