

現象學方法在設計程序中創新思維應用之研究

姜美如、林東龍

E-mail: 9405664@mail.dyu.edu.tw

摘要

設計方法 (Design Methodology) 可分為創造思考與設計過程, 而意念 (idea) 是解決概念和方法的根源。設計過程中的意念發軔轉換過程, 即是經由創造思考活動激盪下, 藉以找尋設計意念。所以, 設計活動便成為設計過程中最關鍵的一環。姑且讓思緒回到思維模式的基源問題下, 再思考根源性的問題 哲學乃是思維模式的發軔源頭。也因時代環境的改變, 以人為思考方向的「人文意義」, 因科技工業化的產生, 逐漸被掩蓋住, 因此嘗試以現象學方法 還原、懸置、存而不論、直觀之觀念, 呈現最初的直觀體驗, 即人對物的直觀體驗, 將存在人心中的微弱的感知, 作為意識來操作, 並抽絲剝繭地釐清產品的本質。並藉由所呈現出的「意向性」指涉, 試圖將產品的現象還原到「本質」(eidos), 其中也蘊含了人與物使用關係的本質, 即「回歸到事物本身」。並以此觀念導入至市場上的產品設計之中, 且利用現象學的驗證方法, 能以不同的思考方向, 發展出一套具有創新力的設計新思維。

關鍵詞: 設計方法、創造思考、設計過程、人文意義、現象學、直觀、意向性、本質、回歸到事物本身

目錄

封面內頁 簽名頁 授權書	-----iii	中文摘要	-----v	英文摘要	-----vi	誌謝	-----viii	目錄	-----ix	圖目錄	-----xii	表目錄	-----xiv			
第一章 緒論	1.1 研究背景及動機	-----1	1.2 研究目的	-----3	1.3 研究重要性	-----4	1.4 研究問題與假設	-----5	1.5 研究範圍與限制	-----5	1.6 名詞解釋	-----6	1.7 研究的流程	-----8		
第二章 文獻探討	2.1 設計方法與設計轉化之關係	-----11	2.1.1 創意思考與設計之連結關係	-----11	2.1.2 設計方法與思維模式	-----16	2.1.3 設計轉化	-----24	2.1.4 目前產品設計轉化過程	-----29	2.1.5 小結	-----35	2.2 現象學之思維邏輯與方法	-----38		
2.2.1 何謂現象學	-----38	2.2.2 現象學的方法 - 還原、懸置、存而不論、直觀	-----39	2.2.3 現象學之想像	-----46	2.2.4 現象學之圖像意識	-----49	2.2.5 現象學與美學的關係	-----53	2.2.6 現象學案例分析與觀察	-----62	2.2.7 小結	-----64	2.3 情境與敘述性設計	-----66	
2.3.1 情境認知	-----66	2.3.2 情境設計	-----68	2.3.3 敘述性設計	-----69	2.3.4 小結	-----71	第三章 研究方法	3.1 研究架構	-----73	3.2 研究對象	-----74	3.3 研究工具	-----74		
3.3.1 問卷內容	-----75	3.4 資料分析方法與步驟	-----77	3.4.1 依據現象學所擬定之設計準則	-----78	3.4.2 運用現象學所擬定之設計準則的產品限定	-----79	第四章 研究結果與分析	4.1 第一次深度實驗	-----81	4.1.1 第一階段的實驗 未設定標準	-----81	4.1.2 第二階段的實驗 設定標準(現象學的四個尋求本質的方法 還原、懸置、存而不論、直觀)	-----84		
4.1.3 本質再現 比較與分析	-----92	4.2 第二次深度實驗-情境、評估	-----96	4.2.1 問卷情境描述	-----96	4.2.2 分析與評估	-----98	4.3 與目前設計方法比較	-----99	第五章 結論	5.1 結論	-----102	5.2 建議	-----104	參考文獻	-----105

