

不同設計領域間「看-動-看模型」互動的異同初探

陳志豪* 唐玄輝**

長庚大學工業設計研究所研究生*

長庚大學工業設計系助理教授**

摘要

設計師從創意的產出到一項產品完整的呈現，這樣的設計過程一直被視為是一種神秘的黑箱作業。當代設計思考研究在釐清人類進行設計活動時的內在思考歷程，其目的在企圖解開人類設計過程的心智活動。本研究以 Schön and Wiggins(1992)提出的「看—動—看模型」為研究理論架構，採取設計思考實驗性研究(empirical study)方式進行，探討不同設計領域的設計者—工業設計與視覺傳達設計，在設計思考模式上的「共通性」和「差異性」。現階段的研究結果為實驗過程中，兩個不同的設計領域在繪圖過程、影音回溯內容觀察得到，「看—動—看模型」會在兩個設計領域間運作，也因設計背景的不同，產生不同設計思考模式上的差異。在接續的研究中，將再透過更完整的編碼系統，做更完整的分析。

關鍵詞：設計思考、工業設計、視覺傳達設計、看-動-看模型(seeing-moving-seeing)

4. 序論

設計師從創意的產出到一項產品完整的呈現，這樣的設計過程一直被視為是一種神秘的黑箱作業(Jones,1970)。當代設計思考研究在釐清人類進行設計活動時的內在思考歷程，其目的在企圖解開人類設計過程的心智活動。而認知科學對設計思考領域的研究，其目的在於意圖將人類的設計思考過程的機制予以明箱化，亦將設計過程具體化。而設計思考(design thinking)研究相關注的是設計思考行為內在環境而定的邏輯(interior situation logic)和決策過程(decision-making process)，並藉由觀察設計者實際進行設計工作，來發展一套對於設計思考一般性描述的方法，藉由設計思考研究理論的累積，讓人們得以窺視設計者在設計過程中其腦中黑箱運作的完整過程(Rowe,1987)。

在許多探討設計過程的理論性研究後，研究者企圖藉由縮小問題的焦點，進一步深入探討設計過程。其中，部分研究將焦點集中在視覺思考及草圖上，設計媒材的使用是設計活動在本質上重要的特徵。相關的研究理論方面，Laseau(1989)指出設計者透過「腦—手—媒材—眼睛」之間不斷循環的過程，Herbert(1993)則認為設計是草圖與媒材間不斷的進行「畫一反

應—畫」(stroke-response-stroke)的結果。

Schön and Wiggins(1992)提出「看—動—看模型」，在「看—動—看模型」的理論中，Schön提出設計過程是設計者與媒材之間的互動關係，設計者與不同媒材間的對話，設計行為是一種設計過程和發現的互動關係。後續的相關研究中，也多僅以草圖、不同媒材為設計工具來探討草圖本身的特性或設計者與草圖間互動的關係。

「看—動—看模型」在不同設計領域間的運作方式未被深入探討，因此，本研究基於上述的觀點，提出本研究的研究問題與方向。

2. 文獻探討

本章節主要探討研究的理論依據及相關文獻整理。首先將針對設計思考研究領域進行論述，而 Schön 於 1992 所提出的「看—動—看模型」為主要的研究理論背景，主要的議題著重在於，探討工業設計與視覺傳達設計兩個不同的設計專業領域的設計者，在「看—動—看模型」理論背景下，對此階段所造成的差異性與共通性，與其反映在設計思考上的改變。及研究方法的相關文獻上的整理。

2.1 設計思考

自 1970 年代有些研究開始運用認知心理