

Chiang's Big Bang Theory of Design....

The Four Hellish Design Courses,
Revealing Cruel Truth no Designer Dares to Face

蔣道
設計

4 堂來自地獄的設計課，
揭開所有設計師不敢面對的殘酷現實。

蔣友柏 / 著



蔣友柏／著

蔣道設計。

Chiang's Big Bang Theory of Design

The Four Hellish Design Courses,
Revealing Cruel Truth no Designer Dares to Face

蔣道設計

作者 蔣友柏

副總監 吳佩穎

責任編輯 陳淑分（特約）

封面設計・美術設計 張議文

全書照片提供 橙果設計・亞洲大學

出版者 天下遠見出版股份有限公司

創辦人 高希均・王力行

遠見・天下文化・事業群 董事長 高希均

事業群發行人/CEO 王力行

出版事業部總編輯 王力行

版權部經理 張紫蘭

法律顧問 理律法律事務所陳長文律師 著作權顧問 魏啟翔律師

社址 台北市 104 松江路 93 巷 1 號 2 樓

讀者服務專線 (02)2662-0012

傳真 (02)2662-0007 ; 2662-0009

電子信箱 cwpc@cwgv.com.tw

直接郵撥帳號 1326703-6 號 天下遠見出版股份有限公司

電腦排版 立全電腦印前排版有限公司

製版 東豪印刷事業有限公司

印刷廠 立龍藝術印刷股份有限公司

裝訂廠 台興裝訂股份有限公司

登記證 局版台業字第 2517 號

總經銷 大和書報圖書股份有限公司 電話 (02)8990-2588

出版日期 2011 年 7 月 28 日 第一版第 1 次印行

定價 380 元

ISBN : 978-986-216-777-9

書號 : LFG001

天下文化書坊 <http://www.bookzone.com.tw>

※ 本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回本公司調換

※ 本書僅代表作者言論，不代表本社立場

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

蔣道設計 / 蔣友柏著. -- 第一版. -- 臺北市 : 天下遠見, 2011.07
面 : 公分. -- (生活風格 ; 001)
ISBN 978-986-216-777-9(平裝)

1. 產品設計 2. 商品設計 3. 創意

生活風格 LFG001

蔣友柏／著

蔣道設計。

Chiang's Big Bang Theory of Design

The Four Hellish Design Courses,
Revealing Cruel Truth no Designer Dares to Face

蔣道
設計

Contents

04

06

08

110

156

238

自序

〔 THE LETTER 〕

DESTORYING DESIGN

Lesson 1. 設計力 Design Logic

= Discussing Time =

Topic 01. 請用一句話描述你自己

Topic 02. 你認為你為何可以得到「機會」？

Lesson 2. 品牌力 Branding Logic

= Discussing Time =

Topic 03. 愛情與麵包哪個比較重要？

Lesson 3. 行銷力 Marketing Logic

= Discussing Time =

Topic 04. 你認為你自己的設計值多少錢？

Topic 05. 請形容愛與恨

Lesson 4. 延續力 Execution Logic

= Discussing Time =

Topic 06. 如果明年世界結束運轉，你要做什麼？

自序

在亞洲大學教了一學期的課，過程中，有收過幼稚的黑函（有趣的是都發生在教課後的那一天），有被學生的無理自信惹到生氣，有因為回答 blog 拖累了設計案的進度，也有過想放棄的念頭……但，最後，還是走完了，做好了，結束了。回想起來，我做的事，不能算是教書，反而比較像是驅魔師。我不停地刺激、引導學生心中的本質。我不希望有任何人因為夫子們的自定約束，把心鎖起來。很多夫子，至少台灣的夫子們，都缺少大格局。可能是專注在學術中，看事的距離比較近；也因為習慣用近視，或是超遠視過活，反而看不到現況的務實與趨勢的現實。

