

## ▼ 教学论文

## 体验经济时代工业设计教育的新思维

2009-09-09 10:02:05

李戈 杭州电子科技大学工业设计系

【内容摘要】当设计的目标不再是一个具体的功能时，设计所面临的问题延伸至人类的体验，设计所涉及的问题也变得更为复杂了。工业设计教育不是需要强调自我的更专业，而是应该超越传统的设计边界，超越被定义的设计语义，来正视和回归生活的本质，回到设计的本源。工业设计教育将以多元教学模式替代单一课堂学习，以动态实践教学替代静态课程学习，鼓励教师将企业的产品需求、市场的设计导向、专业的研究课题引入教学，将企业家、设计师引入专业的课堂，用新知识新信息充实课程教育，并以强烈的实践性、跨学科性、复合性和应用性特征推动设计教育。

【关键词】 体验经济 工业设计教育 新思维

随着信息化时代的到来，后现代理论在“体验”这个中心词语上，取代了原有的语义内容，体验经济已成为今后经济发展的重点，设计的定位因而也发生改变。人们开始讨论如何在日常生活中，在商品消费中，达到过去只有在艺术中才能得到的体验，如自我实现，高峰体验等。体验经济先是从好莱坞、迪斯尼开始，蔓延到游戏业、休闲业、娱乐业、足球业，最后普及到各行各业，最后甚至进入了IT业，成为与制造业、服务业三足鼎立的真正的“第三”产业。工业设计将不仅只着眼于产品外观造型的角色，而是承担着发掘消费者的需求与期望，进而提出新的改善与机会，扮演着连结科技与人类的整合媒介与沟通桥梁的作用。体验经济时代，工业设计已俨然成为在制造业和运筹之外的第三种能力。

设计的目标与价值和社会生活的目的与价值是密不可分的。可以说，社会生活的价值观决定了设计的价值观。正如汪丁丁在《体验经济》中译本序文中所说：“不同的经济发展阶段为我们提供的“衣、食、住、行”，表现出实质性的差别。例如，火柴盒式的住房和“T-型”汽车是工业经济为我们的“住”和“行”提供的典型解决方案，而“体验经济”提供给我们的典型解决方案则是高度个性化了的“超现实主义住宅”和“表现主义服饰”。体验经济时代，生活的目标不再简单地以物质的数量来描述，生活方式、生活内涵、生活品质成为人们追求的目标，设计的目标和价值就是为人们提供使生活更丰富的体验过程。

当设计的目标不再是一个具体的功能时，设计所面临的问题延伸至人类的体验，设计所涉及的问题也变得更为复杂了。这时，我们不禁会问，体验经济时代工业设计教育该具有什么样的新思维？

## 一、设计边界模糊 设计语义宽泛

体验经济时代，生活变成一种感受体验的过程。在这种背景下，传统设计领域的边界正在被打破，甚至传统设计与非设计的边界也变得模糊起来。设计师需要跨越产品设计、视觉设计、建筑设计等更多的设计领域，设计师不仅只设计产品本身，同时也对这些产品组织进行设计。日本的梅田医院，是一所妇科和小儿科的专门医院，其标识系统最大的特征，就是标识本身都是纯棉白布做成的。设计者由此想传达出柔和的空间感觉，另外相当重要的一点是，用白色纯棉布做成的标识本身很容易脏，同时布制的东西随风飘动，小孩子一定会因为好奇而触摸它们。因此，所有的标识都设计成可以随时从台座上脱下来，就象袜子和浴帽一样，并且还使用了松紧带，这样传达出了“我们经常清洗脏的东西”的信息，无形中给人们带来柔软的清感的体验，从而对医院产生信赖和信任。设计的边界由此一点点的在模糊。平面设计师的工作并不仅限于视觉领域做工作，他们也尝试从触觉开始，设计各种各样与感觉相关的媒介，进行信息的传达。体验的特征之一是对体验的回忆可以让体验者超越体验，正视和丰富生活的经历。

体验经济突出了以人作为主体的中心地位。英特尔公司总裁葛洛夫曾经指出：“我们的产业不仅是制造与销售个人电脑，更重要的是传送信息和形象生动的交互式体验。”设计的目标不再是一个具体的物，而是对问题的回答，这个问题就是创造让消费者参与并能回味的体验活动。在消费者看来，个性化体验比简单的商业交易拥有更高的价值，他们愿意为此付出额外的金钱。我们不必在乎我们的设计被称之为产品、设施、机构还是装置？我们在乎的是它能带给我们什么？

农业经济是自然经济，生产者与消费者同一，崇尚经验(如天人合一)；工业经济是异化经济，生产者与消费者对立，崇尚理性(如经济利益)；体验经济是复归经济，生产者与消费者统一，崇尚自由(如高峰体验)。以区别和专业化为导向的设计边界，正在成为设计师的自我羁绊。体验经济时代，不是需要强调自我的更专业，而是应该超越传统的设计边界，超越被定义的设计语义，来正视和回归生活的本质，回到设计的本源，设计的边界将逐步模糊，设计的语义将更为宽泛。

