

教育部102年度

# 藝術與設計菁英海外培訓計畫\_學習實錄

2013MOE Scholarship Program for Overseas Study in Arts and Design





# MOE SCHOLARSHIP PROGRAM FOR OVERSEAS STUDY IN ARTS AND DESIGN

---

# CONTENTS:

04

計畫簡介

---

08

數位媒體組

楊舒涵/劉宜玟/鄭詠心/  
趙雪寧/楊詠巨/費子軒/  
楊漢軒/

---

64

平面設計組

蔡佳倫/李育玟/陳輝泰/  
彭冠傑/顏宏安/

---

132

產品設計組

賴彥如/張琬琦/曾琬婷/  
吳尚哲/徐苑齡/侯柏丞/  
張君瑋

---

178

海外培訓學校簡介

---

# 教育部『藝術與設計菁英海外培訓計畫』簡介

---

## | 計畫緣起 |

教育部「藝術與設計菁英海外培訓計畫」是為配合行政院所推動的國家重點計劃「文化創意產業」發展計畫，以及教育部相對應之「大學校院藝術與設計系所人才培育計畫」，希望藉此營造文化創意產業人才的培育與提升產業界優質人力的菁英計畫。

本計畫期冀以學校現有資源為基礎，整合國際教學資源，延伸產學合作教學之溝通網絡，並全額補助讓國內藝術與設計領域的優秀學子，前往海外一流的藝術與設計學院或公司培訓，藉此擴展學生國際視野，並增進學生的專業能力，加強跨領域文化創意產業人才培育，帶動文化創意產業整體的發展與水準的提升。以期提升國家的國際競爭力。

## | 辦理單位 |

教育部 102 年度「藝術與設計菁英海外培訓計畫」以行政協助委請國立雲林科技大學數位媒體系負責承辦「數位媒體組」與「平面設計組」國外合作學校知洽談、甄試簡章訂定、學生甄選、出國輔導、成果發表及教學推廣等相關事務；「產品設計組」則由國立成功大學工業設計學系承辦。

## | 辦理方式 |

(一) 校園學習與產業實習並重：

102 年度分成「數位媒體組」、「平面設計組」與「產品設計組」三組，由承辦學校尋求與國外知名學校或公司合作，採取政府全額補助方式，公開甄選 19 名具潛力之優秀學生赴國外進修、訓練與實習一年，期返國後能帶動同儕之學習效果。本年度擇定合作之英、德、法、荷、美、日、紐、澳、加地區進修培訓學校及機構包括：英國皇家藝術學院 (Royal College of Art)、德國柏林藝術學院 (School of Art and Design Berlin-Weissensee)、法國高等資訊視覺傳播學院 (Supinfocom Valenciennes)、荷蘭台夫特科技大學 (Delft University of Technology)、美國藝術中心設計學院 (Art Center College of Design)、美國普瑞特藝術大學 (Pratt Institute)、帕森設計學院 (Parsons The New School for Design)、南加州大學 (University of Southern California)、沙瓦那藝術與設計學院 (Savannah College of Art & Design)、創意設計學院 (College for Creative Studies)、日本武藏野美術大學 (Musashino Art University)、千葉大學 (Chiba University)。

多邊角動畫公司 (POLYGON PICTURES Inc)、紐西蘭奧克蘭媒體設計學校 (Media Design School)、澳洲墨爾本皇家理工大學 (RMIT University)、加拿大雪爾頓學院 (Sheridan College Institute) 等以上 16 所學校。

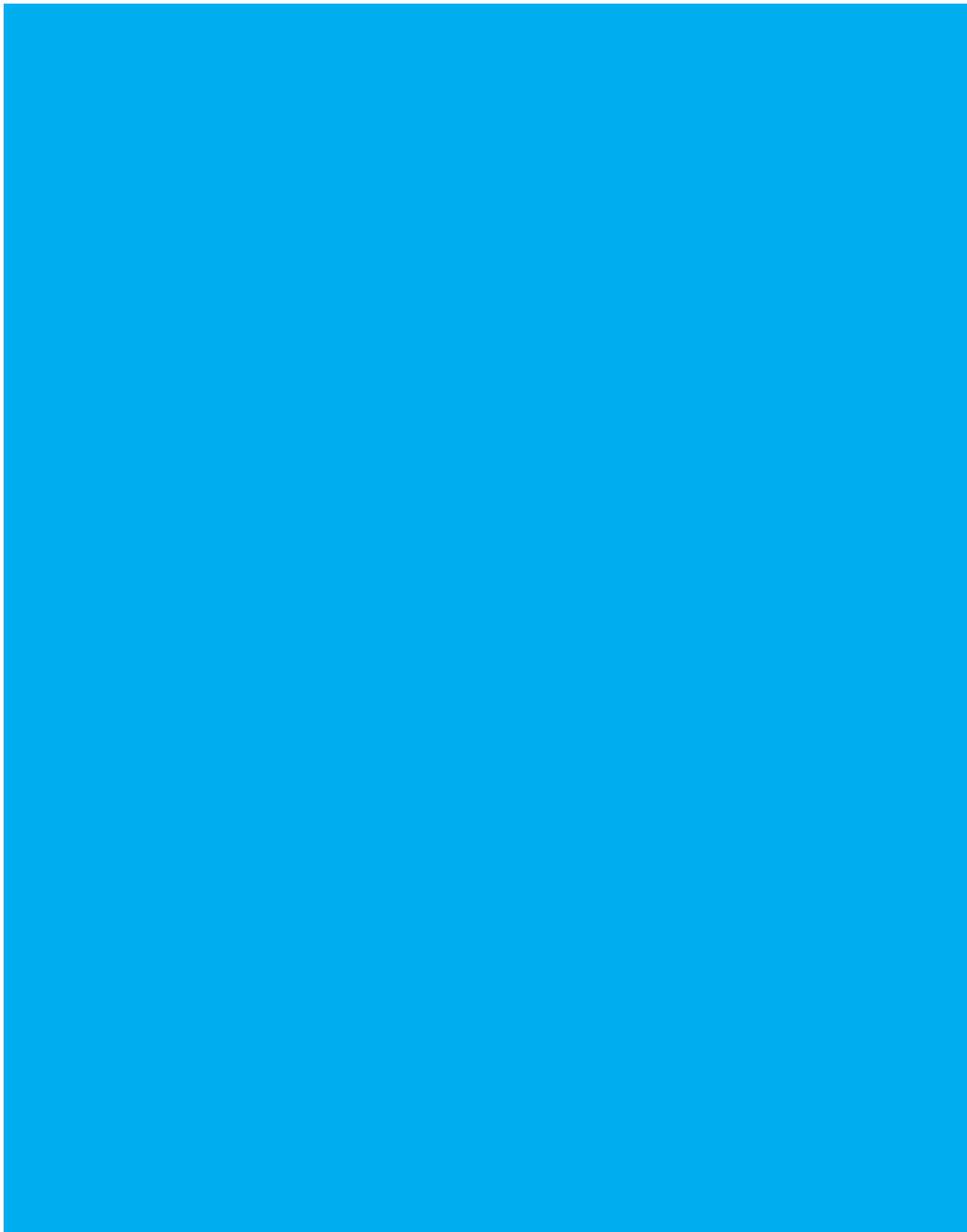
除了上述國外知名學府外，亦安排學生至知名業界實習：例如美國的動畫公司 Chiodo Brothers、特效製作公司 HOAX films Production & VFX、紐西蘭 Flux Animation Studio 數位特效公司以及日本知名指標動畫公司 Polygon Pictures Inc。平面組同學也透過擔任澳洲人權影展 Graphic Designer at Human Rights Arts & Film Festival 的平面設計，以及到比利時 Gloosy.tv 設計公司、美國紐約 Ralph NYC 等地實習，獲得各種實務工作經驗。也同時深獲各個合作實習公司好評。

(二) 獎助內容：對學生之獎助項目參照當年度教育部公佈之公費留學補助標準。

#### 「預期成果」

- (一) 國際觀與多元文化觀的設計專才  
透過選送國內設計菁英前往國外名校或機構進行培訓，以求擴展且提昇我國藝術與設計相關系所人才之國際競爭力及國際視野，並以此激盪出多彩多姿的創意作品。
- (二) 強調國外產業實習機會，累積種子學員實作經驗  
除了正規課程之外，亦有產業界實際實習參訪機會，讓課程上的學習得以有實際應用的機會。
- (三) 結合國內產業界，建立良好產學合作機制  
邀請多位優秀的專業人士，提供參與學員各方面產業界的最新動態與學習機會，並藉由與專業人士互動的過程中，使學員能更進一步深入學習並了解業界的實際情況。
- (四) 擴展學習成果，形成設計教育接軌之回流體系  
海外培訓學員歸國後成為種子學員，在校可提供珍貴的培訓經驗與同儕共同成長，並於研習營期間給予或分享海外相關培訓經驗給未來參與海外菁英培訓計畫之學員，形成知識與經驗傳承、回流的學習體系。





# DIGITAL MEDIA 數位媒體組

楊舒涵 / 國立臺灣科技大學 / 日本 Polygon Pictures Inc.

劉宜玟 / 國立臺灣藝術大學 / 紐西蘭 Media Design School

鄭詠心 / 國立臺南大學 / 法國 Supinfocom Valenciennes

趙雪寧 / 國立臺灣藝術大學 / 美國 Savannah College of Art & Design

楊詠亘 / 國立臺南藝術大學 / 美國 University of Southern California

費子軒 / 國立臺灣藝術大學 / 英國 Royal College of Art

楊漢軒 / 崑山科技大學 / 加拿大 Sheridan College Institute



楊 舒涵

國立臺灣科技大學→  
Polygon Pictures Inc / 日本

## “PPI x 山賊 x 騎士 - 多邊形的波濤巨浪”

### ！研習計畫！

Polygon Pictures Inc. 株式會社ポリゴン ピクチャーズ位於東京都港區南麻布三丁目，社內約有 300 多位工作成員，算是日本國內最大型也是分工最完全的 CG 動畫公司，由於社長塩田周三精通英日文，Polygon Pictures Inc.(以下簡稱 PPI) 匯集著來自各個國家不同分野的頂尖好手，使其國際化更是在日本 CG 業界享有盛名。

而我所進到的部門是 Modeling，顧名思義也就是動畫中最核心也最基礎的前置作業—製作 3D 模型。在這裡，所有的 modeler 除了 Maya，還必須熟稔 ZBrush 與 Mudbox，而社內作業的流程也有一套標準的作業程序，於是在剛進入 PPI 的第一週至第二週的時間，modeling 的 group leader 渡邊先生，也就是 modeling 的最高負責人，除了為我講解公司特有的工具程式之外，也建議我先將 PPI 社內所提供的 workflow 等文章詳讀一遍，並提供我許多參考書籍及教學 DVD，希望我能藉由這一年的實習機會，邊做邊學習。







## I 參與專案 1 I

### シドニアの騎士 (Knights of Sidonia 銀河騎士傳)

參與時間：

2 個月

專案簡介：

シドニアの騎士是日本漫畫家貳瓶勉的機器人科幻作品，故事背景是架空在太陽系遭受「奇居子」的謎樣生命體破壞之後的 1000 年世界，航行在宇宙中，持續人類的繁殖與生產的播種船「希德尼婭」。主角谷風長道意外成為了人型兵器「衛人」的操縱士訓練生，跟夥伴們一起與奇居子戰鬥。

漫畫從 2009 年開始連載，2013 年發表動畫化之後由 PPI 視為創社 30 周年紀念作品負責動畫製作，在 2014 年 4 月到 6 月之間以全 12 話的方式在各個電視台放送。播出後收視率不凡，並在 amazon 當季動畫的 blu-ray DVD 預購排名拿下了第二名，如今 PPI 也正在如火如荼的製作第二季。

實習部分：

シドニアの騎士的 CG 動畫在渲染手法上採用 3D 模型配上 toon shader 來產生 2D 動畫的效果，而背景幾乎都是 2D 手繪，這樣的製作方式不僅能減少 render 時間，在修改上也不會給預算帶來太大的負擔。而我所參與的「原圖」作業是上述手法中不可或缺的一個中間步驟。在發注給背景繪製之前，我們必須先在 Maya 將人物與背景物件分層、確認攝影鏡頭的動向是否正確並計算出鏡頭移動的範圍、簡易的設定燈光效果，這樣對方才能清楚光的方向、要畫的範圍有多少、物件位置關係…等等。

原圖製作所使用的軟體為 Nuke，它被廣泛的使用於影像合成，是我從來沒有接觸過的軟體，因此除了 40 幾頁全日文的作業流程 PDF 以外，我也必須閱讀社內所提供關於 nuke 的教學文章。熟悉操作模式後一個作業天約要處理 20 個 cut，當遇上問題時，隨時都可以詢問擔任 supervisor 的渡部先生，在他的 check 之下，我也漸漸的可以負責難度中高等級的鏡頭了。

## I 參與專案 2I

### 山賊の娘ローニャ

#### Ronja Rövardotter 強盜的女兒

專案簡介：

山賊の娘ローニャ改編自瑞典知名女作家 Astrid Lindgren 的兒童文學，由宮崎吾朗監督改編執導，故事舞台是中世紀的遼闊森林，山賊馬特與夥伴們居住在巨大古堡中，一同扶養馬特的獨生女隆妮雅長大。某日被允許離開自家地盤而開始學習獨立生活的她，遇見了一名叫「畢爾克」的少年……。

日本知名的吉卜力動畫工作室以製作協力的形式在一年多前開始與 PPI 合作，由擔任過「魔女宅急便」的角色設計師近藤勝也負責人物設計，PPI 負責動畫製作，不僅是吉卜力首次的 3D CG 動畫，也是宮崎吾朗第一次執導的電視動畫。預定 2014 年的秋天以一共 26 話的形式在 NHK BS 頻道播出。



實習部分：

我從第 3 話開始加入製作團隊，主要是負責 prop (道具) 的部分，也有做到少數角色與背景。山賊の娘ローニャ為了保有吉卜力動畫既有的視覺表現，製作上也是採用人物及部分道具全 3D 加上部分背景 2D 的呈現方式。

其實這個專案跟大自然是息息相關的，隨著季節變化到了冬天自然也要做積雪，而該有的動物不會少以外，葉子、青苔、水草、樹枝…這類的植物也都要轉換成卡通式的 3D 呈現方式，modeler 必須在作業時不斷地 render 來確認 toon shader 跟 contour line 的視覺效果，要如何在遵從設計稿的同時又能與實際上立體的 3D 空間達到平衡是這個專案裡比較困難的地方，此外，經待過吉卜力的造型監督片瀨先生非常講究一件事，那就是所謂的「生活感」。考慮到那個年代的技术，任何手工製物品都不應該是正正方方，也就是必須「在不對稱中尋找平衡的美感」，這樣的一個製作原則對於 modeler 來說是一個很好的鍛鍊但也同時增加了作業上的難度，而曾被這樣的片瀨先生稱讚過能夠讀懂「畫」對我來說也是最大也是最開心的肯定。



也有很多時候是連設計稿都沒有的，這時候就必須靠 modeler 自己去想像、設計，過程中勢必要多次地與中島先生以及吉田小姐兩位 supervisor 討論，最後再經過 episode director 的核准，我們才能將 model 交棒給 rigger。總的來說 modeler 必須要會懂得去思考、去溝通、利用軟體的優劣組合出最有效率的製作方法，是我加入這個專案後深刻體會到的。

其他活動

在這段實習期間內，有幸分別參加了 PPI 創設 30 與 31 周年的 party，甚至還有忘年會，除了能夠認識平常沒有交集的部門之外，也能夠感受到這間公司不論社長或是社員們都充滿了活力。

也由於專案的關係，參加了在 NHK 舉辦的山賊の娘ローニャ試映會。試映會一次播放兩話，完整的 render 畫面、聲優配音、背景音樂，staff 們看完之後都難掩興奮之情，這短短一集 20 分鐘的影片之中是濃縮了好幾百人的努力，吾朗先生也曾在訪談節目上表示這已經不是他的動畫，是跟大家一起完成的作品。最後製作組跟聲優們在涩谷舉行了盛大的慶功宴，觥籌交錯之際，把酒言歡言無不盡，是一個很熱鬧的晚宴；我在旁邊想著，能有這樣的機會參與山賊の娘ローニャ這個案子，實在很榮幸。



而 PPI 各個部門在社內也不定時會舉辦教學講座，尤其屬 modeler 部門最多，印象最深的是我參加了 group leader 渡邊先生所舉辦的基礎鉛筆素描，主旨並不在於希望我們素描能練得多好，主要是希望將繪畫中所習得的東西運用在 3D 實作上，好比說先抓到形體的輪廓與明暗是最重要的，細節雕琢絕對是最後的最後，這點跟 3D 建模是一樣道理，畢竟 3D 軟體終究是工具，要學習它確實有一定的難度，但最終還是取決於自己的觀察力。

## 實習心得

從安逸的學生生活一下子跳到國外工作職場確實是一個很大的衝擊，也幾度懷疑自己是否能真的夠在 modeling 部門派上用場，直到我最後要離開公司之前，從 leader 手中收到一大束花的那一刻，才真的有已經在這裡努力了一年多的感覺。有沒有比在學時期學到的更多我不敢肯定，只希望這段時間內我身為一個實習生的微薄之力對公司有所幫助。

在實習的過程上有苦也有樂，但這都是在學校永遠不會體驗到的經歷。確實，很多人常說日本人做事龜毛注重細節，但也正因為他們對細節的追求與執著才能讓他們的文化橫亘千古吧，我倒還滿喜歡這個部分的。

參加菁英計畫之前，我從不曾想過在日本工作這件事情，感謝教育部與雲林科技大學有舉辦這樣的活動才能讓我們跨出了這麼一大步。在這一年兩個月，PPI 的同事們都對我非常的親切，由衷感謝 PPI 的大家，回到台灣後也不會忘記在這邊經歷過的事情，繼續充實自己各方面的技能。我想這段時光在我人生之中將會是一段非常美好的回憶。







劉宜玟

國立臺灣藝術大學→  
Media Design School / 紐西蘭

## “朝聖電影工業的伊甸園 — 紐西蘭”

### 前言

在紐西蘭的這一年期間，前半年我進入位於奧克蘭市中心的 Media Design School，開始為期約七個月的學習課程，看見了不同的教育方式以及一群對於動畫充滿熱情的同學。後五個月的時間，我成為 Flux animation studio 的一員實習生，參與電視動畫片製作以及電影前製作業，看見真正的動畫公司內部的運作模式，經過這一年各項挑戰的洗禮，原本充滿期待卻忐忑不安的心，漸漸蛻變成滿載而歸的喜悅。



Media Design School 圖書館

### Media Design School 校園生活

#### 課程概要

在 MDS 我加入了 Graduate Diploma in Creative Technologies 的課程，這個課程分成 Advanced 3D 和 VFX & Motion Graphics 兩個小組，我所在的組別是 Advance 3D，課程著重在 3D Maya 的應用以及學生的個人專題，在課程中導師會引導學生完成自己的研究，並在課程結束後完成一個畢業作品。

除了自己小組的必修課程和共同課程之外，VFX & Motion Graphics 的課則為選修課程，包括其他班級的課程偶爾會開放旁聽，目的在於增加學生彼此認識互相學習的機會。第一堂課講師鄭重強調學生需自發學習，鼓勵學生隨時提問，激發創意，重視學生的創意發想，並且這所學校所給的學習資源，就像是自助餐，只要學生主動參與，任何技術上需要的資源，講師們都會極力幫忙尋找資源並介紹學生認識其他有專業背景的老師來幫忙技術指導。

### Media Design School 的專業課程與學習過程

在課程中，最令我印象深刻的是老師的活化教學，由於 Maya 的知識庫非常龐大，內涵了各種操作形態和不同的屬性，所以每個人對於 Maya 熟悉的領域都不同，因此，老師在課堂開始前，除了準備課程之外，會先徵求同學的意見，儘量調整課程讓大家的都站在同一水平上，這個舉動讓班上的學生更積極努力學習，更加肯定了教學兩端溝通的重要性。另一方面在共同課程中，每個星期五會有一堂電影課程，特別的是這堂課是合併研究所以及大學部所有學生的課，每看完一部電影或是一段影片，老師就會帶領大家一起分析構圖，鏡頭語言，拍攝手法等等，從中我學到了許多專業術語和概念，對於電影培養出一種新的眼光，並且由於老師會留一些課堂時間讓每個同學有機會發表自己的想法，透過和同學討論分享，得到不同的觀點繼而加深了新知識的概念，讓學生可以很快融會貫通，學習更有效率。

除了平日的課程之外，學校也強調同學之間的互動，因此常會有些課外活動可以自由參與，像是校外觀摩，展場義工等等。而班上老師偶爾也會出個小組活動 - 團隊製片，來促進同學之間的交流，由老師為導演，全體學生為攝影和後製小組，藉由製片訓練學生團隊合作的能力，從故事腳本，鏡頭擺設，畫面結構到後製合成，皆由學生協力完成，合作過程中，態度決定一切，即便技術上有所不足，但是可以透過學習慢慢進步，但是良好的態度才是團隊合作的重要關鍵，每次製片結束後，老師會要求同學們為對方打成績，項目包括專業能力，團隊溝通，出席以及積極程度，由老師統計後的分數，才是那次作業的成績。



M Design School 上課實作



實際拍片場景



導師技術指導

### 培養國際觀 - 來自世界各國的同學

MDS 大多數的學生來自世界各國，對於當時初到英語系國家的我，面對不同口音的英文是我最大的挑戰，班上同學各別來自印度，法國，墨西哥，馬來西亞和加拿大，在討論中我能聽到同學最口語的英文用法，並且常常發生碰到同一個英文單字，其中兩位同學他們國家就有不同的用法，十分有趣，還有一些聽都沒聽過的俚語，這些是在台灣學英文的時候很難學到的，因為這些的俚語，不僅僅是英文，而是代表著他們的文化背景，和同學的互動，讓我能更快適應在西方國家的生活方式，藉此我才真正明白什麼是國際觀，平等的相處和互相尊重，才能成為與國際接軌的一份子。



畢業展合照



畢業典禮合照



與老師們在學校酒吧欣賞該學期學生作品



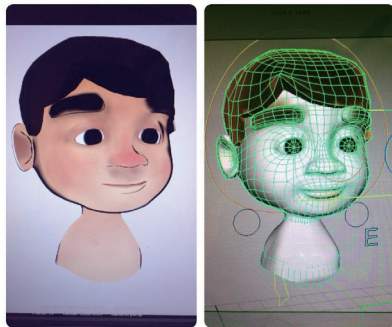
## 個人專題研究 I



場景算圖測試



蓮花算圖測試



人頭算圖測試

學校對於畢業作品的主題沒有限制在專一領域，學生們可以選一個自己喜歡的主題加以研究，除了動畫之外，研究主題也可以是算圖的應用，肌肉綁定，互動裝置的研究等等，老師帶領學生做研究的方式非常開放，給予學生們足夠的空間發揮，除了每星期會定期跟導師的面談，討論作品進度之外，也會定期聚集所有學生舉行小小發表會，訓練學生發表說明自己的作品而不失台風，偶爾會提點發表時的技巧和肢體表現，同時透過發表講述每個人研究的概念後，同學們彼此提出更有效率的方法和新的點子，就像是一個小型工作室一般，營造出良好的研究環境。

我的主題研究著重在水墨風格的算圖效果，不同於西方繪畫注重明暗反光陰影的作畫方式，中國水墨講究墨韻虛實的變化，研究用 Maya 算出水墨捲軸場景為目標，並提出水墨風格的蓮花實驗作品，測試的貼圖製作以及算圖設定，使用 Maya 演算出中國水墨風格，模仿中國水墨顏色虛實的變化。在我的研究過程中，我學到了新的算圖方式，不同於在台灣時的學習經驗，這次研究所學到的，大多是和同學們一起研究方法，或是上網靠自己的力量收集資源，老師的角色反倒不是在學生後方鞭策進度的推手，而是一個帶領方向的領導者，總是在學生們迷惘時提點下一步可以怎麼做，讓我深刻體會到了不同的教育方式，誘導學生學習，讓學生積極參與研究，我想這是在台灣教育裡，值得學習的課題。

## I Flux Animation Studio 進入業界公司實習 I

### 實習生活

學校課程結束後，我來到了 Flux Animation Studio 開始了為期五個月的實習生活，Flux 是在紐西蘭具有規模的廣告兼動畫公司，成立於 1997 年，曾獲得多項獎項，從原本的 2D 動畫漸漸轉成成為 3D 動畫公司，幾乎大多數紐西蘭的電視廣告，都是由 Flux 製作。進入公司後，最讓我驚奇的是辦公室愉悅的工作氣氛以及同事們隨性但是不放縱的工作態度，這裡的工作時間比較彈性，一天只要坐滿八個小時後就可以自行下班，唯一一點比較令人擔憂的就是簽約僱用的制度，不同於台灣的僱用形式，除了幾位元老級員工是長久正職之外，大部份的同事都是簽約制的，而且大多是簽一年約，等到期滿後，就要再找新的工作，如果幸運的話，視公司需求會有機會再續約，因此擁有熟練的專業實力和資深的工作經驗，顯得相當重要，才能確保自己在職場上屹立不搖。



### 3D 動畫實習養成 Wiki the kiwi 兒童電視秀

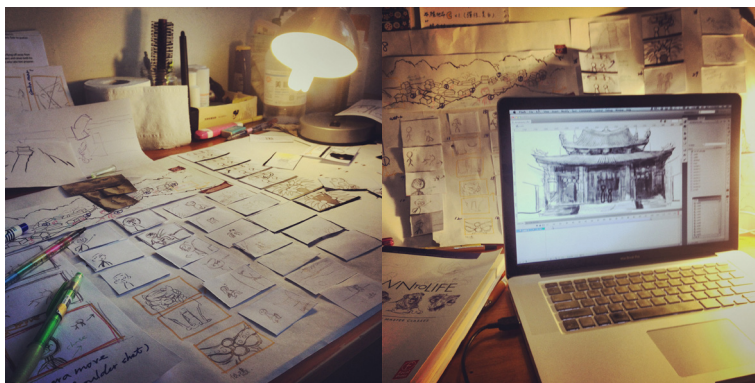
進入公司實習之後，公司派我參與動畫製作的部分，被分配到 Wiki the Kiwi 的團隊，開始跟著動畫導演幫忙調動畫。Wiki the kiwi 是一部紐西蘭當地的 3D 兒童電視秀，本片是由政府贊助，希望發揚本地的稀有物種和特色所製作出來的影片。其中紐西蘭人很喜歡做手工的拼布包，因此本片裡的所有物件都是使用拼布的材質。片中的角色使用軟體為 Maya，故事主軸在於奇異鳥 Wiki 和蝙蝠 Brian 的冒險故事，故事內容豐富有趣，每一集都有一個核心概念來教育兒童，目前已經做完第一季，我所參與的是第二季的動畫製作，預計在 2014 年 8 月 31 日紐西蘭當地電台播映。開始實習後最大的心得是學校和業界之間的差異，不同於學校所學的概念，在公司開始實習的這段期間，發現兩者間大大的不同，在學校教授所強調的是學術方面的探討，多半是理論居多，但在開始實習之後，則強調技術性以及製作效率的重要性，尤其是如何提升效率降低時間成本，是我在實習中最大的收穫，另一方面，減少製作時犯錯的頻率，如何能夠完全了解並達成導演所要的動畫效果，溝通是非常重要的，因此導演常常強調作為一個動畫師，有任何問題一定要提問，節省更改錯誤的時間，也是降低製片成本的重要概念。

#### April 25 電影前製期

實習的最後兩個月，Wiki the Kiwi 進入尾聲，我很幸運地加入另一個電影製作團隊，開始了前製期的製作。4月25日是紐西蘭和澳洲的國定假日，為的是紀念在第一次世界大戰加里波利戰役時，犧牲的紐澳聯軍軍團，這次電影的導演是 Leanne Pooley，她的作品比較知名的有電影 *Beyond the Edge* 和另一部搖滾牛仔姊妹花，是一位重視社會議題以及文化歷史的導演，她來到 FLUX 領導大家製作這部電影。前製期對於一部影片而言，是從無到有的階段，這段期間要開始收集資料，編寫故事，設計角色場景，各種初步測試等等，我所負責的工作是收集資料、建模、基本貼圖、以及幫一些場景模型做簡單的綁定和控制器。隨著導演漸漸認可我的能力後，模型準備工作告一段落時，導演讓我幫忙測試風格，就是將影片中一個場景佈置好，並加入基本打光，算出單張風格測試圖，這個步驟可以測試出場景中物件色彩的和諧度，確認是否符合劇情的氛圍，也順道提供了簡報人員向客戶回報進度的圖稿，同時，架設場景可以提前計算佈置一個場景所需的時間以提供未來作為參考，在這個階段所做的測試越多，越能夠提前預防未來可能會犯下的錯誤，在這次的製作中，我看到了團體合作時專業分工的方式，以及合作夥伴對於彼此的信賴，給予夥伴信任的空間，讓每個人都有表現自己才華的機會，才能讓作品變得更好。

#### 結語

紐西蘭這片純淨的大地，對於電影動畫工業而言，其實有著無可取代的地位，這一年我認識了很多對於電腦動畫充滿熱情的朋友，紐西蘭對他們而言，是可以自由發揮所長的地方，因為人與人之間充滿信任，並對自己的行為負責任，讓每個人的空間更為寬廣，讓不管是創作電影或是動畫題材，更有無限的可能，這樣的文化與生活哲學，融入在生活中各個角落，培養出一個對於藝術以及電影產業絕佳的溫床。很感謝這一年給予我幫助的每一個人，讓我學會這樣的生活哲學，滿載而歸的這一年，我會永遠記得。





鄭詠心

國立臺南大學→  
Supinfocom Valenciennes / 法國

## “Supinfocom, une expérience très enrichissante” 突破與新生

### 關於 SUPINFOCOM I

SUPINFOCOM 成立於法國北邊小鎮 Valenciennes 創校近二十六年。1988 年法國政府為了促進電腦數位動畫的發展，由經濟部出資辦學，是獨立於一般法國正規學制的五年藝術專業學校。第一年到第三年為大學部是奠定藝術基礎的正規課程，課程內容像是故事腳本的分鏡、人物角色設計、色彩學、藝術史、基礎素描、剪輯課等，各科所派的作業量也非常大，大一到大三的同學都很認真學習。四、五年級為研究所課程，主要是發揮前三年所學，製作一部動畫短片。在大四的時候，每位同學都要自己做一部片長一分鐘的動畫短片，學校的老師會從同學的作品判別該位同學的強項，並以此為參考來分配大五畢業影片製作的分組。在五年級的時候便是做畢業製作，該項目類似於導演的養成並培育組員與組員之間的團隊合作的精神與溝通能力。

### I 衝擊！再衝擊！！I

由於我是教育部藝術與設計菁英計畫出去的學生，與先前的學長們一樣，直接過去法國就讀五年級，也就是學校的最後一年（相當於臺灣的碩士）。一進去的時候，其實全班早已經分好組別，各組動畫短片的前置作業已經進行的差不多了。所謂前置作業就是故事劇本、角色設計、色彩定位、動態腳本等的前置作業已經定調。在分配工作的時候，我了解到如何去爭取自己想精進與學習的工作。由於同學們在四年級的時候已經花了很多時間規劃，所以在自己的信念上會有相當的堅持，如何爭取自己想要的工作便是一門藝術，就如了展現自己的能力之外、充分的外語能力來支持你所想要表達和說服外國同學的論點也是必要的。



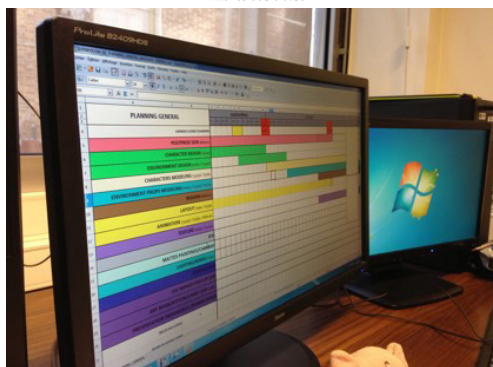
在出國之前，我已經知道歐美的教育模式和臺灣的教育模式有極大的不同。最大的不同在於，同學都一直保持著「思考的習慣」、會「勇於表達」自己和老師不同的意見。以上兩點都是臺灣學生所缺乏的學習特質，我們太過於依賴老師和一直習慣任何學習的答案都有標準答案，偏偏動畫藝術產業最重視的不是標準答案而是源源不絕的創意與具有自己獨立思考的邏輯，而支持創意與獨立思考的是要具有敏銳的觀察力和思考力。



