

<<圖解設計思考>>

图书基本信息

书名：<<圖解設計思考>>

13位ISBN编号：9789862721247

10位ISBN编号：9862721243

出版时间：2012-4

出版公司：商周文化事業股份有限公司

作者：艾琳·路佩登

页数：192

译者：林育如

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<圖解設計思考>>

內容概要

《圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！

》告訴你數十種工具和技巧，從快速、直覺的方法到較為正式的研究工具，如焦點團體法（focus group）和共同設計法（co-design）。

本書當中的技巧可以幫助你釋出創意能量、刺激你以嶄新的角度思考出令人驚豔、又切實可行的解決方案，而這些技巧也正是本書的精髓所在。

每一種方法都以視覺演示的方式說明，還有個案研究讓你一窺實際工作中的設計流程。

此外，本書還收錄了頂尖設計師們的內心話，包括阿爾特·錢特瑞（Art Chantry）、伊凡·查·馬耶夫（Ivan Chermayeff）、潔西卡·荷芬（Jessica Helfand）、史蒂芬·海勒（Steven Heller）、麥拉·卡爾曼（Maira Kalman）、阿勃特·米勒（Abbot Miller）、克里斯多夫·尼曼（Christoph Niemann）、寶拉·雪兒（Paula Scher）、以及馬丁·斐內茲基（Martin Venezky）等人，看看他們是如何獲得靈感，以及他們腸枯思竭時的對策是什麼。

《圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！

》是為每一個希望以創造性的思維模式面對日常創意挑戰的人而寫的。

<<圖解設計思考>>

作者簡介

艾琳·路佩登Ellen Lupton 艾琳是一名作家、研究員、設計師、也是一位教育者。她是馬里蘭藝術學院（Maryland Institute College of Art, MICA）圖像設計藝術碩士學程以及設計思考中心（Center for Design Thinking）的主任，同時在史密森機構的古柏 - 惠特國家設計博物館（Cooper-Hewitt, National Design Museum, Smithsonian Institution）擔任研究員。

她的著作包括有：《字的設計有道理！

》(Thinking with Type)、《獨立出版》(Indie Publishing)、《圖像設計：新基本原則》(Graphic Design: The New Basics)、《探索素材》(Exploring Materials)、以及《自己玩設計》(D.I.Y.: Design It Yourself)。

譯者簡介:林育如國立台灣大學歷史系學士，美國喬治華盛頓大學博物館學研究所碩士。

熱愛人文藝術和大自然，專長是思考怎麼樣才叫「過生活」並且具體實踐，近年來對養兒育女也漸有心得。

曾經接受過金融業與高科技業的洗禮，現在則悠游於文化創意、語言文字、和柴米油鹽的世界。

譯作有《包浩斯》、《像設計大師一樣思考》、《男人就是搞不懂》、《走出傷痛》、《U2 BY U2》等書。

<<圖解設計思考>>

書籍目錄

翻開本書，你可以找到.....30個幫助你思考下一個專案的方法3個可能會讓你就逮的點子 假使你沒有完全遵照指示的話1本簡潔的書74位設計師 5種方法讓你重新審視附近的咖啡店 28位頂尖設計改革者的忠告 6種手法讓你在公眾當中引來異樣眼光 28句絕妙佳言 136個基本步驟教你如何瀏覽、剖析、以及動手嘗試184頁彩圖製作蛋型標誌的10種超級有趣又與眾不同的方法 2種製圖的技巧9種定義問題的方法 腦力激盪法 心智圖法 訪談法 焦點團體法 視覺研究法 品牌矩陣法 品牌手冊法 實地研究法 創意簡報法 11種獲得靈感的方法 視覺清腦法 強迫連結法 動態動詞法 廣納百川法 視覺修辭法 圖像、標誌、象徵圖案法 團隊合作法 共同設計法 視覺日誌法 語譯檢視法 觀念演示法 10種創造形式的方法 短跑衝刺法 網格變換法 零件工具包法 品牌語言法 實物模型法 身體思考法 抽離問題法 非常規工具法 反芻法 重建法 5分法：分切概念派餅58% 汗水2% 靈感11% 研究12% 理論17% 方法8個讓你離開電腦、外出透氣的正當理由 4個使用定時器的技巧

<<圖解設計思考>>

媒体关注与评论

想像力進入實體世界的轉化過程 Big Issue總編輯 李取中 想像力的一開始往往是無邊無際的，如何將電光火石間產生的概念，描繪出來，進而與他人溝通，到最後慢慢地將這些龐雜的靈感逐一限縮與具體化，這中間都需仰賴創意工作者藉由各種工具方法的協助才得以完成。

本書試圖透過諸多不同的工具方法的操作說明，並佐以案例的實務運作過程，來傳達如何運用這些工具方法將想像力帶進我們這個實體的世界。

是一本有趣並兼具實用性的設計書籍。

艾琳說：「設計，是人們可應用的藝術。」

創意大師·德博諾博士（Edward de Bono）說：「當一個新的點子泉湧而出的時候，它不可能沒經過『思考』。」

所以，除了腦力激盪之外，原來設計師是這樣想的！

就是本書的主軸，我們可以簡單的說，腦力激盪就是由一群人圍成一圈，進行以下三個步驟：定義問題 Defining Problems 獲得靈感 Getting Ideas 創造形式 Creating Form 然而，看似簡單的三個動作，裡頭卻藏著更多的分解動作！

這是一本Step by Step圖文解說設計師大腦裡的創意迴路，它如何分佈、又是如何轉彎，並創造出一件件令人驚嘆的作品！

<<圖解設計思考>>

编辑推荐

設計的過程涵蓋了研究、創造、以及想法的表達。
有時候靈感似乎可以無端從某處冒出來，但常常，它們是縝密技巧下的產物。
許多設計師的設計案始自於腦力激盪法——這是初期對靈感方向的一種開放式搜尋方法。
然而在設計師追求實用、啟發性的靈感的過程中，腦力激盪不過是個起頭。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>