

青年 设计师手册

亲和力将
如何改变你的设计

由荣获『亚洲极具影响力设计大奖』的《DESIGN 360°》
杂志特刊改编 是拓宽设计意念和空间的工具书。
王绍强 编著 飞思数字创意出版中心 监制

DISCOVERY

E

R



I

A



Learn more about the
artworks pictured
throughout Material
Lab! Scan QR codes
like the one shown
a barcode-
up on your
e.



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

青年 设计师手册

亲和力将
如何改变你的设计

绍强 编著 飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

图书在版编目 (CIP) 数据

亲和力将如何改变你的设计 / 王绍强编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2013.8

(青年设计师手册)

ISBN 978-7-121-19749-9

I. ①亲… II. ①王… III. ①设计-研究 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第045049号

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

青年设计师手册—— 亲和力将如何改变你的设计

责任编辑: 侯琦婧

文字编辑: 许 恬 江 琴

印 刷: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

装 订: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

地 址: 北京市海淀区万寿路173信箱 (邮编: 100036)

开 本: 720×1000 1/16

印 张: 12

字 数: 307.2千字

印 次: 2013年8月第1次印刷

定 价: 49.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

PREFACE

前言

《青年设计师手册》是有关设计观念类的系列图书，目前包括4本：《设计就在你身边：设计·人·城市》、《你的设计为什么没有价值》、《亲和力将如何改变你的设计》、《再设计》。每本图书的主题相对独立，都是围绕设计和社会生活热点问题进行的。目的在于拓宽设计的深度、宽度、广度和高度，以期读者开阔思维、具有更广阔的设计观念和空间。该系列图书是根据《DESIGN 360°》特刊内容改编而来的，

《DESIGN 360°》是介绍国际先进的设计理念、独特创意、杰出设计师、设计院校及设计资讯的设计类综合杂志，于2009年以来连续两年荣获“亚洲最具影响力设计大奖”。

参与本书编写工作的还有，蚁思妍、劳莎、张星、赖秋萍、钟利敏、吴乔蕙、罗雨思、冯慧敏、牛光辉、区碧琪、黄丹、张蓓丽、蔡宇健、欧海泉，在此对他们为本书出版付出的辛勤劳动表示感谢。

INTRODUCTION

内容简介

生活一刻不停地都在和设计打交道，每个人也不乏参与设计的经验。但在与设计的接触过程中，人们并没有一种自觉主动参与进设计和设计师契合的感觉。如此频繁地接触设计，只是单纯地与设计“打个照面”。本书将从创意、360度视野的角度，从产品设计、平面设计、对话设计大师等方面带领大家共

同探讨如何设计才能让用户的角色发生根本的变化，让其从单纯的信息接受者变为设计过程中真正的参与者；让你的设计变得更具活力和亲和力从而激发受众的兴趣和参与性。让大家领略到其实人人都可以参与设计！

预览 目录

360° 06 - 33

PARTICIPATORY DESIGN:
A STRIDE INTO THE DEMO-
CRATIC TIME OF DESIGN

参与设计: 设计的民主时代

90° V 34 - 59

VISION:
PLAY HARD, DIE HARD

视野: 玩乐无穷

135° C 60 - 97

CREATIVE:
WHEN DESIGNERS MEET USERS

创意: 当设计师遇上用户

180° GD 98 - 139

GRAPHIC DESIGN:
COUNT ME IN!

平面: 互动设计来袭!