SUPINFOCOM 動畫組全校學生



組員例行會議



Project planning

### ！全然不同的藝術風格！

我參與的組別作品 MAUVAISE SEMENCE（中譯：壞種子），故事大綱是在訴說一位沉溺於打電動而忽略了媽媽關心的黑色幽默動畫。密集作業方式和台灣畢制一樣，留校至晚上十一、十二點是常有的事情。另外在師資的安排上都是請業界的人來上。有時候甚至會有兩位專業講師同時在同一天上課，這樣密集地和同學討論雖然可能會花掉一大半天的時間，但是確認好老師和學生之間的共識之後，在工作上的效率就會往正確的方向進行。我認為這也是台灣學生和老師可以學習的地方。另外法國很注重獨立的思考，雖然法國老師們都頂著業界的光環，但是和同學討論之後，如果老師們的專業意見不是同學們原本要表達的方向，學生會用他們自己的想法試圖說服老師，再將討論帶入另外一個層次，並非一味的遵循老師的指示。另外由於動畫是個非常花工時的藝術表現形式，所以常常會有做不完的情況發生。在這邊的學生和教授劇本的老師除了在學期初讓整個劇本盡善盡美之外，在製作後期，也會再 review 劇本一次。目的在於刪減掉即使刪減也不會影響整部動畫片敘述故事的片段。這點對於有時間限制的製作非常有意義，如何再時間內順利完成一部即使刪減還是有整體性的作品。



除了製作動畫之外，學校有時候也會舉辦技術型研討會。舉例來說，在四月初的時候，就有一間大型後製公司 MPC(Moving Picture Company) 來學校演講，不只五年級的同學會參加，下至一年級的新生也會來聽。該研討會主要是在分享 Lighting 的技術。會後隨即到五年級的教室了解畢制狀況，每一組大概有 15-20 分鐘的時間報告，並和研討會的主講人互動。例如像是在小組中負責打光的人，就可以藉此機會，直接討論並交流技術。學校的最後階段即是在電影院的總發表，以各組輪流發表進行，評審大多是國外來的評審，各位術業專攻，發表時是採全英語報告和 defense。他們評分是各個類別項目分開評分的，講評的時候也會針對各個部分分別講評和向同學提問一些專業性的技術問題，例如 2D 特效是怎麼製作出來的等等。另外每年南北校都會一起畢業發表，這次是在北校的電影院發表，所以位於 Arles 的南校，也上來北校一起評分。在結束完評分後，晚上 8 點是開放給大家來觀看作品的時段，這時候人變得非常多，發表時間一共兩個多小時，8 點一開始，該廳開始播放各組的動畫作品，另外家長們也到現場觀賞這屆畢業生的電影作品發表會，也會公布校內排名第一的作品。

結束了學校的學業之後，七月這一整個月，我除了整理在法國學校的作品之外，也整理了這一年以來自己個人的創作作品，挑選了一百個角色造型投稿至國外，參加國外的角色設計比賽。很幸運地我的作品受到 Terry! Whitlatch 的青睞（她是星際大戰系列電影的首席生物設計師），我很榮幸地得到了 Kaiju beasts Contest 的 Honorable Mentions。這項比賽是 Terry! Whitlatch 所屬出版社所舉辦的比賽，她大學主修動物學，碩士進入加州藝術學院 AAU 主修插畫，她的創作建立在堅實的動物解剖學上，由於我對動物有著特別濃厚的情感，所以在創作方面都是偏向生物的創作，也以成為生物設計師 (Creatures designer) 為目標。

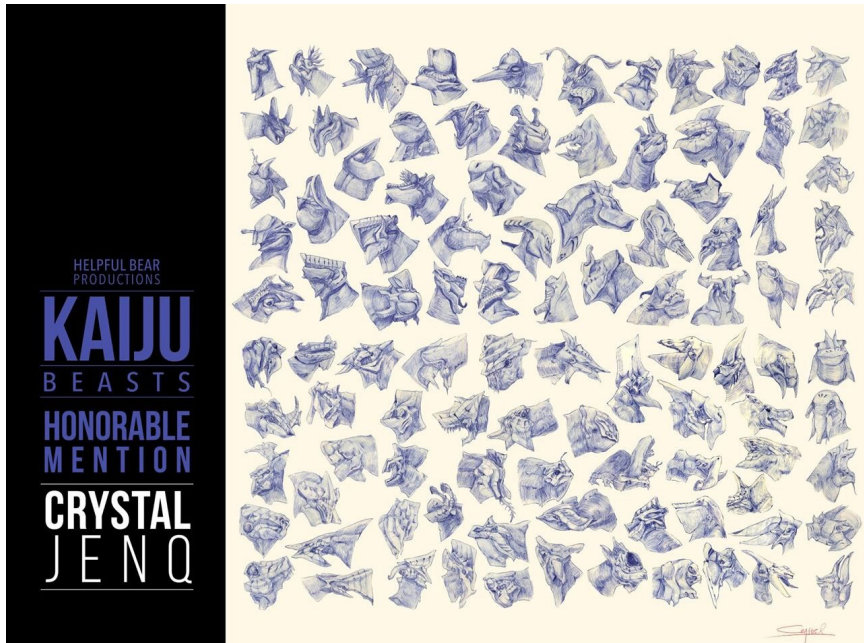


動畫角色



3D 角色 modeling final result





### 「總結與心得」

在法國 SUPINFOCOM Valenciennes 就學一年期間，無論是面對人生或是在學學習，我學到非常多在臺灣不易取得的寶貴經驗。在這邊我總結幾樣學習心得，其說明分別如下：

1. 在來法國之前，我的風格都是偏向 3D 寫實的風格，所以當我得知組員們理想中的角色是偏向圓圓胖胖、可愛的傳統歐洲角色風格時，其實對我來說是一大挑戰！不過感謝這項挑戰，讓我勇於突破我自己的風格「舒適圈」。這項突破讓法國同學肯定我的實力，說服他們願意信任我的設計實力，來增添作品更多的可能性。

2. 色彩上的精進最難突破，當唯有真正的眼見才有辦法為憑。我也很幸運地可以在法國生活一年，在平時的顏色觀察上下了很大的功夫，在歐洲中尤其是法國的動畫，除了有別於美國的美式風格之外，在顏色的用色上也有很大的不同，法國的用色大膽而不會令人不舒適。在 SUP 就學期間中，除了觀察同學們有趣的用色外，我自己也開始進行這方面的提升。耳濡目染之下，漸漸地從較為剛硬的顏色，訓練成可以配出用色分明卻令人舒服的特殊色法式色調。

3. 人文薰陶，由於 Valenciennes 距離 Paris 非常地近，所以無論是去美術館或是博物館是非常地方便，學生很多時候都可以免費進入其中的博物館觀看。另外在當地城市也時常會有很多藝術活動可以觀賞參與。這些很多資源都是臺灣比較難去給予學生的。

非常感謝也非常榮幸獲選 102 學年度教育部藝術與設計海外留學菁英計畫，因為這計畫可以讓我前往法國 3D 動畫第一的動畫學校 SUPINFOCOM 進修，讓我充滿著感激。真的很開心有這個機會可以到國外，特別是非英語系的國家，不只是增加自己的見識、還多了一層可以細微觀察歐洲民族的思考處世方式。更感謝教育部的公費補助，這筆鉅額獎學金對於我得以順利在法國無後顧之憂的學習是絕對幫助的。



趙雪寧

國立臺灣藝術大學→  
Savannah College of Art & Design / 美國

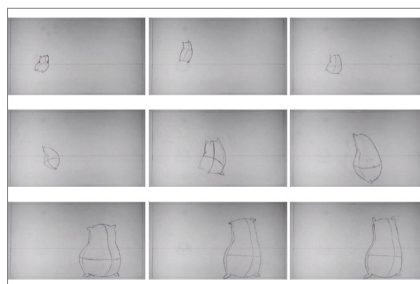
## “以動畫闖天下—我在美國的所見所聞”

### 前言

這次很榮幸能參與海外菁英計畫來到位於喬治亞州的 Savannah College of Art and Design(SCAD) 進行為期一年的海外學習。SCAD 的學制與台灣不同，是以一季十周計算。課程進展相對緊湊，同時科目的區分也較細。對於想要快速探索不同領域，或者針對單一領域精攻的學生來說都可依據需求調配課程。在 SCAD 的三個學季我將重點放在 2D 動畫、3D 動畫、以及動畫前製這三個領域，同時也積極參與不同的學生專案，磨練技術。結束在 SCAD 的課程後我則飛往 LA 開始企業實習，藉由實際參與企業運作學習業界的技術。

### 學習內容

2D 課程部分我選修了動畫原理以及 2D 角色動畫兩門課程。前者以鉛筆手繪的方式從期初的彈跳球到期末的 10 秒動畫自由發揮，在教授的帶領下一步步熟悉動畫的基本技法。手繪動畫比起電繪雖然在動作修改上較花時間，但也正因如此，在規劃 Thumbnail 以及繪製關鍵格時會更謹慎思考動作的安排，反覆確認後再進行中間格的繪製。因此我覺得作為 2D 課程的第一堂課，手繪動畫是很好的開始。後者則是以電腦繪圖的方式從基本的角色轉頭、口型，到搭配音軌的角色動畫逐步練習。不同於動畫原理每項作業都有詳細的作業要求與練習重點，



手繪動畫練習，以 Bearbag 為角色描繪三種情緒轉變



電繪動畫練習，搭配音軌表達台词外的角色情緒

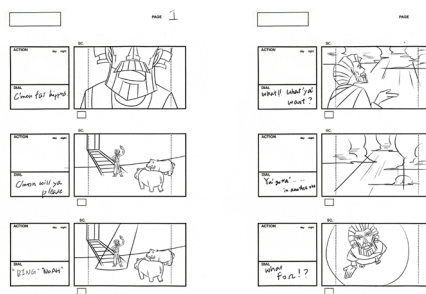
由於學生已有一定的動畫基礎，此堂課提供較多自由發揮的空間。因為使用角色較為複雜，在繪製動畫時更需將各項動畫原理加以消化，融會貫通。在製作上儘管大家使用的是同樣一段音軌、同一個角色，設計出來的動畫卻各有不同的趣味。透過彼此間的觀摩、學習，受益良多。



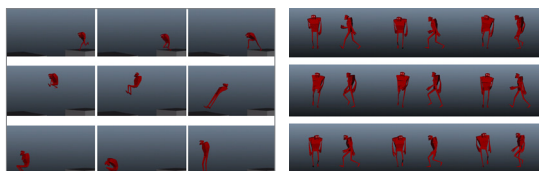
3D 課程則選修了 3D 動畫原理以及 3D 角色動畫。3D 課程的大綱與 2D 課程大致相同。雖然 3D 動畫不用像 2D 動畫逐格繪製，但對我而言動作調整較不直觀。除了基本的動畫原理與關鍵格調整外，如何透過 Graph editor 曲線調整改變關鍵格間的速度並營造角色的重量感對我來說是 3D 動畫相較於 2D 最為困難的部分。在 3D 角色動畫中，教授教導了如何用參考影片輔助進行動畫製作。並非完全參照影片，而是挑出影片中的關鍵姿勢並以電繪加以修正，最後再匯入 MAYA 做參考。這樣的作業方式對於習慣 2D 動畫的我有很大的幫助。同時教授在 Blocking 階段就會對動作提出建議，確定 Blocking 姿勢正確後再聚焦在動作間的曲線調整與修正。將動畫分為不同階段，一步步堆疊出完整的動畫影片。



角色設計，諾亞與河馬



諾亞脫口秀分鏡製作



3D 動畫練習，跑步與跳躍。

3D 動畫練習，Walk Cycle。

除了動畫類的課程外，我也選修了故事版繪製，以及角色設計等偏向前課程。故事版繪製的課程為教授給予主題，由學生進行故事發想，並製作成帶有配樂的動態故事版。課堂上教授播放影片講解不同的運鏡方式，也讓我們實際操縱攝影機體驗運鏡不同所造成的改變。對我來說能將課堂上講的理論透過實作呈現，是很有趣的體驗。相對於故事版繪製讓學生針對不同主題自由發想，角色設計課程則是在繪製角色後由教授提供腳本，讓同學針對腳本做分鏡設計。要如何在沒有配樂與動態的狀況下，只透過分鏡讓人一目了然的了解故事，並兼具畫面美感與趣味性，這樣的練習讓我獲益良多。同時教授也在課堂上讓同學分組，用一堂課的時間從無到有提出一個動畫發想，並對班上提報。在與組員討論的過程中讓不同的想法腦力激盪，並分工完成角色設計與文案 LOGO。

### 動畫專案

在 SCAD 動畫系很有趣的一點是有很多機會參與不同的動畫專案。動畫製作團隊將需要的人員列在表單上，有興趣的學生則可依據自己的專長應徵不同工作。我在 SCAD 的三個學期共參與了三個不同類型的專案製作。

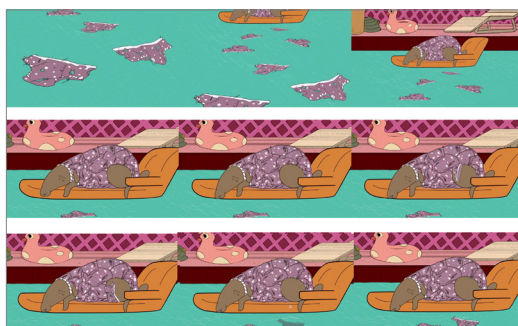
首先是學長姊的畢業專題 Lantern。Lantern 是一部 2D 電腦逐格動畫。我負責的部分是將已完成的動畫草稿進行描線與上色。動畫草稿注重的是大塊面動作的連貫跟節奏，線條有較大的自由度，而描線時則要精準的描繪線條以及動作間的中割動畫，對我來說能夠學習不同動畫師的描繪方法，也能練習對人物細節的掌握。第二部我參與的是 Underwear Lamp。這部作品改編自 SCAD 學生的同名繪本。我負責了其中三卡的動畫製作。在以 2D 手繪打稿後利用 Toonboom Animation 中的偶動畫功能，調出細緻的動畫。最後則參與了 True Tail 宣傳影片的動畫製作。True Tail 是以 Flash 製作的偶動畫。我負責的是其中三卡粉紅兔子 Melody 的動畫製作。參與這些動畫專案時除了能將自己的能力應用在不同的動畫形式，從中學習，同時更令人印象深刻的是他們如何組織一個動畫團隊，並有效地規劃進度與分工。從最開始篩選應徵者的動畫測驗、到網路平台交稿、以及每周的進度報告與討論，甚至對於軟體功能的教學影片，從不同團隊的管理方式中我也學習到很多。

## I 企業實習 I

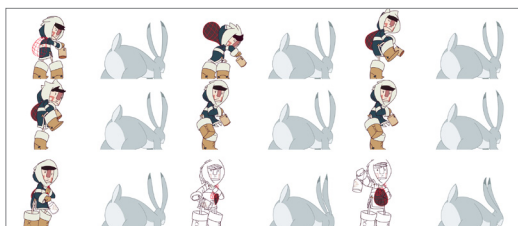
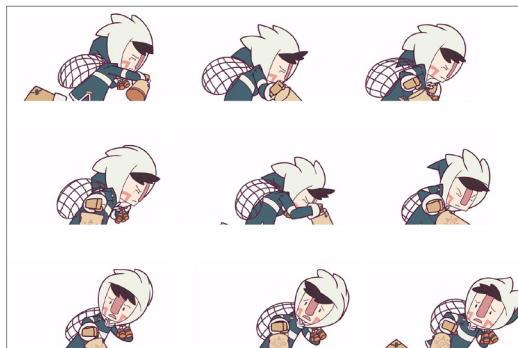
結束三學期的 SCAD 課程後我來到位於 LA 的 HOAX Film 實習。HOAX Films 位於洛杉磯，主要負責影片特效與後期製作。實習時我直接與製作人學習如何進行時程規劃、有條理地管理各個專案、安排會議時間、並聯絡不同的後製人員協助完成專案。製作人時常需要與不同人見面、交流，藉此獲得不同的專案機會，在跟隨製作人參與不同會議時我深切了解到人際網路的重要性。製作人也常同時進行數個專案，如何藉由 Google 表單以及線上資料庫快速進行檔案整理、時程規劃，以及透過信件、電話與客戶有效溝通。與此同時我也協助後製人員進行簡單的影片特效製作。在這之前我多是用 After effect 進行後製，來到 HOAX Films 後我接觸到 NUKE 這個後製軟體，並幫忙 rotoscop 以及綠幕去背等基本工作。

## I 總結 I

一年的時間轉眼即逝，無論是 SCAD 緊湊多樣的課業或實習時面對的不同案件都讓我這一年的生活相當充實。學業方面，SCAD 的動畫系館是少數 24 小時開放的系館。而在館內，也總是可以看到將熱情投注於動畫上，努力提升技巧的同學。系館告示板上不時出現各個專案的人才招募，以及說明會，定期的企業來校發表、課後的各種工作坊，讓人即便在課堂之外也有許多機會自我充實。實習方面，影片製作人除了必須同時監督多個專案、與業主溝通，同時也需要透過各個餐會、影展拓展人脈、自我行銷，可說工作已融入為生活的一部分。儘管無時無刻都在工作，製作人卻能掌握忙碌與休閒的平衡，並樂在其中，這次實習除了讓我有機會一窺業界的工作方式外，製作人對工作的熱情更讓我深受鼓舞。



電繪動畫練習，搭配音軌表達台詞外的角色情緒



Lantern 動畫描線與上色

此次出國，除了技術、經驗的增長外，最大的收穫便是感染到了一股積極正向的態度。無論是 SCAD 的同學、或實習時遇到的工作夥伴，他們都很清楚自己的目標，勇於表達想法，且會積極尋求資源自我提升。很高興這次能夠有機會參加計畫到國外學習，讓我接觸到不同的教學方式與生活態度，也感謝一路上曾幫助我的人們。





楊詠亘

國立臺南藝術大學→  
University of Southern California / 美國

## “動畫的夢工廠 – 好萊塢的學習與體驗紀行”

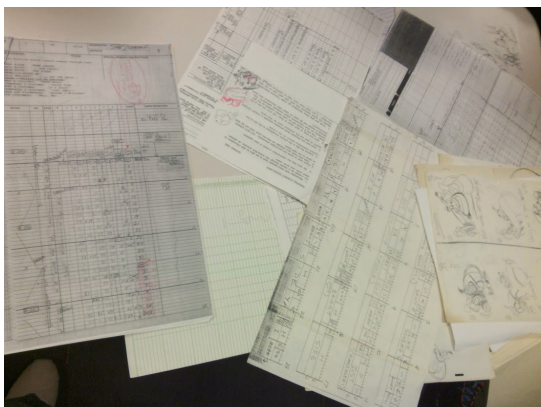
### 前言

我的研習地點是座落在美國加州洛杉磯的南加州大學（University of Southern California, USC），洛杉磯是影視重鎮好萊塢所在之處，因此這裡的各種技術與資訊都是第一手消息，也有許多專業設備和空間。USC 動畫學系的課程分得很細、主題也很廣，學生作品與發展方向也很多元，從傳統手繪、偶動畫、CG 到後置特效都有。由於學分有限，第一個月我便將自己的時間儘量排滿，出席各堂有興趣的課程，選擇出對自己最有利的課程安排。

在這邊學到的第一個觀念即是人脈。在台灣求學時雖也常經人介紹獲得一些影像製作或是與人合作的機會，了解到這個業界的生態人際網路扮演十分重要的角色，但直到來到美國後才真正感受到其無所不在的存在感。從入學的第一天電影學院就舉辦了一個迎新派對，讓不同學系的新生能有機會認識。隨後動畫系也舉辦了系上迎新，所有老師與各年級學生皆出席，整個派對上隨時會有人和你聊天交流。課堂上老師也不斷強調，在這個業界中選擇工作的考量，第一重要是人脈、其次是名譽，接著才是金錢。也許這是好萊塢的規則或思考模式，但我想也適用在台灣業界，尤其是跨國合作案越來越多的現在。



USC\_MotionCapture 攝影棚參觀\_技術說明與展示及攝影機操作體驗

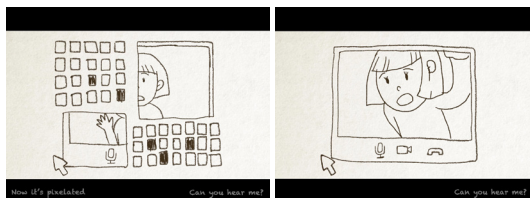


課堂上 Disney 資深動畫師之阿拉丁原稿及律表展示

### I USC 課程學習心得 I

#### Visual Music、動畫紀錄片與偶動畫表演

這一年內我選修了許多不同種類的課程，從前製部分的劇本寫作、故事版，製作上的 Stop Motion Performance( 偶動畫表演)、角色動畫到新興領域的 Documentary Animation ( 動畫紀錄片)、Visual Music( 視覺音樂) 等等，其中帶給我最大啟發的是 Visual Music、Stop Motion Performance 和 Documentary Animation 三門課。



### I Visual Music I

在 Visual Music( 視覺音樂) 課上會接觸到各類音樂與影像互動的形式與作品，除了最直觀的 music video 以外，還有近幾年興起 projection mapping 大型投影，甚至也有結合劇場或新媒體等多種媒材互動呈現的各種作品，讓我重新思考了動態影像的各種可能，也對未來的創作形式與呈現方式有更寬廣的想像。其中較引起我興趣的是透過剪接或混音的方式進行 sound design 聲音設計，並利用聲音所對應的物體和影像組合而成的作品，因此我便以日常經驗為靈感，在課堂作業上嘗試自己製作一部這樣的影片《Hello Hello 喂喂》。

在這部作品中我使用簡易攜帶型錄音機錄製與家人朋友視訊的聲音與鈴聲，進行混音設計編排後，將聲音設計與日常生活的視訊通話經驗做結合，利用與影像的互動呈現出來，讓聲音與影像彼此呼應的同時也反映出真實經驗。這個作品帶給我的挑戰是由於每種聲音都有各自代表的影像，不是只是編輯節奏，也要考量因聲音出現而產生的影像互動，既要兼顧敘事性，又要兼顧節奏性以及各種聲音影像出現時機的合理性，因此在聲音設計上面臨不少挑戰也花了不少時間。最後作品獲得同學與老師的熱烈迴響，也讓我非常開心！

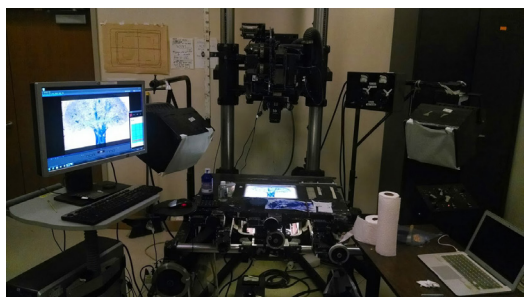
### I Documentary Animation - 動畫紀錄片 I

動畫紀錄片是近年來新生的名詞，但早在 1915 年就已有 Winsor McCay's 製作 "The Sinking of the Lusitania"，以動畫形式如實重現這則歷史悲劇。近幾年來動畫紀錄片發展日漸蓬勃並引起越來越多人的關注，例如前幾年獲得金球獎最佳外語片及入圍奧斯卡最佳外語片的 "Waltz with Bashir" (《與巴席爾跳華爾滋》) 即是其中之一。短片形式的動畫紀錄片更是多不勝數，題材涵蓋個人傳記、回憶、歷史事件、揭露真相、教育、記錄生活和主題探討訪談等等，在各大影展都可以見到各類型的動畫紀錄片作品。在 Documentary Animation ( 動畫紀錄片) 課堂上，每週觀看各種不同主題類型的動畫紀錄片並進行深度的討論，讓我對動畫紀錄片不僅在定義、題材或是呈現方式上都有更深刻的認識與思考。這門課的指導老師是擅長用玻璃動畫創作動畫紀錄片的 Sheila Sofian 教授，在她的經驗分享之下理解到許多製作動畫紀錄片應注意的事項與細節，由於這和我接下來預計製作的作品相關，因此這門課所獲得的經驗與想法對我的創作幫助甚大。

除了觀看影片及討論之外，課堂上也和大家一起創作一部動畫記錄片《Dear Maryann》，一一體驗到了採訪、錄音、編寫與製作各個環節。影片製作方面我負責的是片頭的玻璃動畫，由於在製作這部影片之前我便已經在另一門課嘗試使用玻璃動畫創作一部小品《The Root》，對這媒材比較熟悉，因此便毛遂自薦負責這一段動畫的製作。過去我接觸過的玻璃動畫是使用油彩與凡士林混合來進行繪製，但在與 Sheila Sofian 教授請教後，採取的是加拿大動畫大師 Caroline Leaf 使用的廣告顏料搭配甘油的方式來創作。這種做法的好處是，由於媒材為水溶性，在創作時可以利用水來產生更多可能，比如水分的量散或是轉場，水分的掌控也能夠在顏料透明度上做變化，尤其是在底光拍攝時更為明顯。雖然這個方法比起油彩顏料乾燥較快，在繪製時間與顏料可塑性上會有些限制，不過水溶性媒材也有方便清理的優點。



為《Dear Maryann》進行訪談錄音



玻璃動畫作品《The Root》製作現場

在使用這個方法創作的過程中首先要摸索顏料和甘油的比例，甘油過少則顏料易乾失去重塑性，過多則顏色稀薄沒有層次。由於我採取的是打底光拍攝，希望藉此顯現出筆觸與顏色的層次，底部光源的熱度也會加速顏料乾燥的時間，因此一開始花了一點時間習慣媒材。最後完成的影片和另一組同學製作的光線動畫作合成後，得出的效果大家都很满意。



《Dear Maryann》作品劇照

### I Stop Motion Performance- 偶動畫表演 I

由於我對偶動畫很有興趣，但在台灣時沒有什麼機會接觸與學習，大部份還是靠自己摸索，於是在 USC 學習期間便把握機會選修了 Stop Motion Performance( 偶動畫表演)。這門課堂主要是針對角色表演作練習，課堂中我們嘗試了各種媒材偶的表演，從日常物件、黏土、可動人形、樂高到自製的鋁線骨架偶，每星期都有不同的情境與主題讓我們自由發揮作角色表演。教授這門課的老師是好萊塢業界偶動畫師 Musa Brooker，他曾在許多知名公司或工作室工作過，例如 MTV、Disney、Will Vinton Studios/Laika、Warner Bros. 及 Nickelodeon 等等，課堂上他常常強調的一點就是不要做無聊老套的表演，鼓勵我們突破框架去思考更多動作情緒與情境的可能。每週的作業練習老師都會提供四、五種以上的情境讓我們去延伸，情境總是千奇百怪，對我來說就像是一種想像力與演技的訓練。由於這是進階課程，班級人數較少，因此每次上課每個人的作業都會有很充裕的時間得到老師詳細的講評與指導，受益良多，進步很快。



偶動畫表演課使用之鉛線骨架偶製作過程，圖左為骨架，圖中為皮膚包覆完成時，圖右為成品



偶動畫表演期末作品《Daylight Savings Time》拍攝實況

### 「尋找實習的準備與過程」

在 USC 的第二學期開學後，我便開始著手準備申請實習的作品集與資料。實習在美國十分盛行，對學生來說實習是進入產業前的暖身與經驗累積，而許多大型公司甚至有專門的 summer internship program，將實習視為培訓未來可能員工或 freelance artist 的機會，學生和公司互惠各取所需，我想這也是美國影視產業結構完整的優勢之一。美國的學期會在五月結束，因此三到四月是開始找暑期實習的最佳時機。在 USC 從三月開始學校就陸續安排相關講座與活動，例如作品集如何準備，企業參訪和介紹，以及來校徵才等等。

申請實習除了要準備履歷表，自我介紹信和名片以外，更重要的是重質不重量的作品集。現在作品集多以網站呈現，所以會以網址的方式附在履歷表或信件中。動畫產業可以申請的實習種類眾多，前製方面例如 storyboard intern、character design intern；製作部份如 animation intern；或是後製的 special effect intern、editing intern 等等。在偶動畫方面也分得很細，例如 animation intern、fabrication intern、3D lighting intern。在這樣一個分工細且專門的產業環境下，如果有意願申請的實習不只一個面相，就要分別針對各個面相剪接一個專門的 demo reel 或是整理一份作品集。



在準備實習申請素材的過程中，不僅是重新仔細思考檢視自己能力與志向的好時機，也同時在練習如何推銷與包裝自己。在 Stop Motion Performance 課堂上的學習加深了我對偶動畫的興趣，希望能對該領域有更多的探索，再加上洛杉磯是世界上偶動畫發展最蓬勃的地方之一，於是在三四月大家開始找實習的時候，我便將 Stop Motion Performance 的課堂作品剪接成一分鐘的 demo reel，搭配履歷寄給 LA 各大偶動畫工作室詢問是否能申請暑期實習，希望能更進一步了解偶動畫產業和工作模式，並吸收學習更多相關知識。四月底五月初，大部份公司就會開始通知實習申請結果，於是在差不多四月底時我收到了 Chiodo Brothers 公司的回信，詢問我可以開始實習的日期並讓我填寫工作輪值表。就這樣，在五月中旬結束了 USC 的課程後，五月下旬我便到位於片廠群聚的 Burbank 的 Chiodo Brothers 公司報到，開始我的暑期實習。



與實習公司 Chido Brothers 招牌合影

## Chiodo Brothers 實習生活 I

美國偶動畫產業發達，從電視影集、電影到廣告等媒體都可以看見以偶動畫為創作形式的作品。尤其是洛杉磯，更集結了許多主要的偶動畫工作室，Chiodo Brothers 是其中一間老字號工作室，已經有三十幾年歷史，作品類型涵蓋偶動畫、偶戲、廣告和場景模型搭建等等。指導我的是 Chiodo 三兄弟其中之一的 Stephen Chiodo 先生，他除了是一位偶動畫導演、製作人和特效師以外，也擅長雕塑與製偶，他同時也在美國動畫名校 CalArts 的實驗動畫部門任教。能夠和他一起共事並向他學習對我來說是非常寶貴的經驗。



舞台再生之重新上色

實習第一天被指派的第一個任務是將一個工作室過去曾經使用過的舊場景重新上色，據說接下來它將被使用在工作室新一季的網路影集中。由於原本的舞台色系較深沉冷硬，我依據老闆 Stephen 所描述的希望能讓舞台看起來更活潑更對比的概念先在其中一面做色彩設計，他看了之後很滿意，於是我第一天就獲得了負責一整個舞台色彩設計與上色的工作。接下來的幾天我和其他實習生合力將這個舞台完成，打磨邊角，加上配件，老舊場景便重生了。聽同事說像這樣重新改裝場景與道具，於下一部作品中再利用是很常見的，較省時也省經費。老闆也說因為這樣工作室堆了一堆東西，都不知道該不該丟。接下來幾週我也參與了工作室新提案的概念角色偶製作以及道具製作及上色。以上這些包含之前整修好的場景在六月中旬開始到六月底在 LA 的一間藝廊 Hive Gallery 展出，除了宣傳工作室以外也希望能夠吸引有興趣的投資者或合作者一起進行新的專案。



Peeps 島嶼場景細部修補



Peeps 島嶼場景上膠



Peeps 島嶼場景石塊元件上色



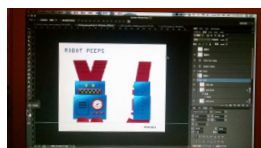
Peeps 場景底板繪製



Peeps 場景元件製作



Peeps 場景元件雕刻



Peeps 棉花糖兔子角色設計  
— 機器人



Peeps 棉花糖兔子角色設計製作  
— 科學怪人

在這幾個工作中我認識了許多新的材料，例如接著劑、雕刻媒材、修整與上色工具；還有一些場景道具的製作步驟與小技巧，像是許多生活用具都能夠拿來當做製作工具或裝飾配件使用，每次面臨問題都像在腦筋急轉彎或生活智慧王一樣，十分有趣。另外我也在和其他實習生聊天過程中對美國偶動畫工作環境有更進一步的認識，例如不同的公司一同分享一個工作空間是很常見的形態之一；我所待的 Chiodo Brothers 偶動畫工作室就和一間特效公司 MosterFX 合租一個空間，MosterFX 主要是在製作道具模型、人型或是怪物人偶，因此和 Chiodo Brothers 彼此也會在工作上互相幫忙，而工作室的攝影棚在沒有拍攝計劃的時候也會承租給需要進行個人計劃的動畫師拍片使用，而剩餘的空間則租給其他創作者當作個人工作空間，成為工作室除了專業製作以外的其它收入來源。



