

系級	藝設三乙	姓名	黃○○	日期	2012/10/31
講者	陳昭明	講題	黑&黃－設計師的創意增長術		
演講筆記與心得					
<p>◎工作：</p> <p>資質、個性、能力→影響在職場上的位置</p> <p>每個人都有適合的位置，每個位置也都有人得做</p> <p>◎創業：挑自己喜歡做的</p> <p>能駕輕就熟的</p> <p>未來性</p> <p>符合社會價值</p> <p>→最終目標：自己最喜歡的工作</p> <p>很多雜誌和勵志書籍都指出，能夠選擇自己喜歡的工作來做是最好的，若沒有經濟壓力，其時選擇自己喜歡的工作能事半功倍，也對未來的發展更有幫助</p> <p>◎不要成為現代文盲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 語文能力 2. 電腦資訊 3. 國際貿易 <p>現在網路資訊非常的發達，而且「國際化」對每個公司來說也都是極力去達成的目標，若只是停留在以前的知識或資質的話很容易被淘汰，而且現在同時擁有這三種能力的人比比皆是，所以這是現代人才的基本要求。</p> <p>◎設計的重要：能賣>能設計</p> <p>設計師不是藝術家，並不是自己喜歡就可以，還得考慮市場、顧客、成本等等商業的條件</p> <p>我認為能夠傾聽顧客的聲音的設計師，才是對社會有幫助的。設計師和藝術家是不同的，在設計的領域裡，不需要只想以自己的方式來創作的設計師，或是只擁有設計方面之是的設計師。</p> <p>◎什麼是設計？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 想法經由形式來操控(步驟1：先有想法 步驟2：使用形式來表現想法，使之具體化) 2. 解決問題的方案 <p>任何東西都需要設計(有問題)</p> <p>設計的過程：問題→去設計</p> <p>* 平時尋找問題，思考問題是什麼，才能進行設計</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 設計是一種演進 <p>文明的由來，是緩慢建立的，並不是一夕之間就可形成</p> <p>舊的東西→進行修正→新設計(整個過程可以提升品質，使之變得更好)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 設計是關係 <p>一件作品之間的材質、大小、空間……等等，之間都有關係，有可能是和諧或者突兀</p> <p>文字之間的位置，也能產生關係，不一樣的關係就是不一樣的排版</p> <p>* 因此了解工具和媒材才能做出好的設計，才能使它們之間有好的關係(和諧處理→好設計)</p>					

5. 設計是計畫

設計正是一步步有系統地實現我們心中的想法

例如思考設計的特性、市場、顧客、材質、結構等等，必須審慎的思考整個流程才能進行，當然也像一般的計畫一樣，需要接受失敗的可能性。

◎什麼是好設計？（標準是什麼呢？）

1. 理論基礎&實務經驗

少一了其中一個會把自己的是也變的狹隘→沒有靈感→沒有把戲

一. 理論基礎：能夠展現出理性的一面，而不是自我的感覺而已，比起說出自我感覺的東西，能夠擁有理論的基礎，並且充分理解在用自己的方式說出來，比較有說服力。

二. 實務經驗：運用（流程、方法）的累積

2. 了解不同主題的問題結構

設計建立在問題上

*經驗的累積可以增加找問題的方式

現在我們都知道設計之前得先找出問題，知識廣闊的人找出的問題當然比什麼都不嘗試的人還要更多更準確，所以其實在設計之餘，還得同時增進自己個方面的知識和實做經驗。

3. 理論的實用

一. 能夠增加實用的機會：不需藉由外部的資訊即可憑空創造出設計

二. 與顧客能溝通：能夠表現出理性的一面，並且能有力的說服客戶

三. 無線延伸的設計能量：得先有了基本的理論，才能將之運用自如。而在靈活運用的同時，就能激盪出更多的靈感。

三. 沒有理論的話只能靠經驗：靠經驗是最薄弱的一種創作方式，若只用自己的經驗和顧客溝通，沒有人會被說服的。例如：哪幾種顏色或形式搭配起來比較美，有了理論就可運用色彩學、符號學等來說服客戶，而不只是因為設計師自己覺得好看。

4. 要求

一. 創造美好的能力

二. 運用形式&法則

*色彩理論（配色）

1. 單純法則：主題只有一個（強烈），因為有強烈的對比，色彩和形式皆可

2. 完形法則：減法應用，不完整的形狀→視覺補償

3. 焦點法則：運用空間&位置，造成的視覺引力

4. 不規則的引力：運用變化來產生視覺的焦點

課後延伸閱讀報告

文章作者：Adrian Shaughnessy

出版資料：如何成為頂尖設計師

由於這次的演講著重在成為設計師的特質和應有的觀念，與這本書的內容十分的契合，所以想藉由這本書的幾個重點來做延伸閱讀的探討。

看過很多如何成為設計師的書，以及聽完演講之後，其實可以大概分為幾類的重點，是每個設計師都覺得很重要的：

1. 文化敏感度：

對於生活周遭的東西也要適時的去了解，像是看電影、聽音樂和閱讀。

2. 理性的溝通能力：

設計師最大的工作其實是說服客戶接受我們的設計，因此需要理性的溝通才有說服力，而所謂理性的溝通，就是這次講者所說的理論基礎。

4. 時間管理：

雖然時間管理的好壞和作品品質並沒有直接的關係，但能夠控制時間的人總是給人更專業的感覺。而且對於時間管理方面十分優秀的設計師，自我管理的能力相對的也很強。

5. 問題是設計之母：

在「如何成為頂尖設計師」這本書裡，也提倡在不知從哪裡著手一個提案的時候，得先去發現問題，不僅是能夠順利解決問題也是設計最快速的方法。

以上這些是大部分都會提到的共通點，但我想先針對溝通技巧來深入的探討。溝通技巧的好壞，我認為能夠直接來評價一個設計師到底能不能創造出好的設計，但是在一般的學校卻很容易被忽視，當然或許還是有些老師和學生是重視這點的，但是並沒有人很明白的去解釋這個重要性，而且很殘酷的，這是在社會上一個不可避免的事情。

我認為在講解自己的創作和作品的本身一樣的重要，是應該要被考慮到創作過程裡面的。而且講解的重點，應該是要著重在描述作品，而不是我們本身做了些什麼，因為在解說我們自己的時候，給人的感覺就已經不理性的了，當然說服力就會降低。而書中也有提到我們最難以解決的一個問題：每位設計師都有所謂的「創作直覺」，然而我們所要學習的就是如何讓那個直覺，在向人解說時變的理性和客觀。在聽完演講之前，我其實還是搞不太懂這個方法的意思，但我現在明白能夠讓自己的解說變的理性的方式，那就是多去閱讀一些理論性的書籍並且運用，這樣我們的觀點就會較容易被客戶支持。

其實在閱讀相關設計師培育的書籍，能夠將自己用更踏實的方式去朝向自己想要的目標。其實我是個不怎麼喜歡一天到晚都在做作品的學生，我也不希望自己是那樣的學生，因為我認為要成為一個設計師，真的不能只是坐在那裡創作，我覺得那樣叫做藝術家，而不是除了設計之外還要學習為人處事等等的設計師。看完了這本書以及聽完這次的演講後我又更加的相信我的做法是對的，在創作之餘我會去閱讀書籍並且思考自己的處事態度，以及培養在書中學到的好習慣，我相信注重這些看起來無形的習慣和觀念能夠成就為很好的設計師。

