

高同學	回饋建議
書審老師 A	這是一份相當有趣的作品，裡面充滿了滿滿的反思也可以看到學習者對於整個思考流程的規劃非常的清晰。不過比較可惜的是受眾的部分描寫得不是很清楚，既然要作為一個策展或者是導覽的發想，那麼對於受眾的理解應該要能夠具體地描繪出來。另外在未來的發展上，是不是可以把自己導覽的手冊實際帶到現場去實作，再藉由不斷的迭代，將手冊的內容越做越好，這份作品我覺得後續應該還有很多的延伸可能性，期待以後有機會可以在場域中實際看到它的呈現。
書審老師 B	在思考「設計為什麼存在」。你能把鶯歌老街手冊和故宮文化大使經驗連在一起，整理出創作者與讀者之間的往返關係，這是成熟的思考，很有深度。建議第一，困難可以寫得更具體，例如一開始只重視美感時，實際遇到什麼問題？後來如何修正成有問題意識的設計？第二，可以加入讀者或老師對手冊的回饋，讓評審看到你的設計是否真的被理解。第三，部分頁面文字較密，可以適度拆成圖表或流程圖，讓閱讀更輕鬆。第四，未來應用可以再明確，例如你是否想延伸到文化導覽、策展、視覺設計或人文研究。
書審老師 C	整件作品不僅是完整的設計，更是展現捨記思考的流程。建議可強化個人亮點之論證。

113學年度第3學期社會科學學習歷程檔案

設計的兩端：從創作者到讀者的往返之路



學生：芳和實驗高中 高同學

授課老師：李卓勳 老師

目錄

目錄	P1
前言	P2
課程概覽	P3
設計思維流程	P4
-尋覓 從製作到思考的起點	P5
-覺察 從實到虛的過程 問題意識	P6~P7
-遞進 從虛到實的过程 手冊創作	P8~P11
-逆流 從聆聽到內化的經驗	P12~P13
-延展 創作者與讀者的並存	P14

前言

以鶯歌老街導覽手冊與故宮文化大使計畫為例，探索個人化設計思維的形成。在這份歷程檔案中，我將透過陳述尋覓、覺察、遞進這幾個章節，描寫我在高一社會課所做的鶯歌老街文化覽手冊，再透過逆流、延展兩個章節講述參與故宮青少年文化大使的課程經歷，反向驗證我所歸納出的設計思維流程。這份歷程檔案並非成果展現，而是展現出我從個人層面跨越到關係互動，所得到的設計方法。

- 一、從鶯歌老街文化導覽手冊展開觀察之路
- 二、藉彙整鶯歌老街實際訪查資訊培養問題意識
- 三、從整理文化導覽手冊產出過程得出創作者思路
- 四、由故宮青少年文化大使培力營得出讀者思路

百字簡述

擔任不同角色，歸納出串聯起創作者與讀者的思路，設計成為創作者與讀者間對話的橋樑，尋覓、覺察、遞進是創作者角度，描述我在文化手冊上的思考過程，逆流、延展是讀者角度，在故宮與策展人的交流，以及對展的瀏覽。