實習第二個月，對工作室運作模式和整個業界生態也有了較多的認識。由於暑期實習對美國影視領域的學生來說幾乎是必要的活動，有些實習生也同時或曾經有在其他工作室實習的經驗。在和其他實習生以及老闆聊天的過程中得知，暑假期間是許多工作室的淡季，而在這種時候工作室便會多多發想、提案及宣傳，想辦法找新的工作或合作對象。以 Chiodo Brothers 為例，他們便是在六月參與一個畫廊的聯展，展示工作室的偶及布景作品來宣傳工作室。

展覽結束後，工作室開始投入一個電影提案的布景製作。前來委託的是一位好萊塢導演，他希望能夠利用美國知名棉花糖品牌的棉花糖小雞和兔子來發展角色，拍一部偶動畫電影，因此來委託工作室幫忙製作向各大片場提案時需要用到的概念布景。委託人提供了基本的美術概念圖和需要的角色，而我們則需依據棉花糖小雞和兔子的身形為角色進行重新設計，並規劃場景樣貌。



Peeeps 道具與角色製作



Peeeps 島嶼場景製作 / 組合與彩繪

在這個計劃中我主要負責場景的製作，包含島嶼的雕刻、場景組合元件製作和佈景繪製。在這個工作中我第一次接觸雕刻用的海綿 Urethane Foam，也是我第一次雕刻場景，我利用刨刀與重力垂直敲打海綿，產生出隨機的岩壁刻痕效果，成品讓老板與同事都十分滿意及讚賞。我也參與一些角色的設計和製作，由於棉花糖不是一種一般人會使用的創作媒材，從一開始的保護漆選擇到黏著固定的方式，所有人（包含實習生和老闆）都是邊做邊實驗，但也因此獲得不少樂趣與驚喜。

兩個半月的實習日子裡，除了老闆們對創作的熱情讓我十分感動以外，同事之間的交流也讓我學習到許多新知，在工作室參與到的幾個案子讓我一再體會到動畫製作是一門需要不斷動腦、解決問題、自由與充滿驚喜的藝術，收穫十分豐富。



Peeeps 展示用場景成品

## ！結語！

這一年在美國的日子，經歷了學校學習與公司實習兩個不同的環境，讓我好好的瞭解了美國好萊塢動畫工業的生態，也認識了許多動畫工作者。事實上比起課程，從人的身上還學得更多，從老師、講者、同學、同事到異國的文化都為思想帶來很多啟發，也比較能看清楚自己未來的創作方向到底想往哪裡走。這一年來我接觸到了更多更廣的動畫創作類型，不僅在創作上做了許多新的嘗試與體驗，也增進了實務上的技術與技巧，希望我能將這一年獲得的能量注入接下來的作品中，嘗試與發掘動畫影像的更多可能，持續我的創作之路。



2013 →  
2014



費子軒

國立臺灣藝術大學 →  
Royal College of Art / 英國

## “英式幻想：無盡異想的創作之旅”

### 前言

歐洲風格的動畫一直有他的獨有特色，跟亞洲、美國等都大相逕庭。起初我並不太習慣 RCA 裏頭的創作風氣，擁有著相當高的藝術氣息，甚至可以說是有些意識流與抽象。但隨著對歐洲動畫的認知越來越深，漸漸的可以感受到他們的魔力，不只是文化上，老師與同學之間的關係與意識，甚至整個社會中的風氣，都促使歐洲動畫有著不可取代的風格與地位。這一年中，整體上有三個主要的工作坊課程與一個選修課，期間還去參加了西班牙的一個影展。課程介紹如下：

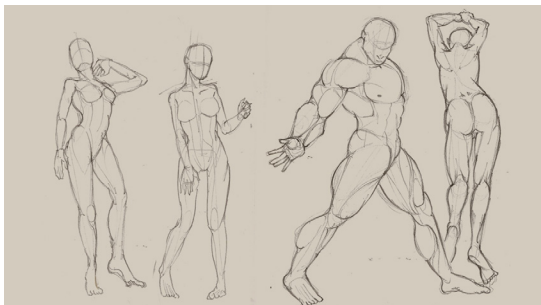


### 演劇表演練習

在學期一開始，老師 Tim Webb 就安排一連串相當有趣的課程，這些課程有別於我在台灣時所接受到的教育。Tim Webb 教授學生創作動畫劇本的基本手法：在故事中設計出控制者、干擾者、過度反應者三種屬性的角色並使其互動，就能創作出有趣的故事來。Tim Webb 講解完後就播放喜劇影片當範例，分析劇中的角色特性。最後，Tim Webb 讓同學在短時間內準備好以真人演出一段包含控制者、干擾者、過度反應者的短劇，以此來讓同學練習如何操控這項理論。同時在每組演完短劇後，Tim Webb 要求同學花費三分鐘的時間以紙本動畫分鏡的方式把看到的短劇畫成分鏡記錄下來。訓練過程中逐漸培養出學生的觀察力，不論是在觀看電影、戲劇、電視劇等視覺刺激，都能夠不只是看見，而是能夠同時觀察劇中所應用到的各種技巧與手法，例如劇中的角色的定位、表演、表情、鏡頭的運用、畫面構圖的暗示等，都能夠透過這樣的訓練達到明顯的進步。

## 素描教室

RCA 中有一個區域是開放給學生們可以進行傳統手繪技法練習的美術教室，美術教室有獨立的教授群會規劃一連串的人體繪畫課程，每次都會請不同體格的人體模特兒來讓同學練習，男性、女性、壯碩的人或比較肉感的人，可以練習到各種難得的人體素描。我認為這是對創作動畫的人最重要的，尤其是 2D 動畫，要是美術基本素質不夠扎實，畫出來的 2D 動畫也必將破綻百出，若素描不到達某個水準，又如何能在平面的紙張中畫出三維空間的立體感？所以我相當珍惜學校所提供的這項免費的人體素描課。

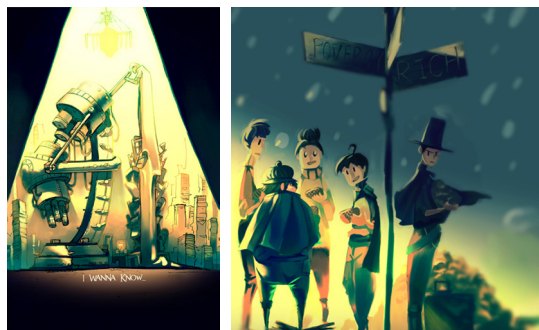


## 影音合軌：Embodying Workshop

第二學期期初，我們有個為期大約兩周，由 Matt Abbiss 所帶領的工作坊。課程內容是研究如何將動畫中的角色表演與角色在戲劇中所說的話串聯起來。其中少不了必須要研究角色在說這句話時的情感、姿態、表情、手勢等，甚至另一個在聽角色說話的角色反應也必須要仔細揣摩，老師建議同學拿出鏡子，觀察自己在表演時，臉部表情變化或是肢體變化，藉此做出更生動自然的角色表演。老師在基本講解完一些動畫與口說配合的小技巧後，會開放好幾串內涵對話的音樂檔，同學只需要挑選一串大約三十秒，自己覺得很有趣、可以跟動畫作結合的對話來製作作業。教授也教導如何使用 TVPaint 這個較新的動畫繪製軟體，這軟體強大的地方就在於它結合了 Photoshop 的質感以及 Flash 的方便性。老師不會強力限制同學必須要以何種方式做作業，有些同學以簡單的 3D 算圖，有人使用傳統手繪，也有人使用電腦繪圖的方式來製作，在分享成果時，不僅能夠觀察其他同學的角色表演技巧，同時還能看見各種媒材展現出來的魅力。

## 平面設計課程：VX Elective

VX 是 RCA 中 Visual communication 的選修，主要是在探討如何設計海報、裝置藝術、平面設計等，作品種類五花八門，但是都與平面設計有關。我之所以選擇這樣的選修課，主要原因是我覺得我先前的動畫角色設計都太過於有機、寫實，我很想混入一些歐洲風格，那種極簡、平面設計的概念到我的動畫創作之中。上課方式我覺得相當有趣，每周老師都會發放一批「文字」，例如：隱匿、專注、感動之類的包括抽象與實際的文字表述，隔週同學們就要以任何形式的平面作品表達該字詞的意思。而我是藉由這樣的訓練，每周都繪製不同風格的概念插畫，嘗試了許多我先前所沒有畫過的風格與色彩，對我往後的動畫創作上也拓展了一塊新的領域。

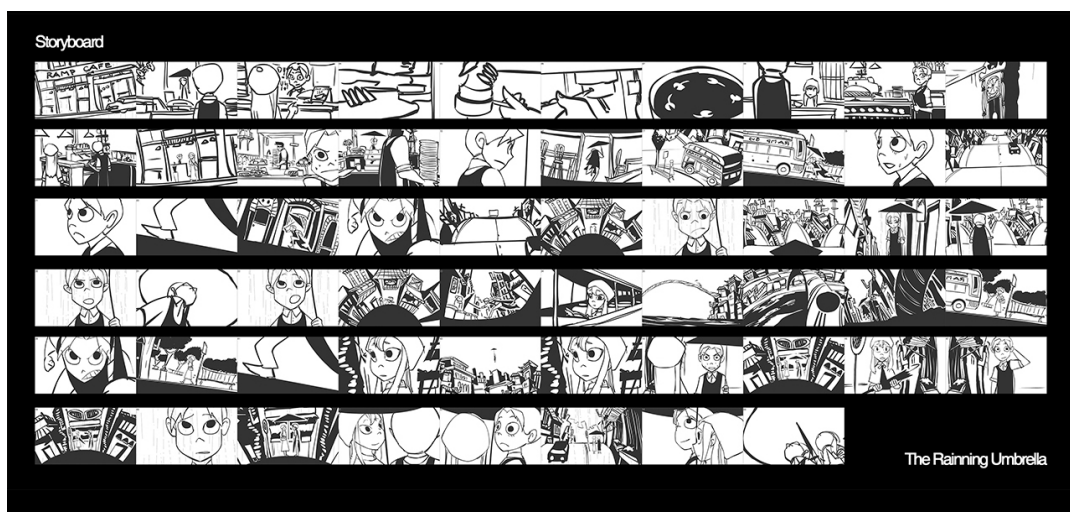


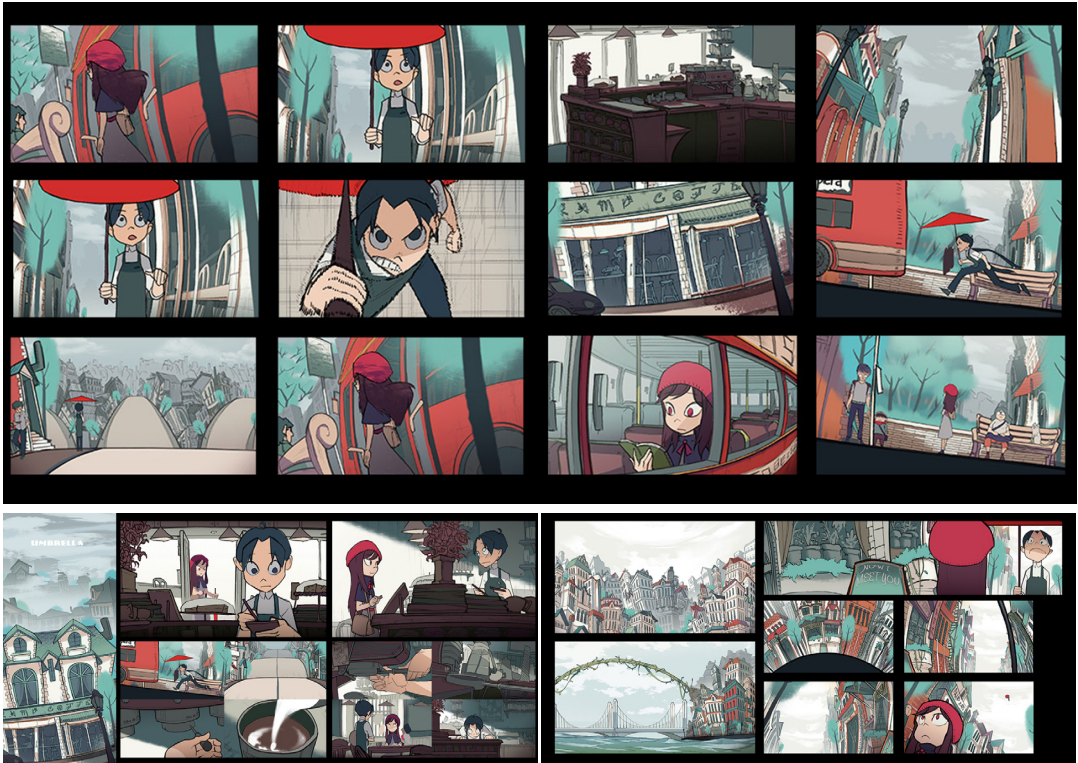
### 專業導師的個別指導

我認為台灣與歐洲的動畫學習環境，其中差距最大的一點我覺得就是學習的環境與風氣了。RCA的研究所學習風氣非常自由奔放，老師也不會特別限制學生不能朝什麼方向發展，基本上不論學生要做什麼，老師都會十分鼓勵。我在RCA每周都會跟指導老師開會討論要如何將我的動畫專案修整得更流暢完善，途中也發現了許多自己先前沒注意到的問題，藉此成長進步了非常非常多。我在RCA裡所製作的短片是「Umbrella」，Umbrella是一部大約三分半的動畫，故事的背景就是在英國的街道取景所繪製的，而內容是在描述一位咖啡店員男主角為了將自身下著雨的傘還給女主角，而追了她一大段旅程的小品故事。雖然說是小品，但動畫中所需要的角色動畫、故事編排等情節依舊非常複雜，也在經過與指導老師Dan Ojari的討論後，動畫內容一次比一次的進步，同時動畫風格也漸漸稍微脫離以前太過於日系的窘境。製作的過程非常辛苦，因為要突破自己以前所習慣的動畫繪製方式，所以故事編排、角色設計以及動畫風格等都是修改了好幾遍，就希望我不是只做出了小改變，而是整體都和以前的自己都有所不同，於此，在RCA的個人指導課就有著相當大的助益。

### ！結語！

對我而言，這趟的英國之旅的經驗真的相當寶貴，只有身處當地才能夠體認到歐洲的創作氛圍與台灣地區究竟有何不同，他們一切的思維、觀點都有別於我在台灣所見識到的一切。我想，在動畫專業能力上我當然有學習到不少新的技能，但更重要的，我覺得是吸收了他們對於創作的理念、概念、對事物的觀點等詮釋，很多想法在台灣是不被鼓勵的，但在歐洲的創作環境中，師長與學生較少抱著偏見、或是以非常商業、市場為主要導向去指導學生，我認為在在這樣的環境中去學習、創作，反而能夠創作出個人最有特色、代表性的品牌，進而在商場上發揮個人特色。總之，以前在台灣總是追求著技術、商業與藝術的結合；而在英國，我漸漸找到了自己所想走的道路。







## 楊 漢軒

崑山科技大學→  
Sheridan College Institute / 加拿大

### | 前言 |

今年有幸能夠獲得教育部的獎學金補助，來到加拿大的 Sheridan College 就讀，實在是人生一大收穫。Sheridan 的學校上從行政服務、校園管理，再到系上的硬體設備、教學品質等都是讓人相當滿意的。在北美的業界，Sheridan 有“動畫界哈佛”的美稱，這所學校除了許多校友都在 Pixar 或夢工廠之類大公司當 director 之外，也有許多人參與了很多知名電影的製作。例如：摩天大聖、搖滾原始人、玩具總動員等等，要不然就是各自在加拿大或世界各地的動畫公司擔任要職，甚至擁有 studio。Sheridan 除了大學部的 Animation Program 以外，另外有的就是我們 lab 裡的三個後學士動畫系 (Post-Secondary Program)。三個 Program 分別為 Computer Animation, Digital Character, 以及 VFX。專業度也是照這個順序來排序。

### | 系所簡介 - 各專業課程的分別 |

Computer Animation(CA) 是給各個不同領域及背景同學來加入的。同學們涵蓋了 2D 動畫、雕塑、攝影、純藝術、插畫、平面及互動設計等。教授說他們總是期待不同背景的學生能夠在這裡結合他們過去所學，且創造出新的火花。在台灣時，我的背景是資管、視傳與互動設計，雖說有修過兩學期動畫，但也只是曇花一現。所以我是進入 Sheridan 較初階的 Computer Animation Program 就讀。

而 Digital Character(DC) 是專注在角色的動態表演上，所以只接受來自 3D 動畫背景的學生。因為專注在人體動態的表演，所以他們的課涵蓋了人體寫生、肢體表演、藝用解剖學等等。2015 年後，Digital Character 預計將轉型為“角色造型設計”為主的科系。而 VFX 則是最高階的課程，專注在視覺特效及後製上面，例如流體或火焰的運算，及攝影棚或戶外實拍，最後再將自己做的特效效果與實拍和 3D 模型進行結合。



在這個學校裡，你不會被老師要求做其他的事。你不用打掃系館，不用幫老師處理文書資料，不用佈展，不用籌備研討會或當接待。在這裡，你繳了學費，學校就全力"服務"你。你想做什麼樣的事情，走怎樣的風格，需要什麼樣的技術與設備，你跟老師說，他們會全力幫你找資源，讓你做"你想做"的事情。從今以後再也沒有人限制你了，只有你會限制你自己。

### 教學風格與設備 - 兼具細節與眼界

在 CA 八個月的 Program，課程大綱可以分為兩部分：前面四個月的教學階段，跟後面四個月實作階段。在前面四個月裡面，教授企圖將等於兩三年的知識用力塞給你，學生們也是盡全力的吸收。而聖誕節之後的後面四個月，課程就大幅減少，留給學生們全力製作畢業的影片。CA 的教學因為是給沒有動畫背景的人，所以是從最開始的 MAYA 介面介紹、基礎操作等等開始，再來一路到建模、燈光、材質、rigging、rendering、後製剪接。這些課程大部份都由系上老師獨自包辦，另外也會外聘業界的 lighter 來教燈光和後製，順便給我們一些業界最新的資訊。



老師與學生們針對同學的作品提出意見

除了上述課程以外，當然也有很份量量的動畫表演原理。動畫作業的順序從 bouncing ball 開始，一路發展為 walking cycle、jump、walk and turn、lip sync。每個作業老師都會花好幾個小時分析背後的地心引力、物體慣性、摩擦力及表演效果等，讓我們充分了解每個動作的原理跟發生的原因，才動手下去做。

另外，我們還有一堂"電腦科技課"，主旨是身為電腦動畫師，要對自己創作的"媒材"很了解。所以從電腦的二進位、八進位、十六進位，到主機版的構造，各種不同記憶體的作用，光碟機的運作及內部構造，硬碟的原理，畫素的組成與差別等，都是我們學習的範圍。以我個人以前資管科的經驗來說，這堂科技課也是非常扎實的，甚至有些部分已超越資管科所學。另外，每個禮拜都有的演講課，更是請了許多業界重量級人物，像動畫公司的 CEO 或 TD 等，許多業界前輩或校友都會分享他們的經驗與看法。而這也是一個好機會能夠認識許多業界人脈的機會。

平常上課教學時我們是使用雙螢幕，老師會切換其中一個螢幕，另外一個給我們跟做。每堂課都會螢幕錄影，免費提供給想再多看幾次的學生。每天包含週末都有 VFX 或 DC 的學長姐當助教，專門協助我們技術上的問題。上課時若要討論或是報告，大家都會拉椅子到最前面與老師坐成一排，彼此分享自己的看法。國定假日時，老師都會自願來 lab 協助學生解決問題，或是平日待太晚，超過自己該回家的時間。在這裡的學習氣氛很好，同學們從 20 初頭到 60 多歲都有，大家都常常在實驗室待到午夜，為自己的作業和學習奮戰，尤其是進入後四個月的畢業製作，除了每週一次與老師的進度討論之外，其他時間每個人都是卯足了全力，在 lab 中趕工。



上課景象

## ！畢業製作 - 跟隨業界製作流程！

畢業製作的進行，為了符合業界的製作流程 (pipeline)，進行的方式是從故事發想、story board、design pack、角色建模 rigging、props 建模、rough layout、final layout、到精細動畫、材質燈光、後製剪接等方式逐步達成。這樣每個學生都能夠自己走一遍一部動畫從頭到尾的過程，以後更能與其他崗位的夥伴合作配合。而在畢業發表的 industrial day 那天，加拿大許多知名動畫公司、廣告公司、遊戲公司等都會來學校電影院觀看畢業作品，並且和他們有興趣的人才交換意見，或是留下聯絡方式。有許多優秀的同學當場就會獲得面試的通知，而省去之後自己尋找工作的時間。

在這八個月的上課期間，老師不斷的強調：“你的業界名聲已經開始”，雖說是求學期間，但是你在已經在累積別人對你的印象。往後的工作過程中，常常有許多機會是朋友互相推薦，或是業主會跟你的朋友打聽了解你。所以儘管是在學校，老師還是希望每個人都能夠對自己的進度負責，對人友善，盡心製作。而老師也常強調，在 lab 做作業比在家裡自己做還好，因為在 lab，大家有問題都會彼此的幫忙解答，每個人都有不同解決問題的方法，透過不斷的討論交流，每個 lab 的人才會學習到許多不同的方法與知識。





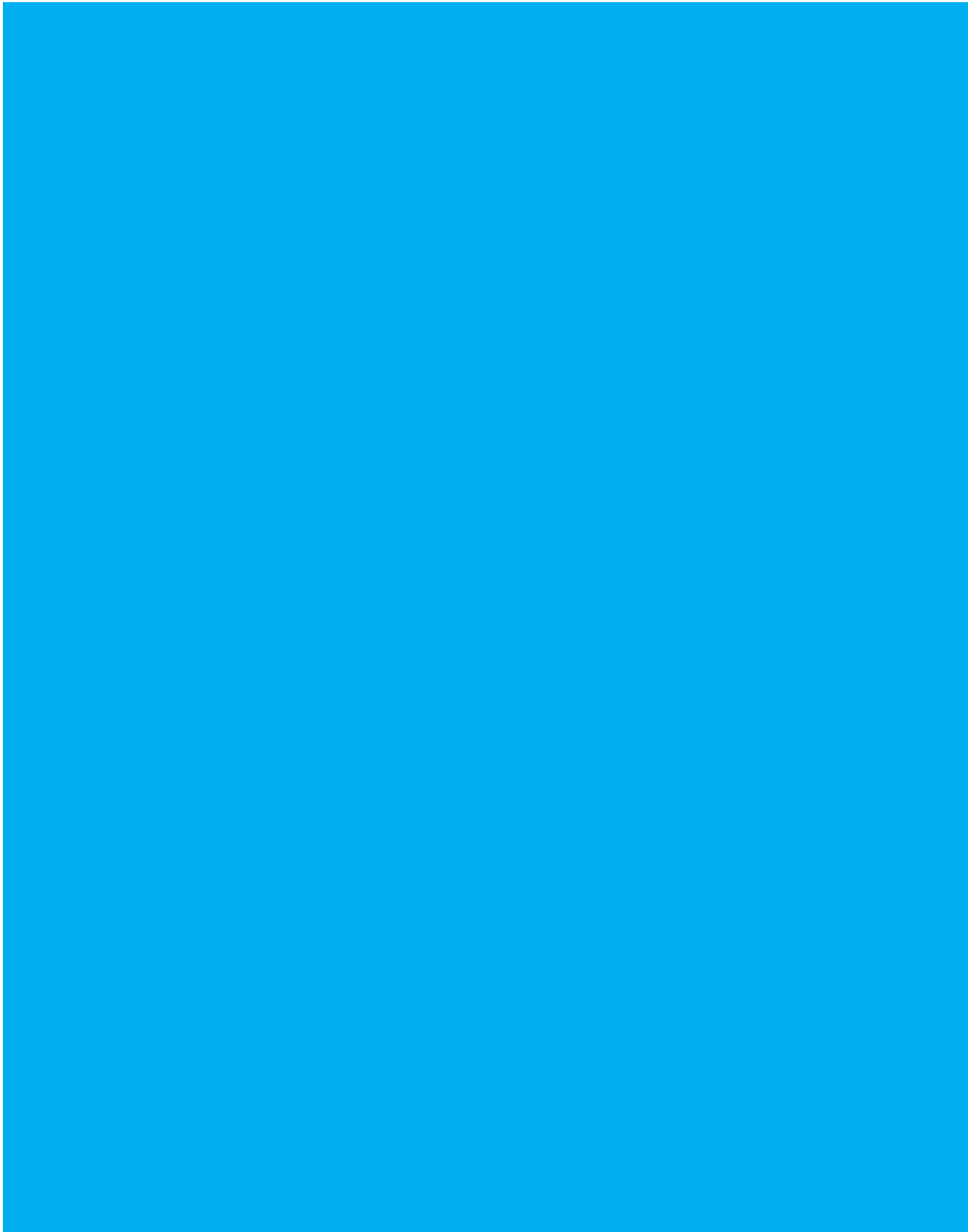
### ！結論與心得 - 比起一切都重要的部分！

這一年下來收獲很多，除了感受到 Sheridan 高品質的教學內容與設備，也感受到教授與其他同學認真的態度。大家在八個月期間內用盡全力的學習與創作，整個 lab 都充滿了熱情與能量。而在這樣的環境下學習，每個人都成長的飛快。可見人的潛力是無窮的，只是常常被環境或是氛圍限制了自己。衷心希望台灣的教育環境能夠更好，不再有教授為了評鑑或是升等花費大量心力，而是能更專注在教學的本質上。學生也能更砥礪自己，專注在自己的學習之上。除此之外，遠離自己熟悉的環境時能更發覺以前自己沒注意的事情。在國外求學期間，與各國同學交換意見，聊民主，聊歷史，聊政治，聊經濟等等，都能讓我們回頭反思自己對台灣的了解，開拓自己的思想格局。



一文難以蔽之，更多關於 Sheridan 求學內容及心得將不定期更新於：[yanghansyuan.blogspot.com](http://yanghansyuan.blogspot.com)





# GRAPHIC DESIGN 平面設計組

蔡佳倫 / 國立臺灣科技大學 / 美國 Art Center College of Design

李育玟 / 實踐大學 / 美國 Parsons the New School

陳輝泰 / 國立交通大學 / 美國 Pratt Institute

彭冠傑 / 實踐大學 / 澳洲 RMIT University

顏宏安 / 實踐大學 / 英國 Royal College of Art



蔡佳倫

國立臺灣科技大學→  
Art Center College of Design / 美國

## “Conciliation”

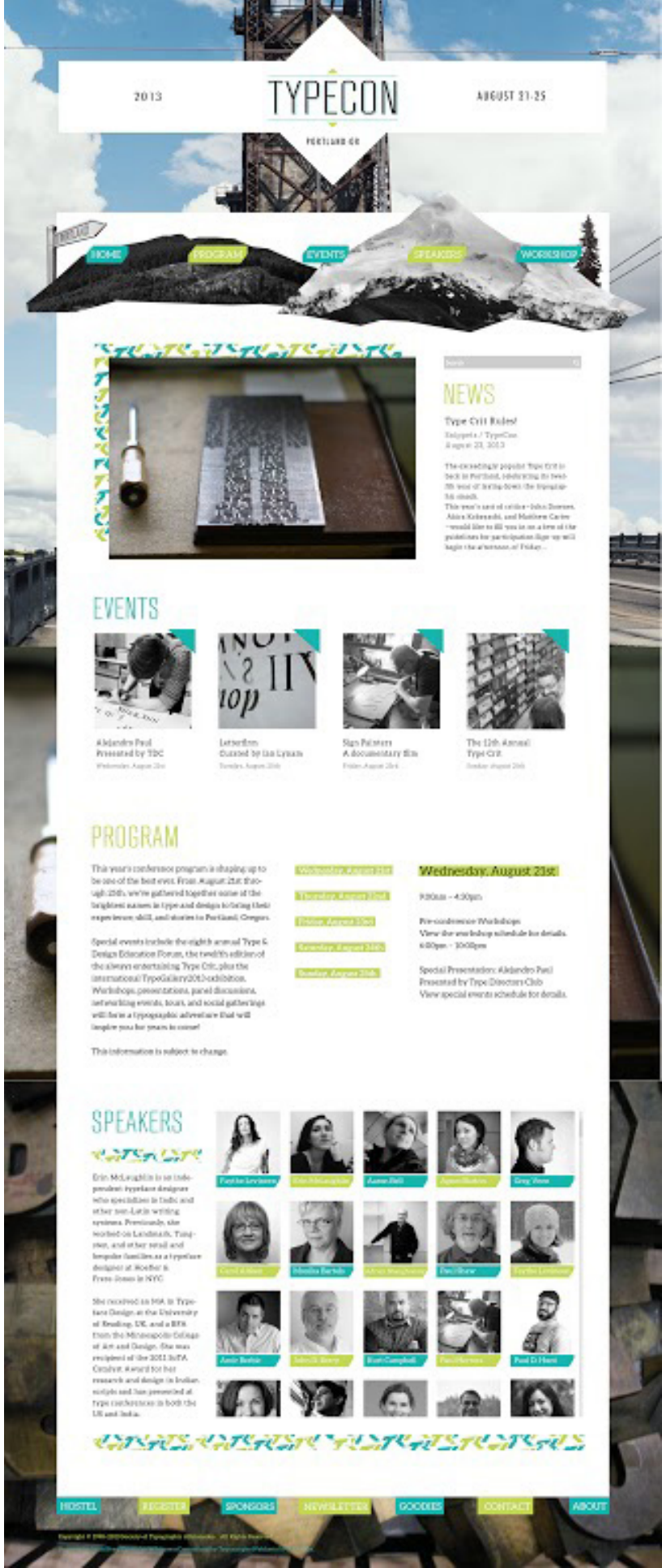
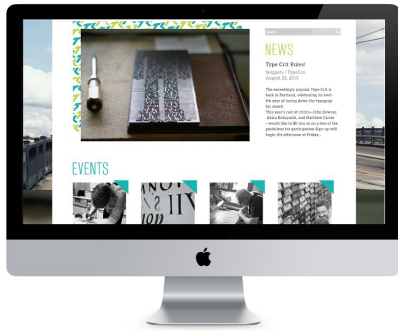


### I Art Center College of Design I

Art Center College of Design 創立於 1930 年沿襲德國 Bauhaus 學期制度把一年分為三個學期，一學期十四周，不只跟台灣學校，跟美國其他學校比起來一學期時間短很多，而 Art Center College of Design 作業量是出名的大，所以是在短時間內做很多作業的學校，CSE 常常會在期末週舉辦一些小活動或諮商舒緩學生們壓力大的緊繃氣氛。

學校建築方面也是明顯的 Bauhaus 風格，hillside 校院基本上就是一棟三層樓的建築，非常黑白極簡。學校最近也在南校區 south campus 旁新裝修了一棟給 art 和 illustration major 專屬的建築。從外國學校去的交換生和台灣菁英計劃的學生都需要根據自己的作品集和 graphic 系主任 Nik 見面討論選課，我第一個學期選的 studio 課是 Communication design 4, Type 3, Basics of photo, Motion graphic.

I Research first, design comes last - Branding I  
Communication design 4 是做 Art Center College of Design 的 rebrand. 第一個禮拜我們先研究別的學校或是品牌如何 rebrand 並用各種 graphic 的方式表現自己的 research. 老師為此為我們請到設計 CAL ART 的 identity 的設計師 Noreen Morioka 來看大家的 research 並分享她在設計各個學校或品牌的識別系統的心得，讓我們能透過這樣實際與成功的經驗獲得啟發，經過十個禮拜的討論與研究我們才真正進入設計階段，老師鼓勵我們盡量不做印刷與紙本而用數位媒體取代，不僅是未來的趨勢也更環保。最後我的作品呈現是一個 motion graphic 展示我設計的標識、網站、學生證、數位手冊、app... 等，期末老師做了一段影音的 invitation 請其他的老師也來參觀大家的成果，每個人都各自把作品放在筆電上擺在桌上，牆上有投影機輪流播放期中作業的影像。



2013

TYPECON

AUGUST 21-25

PORTLAND OR

HOME

PROGRAM

EVENTS

SPEAKERS

WORKSHOPS



## NEWS

### Type City Baked

Elizabeth J. TypeCon  
August 21, 2013

The exceedingly popular Type City is back in Portland, Idaho with its two-day fest of letterforms, the inaugural show.

This year's cast of artists - John Downer, Alex Kibretsehi, and Matthew Carter - would like to fill you in on a line of the possibilities for participation. Sign up will begin the afternoon of Friday...