設計「人」，以一個講師的立場，是目前我所接觸到，最難的設計案。許多商場上的觀念、操作、佈局，都不能用在學生身上。更多人生中的務實，是學生不願意面對的。回想起來，

自己的大學生活也是充滿了天真的夢幻。彷彿，有意識地保護僅存的放蕩空間，不願輕易接受自力的時候已在轉角。這是人性，但也是大人和小孩的分界。因此，在跑完自己所設計的教學流程後，唯一可以有自信承認做到的，只有讓學生看到一種新的互動方式。

不過，我很質疑，究竟學生的人生會因為遇上我而改變多少？也不斷的問自己，在教的過程裡被教了多少？似乎，這一段摸不清頭緒的設計，讓我的心慢了一點，面對無奈的耐心多了一點；對自己不屬於學術派加了一些自信；也對過去的不成熟了解深一點。只是從學生的眼中，我看到了一個失去稚氣的叛逆者，才驚覺，我老了，被取代的時間已開始倒數。也再次地燃起鬥志，至少要在自己的小孩成熟前，繼續地挑戰天，與雲共舞。這樣，學生們在講古時，會是比較有料的回憶。

我的朋友說我不服輸，所以活得累。但也是因為如此，我用自己粗暴的方式，讓「大學沒畢業」變成一個動力，從去大學演講開始，一路打進了新加坡大學的 EMBA 和亞洲大學的個案教學。現在擔心的，不再是我母親唸我沒有文憑，而是當我小孩不想上大學時，我有什麼立場阻止他們。也許，我不認同學校，但不可否認的，好好完成學業是一件需要極大自我要求和約束的事。這是現在社會所渴望的本質價值。

(THE LETTER)

DESTORYING DESIGN

設計被多數的人所崇拜。因為「設計」本身就影射了一群很會體驗生活的人。不被社會的規矩與現況所控制。似乎在兩杯 MARTINI 的煙霧間，就會找到重新定義智慧型手機使用行為的方式。這也解釋了為什麼設計師中午前是無法見客的，也表達了設計師的金腦袋是應該被尊重的，而付費換取設計也是應該的。

抱歉的是，設計師多數只是藝術家，不但缺錢，也有志難伸。中午前不見客是因為沒有重要的客人。而多數的創意，也是在殺死幾十億個腦細胞所換來的，最後，所謂驚天地的創意，也只有鬼神願意看。這就是現實。

不過，可能是因為非本科系出生，經過了 7 年的摸索，我開始看到，設計力是不為設計而設計，品牌力因為身份故事而強大，溝通力靠的是呈現真實而非假像，與執行力靠的多數是直覺反應。

這也就是這一堂課的 roadmap。以 4 堂概念交流來讓大家體驗「橙果道」。



LESSON 1

DESIGN LOGIC

設計力



Facts

過去的 10 年，設計被定位成一種可以經過訓練而養成的技能。一種可以藉由觀察與重塑來讓生活更美好的專業。但事實上，現在市場上的成功設計者，多數都沒有從大學畢業。為什麼？



What is Design?

設計是用非現有的邏輯來解決現有邏輯解決不了的問題。換句話說，設計，是一種經過計算的叛逆。

Basics

設計是一系列的解決問題。它是一種科學，靠的是一些天份與很多的實戰經驗。多數的知名設計師，都是以自利為出發點提出創意，想表達的是一種強烈的自我存在，而非為客戶的市場需求所設計。所以很多的戰役，還未開始就已結束。



未來的 10 年，市場需要的不是設計師，而是多功能的全才，一種設計界的瑞士小刀。因為單一功能，就算再專精，也無法成局。一位好的設計者，必須有能力掌控從發想到實現中間的所有環節。

Support

Reality

設計分成兩種：一種是意識型態，一種是燈塔效應。意識型態可以藉由 seeding 來讓世界自然改變，燈塔效應卻必須藉由不斷的顛覆市場來讓非信徒變為信徒。不過不論是用哪一種方法成就設計，自身的價值、實力，與關係必須夠硬夠實，才有成功的可能。