課程概覽

在課程中我的文本脈絡

尋覓

從製作到思考的起點
按照進度在空間裡反覆觀察

覺察

從實到虛的過程 問題意識
用自己的思考進入另一個層次

遞進

從虛到實的过程 手冊創作
運用寫作與美感轉化問題意識

逆流

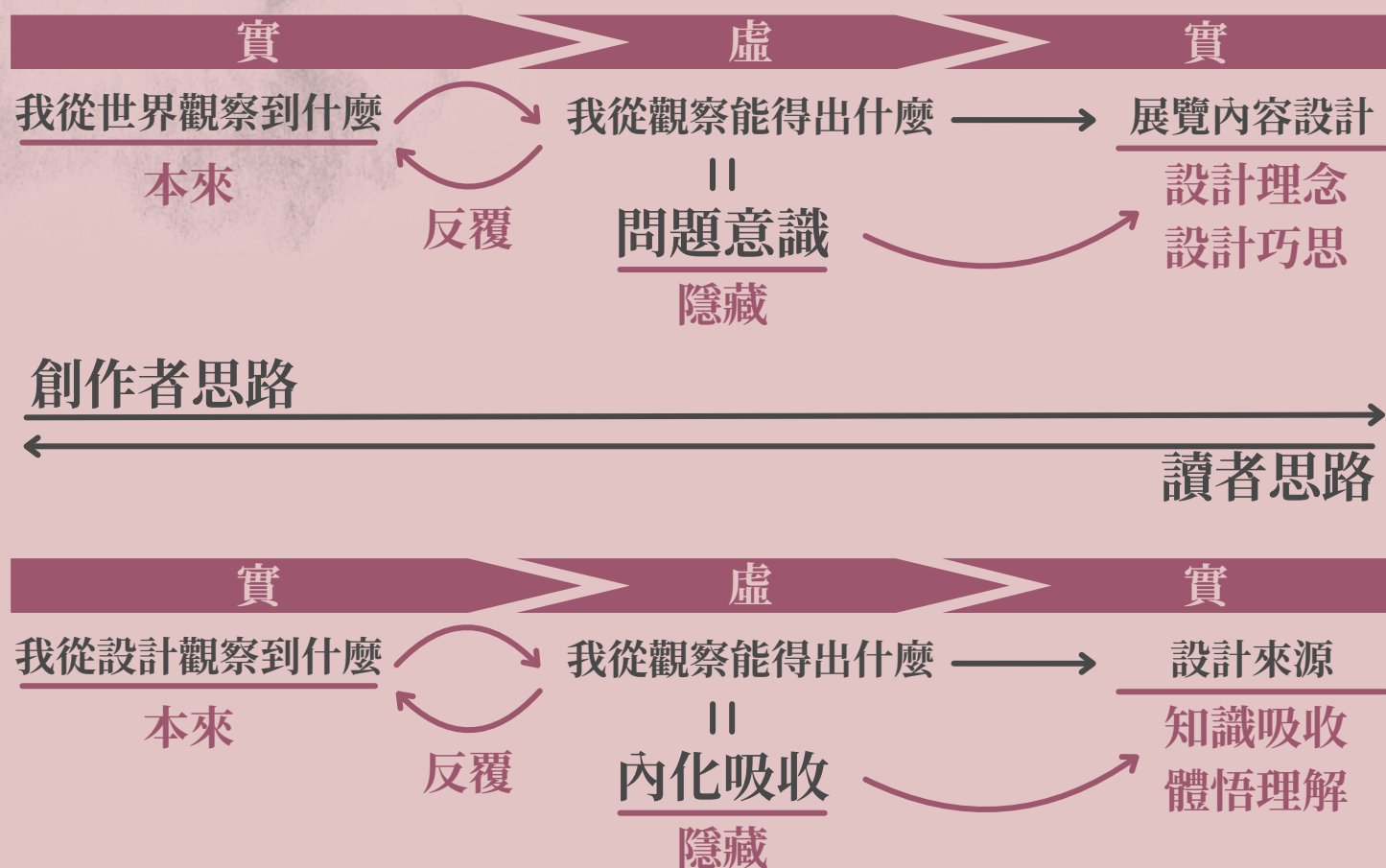
從聆聽到內化的經驗
故宮青少年文化大使培力營

延展

創作者與讀者的並存
接受培訓時的故宮導覽員身份

設計思維流程

在創作者與讀者之間的層次



為這張圖做簡要說明，中間有兩個箭頭，往右的是創作者思路，往左是讀者思路。

在設計文化導覽手冊時，我擔任創作者，我釐清出我自己如何將內容在虛實之間切換，在後續我會說明為何需要這個所謂「轉換」的過程。在故宮參加青少年文化大使培力時，我擔任讀者，當與策展人面對面聽講時，聆聽策展人對於本次展廳的設計理念與巧思，使我得出讀者思路。