225° PD 140 - 169

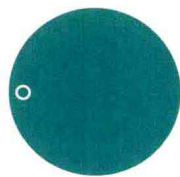
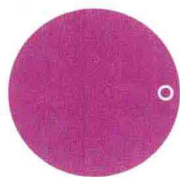
PRODUCT DESIGN:
DIALOGUE OF MAN AND MATTER

产品: 人与物的对话

270° DE 170 - 192

DESIGN EXCHANGE:
LIFE IS BEAUTIFUL AND RICH, AS A
TEACHER OR AS A MODEL
WRITTEN AT THE TIME OF MR. KAN TAI
KEUNG' S EXHIBITION OF 70 YEARS

设计交流: 为师为范 华彩人生——写于靳埭强先生
丰年七十大展之际



CONTENTS

目录

360°

PARTICIPATORY DESIGN / 参与设计

KEVIN SWANEPOEL

JONATHAN CUDE

KEVIN SWANEPOEL

ALEXANDRE HERVÉ

JEFFREY SHAW / 邵志飞

ULF LANGHEINRICH

IAN LYNAM

CAMERON ALLAN MCKEAN

90°V

VISION / 视野

PLAY HARD, DIE HARD / 玩乐无穷

ARTISTIC EXPERIMENTER / 艺术实验家

REFUSE TO BE ORDINARY / 拒绝平凡

UNIVERSAL EVERYTHING / 全球所有

135°C

CREATIVE / 创意

WHEN DESIGNERS MEET USERS / 当设计师遇上用户

DESIGN INTANGIBLES / 设计无形物

PARTICIPATORY DESIGN / 参与设计

HUB FOR DESIGN AND TECHNOLOGY /

糅合设计与科技

DIG DEEPER INTO IxD / 交互设计的深义

180° GD

GRAPHIC DESIGN / 平面

COUNT ME IN! /

互动设计来袭!

I WENT TO MoMA AND I CREATED ART /

玩转博物馆

JUST FOR FUN / 快活至上

PROCESS IS THE PRODUCT /

过程即结果

225°PD

PRODUCT DESIGN / 产品

DIALOGUE OF MAN AND MATTER / 人与物的对话

MAZE IN THE DAZE / 空间迷阵

SOCIAL PLAYGROUND / 互动游乐场

LISTEN TO YOUR HANDS / 心随手动

INSPIRATION OF THE STANDARDIZED LIFE /

标准化生活灵感

CUBIC SHELTER / 一立方的心灵庇所

BRILLIANCE ON THE FINGERTIPS /

指尖上的幻彩流光

PLATE AMAZE / 餐碟上的惊喜

270°DE

DESIGN EXCHANGE / 设计交流

LIFE IS BEAUTIFUL AND RICH, AS A TEACHER OR AS
A MODELWRITTEN AT THE TIME OF MR. KAN TAI

KEUNG'S EXHIBITION OF 70 YEARS / 为师为范 华彩人
生——写于靳埭强先生丰年七十大展之际

KAN TAI-KEUNG / 靳埭强

HONG KO / 高少康

EDDY YU / 余志光

WANG YUEFEI / 王粤飞

6	102
10	114
11	128
16	
16	
22	140
22	
28	142
28	144
	152
34	154
36	
38	156
46	158
52	162
	166
60	
62	170
64	
74	
82	171
92	174
	188
98	190
100	192

青年 设计师手册

亲和力将
如何改变你的设计

绍强 编著 飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

图书在版编目 (CIP) 数据

亲和力将如何改变你的设计 / 王绍强编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2013.8

(青年设计师手册)

ISBN 978-7-121-19749-9

I. ①亲… II. ①王… III. ①设计-研究 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第045049号

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

青年设计师手册—— 亲和力将如何改变你的设计

责任编辑: 侯琦婧

文字编辑: 许恬江 琴

印刷: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

装订: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

地址: 北京市海淀区万寿路173信箱 (邮编: 100036)

开本: 720 × 1000 1/16

印张: 12

字数: 307.2千字

印次: 2013年8月第1次印刷

定价: 49.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

PREFACE

前言

《青年设计师手册》是有关设计观念类的系列图书，目前包括4本：《设计就在你身边：设计·人·城市》、《你的设计为什么没有价值》、《亲和力将如何改变你的设计》、《再设计》。每本图书的主题相对独立，都是围绕设计和社会生活热点问题进行的。目的在于拓宽设计的深度、宽度、广度和高度，以期读者开阔思维、具有更广阔的设计观念和空间。该系列图书是根据《DESIGN 360°》特刊内容改编而来的，