## 二、教育模式丰富 教学内容综合

设计为生活服务，设计以人为本为精神。体验经济时代，工业设计服务的对象由原本“硬邦

## 教学研究

Teaching and Research

&gt;&gt; 教学论文 | Teaching Papers

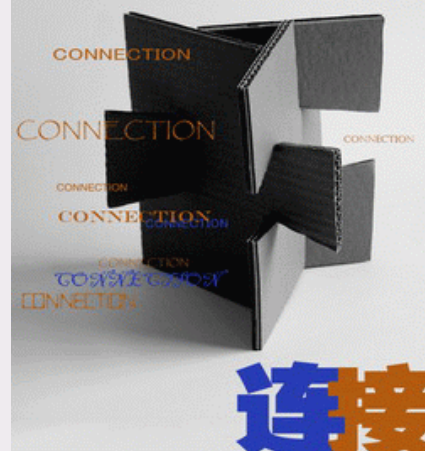
教研项目 | Teaching and research

教材建设 | Teaching materials

工作坊 | Workshop

hdu | hdu

## 07级基础设计课题设计



邦”的工业产品、发动机、流水线等转化成具有强烈的“软性特征”的人类体验，如人文关怀、文化特征和民族特色等等。产品的操作界面也越来越多地从实际的按钮、手柄等实际的物质存在转变成动态变化的“软界面”。设计的工作已经从单纯地提高或者优化机器、产品的功能，发展到了使机器、产品能够为了提高人类本身的思维、创新能力服务。工业设计的创新存续周期越来越短，设计行业本身也越来越朝着产业化、规模化的方向发展，设计教育也面临不断创新和发展。

包豪斯设计教学体系自70年代末引进至我国，一直为我国设计教学沿用，三大构成一统天下，渗透至各个专业。它所提倡的审美标准和造型原则，曾经对中国设计教育的发展做出过很大的贡献，但随着时代变迁，消费者的需求日益多样化，这种教育模式明显呈现出滞后的状态，“千人一面”的设计充斥着我们的生活和环境，已完全不能满足体验经济时代市场和消费者的需求。针对当今我们的设计对象越来越趋于数字化、智能化、情感化，产品和人之间的交互越来越多的是通过软界面来实现，产品的差异化、柔性质感日益受到市场青睐，我们该有什么样的工业设计教育？

设计教育与其他任何学科的教育最大的不同之处是它没有一个世界统一的模式，因为设计所服务的对象是市场和社会，而这两个因素都因国家、地区的不同有很大的差别，加上设计范围广泛、衣食住行、无所不包。因而，设计教育的教育目标、教学内容及教育手段只能因地制宜，因社会和市场需求而发展，并且随时都处在一种应付市场的变化，随社会的需求而改变的动态之中。传统的设计教育强调课程结构的编排严谨，“单向型”地向学生传授基本理论知识，但工业设计知识在许多方面难以永久固定地确立秩序和搭配关系。体验经济时代，面对社会、市场和经济需求的剧烈变化，工业设计教育将以多元教学模式替代单一课堂学习，以动态实践教学替代静态课程学习，鼓励教师将企业的产品需求、市场的设计导向、专业的研究课题引入教学，将企业家、设计师引入专业的课堂，用新知识新信息充实课程教育，并以强烈的实践性、跨学科性、复合性和应用性特征推动教学。

#### 1. 战略合作关系的院企合作教育模式

由学校与企业共同投资，共同合作办学，针对企业发展提出人才的需求，设立人才培养目标。学校教育面向企业，面向社会 and 经济发展，培养会做事、会做人，具有国际化视野，具备创新精神和能力的“有创意，懂工艺，会设计”的设计实用型人才。

#### 2. 导师制或工作室制教育模式

在工业设计专业引入艺术专业中常见的这种西方美术教学体制，使得教师对学生的素质进行全方位的培养，使学生的学习有相当的深度和广度。增加教学计划的柔性，增加课程内容的宽度，拓宽知识面、灵活专业方向，使培养的学生既有适应性又有多样性，更好地适应体验经济时代设计范畴的扩展和概念的丰富。

#### 3. 设计课题或行业专题竞赛式教育模式

以一系列精心“设计的”设计课题为核心，或以某行业、某企业或协会组织等冠名的设计大赛为对象，有机地编排相应的支撑知识，使学生在这些课题学习或专题竞赛中培养综合的设计创造能力。将原本割裂开来的知识体系重新组合成有机的、相互联系的整体。在强调相关知识的有机联系同时，也着重设计过程的连续与完整，尤其要培养学生所缺乏的实践性环节，包括市场调查与分析、模型制作、工程设计技术、市场推广等。