透過彙整這兩次的經驗，得出創作者與讀者之間高度的重疊，並且歸納出設計與吸收的要領，在接下來的章節，將詳細說明這個流程的原因與推導。

尋覓

從製作到思考的起點
在鶯歌老街裡尋找文化的蹤影
反覆遊逛



究竟哪裡是起點？

從那些課程任務開始，在芳和實驗中學總是有許多實作課程，一直以來，社會老師都希望我們能用自己的方式去呈現學習的內容，即便課本幫我們整理好了，但我們也應該具備自己輸出資訊的能力，在社會科我們有不少實作機會，有針對歷史文本的導讀，也有台灣史新聞的編寫，而這學期的任務是設計一本老街的文化手冊。

手冊製作進程是如何？

老街文化導覽手冊，顧名思義，擔任創作者的角色，我們必須以一個老街為主軸，設計一份可以認識當地文化以及導覽當地特色風情的一本刊物，其中除了需要包含一些地方簡介，還會需要根據我們的觀察設計活動，例如拍照、拓印、繪圖、訪問等。

打轉鶯歌老街 指引手冊定位



如這個章節的標題尋覓，我們一開始在走訪與規劃時都是迷霧重重，採取著間單策略，看到什麼就記錄什麼，並沒有什麼相關經驗的我們，即便在版面設計上有自信，任何事仍先以觀察為主，走訪鶯歌老街決定方向。

覺察

從實到虛的過程
問題意識
用自己的思考進入另一個層次



手冊內容的大轉變

我們一開始要以美的方向主導整個手冊，也就是安排讓這些參照手冊的人有一個動線欣賞而已，放置的景點也不外乎是那些網路上的打卡點或明顯地標。

但後來我不斷想到老師不斷提醒，希望內容是依照「問題意識」，再依照它來設計手冊活動，問題意識指的就是我們想讓讀者知道的當地文化、關係，因此我就做了一個簡單比較，呈現出一直以來我設計時缺乏的要素。

我們觀察的所見
(景觀、文物)

我們的手冊設計
(活動、挑戰、美編)



問題意識的重要性

會有人問，既然我們所觀察到的景觀、文物是實體的，設計的手冊也是實體的，那麼為何還需要一個思考層面的問題意識？我得出的解答是，因為我們的觀察是實體，實體為個體的表層，是各項目單一存在，而問題意識就是我們所產生的理解過程，也可以說是透過我們自己的思考所得到的隱藏層次，因此我們才需要它，目的是讓這些單一項目之間的互動、關係浮現，也就是說，問題意識是使人理解的過程，正因為它的虛，使它成為創作者思路的關鍵。

舉我在小組創作時所提出的表格為例，我列出個問題：

- 觀察項目的特色
- 希望讀者知道什麼
- 如何透過實踐讓讀者知道

這三項就分別呼應前面關係圖所呈現的幾個部分，希望讀者知道什麼也就是創作關鍵。

覺察

從自己的理解做延伸
用自己的思考進入另一個層次



覺察 鶯歌老街文化導覽手冊中的應用

依序前一頁所談的三大問題，我與我的另外兩位組員，三人已不重複為原則選出自己的觀察，延伸出主題，再透過我們的連結將問題意識化為活動設計。

主題一 硿仔窯／古早窯

特色：以前燒製陶器使用的窯，了解燒製陶瓷的歷史，且發現有歷史年代的窯隱藏在巷弄之中，值得一看

問題意識：鶯歌的窯大致是什麼樣式的？

活動設計：拓印方式採集窯的質感

主題二 鶯歌老街內的茶行

特色：結合了陶瓷與飲茶文化

問題意識：當地茶行的文化融合產物(店內安排、商品)