## EVENTS



Alexander Paul  
Presented by TBC  
Wednesday, August 21st



Letterform:  
Cursed by Ian Lynch  
Tuesday, August 20th



Sign Palmetto:  
A Documentary Film  
Friday, August 23rd



The 12th Annual  
Type City  
Sunday, August 25th

## PROGRAM

This year's conference program is shaping up to be one of the best ever. From August 21st through 25th, we're gathered together some of the brightest names in type and design for their expertise, skill, and stories for Portland, Oregon.

Special events include the eighth annual Type & Design Education Forum, the seventh edition of the always entertaining Type City, plus the international TypoGallery2013 exhibition. Workshops, presentations, panel discussions, and networking events, tours, and social gatherings will be in a typographic adventure that will inspire you for years to come!

This information is subject to change.

[Wednesday, August 21st](#)

[Thursday, August 22nd](#)

[Friday, August 23rd](#)

[Saturday, August 24th](#)

[Sunday, August 25th](#)

**Wednesday, August 21st:**

9:00am - 4:00pm

Pre-conference Workshops

View the workshop schedule for details.

6:00pm - 10:00pm

Special Presentation: Alexander Paul

Presented by Type Doctors Club

View special events schedule for details.

## SPEAKERS

Erin McLaughlin is an independent typewriter designer who specializes in indie and letter-press-Latin writing systems. Previously, she worked on Linotype, Times, and other retail and boutique families as a typewriter designer at Kletter & Frazer Jones in NYC.

She received an MFA in Typeface Design at the University of Reading, UK, and a BFA from the Massachusetts College of Art and Design. She was a recipient of the 2011 IATA Creative Award for her research and design in Indian scripts and has presented at type conferences in both the US and India.



## I Practice makes perfect - Typography I

Type 3 一學期會有三個作業，第一個是 great American writers series 的冊子，我選擇了 Jack Kerouac，第二個是 Julia Child 的 cook book 編排，第三個是 TYPECON2013 會議的識別系統 rebrand，前兩個 project 花的時間比較少，老師琢磨的主要是字的編排與選擇，而最後的 project 老師要求我們先從一百個 logo 草稿開始發想逐漸收斂與修正方向，逐漸發展色彩計劃，再開始製作應用，包括海報，網站，T-shirt，識別證，袋子，手冊，最後我的 TYPECON identity 很榮幸的被老師選入學校學生 gallery 展覽。

每一周老師會要求學生印出實際尺寸，貼在牆上才能討論印刷的字體細節微調和修正，這堂課的 critique 除了老師自己會給大家指導與改進方向之外，都會要求每個學生對其他的學生設計發表看法，這對我來說是非常有幫助的學習方式，不只是透過別人了解自己的盲點，也學習這裡美國的學生對於設計的看法，像是通常第一眼會注意什麼或是細節會看到什麼，對於自己往後做設計都增益不少。



## I The devil is in the details - Motion graphic I

motion graphic 老師從基本 After effect 開始教起，學期內我們要完成一些練習與期中期末作業，像是物體的相互運動表現，還有各種特效使用和濾鏡，是一門雖然初學但卻非常實用又收穫滿滿的技術與設計結合課程，其中一個作業主題是 kinetic type，我做的是使用 The Black keys 樂團的歌 -Tighten up 中歌詞，自己拍攝影片結合 motion typographic 的短片。

## I Free your mind - Photography I

Basics of photo 本課為非攝影系學生所開，大多學生是平面設計和廣告主修，因為攝影在這兩個領域中占了很重要的角色，作品除了本身設計之外透過拍攝呈現出的感覺也很重要，老師會在課堂上帶學生使用暗房和在棚內或出去拍照，使用相機與拍攝人像的技巧，老師不會特別要求大家技術性上的程度而是注重作品背後的創意和想法。我們在棚內時會架設燈光與器材，學習專業攝影師的拍攝細節與打光技巧，除了可以以後拍攝人像之外重要的是也學習拍攝自己做的設計或商品在戶外攝影教學時老師帶我們去了 Arlington Garden 一個在學校附近的花園，在一小時內我們在花園裡自由拍照，練習使用自己構圖的創意拍攝出特別的照片，即使是大家同樣在一個空間與時間裡，拍出來的照片卻全然不同非常有趣。



---

### | Sponsor project and internship |

第二學期我選了 archetype press 活字版印刷課, Packaging 1 包裝課和 identity system 識別系統, 其中 identity system 這堂課比較特別, 那學期剛好有 sponsor project 企業贊助計劃, 就是由 Honda Research America 提供學生一些經費讓大家在這堂課的學期時間做出他們的識別系統, 對每個學生而言都是可貴的實作經驗, 不僅可以參觀企業公司, 了解實際公司部門的運作與需求, 在之後的設計過程裡也會與企業的幹部討論自己的設計適不適合他們的期望與方向, 我們在期初到了 Honda Research America 位於 downtown 的設計部門, 由負責人帶領我們參觀公司與講解 Honda 創立以及設計理念, 參觀他們最新製作的模型車設計還有各個部門規劃, 讓我們對即將設計的 logo 方向有一點概念以及對整體識別系統與各分部的整合, 在經過十周的 logo 發想與研究, 會先選出可以發展的 logo 方向 (我的兩個 logo 很幸運的被老師和 Honda Research America 的設計主管選上), 再分組製作, 最後將成果 present 給 Honda Research America 的主管們。

在第二個學期的春假期間我在網路上發現了一個 graphic design studio 的網站, 瀏覽他們的作品後滿喜歡她的風格與設計, 便抱著試試看的心情寄了 cover letter 過去, 沒有想到透過 Skype 面試時他們說看了我的網站覺得我的作品不錯, 很願意讓我在他們的工作室實習, 只是他們公司在比利時, 如果我願意飛過去的話, 便不是問題, 給我幾天思考再給他們答覆, 我想著這是難得的機會, 就決定過去。

Glossy.TV 是一個小型設計 studio 位於比利時根特, 一個保留非常多中世紀建築與大教堂的城市, 一開始由兩個設計師創立, 後來又多一個 junior designer, 不定時會有一兩個實習生一起, 主要領域為演唱會識別和廣告, CD 包裝, 品牌識別, 書籍...等。

我開始實習的第一個 project 是一個百年 wine store 的影像處理與 logo 的組合, 之後是一間會計事務所 spark 的名片和信紙, 又製作了包括 Pukkelpop 2014 和 Brusselsbrost 2014 (都是比利時出名的大型演唱會) 週邊產品, 一些品牌的 rebrand...等。

### | 結語 |

這一年來因為教育部的菁英計畫豐富了我的人生與開闊了眼界, 在美國設計學校見識到所有在學生都有應有的專業水準, 不管是大膽創新或是商業考量, Art Center 的學生總是能做出最好的成果。在實習時真正實作經驗與同事們多年的經驗和相互的建議讓我更專注細節, 出國留學並非想像中只有學習上的事而已, 還有日常生活中無法預期的困難或挫折, 有辛苦的時候也有開心的時候, 這一年的留學計劃不只對我在學習設計的領域中探索的更深、更廣, 也對未來的人生意義非凡。



## 李育玟

實踐大學→  
Parsons the New School / 美國

### | 前言 |

2013 年的 8 月 15 日第一次到美國，也是第一次拜訪西方文化國家。兩個月前剛完成實踐大學的學士學位，帶著剛畢業的不安和對新環境的陌生感，在紐約這個濃縮了全世界文化的繽紛城市開始了一段讓我充滿感謝的學習歷程。

### | 全面多元的學習經驗 |

Parsons MFA Design and Technology 簡介  
在 Parsons 這個綜合的設計學院內，我所進修的科系是 MFA Design and Technology(MFA DT)。DT 是一個很大的家庭有著來自世界各地不同背景的學生探索、研究、專精於各自不同的領域。因為”Technology”本身有著極大的範疇，例如偏向資訊工程領域的程式編碼、網頁以及手機 app 的撰寫、使用者介面與經驗設計，或是與機械工程相關的 Physical Computing、人工智慧(機器人)、科技產品設計，以及影像、動畫等等的視覺經驗創造。以上都屬於 DT 所涵蓋的研究領域。身處在這樣開放多元的學習環境中，我們自然而然地把各種可能性整合在我們思考的過程，並不是刻意地將不同的科技擺在一起，而是像交朋友一樣自然地認識新的訊息、並學習跟他相處、理解他，最後再審視他的可能性與執行方向和自己的想法是否吻合。

DT 給了我一個珍貴的經驗和各種新科技交朋友。這是一件相當美好的事情。每一天好像都是一個新的自己，因為有太多可以學，也有太多需要練習的。

### Design Thinking Process 設計思考

在 DT 的學習經驗中 90% 的時間與精力都被放在”Design Thinking”。雖然我們都知道：設計是一連串的思考過程，而不僅僅是一份印刷品或是一項暢銷產品。但是不得不承認，或許是因為設計產業的成熟程度不同，在台灣的環境中，我們永遠也沒有花過這麼多的努力與時間在概念的構思上。我並沒有批判台灣設計教育的意思，我相信這些都只是方法上的不同，我們都在追求對的事情，只是在不同的環境中我們用不同的方式接近同樣的目標。這是一件非常有趣的事情，為什麼 Parsons 要教我們用 90% 的精力去想像和摸索，不斷的做出非常粗糙的 Prototype、盡力嘗試所有的可能？甚至在期末的時候不用交出一項具體的作品？因為他們相信設計真正的價值就是這一連串的思考與嘗試。從最一開始決定你的 Design Problem、Artist Statement 和 Domain，接下來不斷的做 Research，從 Precedents 中了解其他人是怎麼處理這個議題，這個問題通常被以什麼樣的形式展現在我們生活，找到不同的切入點。之後便



是使用者模擬經驗，關於作品所要帶給觀眾或使用者的各種經驗（生理或心理）準確的描述每一樣細節。在這個步驟後我們會嘗試製造出類似的經驗，獲得觀眾的反饋並做出調整。在這些過程中我們不斷地質疑自己：是否正確的傳達理念？是不是選用了對的工具？並不斷地印證腦中的想法透過各式各樣的嘗試。

透過這個過程，我學習用更精確的眼光看待自己的作品，不只是從平面設計或任何單一的角度去看自己正在做的事情，而是囊括所能觸及的一切去組合跟探索。



#### Critique and Feedback

在創作的過程中很容易一頭熱或是站在同一個角度太久，而看不見其他的錯誤和更多的可能性。每個學期開始的時候教授都會強調，班上如果有十四位同學你就有十四位老師，每個人對彼此的 project 都有責任，我們將花一整個學期的時間仔細聆聽對方的想法，在不斷地表達與傾聽的過程裡我們學到更多也會明白自己的聲音在別人的理解下是什麼樣子。

我很感謝學校在這方面給的練習，以前我常常很在意他人對作品的評比，如果得到了負面的評論會被大大的打擊，同時又會不敢相信正面的肯定。但是經過在學校不斷的反覆檢視作品，我可以自然地面對各種不同的聲音，也學會去分析跟了解原因，我覺得身為作者，能夠好好的接受不同的建議和誠實的看待自己的作品是一件很不容易的事情，真的很感謝學校給的每次機會。

Parsons 是相當重視實務經驗的學校。因此評圖的時候我們時常有機會接觸到學校邀請的外賓，以業界的觀點給予我們指導與批評。這也是使我相當感謝的一部分，這樣的接軌使我們學習的對象不只是學校的同儕與教授，更是整個紐約的設計產業與文化。



#### 實習 -Ralph Interactive Incl

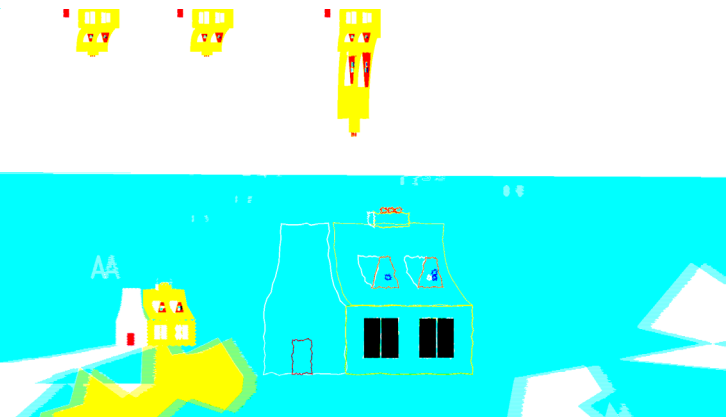
第二個學期結束後陸續申請到各種實習機會，因為各種因素最後進入了 Ralph。這是一間來自倫敦在紐約、洛杉磯都有辦公室的整合式廣告公司，主要客戶有 Netflix、HBO、IKEA、Spotify...，因為客戶類型多元，每個案子的內容都不相同。我在實習的期間除了平面設計外也參與 motion graphics 與 video editing，最後還負責了一系列的 3D Printing 案子。在工作的過程中最讓我驚喜也尊敬的地方就是他們的工作文化，每個人在辦公室內都非常放鬆，上班的氣氛非常融洽，在 Brain Storming 或會議進行的時候每個人都可以暢所欲言，每次的會議內容都很有趣。在工作的分工上我的上司創意總監是全然的信任我，如果有意見不合的地方，他會尊重我的想法，一起討論解決的方式。因為去年剛從大學畢業，這份實習是我的第一個工作經驗，從跟同事的互動到工作的提報每一個環節對我來說都是從未有過的體驗。非常幸運地可以在這樣自由放鬆的工作環境中學習廣告產業的 working flow 和練習實務上的表達能力。



### ！世界文化的結晶 --- 紐約！

除了在實習與學校的學習外，走在紐約市的路上感覺到的與看見的都是一種擷取與吸收。這是一個很廣、很大、腳步很快、思緒很紛擾的城市。來自世界各地的人們生活著獨自的文化，產生迥異的價值觀、同時也激起意外的共鳴。差異性 --- 是我認為紐約最美也最危險的一個特性，這是一個學習包容與欣賞的城市。在我的居住經驗裡，紐約真的是一個好大的地方、大到接近虛無，有太多的人太多的意識在這個城市裡，每天都會發生一些意料之外的事、每天都是新的學習。





### 「結語」

結束這一年的那一瞬間，我心裡最想說的話就是謝謝。不只是這一路上陪伴我的同學、老師、同事或是在這邊每位給予幫助與關心的朋友，回到原點，我想感謝教育部以及承辦單位雲林科技大學的付出與用心。謝謝你們願意將精力與資源投資在藝術與設計領域。過去的這一年是一個驚喜，我真心的感謝這個難得的機會與這段奇妙的經驗，希望自己未來也能夠擁有足夠的能力幫助他人。



陳輝泰

國立交通大學→  
Pratt Institute / 美國

## “呼吸紐約—設計不再需要被翻譯”

### 前言

對我來說，教育部的海外留學菁英計畫是一場意外的驚喜，藉著這筆獎學金，我得到了能到紐約接觸設計的機會，某一方面來說，這趟旅程確確實實地改變了我的人生。我希望將我的心態分享給每一個閱讀結案報告的同學，也許大家的目標與夢想千奇百怪、大不相同，如果我的經驗分享能給大家一個了解這個計畫的機會，我會非常開心。

這是一個完成各種夢想的起點，並不是終點，也不是唯一的途徑。教育部海外留學菁英計畫的選拔，是一場漫長的馬拉松，從作品集的準備、工作營的學習成果發表，再來是英文的檢測和國外學校的備審，這一連串的考驗對我來說，並不痛苦，因為我知道這些過程並不是我可以控制的，一層又一層的審核，裡頭參雜了無數人的主觀意識判斷，設計又如何能夠客觀評斷好壞，於是盡力去完成每一個環節，讓自己看得起自己的努力，剩下的，就讓別人來決定你有沒有獲選的資格，就算落選了，我也擁有了這些準備過程中累積的作品、知識與技術。我並不是設計科系出身，是在大學生涯即將步入尾聲的時候，才踏入這個像黑洞一般深而寬廣的設計領域，對我來說，這一切都是新鮮的學習，不只是最後到了紐約這件事情值得跟大

家分享，我認為海外留學菁英計畫的整個過程，都是人生中讓我感到喜悅而意外的收穫。

普瑞特藝術學院 (Pratt Institute) 是一個擁有悠遠歷史的藝術學校，成立於 1887 年，主要的校區位於布魯克林，只有本計劃所合作的 Graduate School of Communication 位於曼哈頓本島上，曾經是紐約地區最頂尖的平面設計相關學校之一，現在已經沒有往日的鼎盛氣勢，學校的風評也不再像過去一樣是一面好評，常聽到「保守」、「老派」、「守舊」之類的評價。Pratt Grad ComD 的確有許多需要值得各位思考的弱勢之處，教授平均年紀較大，雖然多數都是從業界出身，但是並不是目前線上執行設計的那一批人，較難學習到最新、最先端的设计美學與知識，在選修課程的時候，可以多花點心力觀察、研究老師的背景，有些短期外聘的業界老師，較能夠提供業界的最新趨勢與潮流走向，我相信這對於設計的養成與學習是相當重要的，也是與台灣的设计教育較不同的地方。學習環境與其他鄰近名校相比也略顯單調，除了 Communication Design 相關的學系位處於曼哈頓的 7 層大樓之外，其他所有的科系都位在布魯克林的主校區，許多資源都很難接觸到，大多時候都是使用自己系所內的小規模圖書館，也較為缺乏與其他領域同學的合作、互動機會。

鄰近曼哈頓校區的工作室是專屬於 Grad ComD 學生的，在這裡有許多幫助設計完成的設施，也是同學們交換意見、討論設計的好去處，除了清一色的 27 吋 iMac 之外，也提供了大圖輸出的服務和書本裝訂的器材、攝影棚，讓學生在執行創意和設計的時候，縮小了被器材限制創意的機會。最值得一提的是最新款的 Risograph 印刷機，它讓使用者用少量的紙張數也能達成接近工業印刷的效果。

### | 孕育設計的溫床：紐約 |

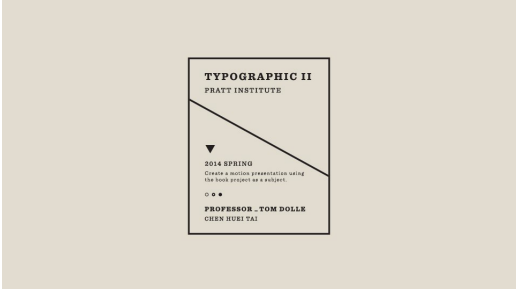
很多人說讀設計該慎選名校，另外選擇環境也很重要，而紐約就是其中一個適合設計學生生活的環境。在這個城市裡面，創意被容許恣意的發展，藝文活動多到讓人參加不完，生活節奏快速，能在短時間裡面看見質與量兼具的展覽與表演，就算沒有參加藝文活動，光是漫步在紐約的街頭上，隨處可見精美的設計，不論主題餐廳、咖啡店、書店、或是生活風格店鋪，都相當注重 Branding 與整體的店面設計，與台灣最大的不同就在於：美感與良好的設計就在身邊。人們不需要經過網路、書籍、活動才能看見設計的蹤影，紐約的設計與美感就落實在生活之中，在紐約，這個以多元著稱的城市裡面，來自不同文化，擁有不同美學觀的人們，都可以在不同的區域和角落，找到自己喜愛的美學景觀，對於設計學生的美感絕對是有極大幫助的，除了紐約當代美術館、大都會美術館、惠特尼美術館、布魯克林美術館這些傳說中的殿堂級美術館之外，散落各處的藝廊與展覽空間，全部都是設計學生的寶庫，如果有機會到紐約學習，千萬不要只是埋首與功課與作業之中，多到街上走走，原本遠在天邊，只能在雜誌或是網路看見的展覽與表演，全部都在身邊上演，別浪費了千載難逢的學習機會，錯過了紐約這個巨大設計教室的迷人之處。



布魯克林本校區



布魯克林本校區的大圖輸出室



## I 傳達訊息的骨幹：字體學 (Typography) I

西方的設計教育極度重視字體學，對他們來說字體的編排與選用是非常需要深思熟慮，甚至斤斤計較的重要設計語言，每一個小細節都必須錙銖必較。我在兩個學期之中分別修習 Typography I & Typography II，Typography 是 Grad ComD 每個學期都會開課的重要課程。

在 Typography I 我學習到了文字的基本構成與概念，除了實作的設計練習之外，也必須花時間了解不同字體的歷史與專有名詞，這些東西都是會在不同的進階課上派上用場的專業知識，在台灣比較少機會如此全面而深入地了解字體的沿革，每個學生在每週的課堂上都必須分享字體組成練習，我們也實際前往當地的印刷保存工廠，使用傳統的 letterpress 來進行創作，讓同學能夠了解當代 Typography 的源頭，還有沿用自的電腦軟體術語從何而來，是一個相當寶貴的校外教學經驗。在學期的最後，則需要撰寫一篇關於字體、字體設計師、字體公司，或者是字體設計流派的報告，這個報告除了讓我有機會了解到字體設計的過程，也讓我對於字體設計師與公司的涉獵更廣，當然還有使用英文撰寫完整報告的特別經驗，最後每個人都必須將自己撰寫的報告排版成 4-8 頁的書籍內容，老師會將各個同學的成果編排成冊，從內容產製到排版，一條龍的教學，讓學生能夠對 Typography 有基礎的認識。

第二學期的 Typography II 著重在實際的設計應用之上，同學們必須用一個學期的時間完成一本書的整體設計，當然也包括了主題的發想與內容的撰寫，最後在利用 After Effect 做出一個介紹此書的 Motion Graphic，從紙本到數位媒體，老師希望讓學生能夠將 Typography 的概念和規則靈活應用在各種介質之上，而不是偏狹地堅守在紙本媒體的表現。

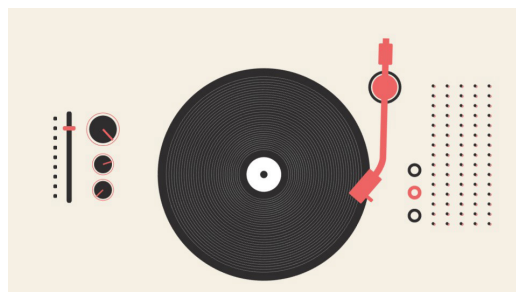
我將書的主題定為「Made In New York」，想要了解國際學生或者是來自不同城市的美國同學，是如何被這個大城市所改變的，我擬出了 6 道題目對 12 位來自不同國家的同學進行訪談，另一方面也整理撰寫了關於紐約這個城市的簡史，介紹紐約的特性，把同學們當做工業產品一樣，看看大家都是如何被紐約「重製」、「重塑」、「再造」。



## I 沿著時間軸前進的溝通訊息：Motion Graphic II

這堂課需要用到 After Effect 進行創作，因為之前在台灣比較沒有機會接觸到相關的課程，所以很多 After Effect 的基礎功能還有應用，都必須要自己在網路上尋找教學資源，從頭學起，老師在上課的時候，也只是將最基本的操作教給大家，因為每個人的創作方向都不盡相同，各自的技術問題就是學生必須要私底下完成的課題，其餘的上課時間，多數是用在討論作品概念和 Story Board 的修改上面，老師們非常在意敘事的順暢度和邏輯，先有了完整的論述和敘事流程之後，才會把時間花在視覺的精修和敘事手法調整上。

老師目前正在設計事務所上班，也是知名的時尚部落客，經常會分享自己所進行過的專案，讓我們知道整個業界的產製過程，也邀請了兩位 Motion Graphic Designer 來與大家進行座談與作品討論。除了實際上讓我學會了使用 Motion Graphic 進行敘事之外，我也因為老師們的指導，而擁有了兩個讓我自己相當滿意的作品。





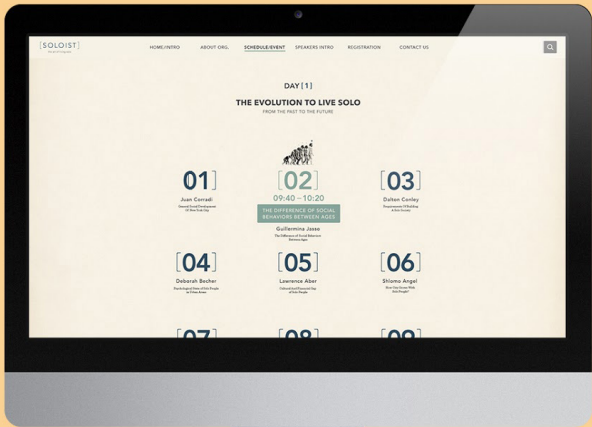
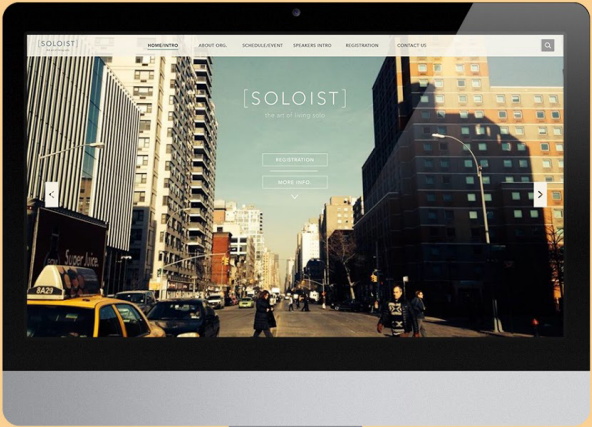


## 「結語」

目前任職業界的老師教授了我們許多「實際」的設計規則與竅門，這點跟台灣非常不同，Pratt 的老師有一部分直接來自於業界，另一部分則是學界出身，他們身兼設計師和教師的身分，能夠即時而有效率地傳授很多實用的技巧給我們。有些老師會有自己相當嚴謹而奉行不悖的哲學與美學判準，但是如果學生有自己的想法，思考邏輯也沒有問題，就算老師的偏好與學生作品有衝突，他們也還是會尊重學生的意見，老師們都會強調其身為指導者，而不是創作者，如果能夠有新的火花產生，他們也相當樂見。

台灣的设计教育，老師多來自於學術領域，通常偏重理論，教材上面也常常與最新的潮流有著「時差」存在，與我在國外的學習經驗相比，比較不能夠妥善地將實用而必須的技術和美學觀點交付同學，這一點相當值得我們深思，Pratt 的老師不只是單純專注於教導學生技術的應用，也相當重視整體發想的邏輯性、延伸性和準確性，相當均衡而具有啟發性。







彭冠傑

實踐大學→  
RMIT University / 澳洲

## “隨行聚力：想像與實務的平衡”

Gathering Strength as I travel: The Balance between Imagination and Practice

### | 人生的轉捩點 |

首先要感謝教育部提供了這麼難得的機會，讓台灣設計相關科系的學生有機會能夠到國外進行學習與交流。以前從未到過西方國家，因此無法想像在文化差異的狀態下該如何自處與生存。經過這一年，我不論是在設計能力或是個人的價值觀都成長、改變了許多。對我而言，學習是全面的，我在澳洲向學校的老師們、來自異國的朋友們、路上觀察到的現象學習，異地生活的一切轉化成內在的自省過程。在短暫留學的旅程中，我不只向外探索，也向內在發掘。因此，我想此次出國學習的經驗，稱得上是人生的轉捩點之一，它對於我的過去、現在與未來都將有著強烈且重要的影響。

### | 融入市區景觀的開放式校園 |

我就讀的是澳洲皇家墨爾本理工學院 (RMIT University) 的平面設計研究所。RMIT 在澳洲以至於全世界都是相當知名的學校，其設計學院以教學務實、學生能與業界快速接軌著稱。學校座落於墨爾本市中心，並沒有完整、封閉的校區，校內各大樓與市區內的商用大樓、小型公寓比鄰而居。不同學院的建築有各自的風格，其中數棟大樓透過改建舊校舍、結合新科技與建材而呈現出相當特殊的造型與結構，這也讓墨爾本市中心的景色多了一份趣味與設計感。

學校內系所的課程分類完整且詳細，學生人數也相當眾多，平時走在校內可看到各個不同系所、來自不同國家的同學聚在校區內討論、聊天，整體而言是一個氣氛活潑且帶有多元文化的學校。



## 「務實的設計教育」

我在 RMIT 的這一年修習共八門課程，其分別是第一學期的「專業實作 Professional Practice」、「插畫設計 Illustration in Graphic Design」、「出版設計 Publication Design」、「資訊與界面設計 Information and Interface Design」；第二學期的「文本研究 Contextual Studies」、「平面設計流程 Graphic Design Process」、「字體與識別系統 Type and Identity」、「行銷設計 Promotional Design」等。我們系所是完全著重在平面設計的教學，課程設計由淺入深，從較基礎的理論課程至進階的實作皆有涵蓋，目的便是讓學生能以較快的速度學習並熟悉平面設計的案件操作。而這些課程正好補足我較弱的設計理論與基礎，另一方面也強化了我的案件與客戶管理能力，我認為整體的學習收穫是相當多的。

在我們系上，老師們都來自於業界，每位都有自己的公司或是在設計公司擔任要職，也因此我們課程內容及資訊是與業界同步的。除了資訊的即時性，老師們在教學模式上也不同於台灣的教育環境。我們的課程通常是雙講師制，由兩位老師同時授課，他們在課堂間輪流演講，或以對談方式進行講課，也因此上課的氣氛較為輕鬆，並且他們也會針對案例以自身專業提出意見。例如在出版設計課程 (Publication Design)，老師 Peter 便是擅長創意發想、設計思考的專家，而另一位老師 Andrew 則是擅長字體與編排設計，因此他們會以不同角度給予學生意見。學生們因而可以在同一場討論中得到來自不同專業角度的指導，也能因此延伸出更多對話。

## 「設計思考的精進」

在 RMIT 學習的一年，我最先受到啟發的是關於設計思考的部分。每一門課程中，老師們總是希望我們能夠反覆思考案件本質、並針對目標對象、要執行的議題做足案例研究後，再延伸出概念，進而製作相對應的設計方案，這就是 RMIT 強調的設計邏輯。

還記得在第一學期的出版物設計課程 (Publication Design) 中，兩位老師 Peter Sorenson 及 Andrew Budge 便非常強調設計的目標對象 (Target Audience)，他們曾多次提醒，任何的設計、訊息都有其目標對象，這個對象將影響設計師所運用的溝通手法，因此針對目標對象進行研究與分析是絕對必要的，許多設計師會輕忽這一部分，而讓作品溝通的效果大打折扣。我在進行該課程的雜誌設計作業《GLYPH Magazine》時，便花了許多時間去思考溝通的訊息、以及傳達手法的恰當性。中間一度碰到瓶頸，我發想的點子因為過於圖像化、傳達的意念不夠精準而被老師們退回，所幸經過多次討論以及他們的耐心協助，最後決定以不同字體進行混合編排設計完成。這件作品獲得美國 Graphis New Talent Annual 2014 的優異獎 (Merit)，以及收錄於日本設計網站 Ubies 於 2013 年底所出版的 ASIAN CREATIVES 一書當中。



## | 設計過程的紀錄 |

在 RMIT，老師們總是要求我們完整記錄設計發想到完成的過程。除了要在課堂上提報這些內容，也要求我們製作一份工作手冊(Working Journal)。以前我經常認為設計重要的是執行成果，然而在西方設計教育的觀念中，發展過程的重要性並不亞於最後的執行。老師們希望我們在設計的過程中能多做嘗試且記錄，這份記錄並非只是為了進度的提報，同時也是讓設計師能清楚案件發想的流程、了解曾做過哪些嘗試，明白哪些可行、哪些浪費了過多時間並且毫無幫助，當這些內容被整理收錄於手冊時，每一個步驟都清楚明瞭，以此作為未來借鏡的同時也能與其他人交換討論，其實是相當有助益的一種做法。

第二學期的課程「平面設計流程 Graphic Design Process」，便是以此模式為主軸來引導我們進行創作。授課老師 Shayna 是插畫設計師，她認為設計師只有透過自發性的創作與實驗，才可能創造出更多新的點子與設計。我們被要求自行選定主題，以平面設計的手法去詮釋以及實驗。在各自進行創作實驗六週之後，我們便要將實驗過程、結果、參考資料等集結成冊，製作成一本完整的工作手冊。老師 Shayna 要我們在去蕪存菁後保留適當的內容呈現於其中，並在最後一週上課時將製作好的手冊帶到課堂上分享。而製作這份記錄除了提醒我記錄工作流程的重要性外，也讓我了解西方設計教育對於發想過程與記錄的注重態度。