#### 4. 模块式教育模式

以设计基础课程、理论课程、设计品位的素养等相互关联的课程组合成若干教学模块，以利于相近课程的融合。同一模块可以有不同的层次，供不同年级的学生选修。重视设计品位的培养问题，以获取更具有思想和创意的产品。

体验经济时代，综合性的工业设计教育是适应设计发展潮流的必然趋势。以高度综合性的交叉学科来组织教学，全面提高设计师的综合素质，创造能够使消费者参与、值得消费者回味的产品与体验，让消费者在快乐中、学习中完成消费过程，将设计教育从对设计的关注真正引向对人自身生存品质的关注。

### 三、教师身份多元 教师定位多样

从事设计教育的教师都知道，现代教育不是培养知识被动的接受者，而是具有发现力、创造力、领悟力的人。体验经济时代，原来以“物（产品）”为主导的设计转变为以“人”为主导进行设计，迪斯尼老板一个令人印象深刻的主张是，他认为他提供的是“快乐”。意思说他提供的不是产品、不是服务，而是“快乐”这种体验。工业设计的范畴由先前主要是为工业企业服务扩大到为金融、商业、旅游、保险、娱乐等第三产业服务；由产品设计等硬件扩展到公共关系、企业形象等软件；有形产品的设计扩展到“体验设计”、“非物质设计”等无形产品的设计，“工业设计”的概念逐渐为内涵更加丰富的“设计”概念所取代。这就警示教育者，避免为学习者准备一套固定的和现成的视觉公式和表达方式，应在观察发现的过程中获得自己的视觉语言，并在设计过程中自觉运用这些语言。

发展学生宽泛且强有力的思维能力和视觉语言十分重要，以当代社会情景概念、文化概念和建构主义概念为学生创建学习的环境，教师的职责在于邀请和鼓励学生以尽可能多的方式去经历，以重新创造出合适的信息。教师需要设计教学方式，让学生浸润在复杂的和真实的经验中，以使学生从中提炼理解并得以发展。那么，面对新要求，设计教育教师需要做出哪些改变呢？

设计类专业是要求营养比较充分的一个专业。有些专业比较单纯，比如数学，但是工业设计是一个交叉性学科，从汽车到服装、到建筑、到平面，涉及到生活的方方面面。因此，作为设计专业的教师特别要注意学术养分的补充。在知识的吸取上，千万不要使自己过多地受到专业的限制和单一研究方法的限制。既要有一个主攻的方向和惯用的方法，但是同时也要对其它研究方向和研究方法始终保持兴趣。因为设计是一个综合文化，不是单一文化。对于其它学科及专业的涉猎、学习，目的在于要让自己能够立体地而不是平面地了解设计，有了一个立体化的文化视野，才能在知识的海洋里面建造一个立体的空间。

设计教育是一门综合学科，设计专业教师不但要有深厚的专业理论知识，同时必须具备娴熟的设计实践能力。教师要直接面对不同的客户和设计项目，研究不同的消费群体，从而培养全面的设计能力、管理能力、协调能力、沟通能力、团队意识和公关能力等。教师要直接参与市场调研、市场开发、策划设计到后期制作等一系列的设计业务，解决设计理论与设计实践各环节的问题，从容地面对设计过程。教师通过自身担任经理、设计总监、设计师、制作师等多个身份，在实践中积累经验，提高全面素质。教师的观念必须紧跟市场脉搏，把握时代方向，适应社会需求。在日新月异的设计教育领域及时调整教育方法与手段，从而为社会培养优秀的设计人才。

#### 结束语

设计即生活，成功的设计正是满足了人们某种情感诉求和需求，而这种诉求和需求往往是隐性的，这要求我们具有敏锐的观察力和洞察力，在充分的生活体验中，近距离细致观察生活，设计过程中多付出一点人文精神的思考，作品成果中就多一份品位的升华。设计教育是一个与社会生活发展变化密切相关的领域，在新的时代背景下，只有积极面对，给出全面的思

考，发展新思维，建立新理念，工业设计教育才能找到前进的方向。

[参考文献]

- [1] 美 派恩二世，体验经济，北京：机械工业出版社，2002
- [2] 彭建详，创建具有特色的艺术设计教育体系探讨，设计在线，2007
- [3] 王岳川，后现代主义文化研究，北京：北京大学出版社，1992
- [4] 徐恒醇主编，艺术设计学，上海：上海人民美术出版社，2006
- [5] 马克·第亚尼编著，滕守尧译，非物质社会——后工业时代的设计 文化与技术，成都：四川人民美术出版社，2001

联系方式：yedan@126.com

杭州电子科技大学工业产品设计实验教学示范中心