參考文獻

1. 劉克峰, 2003, 煉金術--設計方法的實驗室, 田園城市文化事業有限公司
2. 張世明, 2000, 中國設計哲學與美學之研究, 大葉大學設計研究所
3. 張鈴翔, 1993, 創造思考的思路, 先見出版公司
4. 張洋, 創意靈感跳出來:100個傳奇發明的創意故事, 2000, 晨星出版
5. JOHN R. LINSBECK, 1999, 產品設計與製造
6. M.J.阿德勒, 1991, 亞里斯多德, 九大文化股份有限公司
7. John Chris Jones, 1995, 設計方法, 六合出版社
8. Tony Fry, Design Philosophy Papper, http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp_index.html
9. Anthony Aaby, Design: A Process, A Plan, and an Aesthetic, <http://cs.wvc.edu/~aabyan/Design/>
10. Anthony Aaby, Design:a process, <http://cs.wvc.edu/~aabyan/Design/process.html>
11. Prof. dr. Matthias Rauterb, Lecture Notes in User-System Interaction(USI), <http://www.ip0.tue.nl/homepages/mrauterb/lectures.html>
12. 謝明同, 2001, 情境與空間結構之轉化法則, 國立台北科技大學建築與都市設計研究所
13. 彼得 A.安傑利, 2001, 哲學辭典, 貓頭鷹出版社股份有限公司
14. David Fontana, 2003, 象徵的名詞-進入象徵意義的視覺之論, 米那貝爾出版社
15. Murray Stein, 1999, 榮格心靈地圖, 立緒文化事業有限公司
16. 官政能, 1996, 產品物徑-設計創意之生成、發展與應用, 藝術家出版社
17. Victor Papanek, 1987, 合乎人性的設計, 復文書局
18. yahoo 字典, <http://tw.dictionary.yahoo.com/word/archetype>
19. 龔卓軍, 身體與想像的辯證:從尼采到梅洛龐蒂 http://ccsun57.cc.ntu.edu.tw/~chungwai/techne98beta/gong_one_1.html
20. 張政遠, 1997, 梅洛龐蒂的現象學哲學概念 <http://www.geocities.com/Athens/Troy/1881/ecrits/>
21. 無名氏, 《現象學的觀念》, 學生大網站 <http://chinagate.yam.com/cgi-bin/g2bcgi.cgi?dest=http%3A%2F%2Fwww.studa.com%2Fnewmind%2F2003-6-19%2F2003619150221.asp>
- 22.

倪樑康，圖像意識的現象學，中國現象學網 <http://www.xianxiang.com/> 23. 季鐵男，1992，建築之現象學進路 建築現象學導論，桂冠新知叢書 24. 大衛 科恩，2003，思維的時態-進入人體內在意識的視覺調查，知書房出版社 25. 李宗薇，1997，《教育研究客觀性的現象學分析》，台北師院 學報，第10期。 26. 金觀濤、司圖立，1999，《當代藝術的危機與具象表現繪畫》香港中文大學。 27. 吳旭時，現象學-現象學、現象學-梅洛龐第 http://usher.ifrance.com/usher/htm/ph_note/phenomenology.htm 28. 光明，1994，現象學與海德格-藝術就是真理的發生，遠流出版公司 29. 從抽象到具象，http://user.nksh.tp.edu.tw/teacher/studio/classroom/w_history/abs_concre.htm 30. 廖啟超，2002，多媒體之情境設計探討 「以未來行的憧憬」創作為例，元智大學資訊傳播學系 31. 沈家銘，2002，由記憶喚起型態 童年情境在設計屬性上的運用探討，大葉大學設計研究所 32. 張瓊惠，以敘事性設計引導空間設計的手法，以『Rumjungle 酒吧餐廳』為例解讀空間設計意涵，雲林科技大學 <http://home.educities.edu.tw/lingyf/na/col037.html> 33. 謝康基，1993，語意學 理論與實際，台灣商務印書館股份有限公司 34. 何三本、王玲玲，現代語義學，1995，三民書局股份有限公司