

# 設計方法論課綱「」

授課:呂欽文

## 目錄

壹、	「設計方法」概論一.....	2
貳、	體驗設計.....	2
參、	什麼是「好設計」.....	3
肆、	「設計」的構成因子.....	3
伍、	「設計」的複雜與矛盾.....	4
陸、	「設計方法」之類型.....	5
柒、	有機成長(organic order).....	5
捌、	案例參照( precedent).....	5
玖、	模式組合( pattern language).....	5
壹拾、	綜合分析(comprehensive).....	5
壹拾壹、	矩陣分析(matrix).....	5
壹拾貳、	設計方法之綜合運用.....	5
壹拾參、	實作練習(一).....	5
壹拾肆、	實作練習(二).....	5
壹拾伍、	實作練習(三).....	5
壹拾陸、	結論—設計的本質.....	5

周別	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
月	9			10				11				12			1			
日	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10
	壹	貳	參	肆	伍	陸	柒	捌	玖	校慶	拾	拾壹	拾貳	拾參	拾肆	拾伍	拾陸	期末考試

註:課程內容及秩序容因選修同學背景而作必要之調整

## 壹、「設計方法」概論一

### 一、什麼是「設計」？

1. 「設計」的要素
  - a. 創意性
  - b. 目的性
  - c. 限制性
  - d. 綜合性
  - e. 結論:理性的創意行為
2. 「設計」與「創作」的不同
3. 「設計」與「研究」的不同
4. 「建築設計」的特質
  - a. 所謂建築
  - b. 建築設計的面向

### 二、設計有沒有「方法」？

1. 游泳有沒有方法？
2. 有招勝無招？
3. 設計本質與設計方法

### 三、「設計」與「方法」的關係

- ### 四、習作:找一個自己最喜歡的地方，描述構成元素，包括自然環境、人文環境、尺度、機能、意象。

## 貳、體驗設計

### 一、我如何「感受」設計

1. 我看到了什麼
2. 設想到了什麼

### 二、我如何描繪設計

1. 尺度
2. 元素
3. 材料
4. 顏色

### 三、模式語言

## 參、什麼是「好設計」

### 一、設計的類型分析

1. 建築設計的發展史
2. 設計類型
  - a. 自然主意
  - b. 個人主義
  - c. 地方主意
  - d. 民族主義
  - e. 理性主意
  - f. 機能主意

### 二、好設計的要素

1. Quality without a name(說不出來的)
2. 理性平衡
3. 特性的滿足
4. 經濟實惠

### 三、設計的態度

1. 個人作品式設計
5. 使用者需求式
6. 有機成長式
7. 留白

### 四、設計流程

## 肆、「設計」的構成因子

### 一、需求(requirement)因子

1. 行為的需求
  - a. 生活/工作
  - b. 個體/群體/階級
2. 心理的需求
3. 意識形態的需求
4. 環境控制的需求
5. 安全的需求
6. 永續因子

### 二、環境(environment)因子

1. 自然環境
  - a. 方位
  - b. 氣候(風/雨/溫度/濕度...)
  - c. 地質
  - d. 水文
  - e. 生態(植栽)
2. 人文環境
  - a. 歷史
  - b. 文化
  - c. 產業
  - d. 社群
3. 視覺環境

### 三、經濟因子

1. 建造成本
2. 維護成本
3. 折損成本
4. 報酬率

### 四、形式/美學因子

1. 環境美感的產生
2. 傳統與現代

3. 住屋形式與文化
4. 場所精神
5. 個體與群體
6. 美學與心理

#### 五、法規的因子

1. 建築法規
2. 都市計畫法規
3. 建築技術規則
4. 地方自治法規

#### 伍、「設計」的複雜與矛盾

##### 一、機能與形式的矛盾

1. 藝術流派的演變
2. 建築理論的演變
3. 理論與現實的辯證關係

##### 二、需求與經濟的矛盾

1. 設計的盲點
2. 建築的非預期因素
3. 外力因素

##### 三、形式與構造的矛盾

1. 建築與純藝術(fine arts)的差別
2. 形式-材料-構造的關係
3. 營造技術與品質的侷限性

##### 四、結構與美學的矛盾

##### 五、生態與美學的矛盾

##### 六、設計的本質

##### 七、設計因子協調平衡的必要性

--設計方法之必要

## 陸、「設計方法」之類型

### 一、「設計方法」的基本原理

1. 擬定需求
2. 發現問題
3. 尋找方案
4. 價值判斷
5. 結論

### 二、「設計方法」與「研究方法」之異同

1. 物理層面
2. 心理層面
3. 價值判斷
4. 文化底蘊
5. 社會氛圍

### 三、「設計方法」之面相

1. 過程-(process)
2. 發展(development)

### 四、「設計方法」之過程-(process)

1. 設計師(建築師)主導
2. 使用者參與
3. 民眾主導
4. 政策主導

### 五、「設計方法」之發展(development)

1. 有機成長(organic order)
2. 案例參照(precedent)
3. 模式組合(a pattern language)
4. 綜合分析(comprehensive)
5. 矩陣分析(matrix)

## 柒、有機成長(organic order)

- 一、 案例
- 二、 方法
- 三、 特色

## 捌、案例參照( precedent)

- 一、 案例
- 二、 方法
- 三、 特色

## 玖、模式組合( pattern language)

- 一、 案例
- 二、 方法
- 三、 特色

## 壹拾、綜合分析(comprehensive)

- 一、 案例
- 二、 方法
- 三、 特色

## 壹拾壹、矩陣分析(matrix)

- 一、 案例
- 二、 方法
- 三、 特色

## 壹拾貳、設計方法之綜合運用

### 壹拾參、實作練習(一)

### 壹拾肆、實作練習(二)

### 壹拾伍、實作練習(三)

### 壹拾陸、結論—設計的本質