《DESIGN 360°》是介绍国际先进的设计理念、独特创意、杰出设计师、设计院校及设计资讯的设计类综合杂志，于2009年以来连续两年荣获“亚洲最具影响力设计大奖”。参与本书编写工作的还有，蚁思妍、劳莎、张星、赖秋萍、钟利敏、吴乔薰、罗雨思、冯慧敏、牛光辉、区碧琪、黄丹、张蓓丽、蔡宇健、欧海泉，在此对他们为本书出版付出的辛勤劳动表示感谢。

INTRODUCTION

内容简介

生活一刻不停地都在和设计打交道，每个人也不乏参与设计的经验。但在与设计的接触的过程中，人们并没有一种自觉主动参与进设计和设计师契合的感觉。如此频繁地接触设计，只是单纯地与设计“打个照面”。本书将从创意、360度视野的角度，从产品设计、平面设计、对话设计大师等方面带领大家共

同探讨如何设计才能让用户的角色发生根本的变化，让其从单纯的信息接受者变为设计过程中真正的参与者；让你的设计变得更具活力和亲和力从而激发受众的兴趣和参与性。让大家领略到其实人人都可以参与设计！

预览 目录

360° 06 - 33

PARTICIPATORY DESIGN:
A STRIDE INTO THE DEMO-
CRATIC TIME OF DESIGN

参与设计：设计的民主时代

90° V 34 - 59

VISION:
PLAY HARD, DIE HARD
视野：玩乐无穷

135° C 60 - 97

CREATIVE:
WHEN DESIGNERS MEET USERS
创意：当设计师遇上用户

180° GD 98 - 139

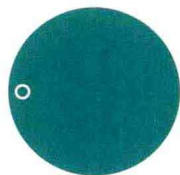
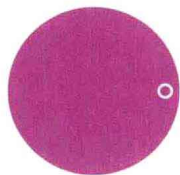
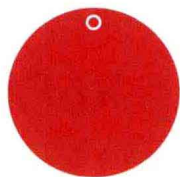
GRAPHIC DESIGN:
COUNT ME IN!
平面：互动设计来袭！

225° PD 140 - 169

PRODUCT DESIGN:
DIALOGUE OF MAN AND MATTER
产品：人与物的对话

270° DE 170 - 192

DESIGN EXCHANGE:
LIFE IS BEAUTIFUL AND RICH, AS A
TEACHER OR AS A MODEL
WRITTEN AT THE TIME OF MR. KAN TAI
KEUNG' S EXHIBITION OF 70 YEARS
设计交流：为师为范 华彩人生——写于靳埭强先生
丰年七十大展之际



CONTENTS

目录

360°

PARTICIPATORY DESIGN / 参与设计

KEVIN SWANEPOEL	10
JONATHAN CUDE	11
KEVIN SWANEPOEL	16
ALEXANDRE HERVÉ	16
JEFFREY SHAW / 邵志飞	22
ULF LANGHEINRICH	22
IAN LYNAM	28
CAMERON ALLAN MCKEAN	28

90°V

VISION / 视野

PLAY HARD, DIE HARD / 玩乐无穷

ARTISTIC EXPERIMENTER / 艺术实验家	34
REFUSE TO BE ORDINARY / 拒绝平凡	36
UNIVERSAL EVERYTHING / 全球所有	38

135°C

CREATIVE / 创意

WHEN DESIGNERS MEET USERS / 当设计师遇上用户

DESIGN INTANGIBLES / 设计无形物	60
PARTICIPATORY DESIGN / 参与设计	62
HUB FOR DESIGN AND TECHNOLOGY / 糅合设计与科技	64
DIG DEEPER INTO IxD / 交互设计的深义	74

180° GD

GRAPHIC DESIGN / 平面

COUNT ME IN! /

互动设计来袭!

