

人與生活：創意·設計 (第二週)上課筆記及心得報告

姓名：袁浩哲

學號：

10206021

班級：

日工四甲

A

設計——人養成的過程——成有對的(完整)的人
基本不能忘

Phillip stark 煮水壺

抱怨久會形成習慣

只有用心才能做出最好的菜

百鏡重明 喜好 → 欣賞 → 創作

錄吸中飲 豐富自己

細新吐故 工匠般的手藝，詩人般的心靈

移宮換羽 design with 認識設計對象

探索引 尋找議題能力

花不想容 只是綻放 形隨機能

內功

招式 語言能力 團隊合作 尋找議題

寶劍

你記不記得剛剛那林咖啡的味道

知道太多，思考太少

抱怨太多，感動太少

畫老師的課讓我回想起自己進來的時候，
回憶充滿感動，也希望自己能帶著他，坦然
的一切，面對未來。

好好加油吧!!!

Queen

人與生活：創意·設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

姓名: 鄧淨如 學號: A0202047 班級: 日服四甲

- 「設計是人的生活的養成, 做對的人, 就有對的設計」
思考自己將成為怎樣的人, 是黃老師開頭給我們的第一個觀點。炒飯要用隔夜飯炒, 是最為基本的常識, 設計這件事的基本在於自己想成為什麼樣的人。連自己的定位都找不到, 這是設計的第一個零分。
- 設計的第二個零分——無止境的加號,
減號的生活更容易, less is more 是設計不變的法則。
- 設計第三個零分——處於負能量
不熱愛設計的人做出的設計豈能是好的, 黑心的設計更是萬萬不可。
- 設計第四個零分——對一件事情的尊重從外表就看得出來,
品味和美感的提升是重要的。
- 如何做出好設計? 唯有用心
- △ 日鏡重明: 了解自己, 學會欣賞, 當我們開始整理自己後, 才會有判斷事情的能力。
- △ 鯨吸牛飲: 大量吸取所需的資料, 這是建立於自己的「喜好」的狀態。「工欲善其事必先利其器」
- △ 納新吐故: 工匠般的手藝, 詩人般的心靈。
- △ 稷宮物影: 設計與藝術的區別。