活動設計：找尋茶行、茶行格局繪製、商品類別選擇題

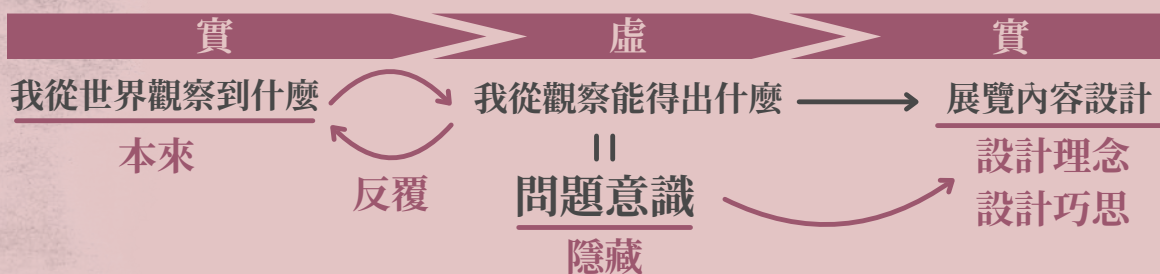
主題三 鶯歌陶瓷博物館

特色：可以瞭解古代到現代的台灣陶瓷歷史

問題意識：陶瓷的演變史、陶瓷用途(實用與藝術)

活動設計：參觀博物館，並記錄不同的陶瓷器具用處

整理 設計經歷下的創作者思維



在一開始針對一個不熟悉的領域，我們通常都是透過觀察實體的事物蒐集靈感與素材，反覆進行這個動作直到理解背後的脈絡與關聯性，再將其呈現出設計的實體樣貌，也是我在製作這份鶯歌老街文化導覽手冊所得到的「創作者思維」，這也就是為何這個章節的名稱是覺察，在我們的觀察下，所發掘的不凡事物。

遞進

從虛到實的創作過程
運用寫作與美感轉化問題意識



我們的鶯歌老街文化導覽手冊成果

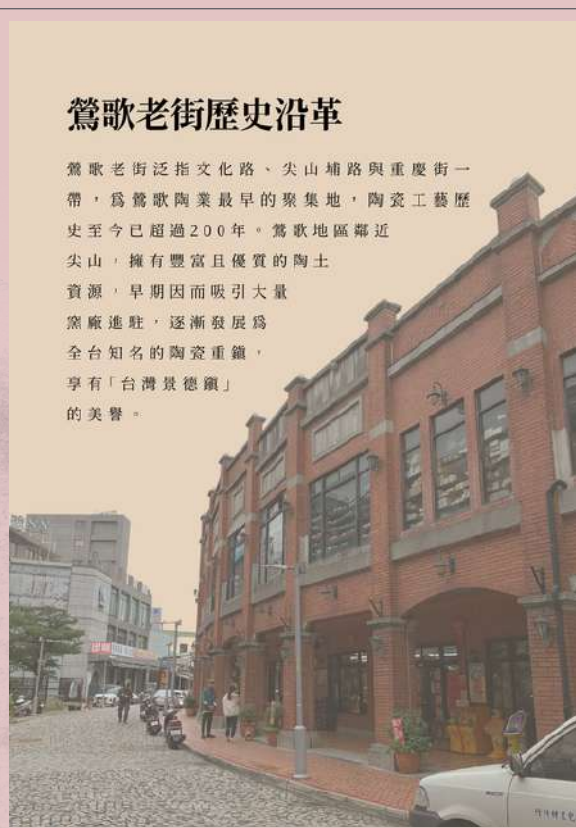
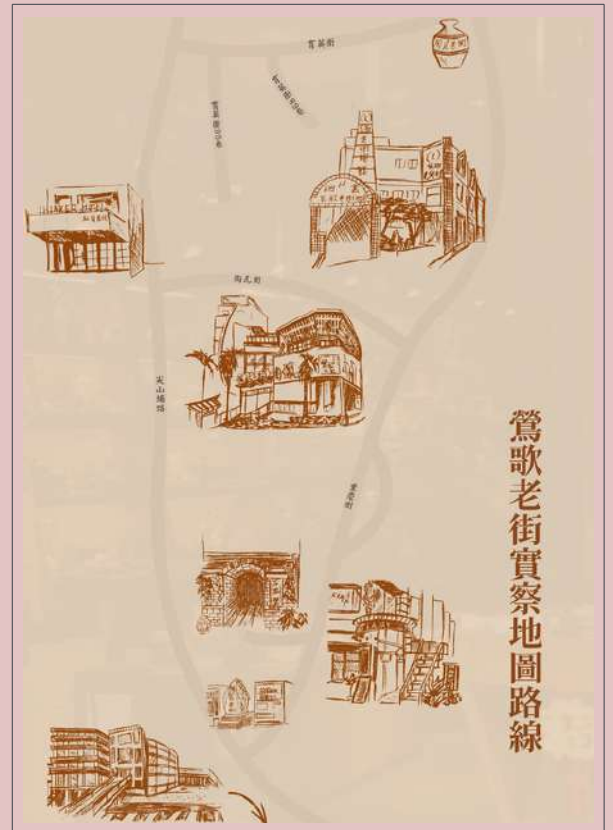
實體的設計，是問題意識的轉化，這本手冊的設計理念是以手繪呈現紋路的藝術之美，並以活動讓人理解鶯歌當地的文化融合和歷史背景。