I WENT TO MoMA AND I CREATED ART /

玩转博物馆	102
JUST FOR FUN / 快活至上	114
PROCESS IS THE PRODUCT / 过程即结果	128

225°PD

PRODUCT DESIGN / 产品

DIALOGUE OF MAN AND MATTER / 人与物的对话

MAZE IN THE DAZE / 空间迷阵	140
SOCIAL PLAYGROUND / 互动游乐场	142
LISTEN TO YOUR HANDS / 心随手动	144
INSPIRATION OF THE STANDARDIZED LIFE / 标准化生活灵感	152
CUBIC SHELTER / 一立方的心灵庇所	156
BRILLIANCE ON THE FINGERTIPS / 指尖上的幻彩流光	158
PLATE AMAZE / 餐碟上的惊喜	162

270°DE

DESIGN EXCHANGE / 设计交流

LIFE IS BEAUTIFUL AND RICH, AS A TEACHER OR AS A MODELWRITTEN AT THE TIME OF MR. KAN TAI	170
KEUNG'S EXHIBITION OF 70 YEARS / 为师为范 华彩人 生——写于靳埭强先生丰年七十大展之际	171
KAN TAI-KEUNG / 靳埭强	174
HONG KO / 高少康	188
EDDY YU / 余志光	190
WANG YUEFEI / 王粤飞	192



360°

PARTICIPATORY DESIGN

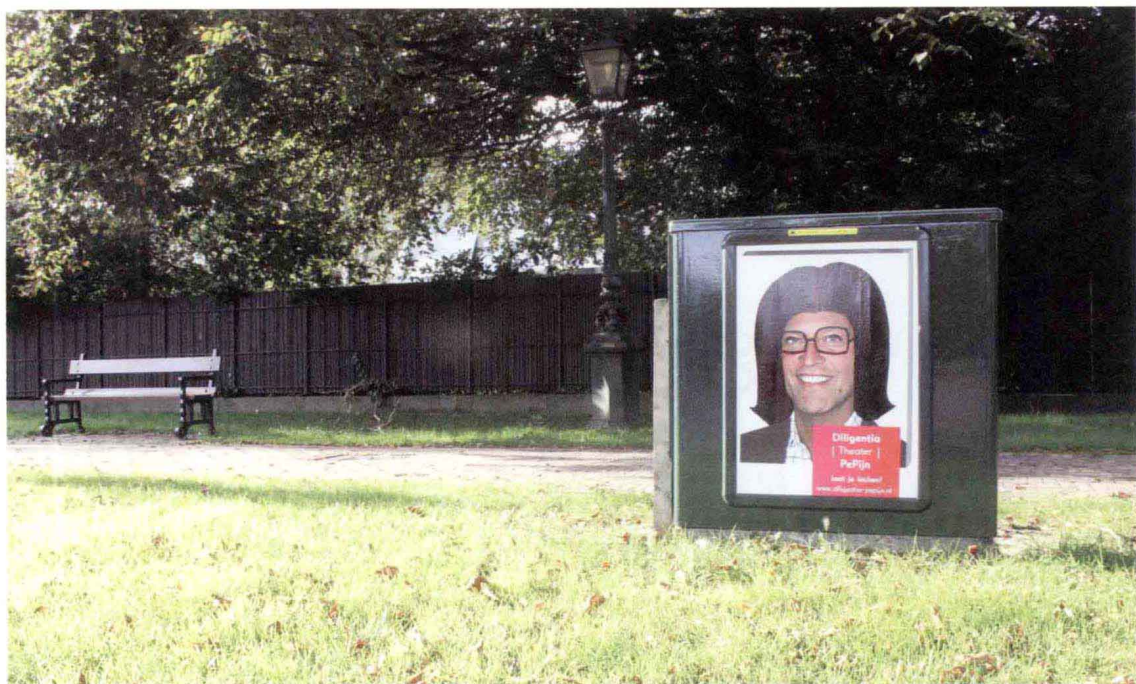
参与设计

A STRIDE INTO THE DEMOCRATIC TIME OF DESIGN

设计的民主时代

“‘真正的’参与，是指用户的角色发生根本的变化，从单纯的信息提供者，到设计过程中正当的、公认的参与者。”