## | 設計創作的深度 |

到澳洲學習以前，我便對西方的字體學(Typography)相當有興趣，然而在國內的求學過程中，能接觸到的字體學專業知識有限，我只能透過網路、書籍進行初階的學習，直到進入 RMIT 之後才有機會進一步的研究與瞭解。在第一學期的出版設計(Publication Design)、資訊與界面設計(Information and Interface Design)以及第二學期的字體與識別(Type and Identity)等數門課程中，老師們都花了相當多的時間與我們討論、探究字體於視覺設計中的功用，同時也帶領我們做了許多的試驗。



第二學期的字體與識別(Type and Identity)課程，授課老師 Stephen Banham 是澳洲相當知名的字體設計師，他在課堂上以介紹經典字體的歷史為主，並輔以案例分析，來引導大家思考字體應用的可能性。他給的作業是要我們針對一個線上收藏品網站進行品牌識別設計，由於 Stephen 希望我們以字體為出發點進行 logo 設計，因此他特別注重我們選用的字體、樣式、間距、段落、延伸製作物編排的效果等細節。在這過程中，Stephen 帶領我們思考專業字體設計師所注重的環節，當中有許多是一般平面設計師可能忽略的，例如前面提到的字體編排間距、段落編排排尾(Rag)的調整等，不專業的設計師經常使用軟體預設的數值進行設計，對字體學熟悉的设计師則會依據不同內容進行調整。而且當設計師運用字體於標誌設計時，思考的面向也必須是相當全面的，除了字體本身的設計與構成，也要針對品牌的背景、調性、所對應的字體樣式、歷史、造型構成、色彩計劃以及印刷選用的紙材做考量，並非只是選擇字體使用而已。

除了課堂上老師教授的字體知識外，我也利用第二學期的「平面設計流程 Graphic Design Process」展開對於手寫字設計的研究。由於這領域牽涉到傳統的英文書法，所以我在圖書館借閱了許多書籍，另外也從網路上搜集資源作為參考資料，期間也觀察街上招牌、海報上所看見的字體或手寫字設計，同時也自己進行了許多練習與嘗試。我認為透過熟悉字體歷史、知識以及練習手寫字設計，能加強對於字體的基本構成概念，並理解不同時期的字體風格，同時也刺激對字體造型、編排的想像。而這些練習與探究，也是我在 RMIT 學習的最大收穫之一。

## 「設計工作的管理」

由於 RMIT 的老師都是在業界工作的設計師，因此他們非常瞭解設計師對於案件及客戶關係管理的重要性。他們希望學生能在執行設計的同時也培養管理能力，而這其中又以第一學期的「專業實作課程 Professional Practice」所教授的最為完整。

在這門課中，老師 Nino 每節課都會分享業界在案件執行流程中的各個步驟，從承接客戶的案件計劃書 (Brief)、撰寫計劃書回應 (Return Brief)、規劃時程表規劃、提案文件準備、提案技巧到最後結案文件的製作等。在這一連串的教學與討論中，Nino 認為我們作為設計師不該只有天馬行空的想像力，更要針對案件與客戶去進行管理規劃。案件管理的細節包含了合約細項撰寫、案件時間安排以至於寄送電子郵件的時間、資料夾分類及檔案名稱的規劃等。客戶管理部分則是包含電子郵件回覆語氣、提案表製作、現場提案的技巧與態度、客戶回饋 (Feedback) 的紀錄等。這些內容看似較為無趣，實則非常重要且有幫助。我在課程中便想起以前自行接案的經驗，發現自己確實有許多步驟執行得不夠明確俐落，導致案件進行不順利，最後與客戶的應對也未處理恰當，因而損失了一名客戶。



除了 Nino 的講課之外，他也請我們自行撰寫一份品牌企劃書，並與班上其他同學交換，之後每個人便以拿到的品牌企劃書進行識別系統設計。取得企劃案後，我們便要在課堂上同時作為客戶與設計師兩種角色展開討論。在每一堂課的後半段，便是我們與客戶的會議時間，我們會與客戶就當周進度討論和提案，而 Nino 則會與另一位老師 Jane 四處走動，給予各小組意見並協助討論的進行。這樣的練習除了能將理論操作過一次，同時也能讓每個人理解自己不擅长的部分為何。例如某些人是合約撰寫不夠明確、有些人的報價單處理得不夠專業，又或是提案技巧的欠缺等。透過實際的練習，我們才知道自己處理案件的能力到達什麼程度，也才能因此針對弱項去做加強。整體而言，我藉著此門課學習業界承接案件的過程，也理解了案件管理與客戶關係管理的重要性，而這些正是新人設計師最需磨練的部分，這堂課確實提供了絕佳的練習機會，讓我在設計師該具備的專業能力上有完整的學習與提升。

## | 業界實習 |

第一學期結束後，出版設計課程的老師 Peter 通知我澳洲的人權影展 (Human Rights Arts & Film Festival) 正在徵求平面設計師，若是有興趣尋找實習可試著與他們聯繫。而我認為這是非常好的磨練機會，便立刻寫信給影展總監 Ella 尋求面試，她在面試及看過我的履歷與作品集之後，便邀請我加入他們的設計團隊。

加入團隊後，我的首個工作便是協助 Ella 改善影展的識別設計 (Rebranding)。在數次討論後，我進行了兩次正式提案。我一共提出四個概念，而 Ella 選了其中的電影底片膠卷的概念。此概念以電影底片為造型，並結合了像素以及人權影展的字首 H 於其中。在完成識別系統的提案後，時序進入二月，Ella 便請我先暫時中止這部分工作，以便開始與其他成員合作著手進行本年度影展的相關設計。Ella 請我負責影展手冊的編排、主視覺使用手冊的制定以及網頁設計的協助等，工作量其實並不小，忙碌的時候經常一天只睡四至五個小時，所幸 Ella 以及團隊其他幾位設計師在過程中給予相當多協助，歷時一個半月之後總算順利完成整個活動的設計與規劃並交付印刷。

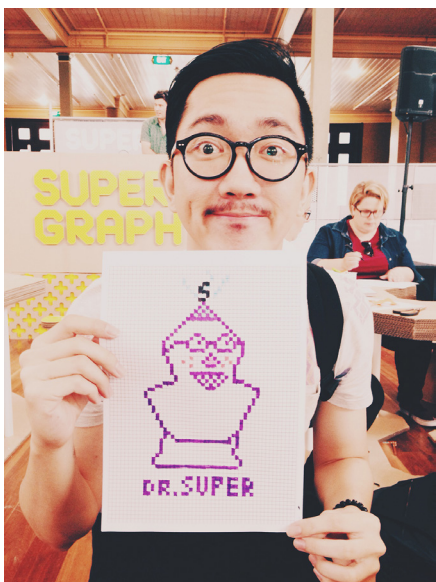
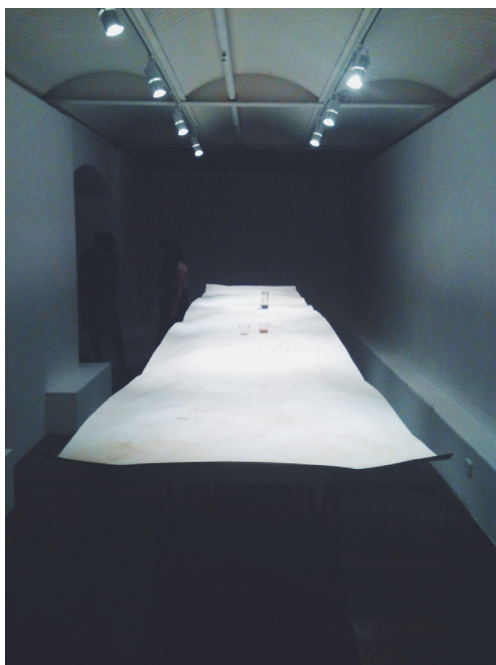
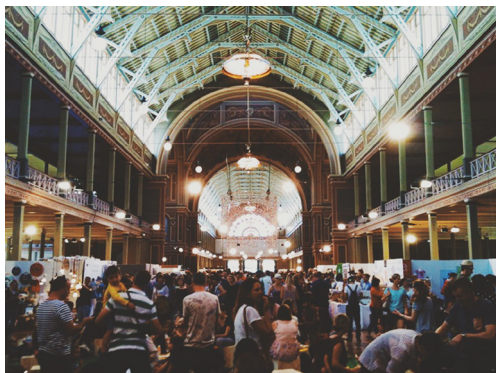


我認為在這次實習經驗中，收穫最多的或許不是設計方面的經驗，而是實際進行一個案件時的操作、掌握以及與客戶的應對。雖說以前在台灣曾接案工作過一段時間，但這卻是我第一次加入如此大規模的團隊（影展團隊多達六十人，設計團隊共四人），也是頭一次必須全程使用英語和團隊成員開會，這除了考驗語言能力，也考驗了如何恰當、有自信且專業地對團隊提案，我認為這都是學校沒辦法真正教給學生的，唯有進入職場，才能體會其中奧妙及艱辛。我非常慶幸能在第一學期修習專業實習課 (Professional Practice)，因為那正好為我準備了一個練習的情境，讓我能夠預先揣摩在這完全陌生的國家與文化中，以設計師之姿去面對團隊成員、客戶以及各種狀況。



## 「結語」

在台灣，澳洲一直以來給人著重觀光、畜牧事業的印象，我們對於其文化、設計相關產業的關注相對較少，親自到訪之後，我才發覺他們的產業環境以及水準都出乎意料地高。墨爾本雖非國際首要大城市，但其以澳洲的文化之都著稱，除了政府經常舉辦、推廣各類文化活動，各類型藝術家與設計師也都聚集在這座城市，也因此，設計產業在此得到了相當好的發揮環境，各類型設計公司、工作室林立。而業界也經常舉辦推廣、教育活動提供學生參與，使得這裡的產業與學界形成一個相當緊密連結的社群。而 RMIT 的設計教育也順應著產業環境發展，造就了其以務實為導向的教學風格。在這裡生活與學習的一年，我所獲得最多的並非設計技巧，而是設計思考的釐清、設計師身份的重新認知、以及自我經營與管理的觀念，這為我將踏入的下一個階段鋪下了墊腳石，並協助我通往下一個層次與高度。再次感謝教育部提供如此難得的機會，讓我們有機會在更高強度的環境中學習，並將這些經驗帶回台灣分享給業界、學界，也期望能藉著這些經驗分享，讓台灣的產業、學界更瞭解澳洲的設計教育與產業環境，同時也以此作為參考，使國內的設計大環境臻至更好的狀態。





2013 →  
2014



顏 宏安

實踐大學 →  
Royal College of Art / 英國

## “倫敦－設計藝術思想刺激與靈感的總合”

Creative junction



### 前言

倫敦是一個世界級的設計城市，世界各地的創意聚集於此，相互激盪與發酵。當初會選擇皇家藝術學院，有一部分是選擇了這座城市。生活在這裡，每天一出門便有許多感官與心理上的刺激、靈感湧現。與台北不同的是，環境中的文化是混雜與複合的，來自世界各地的想法與概念都能夠在這裡呈現。而這樣的一個文化匯集，在英國悠久的傳統文化之上孕育著，演化出其獨特的藝術與設計態度和表現。

### 小型創意設計工作室的盛行

Creative design hubs

相較於其他設計的大都會如紐約、東京，林立的大型設計公司與大規模的商業案件，在倫敦則普遍為許多小型的創意工作室。這些小型的獨立設計工作室，通常為一到三位創作者共同成立，雖然規模不如國外大型公司，但保有了小型團隊的機動性與彈性，同時也更能展現出工作室個別的風格與特色。而許多皇家藝術學院的校友們，也在畢業之後紛紛成立了小型工作室，像是 A Practice of Every Day Life、Le Gun、Nous Vous Studio 等。這些工作室分別有著各自的領域與視覺風格，有的偏向插畫，有的是幾何線條感。這樣多元的領域彼此相互合作與混種，也因此造就了倫敦這樣一個前衛的視覺、藝術的環境。



由於這些小型工作室的盛行，他們將倫敦座落在郊區的許多廢棄的舊工廠重新改造進駐，成為了許多的 creative hubs。而這樣的優點是他們能夠某些程度上的共享資源，彼此合作起來也更加方便。而這些創意聚落則會在許多不同的 Art Festival 時，開放大眾進去參觀。



#### 倫敦設計週 London Design Festival |

每年的九月在倫敦都會有一場設計界的盛事－倫敦設計周 (London Design Festival)，參與的單位主要是當地的文化創意 / 設計相關的工作室、展演空間、藝文場所。我參與了一個倫敦小型的工作室「DesignMarketo」，協助他們倫敦設計周的展覽「Perfume, Sir?」後期的現場執行與展覽期間的工作人員。DesignMarketo 主要是由兩位設計師合作的工作室，他們與許多世界各地的產品設計師合作，在倫敦推廣、販賣他們的產品，而所有的設計都是少量、客製化的。設計周的展覽「Perfume, Sir?」裡，他們配合主題「胡椒」，邀請了七組設計團隊，分別製作了七樣設計商品在現場展出並且販售。搭配展覽期間的不同的工作坊，例如 Ice sculpturing and cocktail making，還有與義大利知名的 Food designer－Arabeschi di Latte，一起合作設計了一頓晚宴，反應都相當熱烈。

從展覽開始前，我便加入了這個團隊，來協助他們展覽現場的設計、陳列與相關執行，在為期一個禮拜的設計周當中，接觸到很多年輕的設計師、創意工作者，藉由跟他們的交流，大致上能夠了解到在倫敦，設計這塊領域，不同面向的大致輪廓：思想面上，他們又是如何去設計、策劃自己的概念；在執行面上，又是怎樣地去實體化自己的創作，進一步在商業的角度上創造利潤。

#### 資源的共享與運用 |

None profit organization: Open school east  
在這樣一個開放的社會中，我所體驗到的是大家對於資源運用上的友善。在這裡只要你用心去搜索，你可以很輕易地取得任何資源，大部分是非營利性質的，而其中有些甚至是免費提供給你。所以在校園以外的學習方式是非常多元以及便利。我參加過的其中一個單位為 Open School East，他是一個非營利的學校 / 組織，由 Barbican 所贊助與成立。裡頭除了有許多的空間與器材提供人來使用與租借，還有許多的免費課程與藝術講座。我曾參加了一個學期的陶藝課，由組織內的駐村藝術家指導我們發展個人的陶藝製作，到最後上釉與完成。所有一切的課程與材料皆為免費使用，只要你是有目的地去製作與學習，他們對於材料是完全不吝嗇的。而這樣對於學習開放的態度，對比於我過去在台灣的經驗，是相當不同的。



#### 創作上的混合與再製 |

Hybrid / Re-mix

身在倫敦這樣一個隨處充滿靈感與刺激的環境，隨時都會浮現許多的想法想要執行，而人際上的交流 (networking) 則使這些初步的想法得以付諸實現。身邊常常會遇到有一些想法的朋友與創作者，藉由交流或介紹來尋求合作的機會，與不同的可能性。當你與不同領域或背景的人一同創作，從過程的相互學習、認知到結果的出其不意，都是個人經驗上很正面的獲得。我曾受到希臘藝術家 Konstantinos Trichas 的邀請，在他的共同創作計畫 (Collective Art Project)－Two pages 中，以自由創作的方式詮釋他所提出的幾個問題，像是 where is home? 而非常有趣的是在最後，能看見不同的藝術家，在這樣的框架之下，以自我的背景發展出視覺上的呈現，進而對比出文化背景與認知上的不同。

另外一項合作則是受葡萄牙的獨立音樂廠牌 Pondiaq 的委託，替旗下的樂團 Juba 拍攝一支視覺影像。他們希望能夠藉由我的視覺風格，來呈現出東方與西方的一種差異和衝擊，如同他們專輯的創作概念。在歷經許多次的開會與拍攝，並運用了學校的資源與教授的指導，耗時了兩個月完成了一支音樂錄影帶。並受到葡萄牙與中國 Vice Channel 的採用，與音樂雜誌的採訪。這些跨文化的合作，對我來說都是相當難得且寶貴的經驗。



### ！跳脫與嘗試 Out of comfort zone ！

一個截然不同的環境總是會促使你想要嘗試或挑戰許多不曾接觸過的東西。在我的一個書本創作計畫中，我與朋友合作，到他的工作室裡運用 Risograph 的技術來印刷成冊。這項印刷的技術在倫敦非常熱門與普及，很多獨立的刊物或是插畫皆是使用 Risograph 來出版，但在台灣幾乎很難見到這樣的設計刊物或是提供這項服務的印刷廠。這也是我第一次在倫敦印製出版品，以往在台灣在進行設計後端的印製作業時，總是非常熟悉相關的通路與過程，而在英國則實為困難，一方面是價格上過於昂貴，無論是紙材到墨水；二來這樣的印製流程 (Risography) 與一般的平板印刷 (Offset printing) 有很大的差別。Risography 較為手工與費時，但製作出來的成品也較為特別。這次從紙張到顏色的選擇都花了不少時間與精力，但對於最後的成品的品質感到很滿意。而這本書隨後也參加了 LA art book fair 和 Tokyo art book fair 的展覽，並在倫敦的幾個獨立書店販售。



### ！衝擊－藝術教育方式的不同 ！

Educational impact - How we gain from education?

在學校的修課中，我曾參與了由皇家藝術學院舉辦的工作坊「Drawing and educational translation」，這個工作坊主要是希望藉由學生的藝術專長與思維，來跟教育做結合，使得藝術不再只侷限在自己內部的創作，而是能夠更有啟發性地對社會與他人產生一些影響與改變。這個計畫學校與倫敦一所小學 Kingsgate Primary School 合作，為學生設計一天的藝術課程。我們在教授的指導下，依照校方的課程範圍，進行了幾天的密集討論與發想，發展出一套教學，讓他們以繪畫、藝術表現的過程中，了解到這些知識。我們最後設計出以食物的切面為幾何的形狀，來讓他們在畫紙上創作，並且讓他們在完成後，發表與講解自己的作品。從這樣的一個教學的經驗中，讓我見識到西方社會在藝術 / 美學教育上的方式與目標，跟台灣我所經驗過的方式有多大的不同。在西方的價值觀上，藝術學習是一種過程，而結果因人各異。因此他們並不追求其一性的最終成果，反之，是去觀察學生在學習過程中的改變，並放大最後的差異性。這也讓我反思到自身在台灣過往所受到的藝術 / 設計教育，對於一位學習者而言，完美主義與資優的態度是否是絕對正向的？另一方面也讓我學習到了將創作這個一直以來我認知是屬於自我、內在的行為，藉由教育的連結，把它轉化成外在的、分享的一種方式。

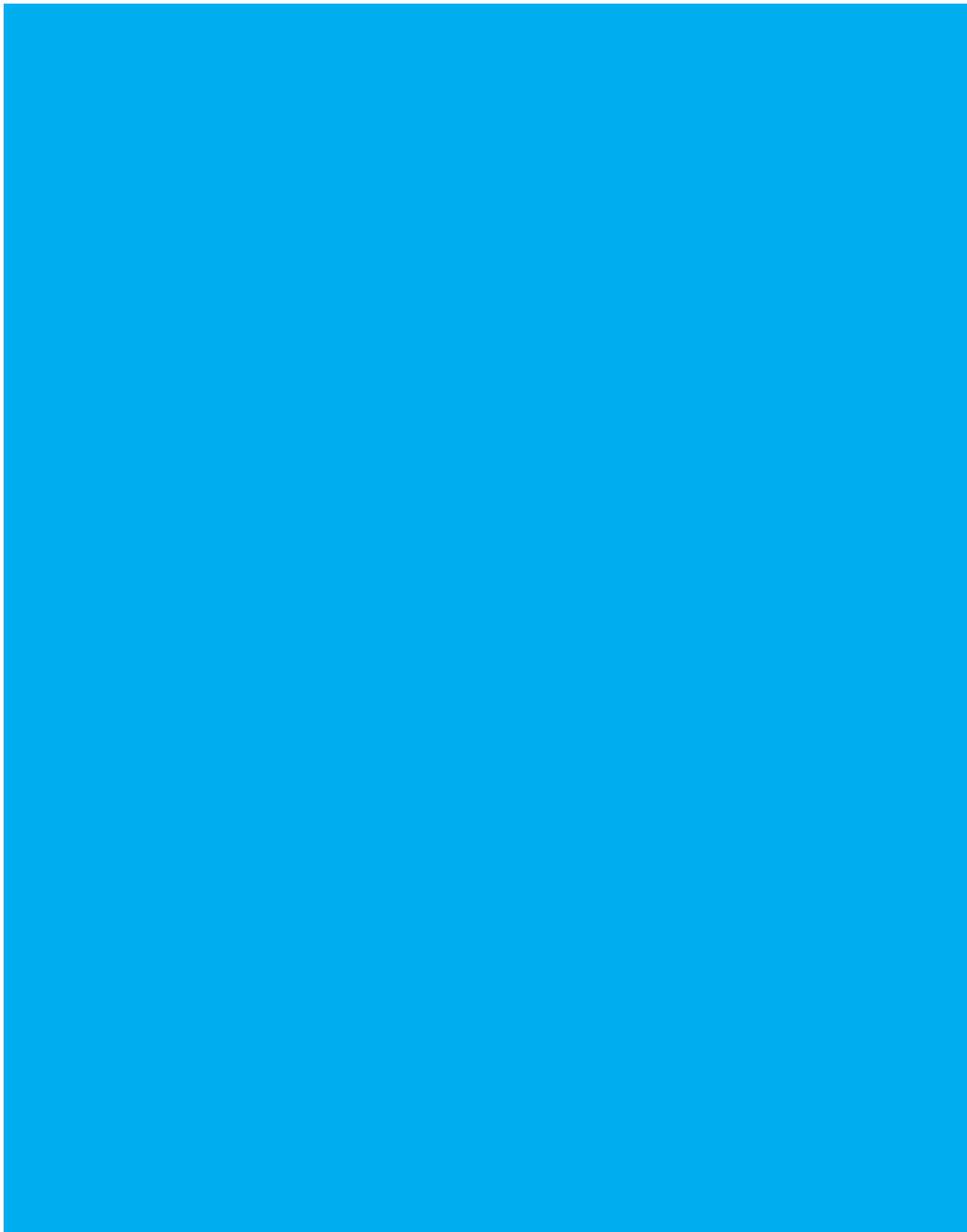


### 「蓄積多元的價值與期待」

*A new aspect towards myself*

很高興能有這次的機會，前往這樣一所世界頂尖的藝術設計殿堂學習，認識了很多從未接觸過的藝術家與設計師，也體驗到了不同的思考方式與生活型態。在這樣充實的一年之中，得到了許多的機會與經驗都是以前從未想過所能經歷的。也期望自己，將自己在一個不同的環境下，所增長與累積的不同視野與概念，進一步在回台灣之後，與自己的背景 / 文化做連結，在設計與藝術的領域中，注入一些獨特、不同的視角。





# PRODUCT DESIGN 產品設計組

賴彥如 / 國立交通大學 / 美國 Art Center College of Design

張琬琦 / 國立臺灣科技大學 / 美國 College for Creative Studies

曾琬婷 / 國立成功大學 / 英國 Royal College of Art

吳尚哲 / 國立交通大學 / School of Art and Design Berlin-Weissensee

徐苑齡 / 國立臺灣科技大學 / 日本武藏野美術大學 / Musashino Art University

侯柏丞 / 國立成功大學 / 日本千葉大學 Chiba University

張君瑋 / 國立清華大學 / 荷蘭 Delft University of Technology



2013 →  
2014



賴 彥如

國立交通大學 →  
Art Center College of Design / 美國

### ! ACCD：不是大學的大學！

在進入這所學校前，就聽說了這裡學生的大量作業，但直到真正體驗後，才了解所謂的超負荷。Art Center 的學制特別，大學部共八個學期，一年三個學期，一個學期十四週，也就是在非常短的時間內，訓練學生成為專業的設計師，並能馬上接入業界。一般學生不太會連著修三個學期，通常中間會選擇休學一、二個學期，去實習，或休息充電，再繼續面對下一個緊迫超載的 Art Center 生活。

### ! 紮實的設計流程：研究與測試！

Product 5 + Interface Design

Product 5 和 Interface Design 是兩門綁在一起的第五學期設計課，由 Jeff Hikashi 與 Brian Boyle 指導，是我在 Art Center 的第一門設計課，期中前各有一個分組進行的設計案，期中後 Product 5 的時間則用來支援 Interface Design 的設計案，我們被要求設計一個關於「Healthy、Fitness、Wellness」的產品系統，其中必須包含實體產品與虛擬介面，例如手機程式。Product 5 針對實體產品的使用性，Interface Design 則討論整體系統流程與 GUI 的設計。

期中前，Product 5 讓我們練習現有產品的再設計，我和我的組員被分到重新設計錄音帶隨身聽 Walkman，實際執行非常好玩，除了探討產品本身的使用性，我們討論如何賦予 Walkman 新生命，如何使類比音樂在這個數位音樂當道的時代找到市場。這個設計作業我們不需要有完整的造型結果，而是重在如何讓產品更好的回到市場的策略。

在這同時，我們在 Interface Design 的設計則不斷進行前期調查，我們的設計「Face.it」是男性護膚產品，除了研究現有市場與趨勢，我們訪問不同年齡層與職業的男性，了解他們的需求，藉此找到切入點，定義目標族群，我們花了非常長的時間在定義設計目標與設定產品使用情境，一直到期中才真正進入設計。在進入設計後，每個禮拜都必須有新的 Prototype，包括實體草模、整個系統的 flow chart 與手機程式的 paper prototype，反覆的調整設計，藉由找符合目標族群條件的人做測試，訪問皮膚科醫生與整形美容醫生進行概念的確認，必要時調整設計目標。



每星期上課前我們佈置各組自己的發表牆面



訪問皮膚科醫生以確認設計概念



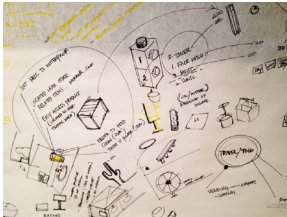
期末發表展示模型、海報、手機介面與影片



## I Interaction Design 4: Mobile Design I

在結束 Interface Design 的設計後，由於希望對數位產品有更深認識，在老師的建議下，我修了開在平面設計系下互動組的課，這門課同樣由兩位老師共同指導，Joy Liu 負責 UX/UI 部分，也就是使用者經驗研究與介面設計；Dave Bolluck 則負責程式撰寫與 Prototype 製作的教學，包括 Html、CSS 與 jQuery。我在這門課重新設計現有的手機應用程式「Bandsintown」，這是一個推薦與搜尋演唱會的軟體，與前一學期的 Product 5 相似，我必須分析競爭者、訪問使用者、重新設計並安排測試等等，不同之處是這次不再只是一頁一頁的平面模型，而是能放在手機上、有完整的頁面間轉換動畫 (transition) 的模型。

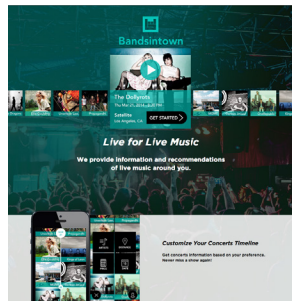
在 Art Center 的好處是，當你跟老師或系主任討論自己感興趣的方向後所獲得的資源和建議，在這兩門課之後我繼續修習了訓練平面排版的 Typography 2 和視覺化大量資訊的 Information Design，並參加校外機構在 Santa Monica 主辦的 UX Hackathon 工作坊，與不同領域的人討論網路購物經驗的可能性。



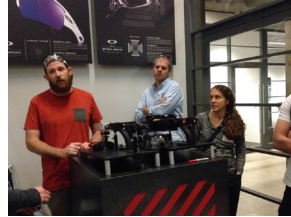
除了老師給的評論，各組每星期交換各自的題目 Brainstorming



UX Hackathon 討論情況



Redesign Bandsintown Marketing Page



Open Innovation  
校外參訪 Oakley 眼鏡工廠



Design for Sustainability  
參加 LA Textile 商展研究材質趨勢



Design for Sustainability 期末發表 -  
White Elephant 為一個延長小孩服飾壽命的商業模型

## I 不只是產品：永續製造與商業模型 I

Product 6: Design for Sustainability + Open Innovation  
高年級的產品課都有特定的主題，第六學期的是關於永續設計，這門課必須與關於未來製造的 Open Innovation 一起修。Open Innovation 課程帶我們到大洛杉磯區域不同的製造廠參訪，包括 Oakley、American Apparel 與 Robinson Helicopter 等大品牌，了解不同產品的製造與不同的公司文化。很難想像仍有這麼多產品仍留在洛杉磯生產，課堂中對於 made in LA 與製造外包也有許多討論，如品質的考量、產品週期與運輸的考量、甚至公司的社會責任等等。而這些均與永續設計息息相關，我們這組的主題為未來時尚，學期前半段我們找現有產品做 LCA 研究 (Lifecycle Analysis)：高端品牌的 LV 皮包和平價時尚的 Zara 上衣，從產品的原料取得、製造、運送、販賣、使用到最後丟棄，整個過程中輸入的資源和輸出的汙染，我們找出可改進的部分，這個方式量化產品對環境與社會的影響，永續設計無法只是設計產品本身，而必須從整個生產系統與外部環境重新調整。在此同時，我們經由老師的引介，參加了 LA Textile 布料展與由 Intel 舉辦的 Wearable Tech 研討會，從而了解更多產業趨勢。

## Product 7: Branding I

第七學期的產品課主題為品牌，學生可選擇 rebranding 一個現有品牌，或發展自己的品牌。藉由執行 STEEP 分析大環境趨勢、SWOT 分析競爭品牌、訪談目標族群等等方法，發展商業計畫 Roadmap，並重新設計主要的各接觸點 (touchpoint)。我選擇一間南加州地區的連鎖中藥店「德成行 TS Emporium」。這是在 Art Center 的最後一學期修的課，觀察到洛杉磯族群複雜，不同的移民社區各自為城，如果膽子夠大且不在乎眾人目光，幾乎可以吃到世界各地的地道食物，例如阿美尼亞餐館、阿根廷超市、墨西哥市場等等。同樣的，中藥雜貨店「德成行」，無論位置、店內指標和氛圍，也很容易給不同種族的顧客不歡迎的印象，選擇中藥店是希望藉由中藥材和華人飲食密不可分的特性，調整商店型態、佈置、商品包裝、行銷方式等等，重新定位在市場的位置，首先年輕化，打入二、三代年輕華裔族群，目標進入主流市場。在研究過程中，我訪問了住在洛杉磯不同的移民，包括哥倫比亞家庭、印度研究員、新加坡華人等等，同時到不同的連鎖超市進行問卷調查，深入了解當地人上超市的習慣與對健康飲食的看法。作為這一年最後的設計案，對我來說更加認識這個地方，這個設計的成果，也是這一年南加州生活最好的紀念。

## 發表能力與溝通技巧 I

在各個課程中，老師們以業界角度要求我們的發表方式和對於聽眾問題的應對，大部分的設計課都必須每個禮拜輸出進度貼在牆面上對大家發表，必須有完整的邏輯與易懂美觀的版面，回想在台灣時，這樣的規格大概只會出現在期中和期末。更不用說期末發表，必須有海報、影片、產品精模與一定的發表時間。用意在於：海報讓走過的人被吸引；影片讓觀者快速了解我們系統；精模則可以落實的表達使用性，老師要看的是產品呈現而非設計過程。因此，每次的期末，都能看到學生們忙碌的粉刷牆，釘展櫃，佈置自己的牆面，幾乎像一個小型商業展而非設計課期末。回想這個過程全部發生在十四週的兩門課中，覺得非常不可思議，更不用說這只是一門課，對比當年費時一年的畢業設計，也許就差不多也是這個樣子。

## 時間管理與競爭風氣 I

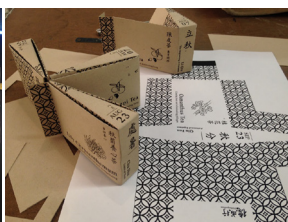
學校裡同學間常提到的就是時間管理，從不同人口中我也聽到了不同的 Art Center 生存之道：有人說每堂課作業下來，當天就先做個 30%；有人說一學期五門課的話，就抓個主要的兩三門課，其他要有所取捨；幾乎所有人在排課時都會把各科作業的時間排進時間表，包括週末。在這個沒有假日的學校，似乎所有人都有源源不絕的動力，在和一些同學聊過後，原因除了昂貴的學費外，同學間的競爭是最大的動力來源，你會不自覺的鞭策自己至少在一條平均線上，而為了待在平均線，你需要的努力遠大於在我曾經待過的任何學校，更不用說當班上多數人追求的是平均線以上。



