



妙想来自于“2011年索尼学生设计工作坊”的作品。

此前，来自东华大学、浙江大学等六所大学的“90后”年轻设计师们通过与全国400余个创意设计竞赛方案竞争，最终获得索尼中国创造中心资深产品设计师们的认可，受邀在上海的索尼创造中心对自己的作品进行了九天的深化和再创作，将自己图纸上天马行空的创意变成了实实在在的展品。

来自东华大学的李婧轩通过设计工作坊的体验，深深感受到了作为设计师“纸上谈兵”与“实战经验”的区别，“将想法变为现实的过程真的很辛苦。看似简单的一个产品模型，要从设计理念、材质、色彩等各个方面达到索尼的要求，对于我们这些在校大学生来说太难了。幸好索尼创造中心的众多产品设计师都和我们一起工作，将他们十几年甚至几十年的设计经验与我们交流，这种经验对于我们今后的学习和工作非常宝贵。”

“索尼学生设计工作坊”是由索尼（中国）有限公司主办的设计类公益活动，旨在激发中国青年大学生创意潜能、促进中国工业设计领域的人才培养，推广索尼设计理念。从2006年至今已经成功举办六届。今年的设计主题是“旅·乐”，参赛学生们需要通过思考自己的旅行体验，设计一个产品让旅行变得更快乐。

已经连续六年执鞭“索尼学生设计工作坊”的索尼设计师韩佳小姐表示：此次入围的六名同学的作品，非常符合“乐”这个要点，我们就是想通过电子产品让未来的旅游变得妙趣横生，而乐的体验随手可得。据介绍，大学生设计师的产品最初来源于一个设计概念，这个概念首先要能“说得通、易理解、有意思”。然后，大学生设计师需要用画草图或讲故事的方式，把产品的形态和实现的使用状态表现出来，用手绘或电脑的二维图为自己的设计产品画出透视图和几视图是关键的一步。此后，整个工作则进入到专业电子产品设计的“深水区”，从产品内部来讲，它有哪些细节、由什么部件组成、各部件之间是什么关系、怎样安排衔接在一起？从产品外部来看，它使用什么材料、颜色怎样选配、表面上有什么文字、显示界面如何？这两部分才真正可以将一个设计概念演化成实实在在的产品，而作为专业设计师，其功底、经验和灵感亦沉淀于此。最后一步则是通过电脑三维软件做出一个模型产品需要的数据。

“索尼学生设计工作坊”与通常的设计竞赛活动最大的差别在于，参赛者提交设计作品只是一个开端。只有想法和图纸，把它变成真正具备可行性、功能性的电子产品还有许多后续工作，且不说还要达到具备索尼设计风格和品牌内涵的水平。更难的是，以上这一切工作都要在短短的九天之内完成，六位工作坊成员是在和其他学生的协作中，在和索尼设计师的循循善诱和倾囊相授中进行深化与再创作，进而完成最后的作品和相关的设计。这种与国际品牌的职业设计师一起工作，体验索尼产品设计的独特流程，并实际做出设计样品的经历将会成为这些学生们的珍贵体验。

本次展出的作品基本上都来自中国90后年轻一代设计师的手笔，索尼中国创造中心总监小林隆幸表示，“索尼学生设计工作坊已经举办了六届，我们可以明显的看到中国年轻设计人才的素质在不断提升。中国年轻一代的创新和创意正在逐步达到世界水平。索尼中国创造中心也在从中受益，我们的中国设计师已经设计出了很多针对中国市场的优秀产品，并得到了消费者的认可。”

作品介绍或更多内容请浏览[设计在线网站相关专题](#)

#### 相关链接

» [没有相关链接.](#)

责任编辑: do1cn

设计在线链接代码



正式启用CNNIC官方中文域名  
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国