*"BY 'GENUINE' PARTICIPATION,
WE REFER TO THE FUNDAMENTAL
TRANSCENDENCE OF THE
USERS' ROLE FROM BEING
MERELY INFORMANTS TO BEING
LEGITIMATE AND ACKNOWLEDGED
PARTICIPANTS IN
THE DESIGN PROCESS."*



PARTICIPATORY DESIGN – A STRIDE INTO THE DEMOCRATIC TIME OF DE-



参与设计——设计的民主时代

生活一刻不停地都在和设计打交道——从早上睁开眼的一刹那看到的那个圆头圆脑的闹钟到晚上临睡前捧读的那一本小书，每个人都不乏参与设计的经验。但我们是否思考过一些问题：在与设计接触的过

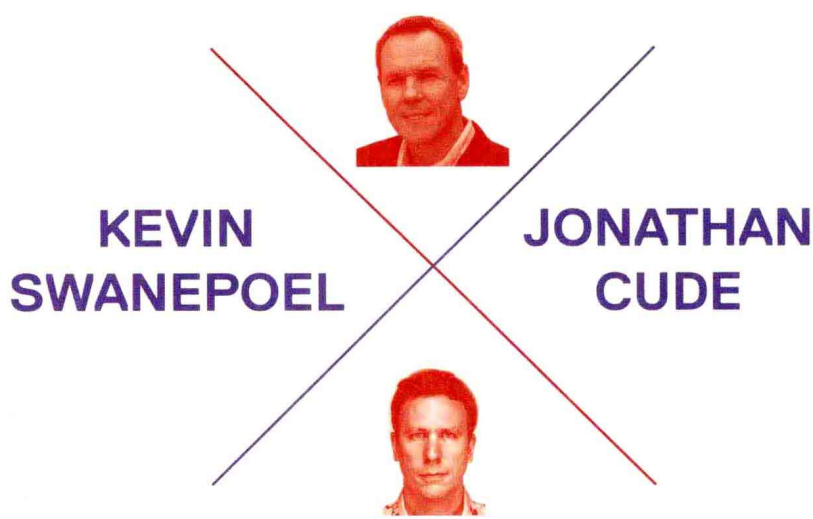
程中，我们有没有一种自觉主动参与进设计、和设计师契合的感觉？是否有设计师的独特用意融入使用者自我意识的体验？有没有更多地考量设计的弹性和维度，挖掘设计的更多可能？

答案当然因人而异，但在这里我希望再次重申一点，那便是：设计为生。继上一期讨论设计的核心与意义的命题——“设计与社会价值”之后，我希望把本书的关注焦点放在互动和参与的设计上面。我们正如此频繁地接触设计，但这些经历只是单纯地和设计“打个照面”还是“屈膝谈心”，我想是时候仔细地考虑了。

参与设计大会主席 Jesper Simonsen 在为我们介绍“参与设计”的时候是这么描述的：“‘真

正的’参与，是指用户的角色发生根本的变化，从单纯的信息提供者，到设计过程中正当的、公认的参与者”，这就要求设计是聪明的、体贴的、民主的，能和使用 者建立双向的沟通。为了让设计更好地接触使用者，激发他们的兴趣和参与性，设计师会通过多媒体、手工DIY和装置艺术等交互手段把用户的感官体验最大化。不论是展览活动设计还是产品设计，因为强调将使用者的自我意识融入设计过程，设计也变得更具有活力和亲和力。读者也将在阅读中领略设计不同以往的另一面。