設計者：高同學、陳同學、吳同學

遞進

從虛到實的創作過程
運用寫作與美感轉化問題意識



說明封面、風格走向以及前導頁面

在第一頁的封面，是我在實察鶯歌老街時看到街道上的藝術巧思，放在封面，象徵用雙腳走過鶯歌當地的文化特色。而在活動開始前，也有目錄、手繪地圖、歷史背景介紹等資訊，接下來的每一個章節都會有一頁像右下角一樣的章節頁，也是我針對閱讀體驗設計的巧思。

遞進

從虛到實的創作過程
運用寫作與美感轉化問題意識

古早窯

由於製陶需要高溫燒製，因此「窯」是整個陶瓷製作過程的核心設施。過去的鶯歌老街，就像是一個以陶為主的社區，許多住家後院甚至就有小型窯爐。隨著時代演變，雖然許多傳統窯場已經關閉或改建，但這座50年代的老窯仍然保存至今，他是老一輩一磚一瓦搭建而成，為見證地方歷史的重要文化資產，也讓遊客能親身感受鶯歌陶藝的傳統魅力。



硿仔窯

「硿仔(huī-á)」為閩南語「陶瓷」之意。鶯歌地區因為地質條件優良，富含高品質的黏土和陶土，非常適合製作陶瓷，加上鶯歌鄰近大漢溪，便於運輸原料與成品，讓這裡從清朝時期開始就發展出窯業聚落。當時許多陶瓷工匠在鶯歌定居，沿著現在的老街設立窯場與工作坊，生產生活陶器，如水缸、瓦片、碗盤等。



窯觸感採集任務-古早窯

古早窯的起源

此古早窯起源於1960年代天利電瓷的瓦斯隧道窯，當時主要生產陶瓷絕緣器、3吋6磁磚、馬賽克等。

何謂隧道窯？

隧道窯是一種將坯體放入窯車，從窯爐一端進入，燒製後由另一端送出的窯。早期工人必須在出口以鐵鉤勾出成品臺車，再於入口推進素坯臺車，故出入口皆有軌道相接。不過此古早窯窯出口外軌道已在道路拓寬後被截斷。窯體長20餘公尺，可走入體驗窯內風情，是遊客最容易親近的窯。

請找到前頁所述的「古早窯」，以拓印的方式記錄其表面的觸感並將感受紀錄在下方空格。

拓印區

材質感官紀錄1.() 2.() 3.()

窯觸感採集任務-硿仔窯

何謂蛇窯？

蛇窯，因外觀呈長條圓管狀，沿丘陵坡地興建，遠望宛如一條順勢而上的噴火巨龍，又稱「龍窯」。此類窯體積大，具有熱效率高、燃料省且建造成本低的優點，特別適合利用坡地建造。窯頭位於低地，窯尾則順坡升高，利用地形自然形成抽力，有助燒窯時熱氣向上流動，提升燃燒效率。蛇窯早期主要燒製水缸、陶罐、陶鉢、陶盆等廚房用品，但在光復初期，隨鉛製品普及，傳統陶器逐漸被取代，多數蛇窯也轉型，改燒花盆、琉璃瓦等園藝與建築裝飾陶器。