TS Emporium Rebranding  
在不同超市門口進行問卷研究，以獲得不同族群的上超市習慣



TS Emporium Rebranding  
每週把研究結果貼在牆上，同學間會互相把意見寫在便利貼上



TS Emporium Rebranding  
重新設計主要各接觸點，包括包裝設計

## 「結語」

一年來從開始的不斷追趕緊迫的課程進度，到漸漸找到自己設計步調與課程間的平衡，我想這是我最大的收穫，一開始的我發現自己對設計的想法和學校大多數人的不同，加上語言的隔閡，感到焦慮不安並懼怕表現，但隨著與更多人的接觸，更多觀念的輸入，漸漸能堅定立場。相較於亞洲文化的那些中庸隱晦，美國的文化是很直接的，但如果你能清晰肯定的表達你想保留的文化特性，他們絕對能理解並支持；因為另一方面，即使在 Art Center 的壓縮式的教育下很容易產出風格如出一轍的設計師，從每門課的開始，當老師問每個人「為什麼念設計？」、「你是個怎樣的設計師？」或「想做什麼樣的設計？」可以看出，學校真正希望的，是在 Art Center 保證的技術程度上，學生能用經營品牌的方式包裝自己，確立自己的與眾不同與不可取代。無比感激這次在 Art Center 進修的機會，一年的探索，除了補足了很多不足，更重要的是了解自己的不足，雖然仍不能已經完全肯定自己要走的路，我想我得到了新起點充足的能量。



Visual Communication 4  
手繪課，每週到校外不同地方練習，如動物園、直升機博物館、水族館等等。



Food Class: All You Can Eat  
不分系的課，每個人以一種食物為題目，每週嘗試以不同形式詮釋這個食物。



Solid Modeling  
訓練 3D 建模與使用 3D printer，我用花瓣造型組成一個感應外界光線來移動的球。



2013 →  
2014



張 琬琦

國立臺灣科技大學 →  
College for Creative Studies / 美國



Ford Campus 校區

### College for Creative Studies 學校介紹 |

College for Creative Studies，簡稱 CCS，位於美國密西根州的底特律，有 Ford Campus 和 Taubman Center 兩個校區，Ford Campus 主要包含學校各行政處所和藝術類科系如 Fine Art、Illustration，木工廠、金工廠、玻璃工廠、陶瓷工廠以及學校圖書館也是在該校區；Taubman Center 則是一棟大樓，設計相關科系都在這，像是 Product Design、Transportation Design，色彩和材質研究室、模型工廠和輸出店也是在這棟大樓內，不過不論是在哪個校區，都有學校宿舍、食堂、24 小時電腦教室和美術店，學校也有提供接駁專車於兩地通勤，車程差不多 5 分鐘。

### 開放式的學習環境 |

CCS 的產品設計系位在 Taubman Center 的十樓，除了電腦教室是封閉的教室，其他都是開放式的空間，教室之間只是用隔板圍住，而討論內容都會固定在一張超大黑色風扣板或隔板上，在 CCS 開放式的教學空間環境下，大家都能自由穿梭到不同教室，觀摩其他學生的上課作品，另外系上有規劃展覽空間，優秀的學生作品看板 and 模型就會長期被展示出來，這種開放的學習空間，形成一種無形的交流和學習，而且系上有自己的公用電腦區和工作區，讓討論都變得非常方便，自己很喜歡這樣的開放學習空間。

### 多元豐富的資源 |

色彩和材質研究室裡頭能找到各種塑膠、皮革、紡織、木頭等上千種材質，而有些材質還供學生索取，自己也拿過皮革和布料樣品輔助討論和發表，非常有幫助。另外學校有各種工廠，工廠內除了有技師，還有工廠助教，如果有製作上的問題都可以請教，而且機具、手工具都很齊全，只要有想法都可以在學校製作出來，而自己一次經過金工廠剛好碰到金屬鑄造，覺得十分新鮮。



色彩和材質研究室



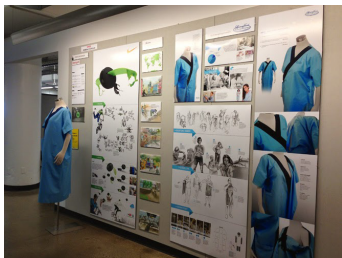
金屬鑄造



工廠技師教導學生清洗噴槍



用工廠機具製作模型



學生作品表板



公用電腦區



開放式的教室

## I CCS 的課程 I

由於菁培的關係，自己是到 CCS 的大學部就讀，雖然 CCS 產品設計系的課程規劃與自己在台灣所學習的沒有很大的差異，不過這邊的課程內容更講求務實和商業，像是基本技能訓練和圖面表現上非常注重。大三的產品設計課都是產學合作課，學校希望學生一到業界就能馬上接軌並且有一定專業水準，而自己也因為這樣的環境而學習到不同的設計文化以及專業的態度。

### 與美國 KOHLER 企業合作 - Advanced Product Design

Advanced Product Design 是門產學合作課，也是第一次和美國大企業合作，設計內容也會依合作企業而有所不同，像是有 Reebok 贊助的鞋類設計案，而我所參與到的是與美國衛浴品牌 KOHLER 合作，題目是設計未來 10 年的衛浴產品，不過唯一的限制條件是不能有水，一開始覺得真是個弔詭的設計題目，但搜集資料後發現未來人類會面臨缺水問題，而洗澡則占了家庭用水很大一部分，讓我想嘗試不用水清潔身體的設計。修產學合作課程的好處就是發表所需的海報輸出、做模型的材料費用都是企業出資，此外 KOHLER 也贊助班上去芝加哥參觀設計展示間以及享受 SPA 體驗，而且每次發表 KOHLER 的副總經理都全程參與並且給予意見，從這些可以感受到 KOHLER 對於產學合作的重視和支持，少了執行設計的預算煩惱，自己也能專心在設計上頭，而最後的設計也被企業和老師喜歡，作品也被刊登在校刊上。



ORB BATH 作品被登在校刊上

### 學習 CCS 的設計文化 - Visual Communication 3 & Rhino

會修這兩門課一是 CCS 產品設計系很注重表現技法，二是學習美國這邊常用的建模軟體。在 Visual Communication 3 這堂課中，老師 David 主要教導學生如何用 cintiq 來畫產品圖，David 上課會示範每個 project 的繪畫過程，而這堂課的作業量真的是很多，常常需待在電腦教室來做作業，但也因為這樣，慢慢會知道怎樣能有效率的畫出好看的产品圖。Greg 是 Rhino 課的老師，他很有系統的教學生電腦蓋模的觀念以及各種指令運用，自己也因修這堂課學到很完整的產品建模知識。



視訊提報



KOHLER 副總經理和學生討論



到芝加哥校外參觀

## 品牌規劃課程 - Professional Development Studio

Professional Development Studio 是大四的課程，主要是上產品品牌形象，授課老師 Robert 目前是克萊斯勒的創新經理，也是 CCS 畢業的校友，這堂課包含教導如何分析品牌、決定產品定位以及建立產品語彙，一開始的市場分析是小組分工，而之後的目標市場和設計部分就是獨立作業，也是第一次挑戰在一堂課內設計四樣產品，上課除了討論外，老師會不定時透過帶練習的方式讓大家能了解產品語彙的建構方式，非常受用。另外，在這堂課中也跟同學們混得比較熟，也發現即將畢業的學生非常積極的在準備作品集和投履歷，大家都想趕快畢業就業，跟在台灣很不一樣，而學校也安排大四班去芝加哥參訪設計公司，自己能有機會參觀國際級的設計公司真的很幸運，也讓我重新思考升學和就業的意義。



老師帶學生分析 HP 印表機的產品造型特徵



嬰兒產品 Sketch 發表



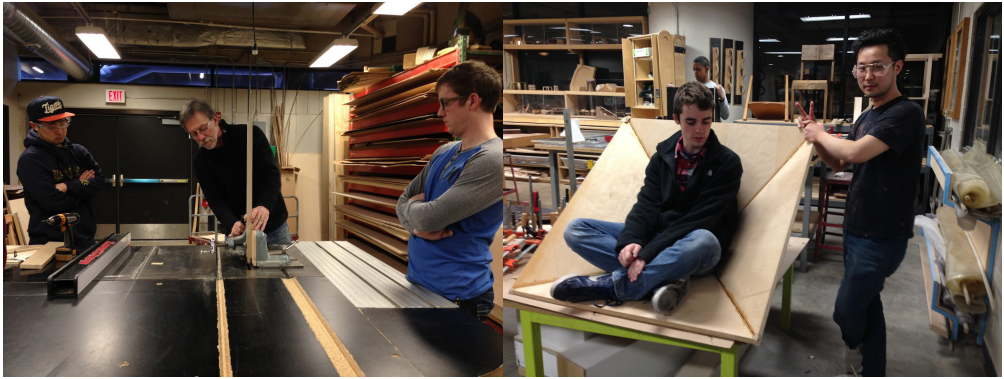
課堂小組發表



到芝加哥參觀 Motorola 公司的設計部門

## 自己動手做傢俱 - The Beginning of Wood Furniture

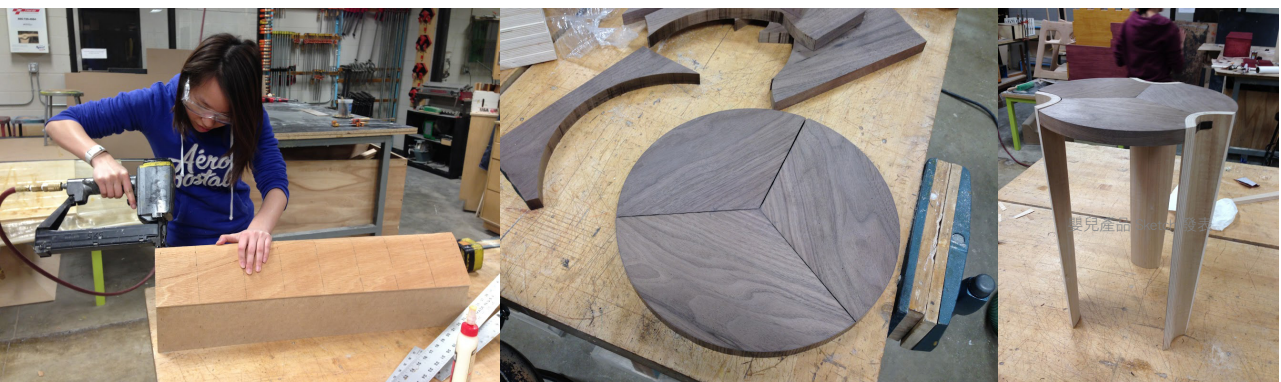
這堂課主要是教授製作木工家具的知識以及自己實際製作，介紹木材特性、機具操作和製作工法，每個環節都很有趣也是自己第一次接觸，而最後成品就是自己設計和親手打造的木頭椅子，從平面的設計圖到實際運用木頭製作，老師都是擔任輔助角色，教導學生如何將心中的椅子給打造出來，而自己親自做椅子則深深體會到很多東西是必須動手做才知道答案，並不是 sketch 畫一畫這麼簡單，而最後做出的椅子也獲得老師的讚賞，自己非常開心。



上課情形



繪畫過程



木椅製作過程



## I 跨系學習 - Creative Perspective & Anatomical

### Figure Illustrate I

主要是另一系所的系主任同意就行了，因為自己對插畫還蠻有興趣的，所以就修了兩門插畫課。Creative Perspective 課是透視學的進階課程，主要是學習繪製三點、四點和五點透視的插畫，不過剛開始因為跳修的關係，不懂準確的製圖方式，再加上可怕的作業量，剛開始真的是痛苦死了，還好老師 Sung 很有耐心教我這個外行人，外加看了上課講義和透視學的書，才逐漸跟上班上進度，另外因為自己是學產品設計，會不自覺考慮到合理性，但是看到插畫系同學充滿想像的作品時，進而激發我對故事有更多想法，建構出吸引人的故事。Anatomical Figure Illustrate 則是學習人體比例，每堂課都在畫裸體模特兒，老師 Patricia 會介紹人體骨頭和肌肉，並且教授繪畫人體的技巧，自己在這堂課中學習到很多人體結構的知識。

### 向企業推銷自己 - Student Exhibition

在 CCS 的這一年內自己參加了兩次學生展覽，而這邊的學生展覽跟台灣的很不一樣，因為 CCS 是一個與企業緊密聯繫的學校，學校懂得如何運用學校的資源和名聲來協助學生尋找未來出路，而學生展覽不僅是展示作品，而是個推銷自己給企業知道的舞台，學校會邀請各類型的企業以及設計公司來參觀，如果是全校性的學生展覽還會有逛展覽買作品的舞會，幫助學生銷售作品，而自己也因為有參展，學習到如何用英文講解作品並推銷自己的設計。

### I 結語 I

在 CCS 待了將近一年，雖然課程規劃和在台灣沒有太多差異，但是學生的成果都很完整，相較於台灣注重創意解法的文化，CCS 老師反而注重作品發展的連貫性，所以最後發表時都會有很完整的設計流程，而這些流程和最後成果一定要視覺化編排在超大的表板上，在這裡，好的視覺才會吸引目光，所以這邊的學生的表現技法水準都高於台灣生，而自己在這樣的訓練下有很大的進步。另外，自己在這一年的學習下，發現自己的實力跟當地生沒甚麼多大的不同，反而是對自己不夠有信心，而這部份則要向當地的學生多多學習，因為他們在發表或展覽時都表現的很有自信，也很踴躍的毛遂自薦，積極爭取實習和工作的機會，表現出強烈的企圖心和專業度。當然除了學習外也認識不少朋友，雖然我只是個交換生，但大家都很友善，不論是課堂或是生活上都非常幫忙我，有時也會一起出去玩，讓我這一年過得非常充實。



學生展覽 (產品)

學生展覽 (交通設計)

學生展覽 (插畫)



2013 →  
2014



曾 琬婷

國立成功大學 →  
Royal College of Art/ 英國

### | 前言：英國驚豔。經驗 |

倫敦的一年轉瞬即逝，這段行程緊湊、不停成長的日子裡，著名的藝術與設計殿堂，不僅教導了我一種新的生活方式，也讓我獲得持續創作的靈感。

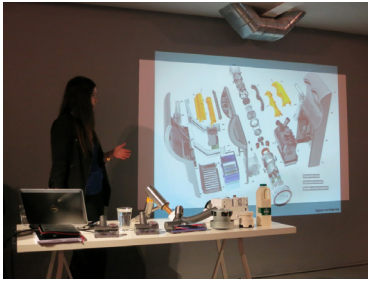
Platform 是皇家藝術學院 (Royal College of Art, RCA) 設計產品 (Design Products, DP) 中延續許久的教學制度，這也是我首次接觸到的教學方式。每一個 Platform 的風格和教學方式會跟隨組內老師的專業而有很大的差異，而學生是由填寫志願的方式來選擇。



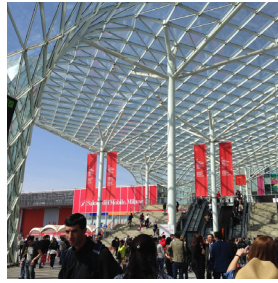
### | Platform 20 |

我所在的 Platform 20 是由兩位來自荷蘭的楚格設計 (Droog Design) 的設計師帶領，而其中一位老師每週都特地從荷蘭阿姆斯特丹搭飛機飛到倫敦上課，顯示了她對教學的熱忱。我們平台的主要設計導向是針對工業化的大量生產進行反思與重新創作。

學期初，學生首先對數個量產產品進行深入研究，包含產品本身及其生產環境，如思考產品背後的供需系統、產業的賣家和消費者關係、關注商業模式以及它造成的影響等。雖然這些研究聽起來很艱澀，但老師的目的是希望我們能從這些傳統的工業鏈結中找到一個突破點，之後再藉由這個新觀點來進行創作或設計，我們平台一開始的出發點是偏向研究導向，會經過一段時間的思考與沈澱來發展作品。在期末發表時，每一位同學的設計結果也很不同，有玻璃纖維的仿古雕塑藝術、探討黑市毒品文化、由天災延伸出的新型材質研究、重新建構使用者經驗的批判性產品、由瓷器延伸出對假造文化與量產人工美的概念、針對塑膠工業進行反思的作品等等。



由學校提供資訊讓學生優先預約參加的校外講座：  
戴森設計師分享產品設計案例



由學校補助的米蘭傢具展



三星 Workshop

## 「學有所感：課程分享」

DP 的上課方式很特別，除了和 Platform 的老師每週的單獨指導以外，並沒有其他特別的固定課程，和台灣的研究所很不一樣，是偏向自我導向之學習方式。而系上每週會安排講座，邀請設計師進行經驗分享，同學可以自由參加，由於沒有強制簽到，學生需能夠自我規劃調整課餘時間。在 RCA，系上提供許多機會以及良好的 connection 給學生們，如三星、蘋果電腦、知名日商都曾主動寄信到系上挖角人才、或邀請學生來參與 workshop。

### Project 1 :

#### Fortnum and Mason 產學合作 Feast Automata

為了延續自動機械 ( Automata ) 在工藝中的傳統與其美感，我們與英國的老牌百貨公司 Fortnum and Mason 進行了產學合作。「饗宴機械 Feast Automata」的內容，希望透過學生腦力激盪出與 F&M 的核心精神：Feasting 有關的新型機器 - 必須滿足不使用電力或動力的訴求（如音樂盒）來進行未來之季節主題發展，涵蓋櫥窗佈置、延伸之銷售商品等。

我們在設計的過程中獲得了很多的樂趣，從研究歷史上的自動機械入手，本計劃讓我嘗試了不少基礎的齒輪的運作方式。我的作品名為「Eating Balance」此設計是一個天秤的結構，透過觀察使用者在進行飲食互動的行為中天秤的水平度，進而瞭解他們之間的關係。該產學案為期一年，一直到最近才於九月的倫敦設計節中展出成果。

### Project 2 :

#### Imaginative Realism 有想像力的現實主義： REPROduct

我的研究最初概念導向是對美容的日常用品 Hacking，延續解構、破壞、創新的循環，之後導引出的作品『REPROduct』主要挑戰了形隨機能之理論。本作品是一系列將產品的外型進行拷貝的批判性設計，透過設計了一套複製方法的法則，探討將物體的外觀進行複製，產品是不是就有雙倍以上的機能性呢？某些情況下，是否透過「複製」外型能增加使用者經驗，又或者這些法則僅僅呈現了另一種荒謬的外觀呢？我對於使用者如何看待或是否想要使用改造後的產品很有興趣。



討論中的作品設計流程



我的作品 REPROduct



WIP 展覽

## I 工廠與公司參訪 I

課程期間，導師安排參觀了英國重量級的鋼材製造商 Caparo 的工廠，在工廠中，我們看到一片帶狀的金屬薄板如何加工成無縫不銹鋼管的製程，Caparo 還有汽車部門，除參與了 F1 賽車的車殼製作以外也負責了眾多的車架、金屬零件和汽車引擎的外殼等。

Platform 20 也受邀到 Droog Design 參訪，由於 Droog 的總部不僅包含設計工作室，算是一個複合性展演空間。故 Droog 總部每週四都會固定舉行一次設計講座協同設計晚餐，邀請設計師或附近的居民共襄盛舉。值得一提的是 Droog 的 Design Hotel，裡面所有的擺設與傢俱都是 Droog 曾合作過或幫忙製造的設計產品，我們平台有幸能夠在那居住一宿，是非常特別的經驗。

## I Drawing Studio I

RCA 的繪畫工作室 (Drawing Studio) 是對全校開放的。每週的課程都不一樣，如裸體寫生、由老師帶領的實驗性繪圖、肌理骨格素描、雕塑課程、自然造型繪圖等，繪圖實驗室的老師基本上不會對你的作品有太多批判，而是用很鼓勵你的態度去討論作品，也有見過學生帶著自己的新創作來和老師討論的呢。有時畫室亦會不定期的請藝術家來幫學生上課、或一同到鄰近的博物館寫生。繪畫工作室的課程很多元，而且上課時間彈性，我想要放鬆心情的時候就會來這邊畫畫，是疏解壓力的絕佳方法。



我的作品 REPROduct



我的水彩作品



我在 Drawing Studio 的自然速寫



協助二年級拍攝畢業展影片

### Work In Progress Show 展覽

Work In Progress Show (WIP show)，顧名思義，就是正在進行中的流程展，是一年一度 RCA 重要的期中展覽。我的作品『Re-Product』也在此展出。同學會將手邊的作品計劃做一個簡單過程展示，包含設計如何發想、各種版本的 prototype 等，這時候的階段通常不是最終成品，也許只能看到各種稀奇古怪的草模或是一些很初步的想法，但是其中蘊含的能量卻能與 Final Show 的成熟產品平分秋色。

### 英台的教育方針

在倫敦這一年認識了許多優秀的人才。整體來說，台灣學生較謙虛，而國外學生勇於表現自己所長。與之相比，台灣學生總是在尋找「標準答案」，少數學生沒有自己明確的態度和看法，包括我自己在內，在 RCA 適應之初也費了不少心思。

在學校，導師教導方式不限制學員要有個非常「完整」、「工業設計的」結果。而重視思考過程，引導你如何展現你的想法，如何把個簡單的 idea 做到最好。和同學討論時，同學也總是說：「不用一定參考老師的看法，他只是給你「意見」，而這是你的設計作品，你可以自己決定！」展現了對自己能力的肯定自信。

我的看法是，台灣學生有很多地方都比國外學生優秀。只是外國的教育方針更注重呈現自己的風格與包裝品牌，國外的學生願意勇於把自己還不完善的想法與其他人分享討論，而台灣學生可能對於概念的「被挑戰」感到惶恐，這樣的內斂有時會被誤解成不夠自信的表現。在作品展現部分，國外的設計師善於將簡單的概念做到極致，也許這個設計不是最新的概念，但發揮到 100% 的設計強度又與僅將理念發揮了 50% 的力道不盡相同。

### 結語

RCA 的教學風氣自由，每個學生更是臥虎藏龍。在 RCA 就讀的學生大部份都已經有數年工作經驗，也有被政府的全額獎學金或企業贊助來此就讀的優秀人才，他們都希望能這樣自由的環境創作，在這樣的環境中每人都會想要讓自己更好，儘管今年 DP 的制度開始有所變動，但我認為良性競爭的傳統依然會延續下去。

在英國生活一段時間後，我發現設計師養成自己的質感與特色是很重要的，因為設計是科學和美感的結合，不能僅關注在功能性和技術性的研究上。我理解到歐洲的生活環境也是學習的一環，設計師的創意能量從生活中萃取、因此外國設計師十分注重生活體驗與品質，注重生活並讓不同的元素相互激盪，從而演化出更好的創意想法。擁有美好生活，才能培養設計師的品味並造就更強韌的設計力！





2013 →  
2014



吳尚哲

國立交通大學 →  
School of Art and Design Berlin-Weissensee / 德國

### ! Weßensee - 實事求是的教育環境 !

德國 Weißensee Kunsthochschule Berlin 是一間實作導向的設計藝術院校。學校工廠型的工作環境，讓設計系學生能隨時動手進行想法的驗證。此項特質於產品設計上，讓學生在設計發想中即能考慮到產品的耐用度及抗壓性等層面，使設計結果能夠實際的運作並考量到生產製造的規劃與細節。

### ! 完熟的可能 !

與 Carola Zwick 教授討論設計時，她給的反饋都非常明確與實際，能夠提前預測設計產品上將發生的操作性問題或提供大量生產製造上的建議。她常常會說：那這禮拜就去銑削一個模型出來看看吧！與以往在台灣，常是在期末才做出最後的精緻模型相當不同。教授對於產品運作的順暢度也相當重視，不單只是產品的外型或是概念，而是讓使用者在操作上能夠真實的感受到產品設計。因此，做出的設計不再只是最一開始的想像，而是一次又一次精確的改進與進步，沒有模糊地帶。雖然進行機器銑削的時程緊湊讓虛擬的 3D 模型無法做得精細或考量全面就進行銑削，但是在同樣的時間內能夠將產品發展至更完熟的程度。

組件中單一把手測試實驗模型



助行器產品組件實驗模型測試





### l Weipensee 與德國他校的差異與現況 l

Weipensee 藝術與設計學校有產品設計組等七個組別，課程安排使不同領域的學生能有機會一同參與討論，使學生能從同儕間進行不同專業的瞭解與學習。學期課程於開學當日進行課程說明發表會，並於會後立即進行學生志願選填，課程大多具人數限制，教授們會開會決定參與課程的學生。學校教授會特別在會後以英語對國際學生們簡介課程。課程於產品設計組的最新狀況是大部分以英文授課。

Weipensee 的教授大多同時也在業界工作，由於近年多數教授退休，學校目前的走向正在變換中。新教授為學校的走向帶來不一樣的前景外，柏林的外來人口眾多，對校內風格也有些許影響。課程兼容并蓄外，國際學生比例也較多。除了對文化有不同層面的認識外，也能瞭解到不同國家對設計的認知與態度。

Weipensee 學生於課業上相當認真，認識的同學們大多數時間都執著於作品上。雖然校內授課主要以德語為優先選擇，但同學們會主動願意改以英文進行課堂討論。與各國同學朝夕相處時也能瞭解到各國學生對教育與教學的態度。私下也都會關心近況與熱心幫忙。

### l 開放與彈性的課程 l

課程規劃也具多樣性，以下分為實驗性課程、技術性課程、實務性課程來介紹。

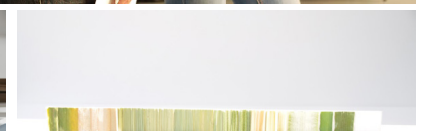
#### 實驗性的設計課程走向

目前學校帶較多實驗性課程的在校教授 Barbara Schmidt，她本身是 Kahla 的首席設計師，課程中有較多的校外參觀，帶領學生參觀不同工廠與工坊並實作。

另有外聘教師較具實驗性的主題項目，第一階段藉由拍攝野草等過程尋找野草的美學、並於之後階段嘗試轉化與呈現至實際形體等。

工坊參觀與實作

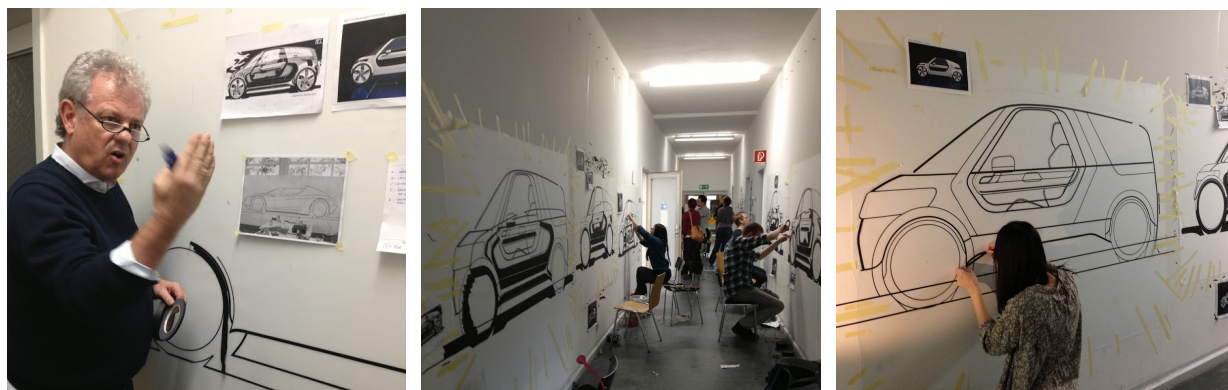






### 技術性課程

來自 BMW 公司的業師，則指導學生用紙膠帶貼製指定的汽車，透過手感貼出每位學生腦海中反映出的詮釋。



技能性課程過程與成果



實務性課設計研究過程

## 實務性課程

該校極具實務經驗的 Carola Zwick 教授則能提供學生質與量相當豐富的意見反饋與實務知識。使學生的設計能夠更貼近生產端。KHB 除了工廠的硬體資源外，該校本身的專聘教授是蘊涵相當豐富的資源與智識可供學生挖掘學習的。

### | 互動設計領域 |

學校的 Elab 裡面有相當多與互動設計相關的材料供學生實驗使用、也有專門的教師協助學生編寫相應程式。產品的互動設計不再只是動畫，而是實際的可以讓使用者操作測試。

### | 德台教育 |

德國設計常予人強韌耐用的印象，在日常與德國朋友們的日常交往中，略觀察到一些可能原因。德國人對於物件的認知、對於修復物品與手作實作施工的想法是不同的。在台灣通常大家的洗衣機若出現問題可能會請師傅來處理。但在德國，大部份德國的朋友將之架起、躺在地板上自己嘗試修復。除了德國修復費用高之外，這可能跟德國的基礎教育有關係。在國小時，小學生們可能就會開始學習自己動手修復腳踏車。因此他們對於產品內部構造的認識與我們就不盡相同。在設計教育下，與教授討論的過程中，有時討論到特定的機構，若是身處教授工作的 Studio，教授就會直接請公司的技師幫忙將產品拆開，來了解產品內部機構的運作方式與結構。因此，有許多創新因而誕生、並能夠以最簡單的方式提供使用者最大的方便。

### | 建議事項 |

德國 Weißensee Kunsthochschule Berlin 藝術與設計學校提供學生完善的模型工廠，其完善的重要因素為各工廠內具有專員在工廠內提供學生指導與協助。其師資幾近能協助學生達成任何設計細節所需的加工，並能參與設計討論與提供意見，學生也因而能在機台上施行許多實驗性的嘗試。台灣目前的設計系所大部分沒有於工廠長駐隨時協助並教育學生的教育專員，但是專業師資是模型工廠內相當珍貴的資源，除了在模型工廠內能學到很多製造模型知識與技術、瞭解如何極致的運用工具，也能利用工廠內的資源在校內做出完成度高的模型。互動介面設計的部分，也有專門的師資能解答學生疑惑並協助撰寫程式編碼，使作品不僅是展示而是能真實運作，可以於未來進行參考。

此外，Weißensee 學校內的工廠機台總類相當齊全，鐵工、金工、木工、CNC、3D 掃描與打印、鐳射切割、陶瓷工作室等一應俱全。CNC 電腦數值控制工具機並具有專門師資為學生編程檔案進行銑削，讓學生在設計過程中能有更多立體視覺化驗證的機會，而不單只是在螢幕平面上進行修改並直接進行最後模型製作。近期並更進一步開始推行教育學生編程的活動。



### ！其他注意事項！

柏林為德國具有學生宿舍的城市，但規定國際學生需透過學校國際處進行申請。國際處人員的建議為自行找房，因通常會被分配到距離學校遙遠或不理想的房間。德國的租房狀況通常需先經過面試，因此在飛抵德國前大部分無法先承租到房間。一些私人學生宿舍可以透過網路線上申請，較具規模的私人學生宿舍只在入住日的一個月內才開放申請，需注意學期交替時申請都會快速額滿。需注意若向國際處職掌人員請求協助申請柏林公家學生宿舍時，最好同時於信內告知自己願意承擔不接受分配房間時所需繳納的費用。國際學生有另一選擇為直接寄信申請住宿柏林的學生旅館，10月到2月可供國際學生以宿舍價格長租，在治安相當良好的區域，不過離學校需要一小時的交通車程，需要加以考慮。



2013 →  
2014



徐苑齡

國立臺灣科技大學 →  
武藏野美術大學 / 日本



### 前言

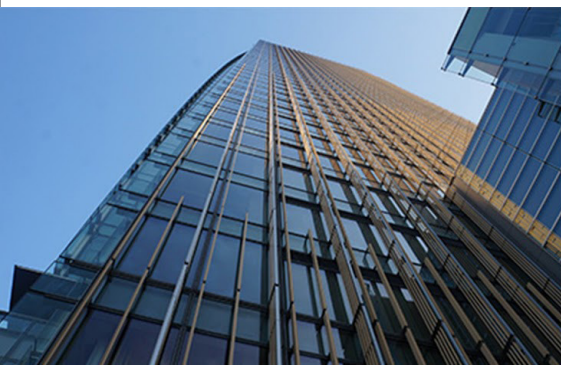
日本分明的四季與東京變化快速的環境，讓人感受到時間流動的速度，隨時都有各種季節相應的活動，令人無法停下來喘息。每天上午上設計課、空閒時間看展覽、參加活動、旅行，是非常充實的一年。我所獲得的不僅僅是不同的設計思想教育，還有更多難以忘懷的體驗與一生的朋友。

### 隨處可見的機會與設計

東京是國際型大都市，從建築物、指標到商品，都具有一定水準與設計感，可說是得天獨厚的設計教育環境。日本設計重視使用者內心、最純粹的美感，而非單純的技術創新，找到使用者內心最深層的渴求，並以精準的關鍵字打動使用者才是設計師最重要的工作。

