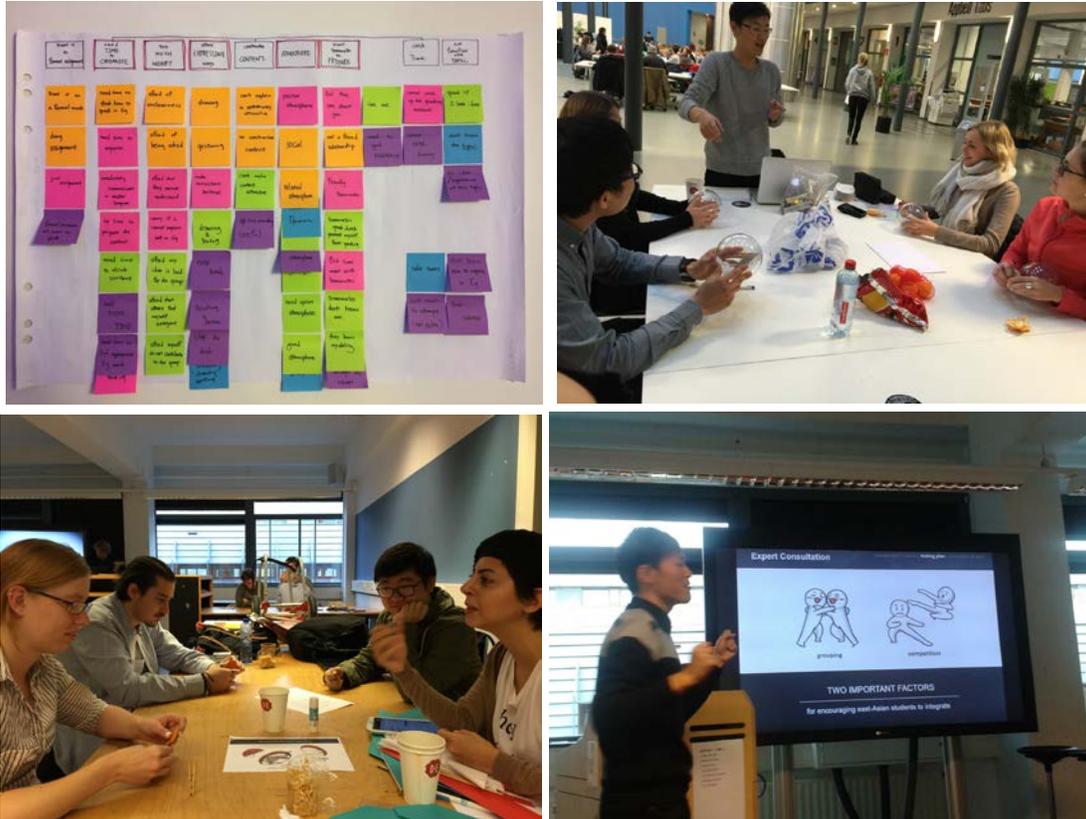




在 TU delft 選擇 Design for Interaction(DFI)組，這上半年的課程多以“研究型”為主。較少實務產品的產出，卻需要寫很多具邏輯架構的研究論文，我所選修的必修課有四項，選修課有兩項。必修為 Exploring Interaction，這堂為 DFI 最重要的設計課，目的在於培養我們了解人的行為與互動之間的關係，在學期初每個人需要選擇一個適合的場域(home, neighborhood, campus, working space, care facilities, transit, public space)進行觀察，並為這個場域進行互動的產品設計。Context & Conceptualization，這堂則為 DFI 最重要的理論課，教我們諸多設計方法，其中不乏工業設計系教授自己開創的研究理論，每堂教完一理論後，後半堂就是需要和同學一起討論並實踐之，最後則要選擇一個大主題寫一篇小論文。Design Theory & Methodology，此為一堂設計反思的課程，每期會有一個大主題，比方說 Design Thinking，並針對此主題和小組討論，撰寫自己的想法報告。Product Understanding, Use & Experience，每週會請工業設計系不同的教授講述他研究領域，並出一項簡單的示範作業讓我們對其專業進行練習。選修部分，Interactive Audio Design，需要瞭解人類表達某些行為、情感時所對應的聲音應該為何，讓我們用簡易的音樂學習軟體替之配音。Lighting Design，針對一個場域與空間，營造想要的使用者氛圍，並替這個空間規劃預期的光線配置與效果。

以必修的 Exploring Interaction(EI)為例，在我選擇的 Campus 場域中，探討的是如何改善現有設計團隊在進行團體討論時每個人的積極程度。一個團體往往多由外向的人主導，導致產生的設計觀點偏頗，也讓偏內向的人缺乏參與感，因此我希望可以增加每個人的參與感，讓團隊討論可以同時聽到大家的聲音。在第一個階段，我們需要做縝密的質性研究，到你選擇的場域、族群瞭解使用者，進行觀察與訪談，以我的例子，我著重於了解內向的人缺乏參與感的主要原因究竟為何，在經過一連串脈絡設計後，發現了其與同團隊隊友之間的互動是影響內向的人參與程度的因素。在第二個階段，我們要求進行草圖繪製，發想解決此問題的初步構想與規劃，在我的規劃下，讓一個大團隊再細分子團隊，兩兩一組，減少內向的人一次要面對的組員可以有效減緩他們的焦慮。而在第三階段，精化設計，我的設計最後讓每個討論過程演變得像遊戲一樣，每個大團隊內的小組之討論過程就像是玩桌遊競爭一樣，使用遊戲化的方式降低“如同正式討論”的緊張感，並拍攝影片，邀請目標族群來模擬示範我的最後設計。在學期末，EI 也辦了一個簡單的小展覽，讓大家擺置自己的設計，可以互相觀摩、討論展品，同時每個主題的場域也會選出前三名最佳發表獎，很慶幸地我拿了第二名！



Exploring Interaction 的階段照片與報告

而以選修的 Lighting Design 為例，課程走向也與 EI 差不多，分三個階段，第一個階段為現有場域調查，我們這一組為工業設計系的展示空間進行光線設計，因此使用流明光儀器檢測現有光線狀況，並作使用者問卷瞭解大眾對於此區域期望的感受為何；而第二階段為草圖構想，我們整組進行了大量的構想繪製，除了規劃此區的結構之外，也用 photoshop 模擬光線合成環境的樣子，選出較好的設計後，進行一比一的模型與打光測試，再行設計微調。最後第三階段，除了優化環境與光線的合成外，也必須找到這個設計下使用的光源、光源的消耗、光源的成本等實際的議題。





比較可惜的是，這上半年 DFI 的課程較少與實際知名企業合作的機會，相較於工設系其他組，DFI 的作業系統如台灣大學部，教授出題目讓學生練習，而所提供的課程也較偏向單一。不過就選修課程而言，卻是相當有廣度的，包含了各種領域的課程，只要不和必修課時間衝突，我個人覺得有機會就先去修選修課，也可以學到很多不同於台灣的东西。所以這上半年的感覺對我來說比較像是在試水溫，校方似乎也不想讓上半年的課程太過精專，想讓所有新生先適度地體驗課程規劃，而逐漸適應 DFI 這兩年的生活。