請找到前頁所述的「硿仔窯」，以拓印的方式記錄其表面的觸感並將感受紀錄在下方空格。

拓印區

材質感官紀錄1.() 2.() 3.()

手冊呈現 燒製 成型 鶯歌的器物孕育場

在前一個章節，我有提到我們按主題分工，不過其實這裡也可以看到我們的彼此合作，像是我協助產出兩座窯的手繪圖，另一位組員幫忙查窯的介紹，因為我們都對美術擅長，因此也會在版面上彼此提供建議。

遞進

從虛到實的創作過程
運用寫作與美感轉化問題意識

茶與陶的居所

請根據圖片填入對應的店家名稱(嘉峰茶行/和昇茶陶坊)



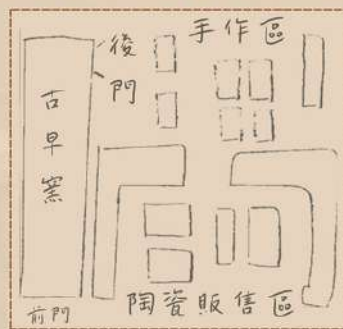
1. _____



2. _____

格局間的平衡 作者舉例

根據右下角的圖片，這間店家是 古早窯玩陶趣，請進到店家觀察將店面的格局畫出來，須包含門口位置、櫃台、飲茶區域、陶瓷販售區。



這間店面有販售哪些類型的商品(可多選)? 2、3

- (1) 古玩類 (2) 神像類



- (3) 現代批發類

- (4) 復古茶具類



格局間的平衡

根據右下角的圖片，這間店家是 _____，請進到店家觀察將店面的格局畫出來，須包含門口位置、櫃台、飲茶區域、陶瓷販售區。



這間店面有販售哪些類型的商品(可多選)? _____

- (1) 古玩類 (2) 神像類



- (3) 現代批發類 (4) 復古茶具類



格局間的平衡

根據右下角的圖片，這間店家是 _____，請進到店家觀察將店面的格局畫出來，須包含門口位置、櫃台、飲茶區域、陶瓷販售區。



這間店面有販售哪些類型的商品(可多選)? _____

- (1) 古玩類 (2) 神像類



- (3) 現代批發類 (4) 復古茶具類



手冊呈現 窯火之後茶湯之前 行走器物與茶之間的場域
這是主題二，由我負責設計，在一開始我透過設計尋找店家的簡易方式讓讀者找到兩間茶行，再透過格局描繪以及商品特色選擇題，引導讀者發現鶯歌茶行的相似，提升走訪體驗的層次，循序漸進找出其中關聯。

逆流

從聆聽到內化的過程
在故宮青少年文化大使培力營中與策展人對話



在故宮走的另一條路

因為對文史有一定興趣，因此我報名了故宮青少年文化大使的培力營，如果成功通過書審、面試、和導覽評鑑，就可以成為今年故宮的青少年文化大使，也因為有這樣的機會，讓我再次釐清創作者與讀者之間的關聯。

驗證 書審與面試時的切中核心

文物的表層

文物花樣
文物外觀



個人

文物的使用者
背後習慣/愛好



整體

當時社會型態
時代風氣

對我而言，文物是具備層次的，我將它分成表層、個人、整體，表層包含文物的花樣、媒材等等，個人則是這件文物透露出背後使用者的個人資訊，例如習慣、愛好，最後才是整體，運用個人與個人之間的關聯性去推知當時的社會型態與人們的特性。而類似這樣的概念，在之後培力營中也時常被提起，切中核心，也是我有機會進到這個營隊的緣故。