東京所舉辦的各種設計活動、美術館展覽的密集度之高，讓人隨時都能沉浸在設計的環境當中，以學生的身分還能拿到不少優惠。工藝、美術、設計相關展覽之多，讓我幾乎放假就跑展覽，拓展視野。尤其在武藏野美術大學六本木分校，經常舉辦設計師座談會，透過與現役設計師直接對談，能學到不同的思考方式、在遇到設計瓶頸時，能如何突破找到出口，甚至是將來就業時如何找到自己想要的工作、如何推銷自己。

六本木分校 Tokyo midtown



產學最終發表準備



實務性課設計研究過程





幼兒玩具設計師舉辦的 workshop



年輕設計師座談



武藏野館藏世界名椅

### | 學區與住宅區完美的生活環境 |

武藏野美術大學位於日本東京西區，是個住宅與校區混雜的區域。拜日本便利的交通網之賜，要到東京市也很方便。隨時能體驗愜意的「生活」與資訊密集的「都市」，待在這一年我幾乎獲得了超越在台灣所有的生活體驗。

### | 藝術與設計的綜合體：美大 |

武藏野美術大學為「日本三大美大」之一，課程包含所有藝術與美術相關課程，與一般大學學生不同，每位學生幾乎都早已有自己的夢想，並具有不同於常人的思考邏輯。「想做什麼都可以」是武藏野美術大學的教育方針，因此任何創作幾乎不受老師牽制。由於聚集了各種藝術設計人才，在期中與期末時，校園中隨處可見學生的大型藝術創作，更可自由參與課科系的作品發表會。我所在的工藝工業學系，工藝類學科的大發表中，學生除了能獲得其他科系老師的建議之外，還能同時與其他學科同學的創意較勁。

而武藏野美術出身的設計師們，更把教育後輩視為重要的工作之一，不僅隨時有學長姊回來開分享會，在六本木展演空間也常有名設計師例如柴田文江、片山正通、原研哉、深澤直人等的演講可免費參加。除此之外，還能參加其他美術大學的 Open Campus，體驗不同學校不同的教育方式與環境。

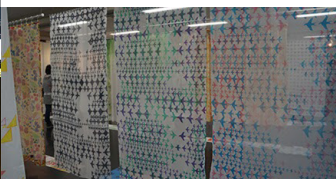
### | 自由設計教育與職人教育 |

工藝工業設計學科，學生們從大一開始體驗各式各樣的相關課程，例如木工、染織、金工、玻璃等等，大二開始分流成工藝、室內設計、工業設計三個學科，我被分配到的是工業設計學科中的產品設計組（另有汽車設計組）。必修設計課是每週一到六早上，密集的課程規劃讓設計流程不間斷，有問題隨時能找到同學或老師討論。

### HONDA 產學 - 「2030 年個人未來製品提案」

這是我來日本體驗的第一個課程，沒有任何限制，在具可行性基礎上天馬行空的提出未來家電產品。HONDA 設計師每週都會來聽我們發表，並給予意見與方向。一開始大家先提出未來相關的關鍵字，分類後決定自己想做的方向分組討論，最後決定要做的產品後展開個人設計。每位日本學生的提案都從日本遇到的問題著手，例如高齡化問題、水資源問題、獨居化等各種不同議題，充滿著對日本的期待與擔憂。老師與設計師們教育學生的不只有知識與設計方法，更多關於人格的教育、對周圍的關懷、對自身設計的堅持等，更多「思想」方面的引導。稻田老師，從不否定學生的想法，循循善誘，使學生不斷釐清到底想做什麼。最終發表與位於新瀉的大學一起在六本木 Tokyo Midtown 展演空間舉辦，我以台灣便利商店過度密集造成的現象為基礎的設計，獲得 HONDA 設計師好評，被選為 Top1。

學生作品展覽 (紡織、玻璃)



學生作品展覽 (木工、陶瓷)



BMW 設計師座談會



藝術季的默劇表演



建築系大型作品



學生會一手策劃的藝術季



學生作品展覽（玻璃）



學生作品展覽（紡織）



期中發表



六本木發表



最終發表



### 基礎實習 - 木工椅子設計

為期 3 週的課程，第一週確定設計、手工繪製原寸圖、學習木頭特性到工具使用方法，在短短兩週內幾乎純手工的製作出一張木椅。對手工的堅持來自於日本職人的教育理念，用手感受木頭的溫度、軟硬度與曲線，讓從未純手工做過如此大型木作品的我吃盡苦頭，卻非常有成就感。最終發表時學生坐在自己設計製作的椅子上，分享製作方式與遇到的困難。複雜的複曲面椅面椅腳接合、耗時難作的圓角，讓我的作品受到老師助教們一致的讚賞。

手工木椅製作過程

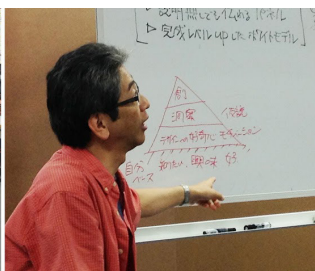


## 通用設計、LifeStyle 家電設計、手推車設計

在這三項設計案中，除了障礙人士的各種體驗外，還需要進行實際驗證。不同於一般以使用者年齡、類型作設計，而是從使用者的生活經驗與特色出發，以不同角度觀察使用者可能會需要的產品功能，製作草模加以驗證實驗、最後作出可使用的產品。



通用設計請來三菱研究員深野老師



本田設計師指導設計



冰淇淋公司的產學 (已有作品被商品化)

### ！無接縫的教育到產業！

大學三年級是日本美大學生最繁忙的時期，每個人都在為就職活動忙碌。日本本身產業結構完整，對設計師的需求相當高，大公司會直接到學校辦說明會，由學生填志願、送作品集，學校將「最適合」的學生推薦到大公司。不只如此，許多的產學合作會由大公司派設計師到學校親自指導學生，學生甚至有被直接內定的機會，如此完美的教育產業鏈，令人嘆為觀止。

### ！學校以外的事 - 與日本人交朋友！

美術大學的課程安排的相當緊密，因此假也放的特別長，在假期間同學會參與產學、工作坊、實習與就職活動，但由於我的身分非正規生，因此無法參與實習。幸運的是在日本迎接的第一個春天，我認識了在東京大學工作，積極推廣天文的團體，更因此認識了日本國立天文台的研究員們。課餘時間我常參與他們舉辦的活動：教國小學童製作望遠鏡、參與日本最大創意市集 Design Festa、宇宙圖的設計與製作分享會等。另外也積極參與專為留學生舉辦的日本文化體驗活動；長途旅行中也結識了不少日本

朋友，得以體驗更真實的日本生活，了解日本歷史造成的思想改革、更深入了解日本貼心設計、詫寂的精隨，這些都是只待在校園的生活圈無法體驗到的。此外，透過成大有幸參與在千葉舉辦的亞洲暑期設計工作營，與清華、浙江、香港理工、千葉大、首爾、南洋理工的學生一起進行互動設計。

### ！一生對興趣的熱忱！

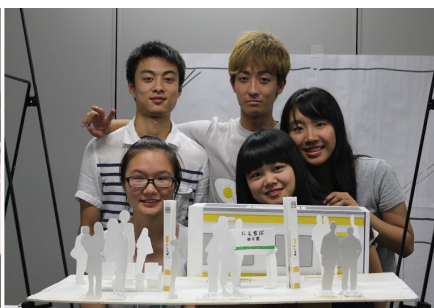
在日本這一年由於幸運交到許多朋友，得以參加各種學校之外的活動，因此過得相當充實。從日本學生對社團活動的熱忱就可以看出，常會有一群相同興趣的人主動聚集在一起，為相同目標努力，例如汽車組學生自己組成的汽車同好會、精細剪紙社團、押花貼畫團體等……。定期聚會產出設計，並將作品拿去比賽，還可以認識相同圈子的人，藉以拓展人際關係。學校教育固然重要，但武藏野美術大學的學生們似乎花更多心力在自我興趣與就業之上，如何在課程之外找到社會的棲身之所以利自我學習、獨立規劃舉辦活動的能力、廣泛交友、找到屬於自己的人生方向，才是最重要的事。



天プラ教小朋友製作望遠鏡



用自己組裝的望遠鏡找星星



千葉 workshop 音樂互動車站



2013 →  
2014



侯 柏丞

國立成功大學→  
千葉大學 / 日本

### | 前言：嘗試不同思維 |

要說這一年最大的收穫，莫過於交了很多國外的朋友。說得浪漫一點：地球的另一段有個人惦記著你不是很好嗎？其實除了課堂上的合作與討論外，透過這樣的國際交流，因為每個人的背景不同，不僅是增長見聞，也學會了不同的思考方式，算是一種思想的跳脫。並也更能防止自己進入一種自我見聞的侷限裡，有種看到世界的感覺。像是其中一堂課老師要我們選三件自己國家代表的紀念品，發表那天看到了各式各樣具代表性的紀念品，就算同一個國家的同學提出的也大不相同，深刻體會到產品的解讀與認同對文化來說有很重要的意義。另外，透過和各國朋友的合作中可以從不同的角度重新檢視一件事，創作課裡也能看到大家作品著重的細節。看到各國同學加進來後的課程發表總是更覺精彩，宛若小型的設計展覽。原來就算我們主觀的不持任何偏見去看待萬事萬物，但既有的社會規範，甚至是成長中的一點小習慣，都是一種視野的偏狹誘因。難怪古人會說：讀萬卷書、行萬里路。



### | 千葉大學設計學科的課程規劃 |

其實在和歐美系國家學生聊天時，發現日本的设计教學其實離我們相去不遠；不過對於同學不按理出牌的想法寬容度高很多。另外他們產品表達的方式還蠻多元的，拍影片也有日式的幽默。還有前後輩互相提攜的狀況也很令人羨慕，在他們主要的產品設計課中，分組會有大三的學生跟大二大一的同組，從中學到不止課堂內的設計知識；而個人發表時，後輩也可以觀摩前輩怎麼做準備，從中改進或借鏡。三大大四的同學一旦有了設計方向，便可以進入相關的研究室，學習更專精的東西，也能拿到更多資源，或是透過經常與學長、老師接觸早點為工作或是升學、畢業製作準備。以自己在成大的經驗來說，在大三時候修過一堂三大大四和開的課程，因為恰逢大四準備畢業製作的高峰期，老師希望我們用大四學生的設計主題去做設計的演練，真的是收獲不少。而若更進一步與研究室結合，相信更好的知識通透是可以期待的。





## 「產學提攜」

日本的產學相互提攜時有所聞，也是被公認的。研究所甚至有工作補習班的戲稱。記得曾經與大學的老師討論過這個狀況，老師則是反問我在台灣想到的設計公司有多少？他們能教你們多少？其實至今也偶有在台灣聽過企業來學校招生的狀況，可是聽到學長說到台灣知名手機品牌的招募過程，其實根本可以說是利用學生開發新設計而已。相較於日本，目前台灣設計相關產業新鮮人遭受的待遇較差，產學的銜接制度也有待加強。這次有幸參與和三菱以及 KORG 和開的課程，兩堂課都受益匪淺。音樂創新的設計嘗試，以及商業觀點出發的商品設計都讓自己未來在產品思考有更寬廣的視野。

## 「產品設計 II」

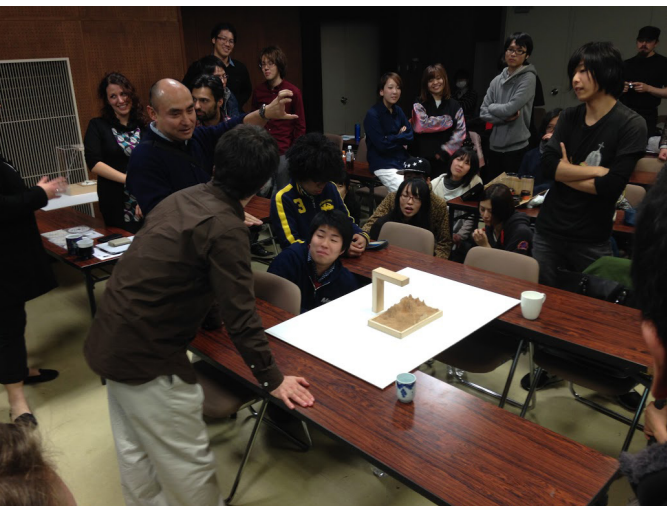
### 創新音樂體驗

創新音樂體驗真的是非常棒的一堂課，老師是知名樂器設計公司 KORG 的設計總監坂卷先生。剛開始老師只給了我們一點 hit：要與音樂有關，要創新有趣，接這就是同學異想天開的世界了。當大家發表完各自的概念時，老師 show 給我們看 KORG 的概念性產品作為這堂課的範例。然後要我們在課堂後半跟同學開始討論如何把概念實體化。「實體化」這個產品設計的做法是坂卷先生很重視的一個部分，他說，這類的產品沒有實際用過沒有辦法在提出概念時說服買家。所以接下來的幾個禮拜，便是忙碌的實體化階段。上網查了很多資料，也問了前輩，最後採用設計師常用的 prototype 工具 arduino 來呈現概念。雖然大學時候便有相關課程的修習，但都是很簡單的實驗性質產品，這次為了達成概念實在是下足了苦心。並且發現很多設計的工具前人已經都幫我們鋪好路等我們來採用了，或許剩的就是我們如何大步地實現自己的構想，讓這個世界更加多元。最後我取代了之前的影子偵測，用距離測定的方式結合音訊處理相關的軟體達到：用波彈奏，聽水波說故事的概念產品。在當初概念提出時被認為最具挑戰性的概念，到最後一步步實行並有實際成果產出，真的是很棒的體驗。而這堂課同學的作品也都相當精彩，彩繪聲音的筆、鼓拍的帽子等等，都證實了設計師的創造能力的感動。老師也鼓勵我回國後繼續修正補強，在將來的 Make fair 產出自己的作品。



### ！使用者以外的設計：商品設計！

下半學期有兩個 project，我們班是跟三菱設計師合作的課程。這個課程開頭幾週是課程的暖身，例如第一個 project 老師就帶我們從三菱的一個行車記錄器的服務改良做課程的導入，第二個 project 則是透過小型的 workshop 腦力激盪來展開。過程中印象最深的是老師每次都要求我們只能用三張投影片來講解自己的進度，算是一種報告的練習，另外我也在這樣的精簡練習中加強了日文的發表能力。記得一開始的時候其實有點抓不太到老師的核心，同學的報告也常常讓老師不滿意難以找到可以參考的模板，後來從老師每一次的講評中漸漸體會到他課程開宗明義講到的：著重產品的行銷關係，來思考設計。因為從過往的學習經驗很容易陷入以使用者為中心而忽略了一個產品之所以能上市，是需要考慮到包括帶給廠商甚或是整個社會的價值。尤其第二個 project 更直接以「咖啡店業者願意購入的產品或服務」為出發點去評價整個 project。我在課程裡面「為兒童設計的捐款服務」因為有明確的產品定位以及產品關係假說的提出得到了很不錯的回響。



### ！畢業展觀摩！

年始年末的假期中，參觀了千葉大學設計科大學部的畢業展，相較於台灣的畢業展（例如在新一代設計展看到的諸多現象），差別大概在於日本學生對於設計「研究」部分的重視，他們的設計表板上的思路有很清楚的因果關係，雖然說模型的精製度普通（想到台灣一些大學不惜重金打造的驚豔模型也很懷疑其中的必要性），但傳達力依舊十足。另外，很多甚至沒有作品的展出而是論文的呈現，這是在台灣大學實務取向的設計教育無法想像的。我覺得這可以引起思考的是，設計本身是不是需要有所謂「載體」的附加。簡單的原因或許是對大眾呈現時的傳達力，像是記得自己班上設計展時，有一組朋友想做的是藉由設計喚醒大眾對社會的關心；而這個關心在老師們的指導下屈於 APP 形態的產出，雖然也是有不錯成果，但對於當初的野心來說似乎有點可惜了。如果換作論文的產出是否有更好的結果，例如研究市民在什麼狀況下對社會的參與度是積極的等等，但是提及論文，或許又怕會流于台灣研究所論文對於形式的過分重視吧。而設計能力來說（謹以目前能力所及做判斷），感覺並沒有說特出於台灣多少，也沒有感受到所謂台面上看到的所謂「日本設計」的那種極簡與內化人心。不過他們對細節的要求依舊很「日本」，這是我們台灣學生作品中比較少見的。其實我在這一年的學習中也多少體會到他們一再修飾的執著，雖然過程的倦怠多少令人沮喪，終結是我們在成果中看到的不苟。且他們的設計展之所以令人覺得專業與完善，或許跟他們的設計學科內分野清晰，也較多相關開設的課程因應而生，學生可以根據自己想鑽研的部分做更多的深究。我想這是我們可以多多學習的地方。在大學部即加入研究室分野的概念，而不是一味的想培養設計通才，結果成為設計學生在被問及設計學了什麼總是難以說得上來。

## 「期待與總結」

日本留學一年下來，在充實而緊湊的課程中得到了很多未來繼續在設計耕耘的能量。千葉大學裡面不過分限制學生設計創意的制度真的讓我有很大突破，並且各國同學之間設計的幫助與交流也是非常難得。有人說青年時期能到國外走走是幸運的，這個時候我們像一個吸收力超強的海綿，最沒有過往的包袱，也最能吸收。除了設計上的體悟之外，語言能力、更不帶成見的視野，都將是我能通往更好未來的基墊。





2013 →  
2014



張君璋

國立清華大學 →  
Delft University of Technology/ 荷蘭

### I TU Delft I

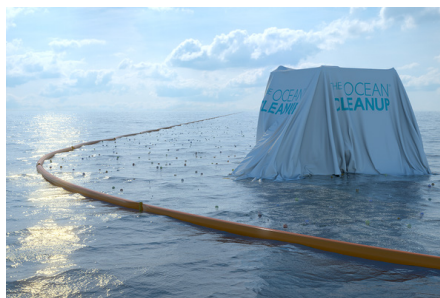
台夫特科技大學 (TU Delft) 為荷蘭第一大的工業技術學府，坐落在離荷蘭第二大城 - 鹿特丹與第三大城 - 海牙僅十分鐘車程的台夫特鎮，又號稱小阿姆斯特丹。自 150 年前 TUD 成立以來，它的研究斬獲對全球的科技與設計的發展有極大的貢獻，像是現在每天都離不開的 wifi 技術、以及抗風能力超強的 senz 雨傘便是來自我們學校。

菁培計畫所合作的 IDE 學院 (Industrial design engineering)，是世界最大的設計學院，整棟系館空間在台灣可比一個學院，學生人數眾多，一堂課多則動輒兩三百人，大學部一學年度更可以達到 300 人之多，規模歐洲居冠。初來到 TUD 學習之時，多少都會被這驚人的學生人數與教學空間所驚訝。

在 TUD 學習的一年時間中，深深覺得 TUD 是一個非常強調實作、永續、以及創業的理工大學，校內有各種的 "DreamTeam 俱樂部" - 像是常常世界第一的太陽能車隊、火箭隊、募資百萬的海洋淨化專案 CleanOcean，以及平日校園內舉辦過的機器人搬啤酒大賽。從這些活動中，都可以看到他們學習的方向是將理論與實務結合，絕不只是紙上談兵，非常有特色。



Dream team - Solar car



Dream team - Ocean Cleanup



Robot competition

### | 創業搖籃 |

TUD 非常注重培養學生的創新創業思維 (Entrepreneurship)。學校育成中心 - YesDelft，更是國際著名的校園育成單位案例，每年輔導了許多學生進行創業，造就 TUD 校友在荷蘭有很大的社會貢獻。YesDelft 每個學期也開設兩至三種創業相關學程，和我所就讀的 SPD 有很大的相似性，像是其技術商品化、或是與跨院學生合作設計新產品或服務，規劃完整商業模式、財務、行銷等內容。目前我也正在參與 yesDelft 的創業課程，期許自己能增加如何在國際市場推廣商品的財務面、市場面的相關知識。我認為是個用不同角度探索商業與設計之間的平衡的好經驗。

### | 向各文化學習 |

荷蘭是一個高度國際化的國度，國中生到老年人多可以說著一口流利的英語。TUD 全英語的碩士學習環境，國際生人數因而節節攀升，以 IDE 學院為例，五分之一的碩士學生為國際學生。校方也用心規劃了非常多的國際交流活動，像是一開學就準備營隊，為我們分享了各國不同的價值觀，讓我們對不同國家的習性有更多的理解，有了同理心便能尊重各文化的獨特性。

荷蘭民族說話直爽的個性是世界出名，這裡的學生不會因為年紀輕就盲目接受尊長給予的知識，他們的批判思考與勇於提問，創造了極度扁平化的雙向學習機會，是個很棒的文化與學習體驗。我常常在想，會不會就是這樣扁平化的溝通模式，讓這個比台灣大一點的低地國擁有為數眾多的國際級企業，並能以那些前瞻性的國家規劃方案，立足世界。初到荷蘭時，在討論過程中經常抵擋不住荷蘭人直爽且強勢的溝通模式，難以說服他們接納其他人的點子。但在一年之後，發現自己也能語氣堅定的表達完自己的想法，從他們專注聆聽的眼神中，我感受到”勇於表達”不僅能贏得尊重，也讓自己能更佳融入團隊合作之中。

### | Designer as a strategic planner |

近十年來，工業設計的定義早已不限於實體產品，而是一種問題的解決方法。它可以是用來解決社會問題、提升商業獲利、增加服務滿意程度…也就是將設計視為一種策略的手段。而我目前就讀的 Strategy Product Design (SPD) 主要目的就是要訓練設計背景人才去運用設計思維去創造商業策略，成為一位 Strategic designer。課程內容包含 Service design、Product Service System 以及 Business model design 等。

就我個人觀點來看，Strategy Product design 的課程有兩大走向，在這兩走向下，許多知識回答了我過去所追尋的答案，像是該如何判斷一個新專案是否要進入設計階段、或是量產階段，可以運用什麼方法決定產品要有多少功能或是定價策略等等。

第一個走向比較為專注於產品開發前期 (Fuzzy Front End) 的使用者與市場研究部分。學校藉由提供大量的文獻與課程，讓我們了解到在開始產品設計之前，前段研究的重要性，它就像個指標，如果前期瞄錯方向，那後續所有的產品開發的成本將付之東流。在文獻探討中，我們有一堂課專門分析其他設計公司的個案，在了解不同公司選擇專案開發的過程後，討論其優缺點。其中一門 Customer research 的課程與歐洲最大的飲料蓋公司 Huhtamaki 合作，運用質化與量化的方式，協助測試消費者對於他們所設計的咖啡蓋的反饋，結合整體資訊給他們設計上的建議。在這門課中，除了實作練習，我們也需要研讀大量的文獻。在讀課程講義以及文獻中，發現過去我所納悶的問題，其實都在學術界裡進行研究許久，我覺得收穫良多。過去，我一直對於設計師該用什麼標準來選擇合適的概念發展有許多的疑惑。在台灣，大多數中小企業都是依靠設計經理人的主觀決策，而這是我並不完全認同的方式。在這些文獻裡，清楚描述已經被大多歐美公司採用的產品決策方法，以及其效益及缺失。這些資訊正是我一直想探索的，也希望有朝一日可以實際應用這些理論於專案工作上。



觀察通勤使用者使用咖啡蓋之模式與產品測試



公平交易巧克力市場調查

TUD 其中一個特殊的走向是設計新的設計研究方法。我的其中一門課程專案，就是設計一個 toolkit 給 eHealth 產業設計合適的商業模式。這門專案是從學術文獻出發，以理論文為基礎，設計出一套簡單好用的 toolkit，方便每個創業家都能周全的考量自己的商業模式。在多次 prototype 與使用者測試後，我們終於完成了一套 tool 設計。

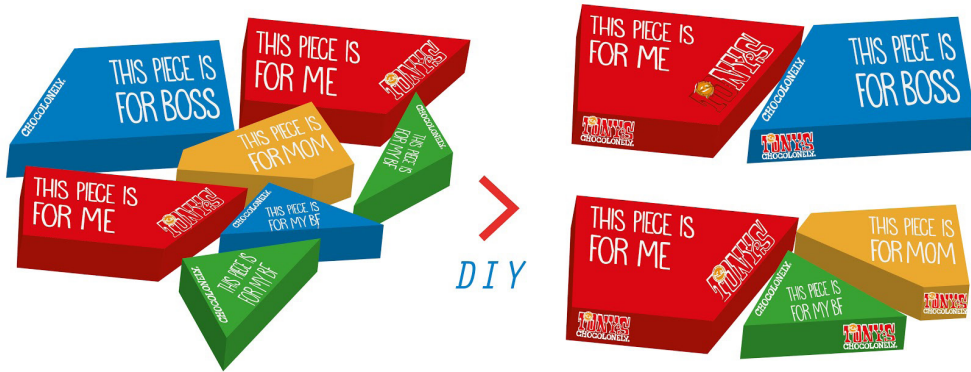
#### ! Toolkit case study& user testing !

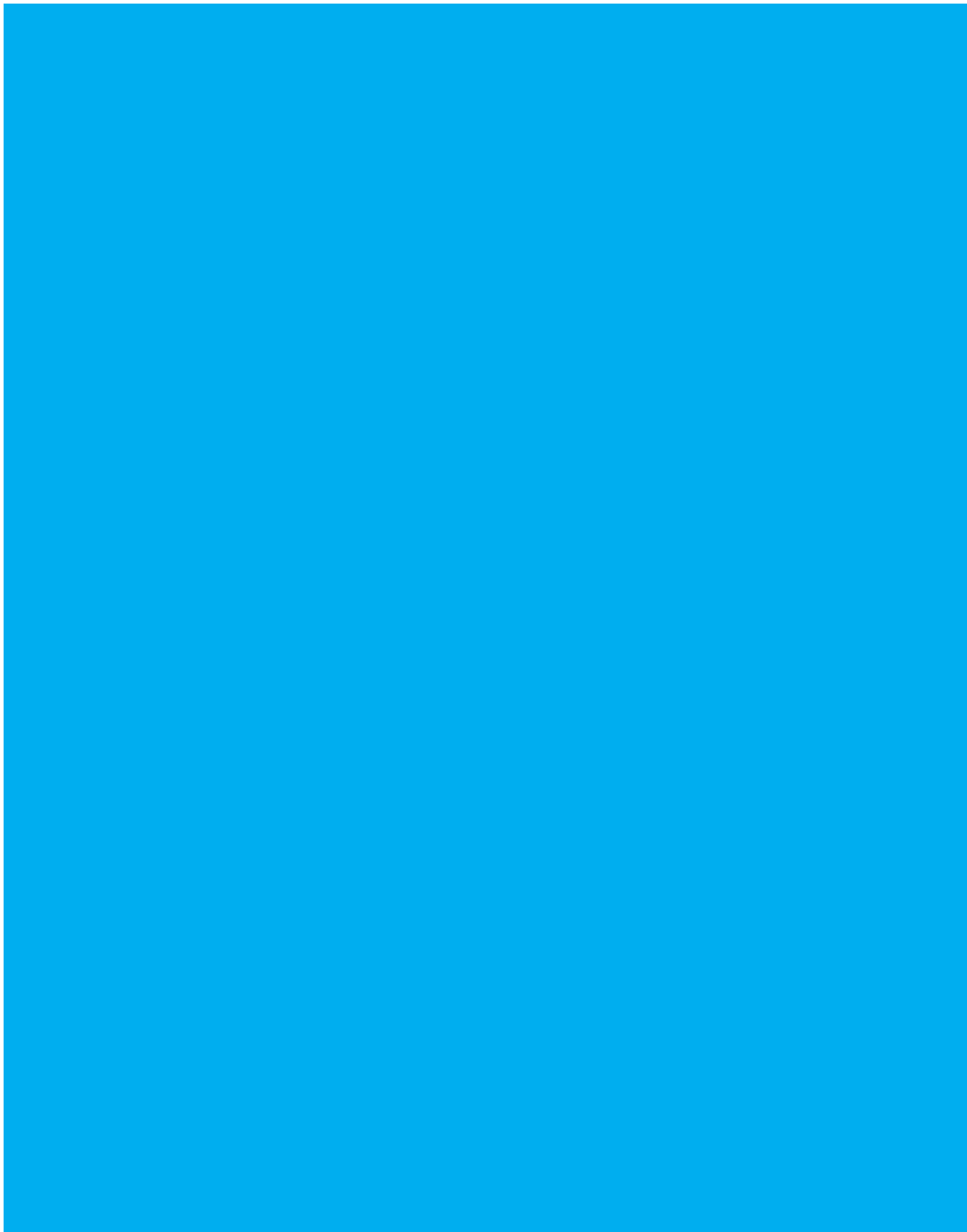
SPD 的第二個走向，則是要縱貫市場策略、品牌定位、產品與服務設計、到最後的商業模式。SPD 課程則是綜合設計思考方法以及 MBA 型的商業策略課程。我認為這樣的規劃方式一方面能彰顯設計背景在產品策略規劃上的優勢，同時也銜接了設計與商業的知識缺口，有助於設計師們能以商業語言和市場端溝通。其中，我最喜歡的課程是 New Product Economic 課程，該課程補足了設計學生所沒有的基礎商業知識，像是分析產品進入新市場時所需要分析的必備數據，例：現金流、淨獲利率、IRR...等資訊，理解並用這些數據來做出正確的產品決策，收穫良多。

另一個有趣的課程是 New product commercialization。我們這屆的主題是要幫荷蘭的公平交易巧克力品牌，規劃進軍英國的策略。我們完整的規劃了整套產品策略，包含市場定位、價格通路、新產品設計，以及推廣方案。是一個整合商業與設計的專案練習，整個過程非常新鮮有趣。

在 TUDelft 的一年，我體驗到國外學制對課程結構的嚴謹設計、外國學生對時間的自制能力、留學生活的快樂與辛酸。對我來說，這一年來最大的成長，便是從剛開學的靜靜觀察，到三四個月後的融入環境，一直到找到傾聽與分享之間的平衡點，漸漸能在國際化團隊合作中找回自信，勇於發表自己所學甚至於領導團隊，為自己贏得尊重。

新產品概念圖







# 海外培訓學校簡介

日本 / 千葉大學 / Chiba University

日本 / 武藏野美術大學 / Musashino Art University

日本 / 多邊角動畫公司 / Polygon Pictures Inc.

