

「由平面設計到生產」教師研討會

學與教活動舉隅

指導「賞國潮 識國風」學界設計比賽，並結合課堂活動， 教師可以：

- 配合視覺藝術科的課程，**以主題單元整合三個學習範疇**（即視覺藝術知識、評賞和創作）的學習，而訂定具體的學習目標。
- 構思和進行適切的學習活動，讓學生學習「**設計過程***」。
- 因應初中或高中學生的不同能力，設計合適的學習目標。

* 關於「設計過程」包括甚麼，學者們提出不同的階段，當中難免有差異，而一般包括界定目標 > 研究 / 探索 > 產生意念 > 優化意念 > 評估及修改。

讓學生學習設計時，學習應包括視覺藝術知識、評賞和創作，
例如：

- 視覺藝術知識（照顧作品的美感，在設計中適切地運用視覺元素、組織原理）
- 文化情境（在評賞和創作時均從文化情境去理解）
- 在創作時掌握設計過程及當中需要的技巧
- 設計的繪描技巧

幫助學生掌握設計過程及不同階段需要的能力

- 設計過程是可以來回往返，**並非**是必然的**線性步驟**。
- 接著是設計過程的不同階段及相關學習活動例子，教師可因應所定的學習目標，以及學生的級別和能力，**選擇合適的學習活動**。



界定設計的目的 / 方向



- 若是初中階段，教師可以為學生設定創作的方向。例如將傳統文化與現代元素深度結合，並融入尋常百姓的生活元素，或者令文物活起來，突破傳統，以創新面貌給文物新展現。
- 為學生界定所作設計大體上欲「帶出的信息」，例如傳揚優秀的中國文化。
- **學習活動例子**：老師提供創作大綱的樣本（creative brief template）讓學生填寫，幫助他們清楚自己的設計目的 / 方向。
- **學習活動例子**：例如運用「六何法」釐訂創作目的，例如與學生討論用家對象是誰？兒童？青年？女士？

探究 / 研究 (對市場、用家等)

留意：

- ★ 學生常會省去「探究 / 研究」這一步，直接去構思草圖，但這樣設計易流於表面，難以發展出最佳 / 更有內涵的設計。
- ★ 所作的研究/資料搜集一定要與自己的「設計大綱」(creative brief) 配合。
- ★ 藉分組活動讓學生分工，以避免學生工作量太大。老師可提供指引幫助他們如何找資料。



探究 / 研究 (對市場、用家等)

學習活動例子：

- 對所選的文物作**探究**：你選擇了哪件國博的文物發展你的設計？

- 哪是一件怎樣的文物？（搜集文物的基本資料）
- 如果所選文物是立體的，試找尋不同角度所拍照片，觀看細節。
- 它是哪個朝代的產物？有甚麼用途？
- 它有甚麼特別之處？



探究 / 研究 (對市場、用家等)

學習活動例子：



- 根據**設計所帶出的感覺**（例如：文青？高雅？好玩？）把學生分為若干組。學生分組進行探究，例如：有甚麼產品適合這種感覺？圖像可以怎麼呈現在這些東西？
- 就所**收窄的設計方向**，思考該選擇甚麼造形 / 色彩 / 線條.....，以及怎樣構圖（運用比例 / 均衡.....）可以帶出這種感覺？
- 所選的設計方向 / 風格，搜集幾張圖片 / 製作情緒板（ mood board ）

探究 / 研究 (對市場、用家等)

學習活動例子：

- 把學生分為3-4人一組，每人就以下一項**搜集資料**，幫助引發靈感：
- 中國傳統文化有甚麼特色？
- 有甚麼潮流 / 當代的文化？
- 市場一般的文創產品有甚麼？是怎麼樣？如何能與眾不同？

學習活動例子：

- 讓學生**實地**做市場**調查**(博物館紀念品店)，分析產品。



發掘意念 (運用擴散性思維)

學習活動例子：從所選文物獲取靈感



- 從文物的外型 / 局部 / 近觀 / 留意細節，然後發展圖像。
- 從文物抽取元素，例如文物上面的紋飾、文字，然後以當代手法去演繹。
- 搜集文物或相關東西（例如龍、羊）文字 / 圖片資料，以刺激思考。

發掘意念 (運用擴散性思維)

學習活動例子：

- 學生分組進行腦激盪活動 (brainstorming) ，例如：各人說出可以如何把文物結合當代元素。

學習活動例子：

- 學生繪畫腦圖 (mindmapping) ，幫助激發思考，例如想想所選的文物有甚麼內容 / 元素、適合發展為甚麼文創產品等等。



發掘意念 (從評賞中學習)



學習活動例子：設計品的評賞

- 評賞的對象（哪件設計品）？
- 評賞甚麼？評賞的焦點，例如：
 - 美感考慮：視覺元素（線條、色彩、形狀、空間等）和組織原理（均衡、對比、焦點、比例、重複等）的運用、符號的運用、作品帶出的氣氛 / 感覺（mood）、藝術風格等
 - 功能考慮：設計品的目的、用途、實用考慮
 - 市場考慮：用家是誰？其性別、年齡？可作大量生產？是個性化的設計？潮流？
 - 情境角度：文化、社會、政治、科技等因素的影響
 - 製作考慮：物料、手工、科技 / 技術

留意：不同的類型的設計，評賞的焦點或多或少會有分別。

優化 / 完善意念

留意：提醒學生，不要滿足於第一個草稿 / 意念，應從所選的一 / 兩個草稿再發展、演化、完善。



- 修改草稿 / 不斷微調設計 / 更改設計的特定部分，以完善其設計。
- 可以運用圖像發展的策略，例如簡化、重複、加減、合併、變形、抽象……，或發展為圖案設計。
- 可以嘗試多於一種的風格，然後選擇合適的。
- 可以嘗試運用不同的線條 / 色彩配置 / 造形等（即是視覺元素），使設計看起來更美觀 / 有趣味。
- 可以嘗試不同的構圖，然後選擇合適的。
- 可以嘗試不同的物料 / 工具 / 技巧，例如繪畫工具 / 紙張。
- 可以嘗試不同的表達手法，例如寫實的 / 精細的 / 簡化的 / 表現性 / 幾何化的 / Q版，然後選擇合適的。

分享及取意見



- 學生展示其初步成果，並向同學介紹其意念、挑戰、解決方案等。
- 同學可嘗試詮釋其創作意圖 / 意念，表示欣賞，或提出具體、有建設性的改善建議。

評估及修改



- 根據老師 / 同學的建議，再修改 / 完善其設計。