提要 故宮碁人弈事展區的介紹



這次我們受訓的展間是「碁人弈事」，以書畫展件為主題，呈現出各個時代背景下，帝王將相、文人雅士、閨閣仕女、僧侶神仙的下棋故事，碁人，指的正是這些角色以及現代的你我，弈事，指的是那些透過下棋延伸、或是創造出來的故事，我在這裡放上明仇英和宮春曉圖，為我們這次展覽的國寶聚焦。

逆流

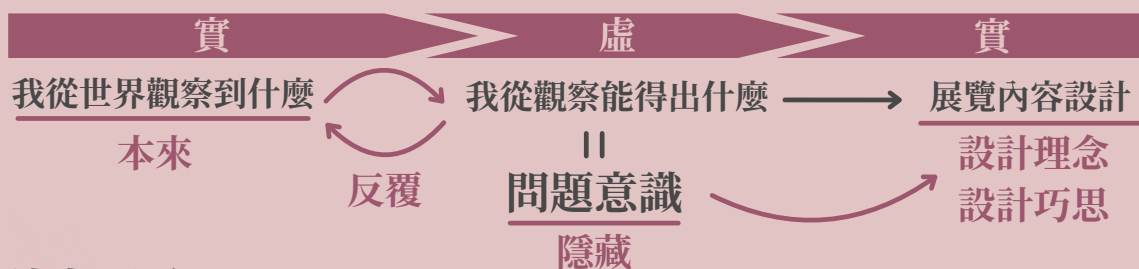
從聆聽到內化的過程
在故宮青少年文化大使培力營中與策展人對話



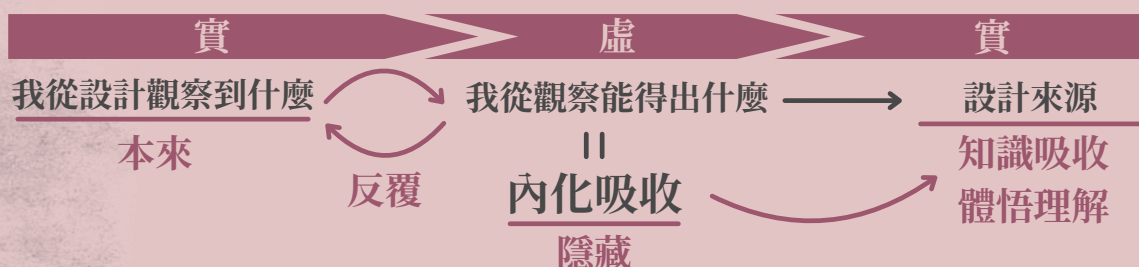
轉角 與策展人的面對面

在暮人弈事的策展人面前，我成為讀者，我們針對每一項展件做功課、查資料，我們走進展場觀察看板、說明牌與區域分劃，我們觀察這些設計，因為我們要成為導覽員與人講解，因此我開始思考從這些展件和動線的規劃，我得出什麼樣的邏輯？策展人又是希望傳達什麼樣的訊息？我發現，我正在逆向走著之前創作文化手冊的路線，身為讀者的角色，我觀察設計，我從設計中得到內化的整理，再與策展人所放的展件做連結。

創作者思路：



讀者思路：



這樣的關係也再次驗證，即便創作者與讀者身為不同角色，但他們彼此的思維與運作路線是交疊的，創作者用思考搭出一座橋，與讀者溝通，讀者依循這座橋，接收創作者的傳達，這裡的橋指的是設計，作為創作者與讀者之間虛體桁架，也再次以作為兩者核心的「設計」強調其中的雙向。

創作者思路



讀者思路

延展

接受培訓時的故宮導覽員身份
創作者與讀者的並存



導覽員的定位？

在故宮參加青少年文化大使的培力時，在與他人練習導覽的同時，我發現在這樣的定位中，我可以是讀者，吸收策展人想傳達的信息，重新整合，但對其他觀光客而言，我亦是某一部份的創作者，因此，我得出了結論。創作者與讀者是共存的，一開始的我們都是讀者，吸收觀察，整理後成為創作者，與他人分享我們的思考，每個人互相聆聽、交流自己的想法，展開一場以設計為媒介的對話。