加拿大 / 雪萊頓技術學院 / Sheridan College Institute

美國 / 藝術中心設計學院 / Art Center College of Design

美國 / 創意設計學院 / College for Creative Studies

美國 / 帕森設計學院 / Parsons the New School for Design

美國 / 普瑞特藝術學院 / Pratt Institute

美國 / 沙瓦那藝術與設計學院 / Savannah College of Art & Design

美國 / 南加州大學 / University of Southern California

英國 / 皇家藝術學院 / Royal College of Art

法國 / 高等資訊視覺傳播學院 / Supinfocom

荷蘭 / 臺夫特科技大學 / Delft University of Technology

德國 / 柏林藝術學院 / School of Art and Design Berlin-Weissensee

澳洲 / 墨爾本皇家理工大學 / RMIT University

紐西蘭 / 奧克蘭媒體設計學校 / Meida Design School



## 日本 千葉大學 Chiba University

### ┃ 簡介 ┃

千葉大學位於日本關東地區的千葉市，由於位置鄰近東京，許多主要的國家型計劃都集中於此。千葉大學成立與昭和 24 年 5 月 31 日，是由千葉醫科大學、同大學附屬醫學專門部及藥學專門部、千葉師範學校、千葉青年師範學校、東京工業專門學院、千葉農業專門學校合併而成。

1949 年千葉醫學院和千葉示範學校合併為千葉大學，以前進的精神培育具有高明判斷能力的創意人才。千葉大學專業齊全，目前千葉大學為包含醫學院、工學院、理學院、文學院、教育學院等九所學院的綜合性大學；也具備醫院、國際教育中心與各式齊全的研究設備，此外西千葉校區所新建的圖書館也於 2012 年正式啟用。

千葉大學透過政府的補助拓展國際化，建立和國外學校的合作案和產業合作。校內各項計畫中，以「J-PAC」的國際交流計畫最為聞名，廣招世界各地的留學生來日進行半年到一年的短期交流，也因留學生的人數眾多，學校在給予留學生的生活支援系統也很完備，還特地設立國際教育中心讓外籍學生學習日文。

### ┃ 學制 ┃

千葉大學的設計科學學程提供兩年制的理工碩士課程和三年制的理工博士學程，也是日本內少有將設計研究科設置於工學院下的學系。學程內容主要目的是使生活和文化更加豐富，期盼學生能更具寬廣的視野、多方面的思考能力與積極的學習態度。

### ┃ 資源 ┃

由渡邊老師所帶領のデザインマネジメント研究室，一向是以與許多日本的知名企業進行產學合作著名。學生透過這些專案進行，進一步了解業界的思考模式，讓自己的產出作品在充滿創意之餘，更增加了長遠的眼光及縝密的思考。這樣的管道所提供的不僅僅是設計上磨練及磨合，也給予了企業獵才與學生就職的機會。

此外，2012 年也開始執行 CODE Program，此教育計畫由千葉大學發起，邀請美國、歐洲多個國家的學生到系上做為期六個月的交換留學，期盼能藉多方的接觸與互動，培育出未來領導日本創意產業的人才。



## 日本 武藏野美術大學 Musashino Art University

### 「簡介」

武藏野美術大學創立於 1929 年（昭和 4 年），活潑開放兼具纖細美感的美術精神在國外或國內皆享負盛名。武藏野在東京擁有兩個校區，一為吉祥寺校區，另一為位在小平市的鷹之台校區。學校授課主要以鷹之台校區為主，其腹地交通便利，為極少數可以在熱鬧喧嘩的都市卻還可以擁有優雅藝文環境的校園。

與外部的交流上，不僅有與國內的早稻田大學、國際基督教大學、國立音樂大學、東京經濟大學、津田塾大學等有密切的合作關係以外。校園內來自世界各國的國際學生數量也相當可觀，藉由這個珍貴的國際交流機會，一方面讓學生們相互獲得良性競爭，另一方面使彼此擁有國際觀的設計視野。以就業方面而言，武藏野美術大學的實習制度也十分健全。由於當今越來越多各式各樣的職業都需要有美術相關技術的人員，因此在各種工作領域就職的可能性就相對提高了許多。

例如以工藝工業設計系來說，畢業後廣泛任職於鈴木汽車、東京電視台（TBS）、東芝、本田汽車、松田汽車、國際電工、富士 Film、富士通、富士重工業、本田技術研究所、三菱電機等企業。

### 「學制」

武藏野大學分為四至七月的前期授業與九至十二月的後期授業，之後為密集的論文準備、畢業製作或入學考試，直到三月中，學年才算是正式結束。

### 「資源」

武藏野美術大學一直以來都以培養美術與設計為中心的各種領域人才為主要的教學理念及目標，加上在 2005 年與其他四所多摩地區大學共同組合成的「多摩 Academic Consortium」讓該校師生更有充分的資源利用，如承認學分的跨校選修、圖書館的相互使用等。此外學校也會聘請優秀業界老師教課，或是延請設計師及藝術家舉辦開放式演講。武藏野大學常與企業產業合作，一為增加今後進入職場的實際操作機會，另一方面讓學生們提早累積將來進入社會的經驗。結合以上理念與充足的校園資源，讓武藏野的學生們得到相當足夠的經驗與技術。



## 日本 多邊角動畫公司 Polygon Pictures Inc.

### 「簡介」

Polygon Pictures Inc. 是於 1983 年在東京成立的日本 3D 電腦動畫工作室。這家公司所製作的動畫，其內容包羅萬象，從資生堂到 3D 電腦動畫的電視連續劇 okorosan，以及即將發行的 3D 動畫電影 Samuroid Zero。Polygon 由製作資生堂等電視 CM 起家，目前公司工作案件的委託多來自於美國的電視動畫系列，並以此逐漸擴大公司的規模。Polygon 參與 2004 年由押井守所導演的作品《攻殼機動隊・INNOCENCE》中的 3D 電腦動畫製作。2008 年亦負責製作押井守最新動畫電影《The Sky Crawlers》，並於 2010 年 Hasbro 與 Discovery 的合作頻道 The Hub 播放所製作的 Transformers Prime- 變形金剛的動畫作品。



## 加拿大 雪萊頓技術學院 Sheridan College Institute

### | 簡介 |

雪萊頓學院是加拿大著名的公立高等學院，建立於 1967 年，是加拿大藝術與設計人培育重鎮。雪萊頓學院有兩個主校區，都位於加拿大第一大城市多倫多附近，目前在校學生共 15000 多人，來自全球 50 多個國家。

Sheridan 學院是動畫設計師的搖籃，有動畫界哈佛的美譽。動畫學院的畢業生曾獲得四次奧斯卡提名，在美國好萊塢供不應求。Sheridan 最有名的是動畫設計課程了。因為其教授和學生們製作了鐵達尼號而出名。電影《魔鬼終結者》、《侏羅紀公園》正是雪爾頓學院畢業生 Steve Williams 的作品。雪爾頓學院的畢業生參與製作動畫和特效的還包括《阿甘正傳》、《星際大戰》、《史瑞克》、《一家之鼠》、《埃及王子》以及製造了票房之最的《魔戒》等人們耳熟能詳的諸多電影。

### | 課程 |

加拿大雪萊頓學院開設的領域相當完備，設計領域是該學院的強項，在加拿大乃至全世界都是十分著名的。共有三個學院：數位媒體傳播、表演藝術、視覺藝術與設計，提供了 100 多門課程。共有三個學院：數位媒體傳播、表演藝術、視覺藝術與設計，提供了 100 多門課程。雪萊頓學院聞名的動畫係隸屬於視覺藝術與設計方向。視覺藝術與設計方向下涵蓋的領域有：動畫、藝術與藝術史、插畫、設計、應用攝影、藝術基礎、工業設計、室內設計。

雪萊頓學院一直採行小班授課的教學方式，確保了學生的課堂聽課品質，所有的課程都由專門的資深老師教授。同時，該校的歷屆畢業生就業率一直領先於同類學院。

### | 資源 |

雪萊頓學院是加拿大最大的藝術學校，不只是能學習外語的語言環境得天獨厚，亦擁有豐富的語言學習資源、業界資源，學院的成功主要歸因於其卓越的教學水準和富於啟發精神的領導管理。雪萊頓學院亦是應用學習領域的知名學校，擁有卓越的創造觀點，也擁有的研究資源，並設有許多研究中心，例如：螢幕產業研究中心、進階產設科技中心等，此外亦有先進的設備資源支援研究、與教學的進行。



## 美國 藝術中心設計學院 Art Center College of Design

### | 簡介 |

Art Center 位於加州的帕薩迪納 (Pasadena)，擁有兩個校區，一為 Hillside Campus，一為市區中心的 South Campus。Art Center 的校風開放且求新求變，以鼓勵學生適應日益多元的科技進展、文化轉變和就業市場。Art Center 的大學部設有平面設計 (Graphic Design)、產品設計 (Product Design)、攝影 (Photography)、插畫 (Illustration) 以及最知名的交通工具設計 (Transportation Design)。課程目的在於訓練學生建立出解決問題的策略模式，以及讓創意構思更加完整。同時也要求學生的實作能力和傳達能力。實作課程多為與企業的產學合作，強調學生的團隊合作精神和專業的技巧。

### | 學制 |

Art Center 為三學期制，一個學年分為夏季班、秋季班和春季班共三個學期，每一學期約三個月的時間。大學部為選修和必修課程，研究所則有課程學習、工作坊學習、專題討論和論文研究。新生在進入學校就讀前就必須確認主修科目，規定學生們必需先選擇一門主修學科，否則不能修習其他基礎科目。

### | 資源 |

Art Center 擁有頂尖的設備和資源提供學生使用，舉凡黑白及彩色攝影 Lab、電影和攝影舞台、電影編輯設備、專業錄影 (音) 工作室、版畫複製工作室、工藝技術中心、展示空間、綜合圖書館等。校內設立許多的藝廊，其中又以 Main Student Gallery 最重要，許多學生的展覽皆由此展開。另外，Art Center 提供 "smart" classroom 的學習環境，教室內配有 Intuitive panel-control system，可從眾多媒體格式簡化學生的作品發表。

除了上課教室之外，於 Hillside 校區提供寬敞且開放的專案專用室，提供學生製作作品的空間及設備。為了因應 South 校區課程的開展並解決學生來往通勤於校區的需求，從 2012 年秋季開始，每週一至六從早到晚開設了接駁專車來往兩個校區，此舉不但有助節能減碳，也希望學生能多加利用接駁車通勤，減少 Hillside 校區每日車滿為患的狀況。每年有超過兩百家公司企業到該校招募畢業生，其中不乏舉世知名的大型企業，諸如 Warner Brothers Records(華納唱片)、The Walt Disney Company(迪士尼)、Ford Motor Company(福特)、Ogilvy and Mather(奧美廣告)、Virgin Records(維京唱片)、Nike(耐吉)、Mercedes-Benz(賓士)……等。



## 美國 創意設計學院 College for Creative Studies

### | 簡介 |

美國創意設計學院 (CCS) 於 1906 年由底特律藝術及工藝協會創立，課程的範圍含括工藝、廣告設計、工業設計以及攝影藝術。致力於提供優良的教育環境，培養優秀的藝術家及設計師。CCS 的教育方針不僅希望發展卓絕的技術，並且能激發學生們的潛力，使其在投入專業領域前便有相當之準備，同時具有全方面的能力繼續自我教育與學習。

### | 學制 |

目前 CCS 僅提供 4 年的大學進修課程。學士學位畢業學分為 126；包含 84 個技藝性領域和 42 個一般領域課程。全校學生約 1200 人，校內略分為八大學院，共有 22 種主修可以選擇。頒授課程與學位有：動畫及數位媒體（傳統動畫、互動媒體、影像與特效）；傳達設計（廣告設計、繪圖設計、互動傳播）；工藝（纖維設計、金屬和珠寶設計、玻璃、陶器）；純藝術（雕刻、版畫、繪畫）；插畫；工業設計（產品設計、運輸工具設計、家具設計）；攝影；室內設計。

### | 資源 |

地處汽車之城底特律的 CCS 是一間以交通工具設計起家的學校，校方投注相當多資源在 Transportation Design 及 Automotive Design 領域中。也因與美國三大車廠如 Ford、GM、Chrysler 等有深厚的地緣關係，讓 CCS 的汽車設計系有許多與企業交流的機會，吸引許多有志於汽車設計的優秀學生就讀。校內有專門的機構與諮詢中心如 Student Success Center 提供諮詢，協助學生在畢業後能夠順利找到工作。除了每學期於網站上公佈今年有意願招收實習生的企業，也有許多汽車大廠設立的獎學金可申請。校園大樓之一的 Taubman Center，前身為 GM 的設計總部，在底特律的「都市再利用計劃」下，重新翻修成為新校區，

作為都市更新的中心之一。Taubman Center 六樓有 24 小時開放的電腦教室 (apple 及 PC) 和各種學生空間及輸出服務，還有噴漆室供同學使用。十樓有一整層樓的 woodshop，專門提供學生製作模型和大型作業使用。各系上在教學空間裡增設給大四學生的工作室、小型攝影棚，以及發表概念的展板和空間。為了讓同學學習上更加的方便，兩個校園內各有一個書店，有各種學生上課會使用到的材料、工具、教科書，以及生活用品等，在校園中的生活相當方便。



## 美國 帕森設計學院

### Parsons the New School for Design

#### | 簡介 |

帕森設計學院 Parsons School of Design 於 1896 年成立，座落於紐約市第七大道。1970 年與紐約新學院大學 (New School) 合併，紐約新學院大學是在 1919 年，由一群致力於社會研究的著名學者包括歷史學家 Charles Beard，經濟學家 Thorstein Veblen 和 James Harvey Robinson，還有哲學家 John Dewey 建立而成。學校注重創新、藝術和設計，眾多的學者、商人都在該校進行過設計類的基礎和專業的自由教育。

帕森設計學院加入紐約新學院大學後，更名為 "Parsons the New School for Design"，自此開始發展、成長為全美最大、最完整的藝術與設計學校之一。其中包括藝術、音樂、戲劇、管理、設計等八個學院，並提供學生各方面專業設計的課程，給予多樣化的設計概念，並讓學生學習到獨立及團體設計上的實務經驗和理念，因而在學術及業界均享有盛名。帕森設計學院的學生在這裡學習如何提高生活、工作和創新的機會。學院將課程改革、技術創新和全球化眼光相結合，共同關注設計業的未來。除服裝設計學院在格林威治村，其他設計部門都在第五大道鄰近聯合廣場，大學部加研究所一共 20 個與設計相關的科系。帕森設計學院共有全職或兼職的教職員工 700 多名。他們都是設計、藝術和商業界的成功專家。學校的國際學生約有 1600 名。畢業生與校友遍佈歐美時尚界，師資多為業界頂尖設計師。除了在面對設計的技術挑戰，更要求學生從服裝歷史理論中學習時尚的社會性。由於是強調設計的專業學院，學生作品皆被要求具有優美流暢、清晰的思考邏輯與自信的應對能力。一年一度的時裝秀與學生作品展更是每個學生全力表現的重要活動。

#### | 資源 |

帕森設計學院，除紐約之外，也在法國巴黎設有分校，並在世界各地也設有姐妹校，如多明尼加、日本、韓國、馬來西亞等，是一間國際化的知名學校。帕森設計學院為設計學院的翹楚，有許多走在流行尖端的著名人士，均畢業於此。例如名攝影師 Steve Meisel、Louis Vuitton 打響服裝設計名號的 Marc Jacobs、山本耀司、Gucci 現任首席設計師 Tom Ford、Donna Karan 等。





## 美國 普瑞特藝術學院 Pratt Institute

### | 簡介 |

美國紐約市的普瑞特藝術學院 Pratt Institute 於 1887 年成立，與紐約市其他兩所學校流行設計學院 Fashion Institute of Technology、帕森設計學院 Parsons School of Design 並列為紐約『三大藝術設計學院』。

普瑞特藝術學院所提供主修的課程大致上可分成建築及藝術設計兩大類。其中的傳達設計系目標不僅在於幫助學生增進專業技術的能力，更著重於教導學生如何將創意傳達至觀賞者的腦海中，所以課程的設計包括四個面向，分別為手、眼、思考和社會觀念。

普瑞特學院相信，學生們畢業之後是要創造出一個嶄新的世界，所以課程將包含學生們對社會、對環境的認知，培養學生擁有良好且正確的社會觀念，而多元且全面性的教育方式，造就了目前分散於世界各地頂尖的創意管理人才。

### | 資源 |

普瑞特藝術學院的教學宗旨即教育藝術家以及有潛力的學生，使其成為社會上有責任、有貢獻者。在此基礎下，普瑞特藝術學院希望學生能夠學習到美學的判斷、專業的知識、共通的技巧以及技術性上的經驗。因此，學校鼓勵學生申請校外實習的機會，將學術上的知識配合實際上的經驗，能夠融合為學生自我本身的獨特性。而普瑞特藝術學院的教師在教授課程時，更是將理論融合於創意應用中，培養學生在畢業之後能夠擠身於領導者地位的能力。

普瑞特藝術學院擁有 Digital Arts Lab，此為一專供跨領域研究的研究室，讓學生可以在研究室中調查、創造與研究藝術、科技和文化間的連結。以嚴謹的態度尋找出傳統和新穎的想法中的連結，進而創造新的知識和創意的表現，以符合日新月異的環境需求。學校中的 Pratt Design Incubator for Sustainable Innovation 則是一個支持有天份的設計師、藝術家以及建築師的單位，這些設計師們來自於 PRATT 社區，他們以商業設計連結了社會上的企業家，讓這個單位可以贊助社會和文化上的創新，而由這個逐漸壯大的專家團體得利。如此完整的機制，提供給校內的學生許多可以實際參與業界藝術活動的機會，並且增加學生的實習機會，不僅能夠激發學生的潛能，更能夠在此機制中加速培養學生在未來可獨當一面的特質。



## 美國 南加州大學 University of Southern California

### | 簡介 |

成立於 1880 年，創校已有 130 年的歷史，位於美國西南部洛杉磯市中心的南加州大學 (University of South California, USC)，是美國西部最具規模、最古老，擁有豐富設備、教學資源、堅強課程與師資的私立大學。它同時也是「美國大學聯盟」(Association of Pacific Rim Universities, APRU) 的一員，一般簡稱為『南加大』。

### | 學制 |

南加州大學的學制採用學期制 (Semester system)，一個學年共有春、秋兩個學期，而暑期課程則是依學生個人意願修習或是申請實習機會。每一個學期約為長達三個月的課程。每個學期當中，建議學生可修 2-3 門課較為適當，其餘的時間則可用來參與實習課程。每個學期結束之後，都會有長約一個星期的讀書週，並且於讀書週後舉行期末考。

### | 資源 |

有一百多年歷史的南加大，課程水準極受肯定，在美國新聞與世界報導的排名上也從不缺席。尤其電影學院伴隨著好萊塢的電影工業發展，造就了不少電影界的奇才，最著名的校友是電影「星際大戰」的導演喬治·盧卡斯和音效大師班·布特、達文西密碼的導演朗霍華、阿甘正傳的導演羅勃辛密克斯、約翰米遜士、巧克力工廠的導演大衛·L·沃爾普，這些校友在功成名就後以資金贊助學校的發展，是校方豐沛的財源之一。

全美第一的影視藝術學院也是南加大中最出名的學院，授予學位給文學考論、編劇、電影製片、電影創作。在 2001 年，新增了南加大互動多媒體部門，研究包括立體電影、超寬銀幕電影、沉浸體驗電影、互動電影、電玩、虛擬實境和行動多媒體等新媒體形態。

由於 USC 的學生每年需要製作大約 25 部的影片以及電視劇，此製作的數量幾乎相當於一個主要的工作室一年的製作數量，因此，學生對於硬體設施、劇場以及播放空間的需求也逐年增加。由於畢業校友、產業合作夥伴的資助，讓 Cinematic Arts 的學生能享有使用各種不同設施的機會，並提供在學學生更多表現自己的環境。



## 英國 皇家藝術學院 Royal College of Art

### | 簡介 |

皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA) 創立於西元 1837 年，位於英國首都倫敦 Kensington 區，鄰近海德公園，為世界唯一一所僅提供碩士及博士課程的藝術學院，而其優良的教學及研究品質，更為學生提供跨藝術與設計學科共 6 大學院、23 種不同領域的課程。RCA 在英國向來有設計最高學府之美稱，也是美國雜誌 Business Weeks 評鑑為全世界之最佳的十所設計學校之一。

RCA 專精於藝術、設計、傳播等學門，聘請了約 100 位極負盛名且都有個人品牌的專業藝術家及設計師來指導學生，故每年吸引全球超過 850 名的學生就讀。此外，為了提供學生最新的學術資源及資訊，RCA 會不定期的邀請客座教授、講師及業界專家來講授相關課程。

### | 學制 |

RCA 的碩士課程為期二年，與英國其他碩士一年期課程不同。國際學生的學費雖然相當昂貴，但學校也提供許多獎學金。RCA 入學門檻非常高，眾多畢業校友都在業界享負盛名，如現任英國工業設計協會會長及 Dyson 吸塵器的發明人 James Dyson、知名的普普藝術家 David Hockney、著名的傢俱及工業設計師 Jasper Morrison 等等。

### | 資源 |

在藝術的領域中，RCA 鼓勵學生增進學習、知識以及專業的能力，並且透過教學、研究和與產業的合作，讓學生能夠將學習到的技能實際的運用於相關的工業以及商業活動，進而運用於社會發展中。因此，RCA 希望能夠藉由對於藝術家、設計者以及相關領域中的實踐家專業的教育，來達成完美卓越的國際藝術標準。此外，更希冀在藝術與設計相關的產業、學校以及技術的完美配合之下，提升該校的教育、研究和實習的品質。正因 RCA 將教育與社會和產業需求的完美結合，學校亦提供予學生完善的資源，以支持學生發揮自我的色彩，因此該校學生在藝術設計上，能夠同時展現出高層次教育的結果以及與實際經驗的配合，並鼓勵學生觀察藝術與設計領域中相關的社會和環境變遷，並且透過與其他產業的合作關係，讓學生的設計理念可以更兼具地域性、全國性以及國際性。

。



## 法國 高等資訊視覺傳播學院 Supinfocom

### ┃ 簡介 ┃

高等資訊視覺傳播學院 Supinfocom 設立於 1988 年，是歐洲最早結合電腦技術與藝術的學校之一。目前已成為多媒體電腦圖像製作領域的頂尖學校。其課程內容以專業動畫製作學習及小組合作為主，學生加入一年的動畫製作團隊，全程參與近乎專業的動畫製作過程，並佐以專業教師的指導及討論。高等資訊視覺傳播學院 Supinfocom 校本部位於法國北方的城鎮 Valencinnes。

1988 年法國政府為了促進電腦數位動畫的發展，由經濟部出資辦學，是獨立於一般法國正規學制的五年藝術專業學校。2001 年更開設 Supinfogame，致力於電腦遊戲的教學。經過二十年來的洗鍊 Supinfocom 的學生畢業作品在國際知名的動畫影展屢獲大獎，更在 2007 年獲得美國 3D world 雜誌獲選國際最具影響力的動畫學校。2001 年於 Arles 設立第二校區，2009 年在印度 Pune 成立海外分校。

### ┃ 學制 ┃

主要為數位影像領域，分為準備課程與進階課程，前者課程為期二年，後者課程為期三年。高中畢業生可以從準備課程念起，而學歷較高者可以嘗試直接報考進階課程。除了傳統動畫外，準備課程也包括其它動畫技巧入門，讓學生有機會接觸剪紙動畫等其它動畫形式。學生也可以用攝影機拍攝實景短片，電影賞析也是少不了的必修課程。進階課程中並包含劇本寫作與音效等課程，讓學生與電影製作環節有所認識。Supinfocom 的校風自由，重視如何激發學生靈感及獨立創意的發想，更重要的是培養團隊合作，這也是該學校最重要及獨特的教學精神。他們要求每位學生在畢業製作時都需要找到自己的團隊，並一同完成一部動畫短片。

### ┃ 資源 ┃

Supinfocom 的學生從剛入學開始，階段性地從摸索開始循序漸進，大量實地操作，延請國內外專業人士經驗分享，為不同背景的學生找到相互理解的溝通點，但又保留個人特質以及其各自沉澱累積的文化觀點，學校老師針對不同的能力興趣來做一對一指導。前兩年學校安排基礎的藝術訓練，像是素描、色彩學、雕塑、設計、電影分析等課程，後三年則安排電腦繪圖，3D 電腦軟體、故事腳本、剪接、音樂等，讓 Supinfocom 的學生作品成為國際動畫影展得獎常客。



## 荷蘭 臺夫特科技大學 Delft University of Technology

### | 簡介 |

TU Delft 是荷蘭規模最大的研究理工大學，範圍涵蓋了理工科學的各個領域，該校的主要使命，在於提供高水平的科技教育並從事先進、創新的研究工作。TU Delft 約有 5,000 多位教職員工，學生數約 13,500 人。TU Delft 的研究與教育品質享譽海內外。

該校的優良設備、研究單位及學院是傑出的研究成果及教育的基石，名列世界頂尖理工大學 (THES) 排名之中。而且 TU Delft 與國際性企業、工業和研究機構都維持著緊密的建教合作關係，許多學生得以在這些機構中實習成長。

### | 學制 |

二年制理工碩士 (MSc) 國際性學程，是針對在理工領域擁有至少一個理工學士 (BSc) 學位或同等學位的優秀學生設計。理工碩士國際性學程不僅提供了學術訓練，還替未來進入全球就業市場提供了絕佳的機會，每年吸引了相當多學生爭相就讀。

每個科目的前 18 個月通常包含了學科理論、作業報告和實驗實習。後 6 個月則將大部分時間花在論文研究與發表上，其中包含了參加校內的進階研究計畫或進入業界實習。為了確保學生能夠在兩年內完成理工碩士課程並取得理工碩士學位，台夫特科技大學在學生的入學就讀前會進行嚴格仔細的篩選。

校方會努力確保學生能有最佳的學習進度，包括提供個別的導師與輔導人員。此外，校方也會特別注重協助學生改善溝通技巧、專業發展和學術能力。

### | 資源 |

Integrated Product Design (IPD) 是以具有系統性的方法來進行產品開發。IPD 包含以下的設計面向：外形、功能、用途、生產、銷售、經濟、永續發展、耐久性和處置或回收。流程涉及各階段的產品生命週期：從評估、概念開發、概念化、到原型設計和產品營銷。需要熟練的綜合設計能力，設計人員必須仔細思考使用者、製造商和社會需求的整體性。

IPD 課程重點在於，學習如何將在設計過程中，將使用者提出的要求和問題具體融入設計產品中，尤其注重產品的設計創新及產品服務組合。學生將學習如何執行設計，並用最先進的方法和設計技術，規劃執行與管理複雜的產品開發過程。



## 德國 柏林藝術學院

### School of Art and Design Berlin-Weissensee

#### | 簡介 |

「柏林藝術學院」的前身是二戰結束後不久由私人創辦的「北方藝術學校」。兩德統一後，在柏林，該校仍然是除柏林藝術大學之外的第二大藝術設計教育基地，風格方面秉承了包浩斯傳統。由於位在首都柏林，又是藝術與設計的專業學校，是德國人心目中工業設計領域的首選。學校並積極與歐洲各校合作，爭取許多歐盟獎學金之國際交換學生。並在 Hartmut Ginnow-Merkert 教授的倡議下，自 1998 年起與韓國、臺灣、香港和廣州合作了許多不同的專案。

#### | 學制 |

德國大學無學士學位，第一個學位就是碩士學位。德國的學制是一年兩個學期，修滿十個學期則可以拿到 Diploma 學位，等同於台灣的碩士畢業。「柏林藝術學院」的課程主要分為理論課以及實作課，理論課為設計史、設計方法等理論課程；實作課則是設計課，在進入學校後的頭兩年則必須修習基礎設計課程，大三以上的學生每學期都必須選定一個主要的 project 進行設計，每個教授通常會主持兩個 project，學生可以自由選擇指導教授或設計案。每年之藝術與設計菁英海外培訓計畫會與學校簽訂一年的契約讓獲獎學員赴德國研習一年，則是可以和正式學生一樣，在一學期選修一門主要的設計課。

#### | 資源 |

柏林藝術學院的地理位置位處於過去的東柏林，有繪畫、雕塑、舞台設計、服裝設計、工業設計、織品設計、視覺傳達等十一個設計學系，學生可以自由選擇自己想修的課，或到其他科系修課，學校資源豐富，有陶瓷、木工、雷射切割、RP 等工廠，學生可以充分利用這些工廠來製作模型，每個工廠都有負責的人能夠教導學生操作與使用機器，甚至學習製作陶瓷器具的技術，這些完整的設備與資源能夠讓學生的創意與設計有更大的發揮空間。

系上每個禮拜都會安排演講，無論是設計公司的介紹或是設計師的工作心得分享，各種和設計相關的議題都能夠討論與分享，讓學生即便還未出社會也能夠提前了解設計的現實環境與做好心理準備。



## 澳洲 墨爾本皇家理工大學 RMIT University

### | 簡介 |

皇家墨爾本設計學院建立於 1887 年，位於墨爾本市中心，教育理念著重就業導向，與業界有密切的聯繫，並提供教學與實習的配合。RMIT 在設計領域方面的表現，處於全澳洲的領先地位，在其所提供的平面設計課程中，學生可以得到觀念、生產、以及研究性質的多面向學習，課程特色以客戶為焦點，具備創意和實用性。在畢業以前，大多數學生都能獲得實際工作經驗，或參與與相關產業密切相聯的課題研究。皇家墨爾本設計學院的學生們畢業後即可勝任工作，並能接受終身教育，他們富有創造性、判斷力及責任感，為其所從事的職業及所在的社區做出自己的貢獻。QS World Ranking 在 2011 年將 RMIT 排行為全澳第十名的大學。

### | 資源 |

學生有機會參與業界實習與海外研究，共同打造本校卓越聲譽。RMIT 校區皆位於文化多元且又有活力的城市之中，學生有機會體驗精彩的墨爾本生活，諸如劇院，博物館，餐廳，市場，花園，沙灘等休閒設施。City Campus 生活機能及大眾運輸相當便利，結合商業、文化、休閒、娛樂、國際美食，及節慶活動，每年更吸引各國觀光客前來共襄盛舉，因此有著多元性文化藝術之都的美稱。Brunswick campus 校區，鄰近繁華市中心約 5 公里。開設以下專業技能課程：教育、服裝、紡織品設計及科技、推銷規劃及產品開發、鞋業製造、印刷及平面藝術。Bundoora campus 校區位於市中心東北區，離市中心約 18 公里。此校區主要提供健康科學、工程管理、製造工程、護理及教育課程為主。



## 紐西蘭 奧克蘭媒體設計學校 Meida Design School

### | 簡介 |

奧克蘭媒體設計學校自 1999 年創校以來就本著以創立南半球最好的學校為目標，提供最佳的創意課程。在國際創意產業中，紐西蘭一直扮演著領導者的角色，未來我們將看到學生成為明日之星。它的研究成果和研究工作佔全國 70% 以上，近幾年來發展迅速，一躍成為世界著名大學。結合環境與專業設備，提供學生優良的技能與知識，實為世界設計 / 製片 / 多媒體與遊戲開發的領導者。學校與產業密切合作關係，學生參與實作案例並提升經驗能力，如參與著名電影阿凡達，金剛與魔戒的拍攝製片，自創校以來，在世界得到超過 250 個殊榮，並持續在累積當中。師資皆為產業知名製片導演或設計藝術家，提供最真實的業界經驗與專業技術。

### | 學制 |

奧克蘭媒體設計學校課程分為：3D 動畫、平面設計、數位媒體設計、數位創作、遊戲軟體開發、視覺特效與動態圖像、廣告創意。碩士文憑課程之動態圖像特效課程、Maya3D 建模課程為期 16 週，Maya 高級 3D 動畫製作課程為期 32 週，申請此課程的人必須向學校提供能已具備此領域專業知識的證明。

入學證明可以是創造性或技術性的作品、資格成績單，課程為全天制。奧克蘭媒體設計學校的課程設計與實務緊密結合，並以創造優良成果為目標。此學校的畢業生於各領域就業，可從事國際級的設計、遊戲開發、電影和動畫製作等。

### | 資源 |

奧克蘭媒體設計學校以擁有高品質的教育水準而知名，並且學生與學院之作品皆於國際富有盛名，並獲得獎項。因此擁有國際化之資源，並且有領域專家們組成的學術諮詢座談小組，提供學術資源。此外，奧克蘭媒體設計學校的文憑亦獲國際認可。學校的學生亦曾參與知名影片《阿凡達》、《金剛》等片之製作，擁有豐富的業界資源。



藝想起飛, 菁采絕倫: 教育部藝術與設計菁英海外培訓  
計畫 / 學習實錄. 102 年度 / 國立雲林科技大學數位媒  
體設計系編. -- 臺北市: 教育部, 民 103.10  
面; 公分  
ISBN 978-986-04-1984-9(精裝)

1. 藝術教育 2. 人才 3. 培養  
903

103015534

書名: 藝想起飛 菁采絕倫 - 教育部 102 年度藝術與設計菁英海外培訓計畫 / 學習實錄

出版者: 教育部

發行人: 吳思華

發行單位: 高等教育司

電話: (02) 77366666(轉高等教育司)

地址: 10051 臺北市中山南路 5 號

出版年月: 中華民國 103 年 10 月

版(刷)次: 一版一刷

定價: 新臺幣 360 元整

展售處:

五南文化廣場

國家書店

三民書局

國家教育研究院教育資源及出版中心

教育部員工消費合作社

地址: 台中市北屯區軍福七路 600 號

地址: 桃園縣中壢市合川北路 2 段 95 巷 190 之 1 號

地址: 臺北市重慶南路 1 段 61 號

地址: 臺北市和平東路 1 段 179 號

地址: 臺北市中山南路 5 號

電話: (04)2437-8010

電話: (03)4334738

電話: (02)23617511#113

電話: (02)33225558#229

電話: (02)77366054

GPN:1010301915

ISBN: 978-986-04-1984-9

著作財產權人: 教育部 (本書保留所有權利, 欲利用本書全部或部分內容者, 需徵求著作財產人同意或書面授權, 請逕洽教育部高教司)

其他類型版本說明: 本書同時登載於 102 年度藝想起飛, 菁采絕倫: 教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫學習網站,

網址為: [http://www.media.yuntech.edu.tw/event/2014MOE/recordDMD\\_101.html](http://www.media.yuntech.edu.tw/event/2014MOE/recordDMD_101.html)



本書以創用 CC「姓名標示 - 非商業性 - 禁止改作」3.0 台灣授權條款釋出, 此授權條款詳細內容請見 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/>

「姓名標示」部分請依以下引用方式標示著作財產權人

本書請依以下方式引用: 國立雲林科技大學 (編), 《藝想起飛, 菁采絕倫: 教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫學習實錄》。教育部發行, 2014 年 10 月