2012年5月



**KEVIN
SWANEPOEL**

**JONATHAN
CUDE**

KEVIN SWANEPOEL

The One Club主席

Kevin Swanepoel担任世界广告、设计、品牌娱乐及新媒体领域最有名的非盈利机构“The One Club for Art & Copy”的主席，在其任期内策划及执行过多个The One Club的各项创意奖项，包括“One Show”、“One Show Design”、“One Show

Interactive”和“One Show Entertainment”，大奖所颁发的金铅笔奖被认为是广告界的终极成就。Kevin在2008年指导过The One Club纽约创意周，自此被纽约市市长办公室指名为年度城中盛事。并且在纽约现代美术馆构想策划了“The Best of the Digital Decade”的活动，该活动的作品目前在中国展出。另外，他也在

中国也开设了“The One Club”，并为欧洲、印度、南美及泛太平洋区域的分部做出杰出贡献。1998年加入此机构之前，Kevin曾在约翰尼斯堡的苹果电脑公司工作，担任撒哈拉以南区域的出版、娱乐及新媒体经理，亦曾于南非多家本土广告公司担任决策人。他毕业于南非德班的Natal Technikon平面设计学院。

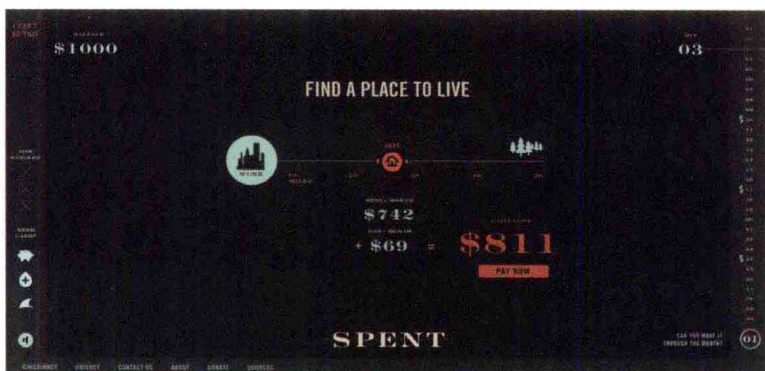
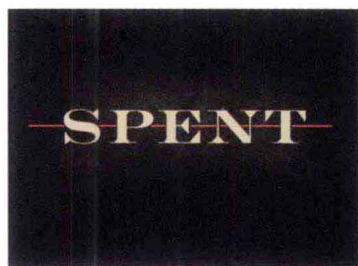
JONATHAN CUDE

麦金尼 (McKinney) 公司首席创意总监

Jonathan Cude为麦金尼 (McKinney) 公司的首席创意总监, 该公司位于北卡罗来纳州达勒姆, 其经营打破了传统和电子媒体的界线, 被业内认为创建了最有创意的商业模式。他于2003年任

职该集团的创意总监, 带领着奥迪和索尼的创意团队。Jonathan曾在Wieden+Kennedy公司为耐克与索尼做过广告文案, 从《Creativity》杂志选出的第二大年度广告的获得者——极具幽默的耐克“裸奔者”系列, 至荣获戛纳金狮奖的“Before”耐克作品, 均展现出广泛的创作才能。作为麦

金尼的集团创意总监, Jonathan带领团队获得过金铅笔奖、戛纳金狮以及IAB MIXX奖等几乎所有主要奖项, 包括为其赢得四项艾菲奖 (Effies) 的奥迪A3的“抢夺的艺术”以及索尼Bravia的“The World's First Television for Men and Women”宣传广告。



1 2 3

1-3: Spent by Jonathan Cude
“Spent” by McKinney in Durham, NC is an online game that uses social media to educate people about poverty and homelessness through the Urban Ministries of Durham.

该项目是达勒姆城建部委托麦金尼制作的一款在线游戏。通过各种社交媒体呼吁人们关注贫困人士和流浪者。