人與生活：創意·設計 (第 2 週) 上課筆記及心得報告

A+

姓名: 徐敏碩 學號: A0206075 班級: 日工四甲

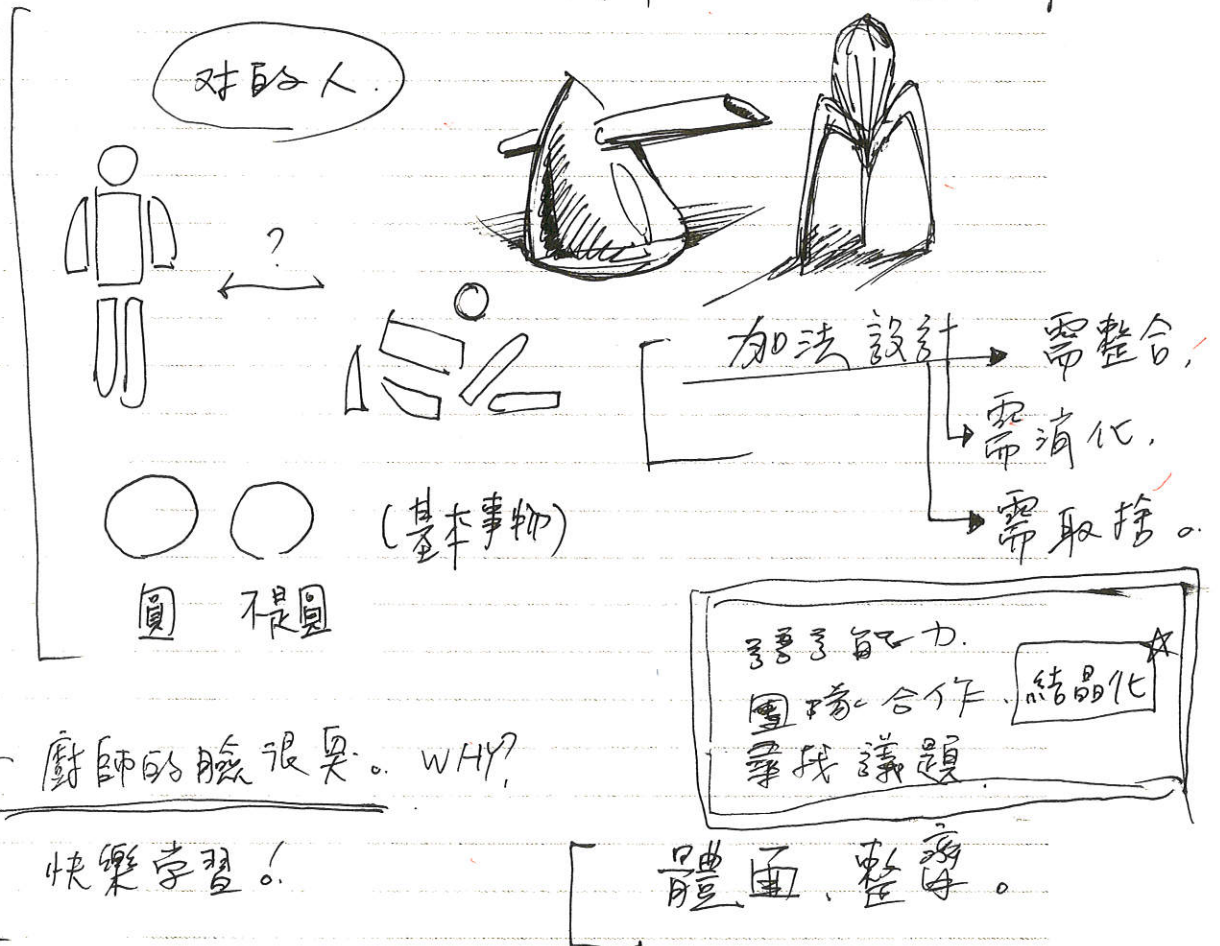
黃鼎儀老師

運用「食神」電影講解哲理



● 已找方法學習事物。

設計 —— 藝術創作



思考

感動

1. 巨鏡重明 → 自我重新認識。 判斷喜好。(獨立思考)。
「餵養」→「獲取」。
2. 鯨吸牛飲 → 吸收知識(需要的)。「工具論」。
3. 納新吐故 → 咀嚼知識。 design for 同理心多一點
4. 移宮換羽 → 舉一反三。 design with 同情心少一點。
5. 5 → Find Shelter Here
6. 探賾索隱 → 水、陽光、土 不是刻意的元素。
花不想容，只是暫放。

人與生活：創意·設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

姓名: 陳逸 學號: A0123020 班級: 企四乙 A+++



"一杯咖啡的故事"。

「你記得你喝的咖啡是什麼味道嗎？」

- 設計和藝術創作 就是如何讓自己成為對的人。
- 最基本的東西不能忘, 先認清自己是誰, 再來談創作。
- 在創作前要了解自己創作的動機是什麼?

"+" → 大家常常一味的補自己不足的東西, 但是補這麼多未必是好的。

- 有時候用一減號過日子也是一種享用
- 不管做什麼領域或在哪裡工作, 做得再爛也不要做黑心的。
- 抱怨久了會變成習慣, 不要讓自己整天處在負面的情緒。
- 「要讓自己像一個人」
- 只要有「心」, 做什麼都會好

重新認識自己:

- ① 昏鏡重明: 創作之前, 必須學會欣賞, 學會欣賞之前必須有所喜好。
- ② 魚烹吸牛飲: 「工欲善其事, 必先利其器」 → 卻可用來解釋設計
- ③ 急內新吐故: 認清自己是誰, 再和別人談論
- ④ 移宮換羽: Design for } 多一點同理心,
Design with } 少一點同情心

人與生活：創意·設計 (第 2 週) 上課筆記及心得報告

姓名: 謝代霖 學號: A0241026 班級: 食四乙

- 設計創作就是人的養成。
- 基本知識 & 觀念會先有, 再來談創作。
- 一個創作的理念是什麼?
 - 有很多設計可能很讚, 很好看, 但不能實際使用。
 - 負面的情緒會搞來所有創作的呈現。
 - 不管作任何創作, 有心才是最重要。
- 開始整理自己, 才能創作。
 - 自己喜歡什麼, 研究, 愛那了東西才知道怎麼表達給別人。
- 多一點同理心, 帶來不同的設計觀念。
- 成為真正高手, 要深厚紮實的內功。
 - 語言能力
 - 團隊合作 (領導別人 & 被領導)
 - 尋找議題

你記得剛喝的那杯咖啡什麼味道?

知道太多, 思考太少

抱怨太多; 獻功太少

心得:

如果生活中去思考多一點跟自己感动的^事也^真也許在藝術創作上帶來不同影响。創作的靈感在生活中到處都有, 簡單的一杯咖啡都可以為人生帶來很大的衝擊。大多的人要的太多, 到處抱怨, 到頭來連自己最想要的是什麼都不記得。

是呀!

筆記可以更好!

Duy

人與生活：創意·設計 (第 2 週) 上課筆記及心得報告

姓名: 蔡哲

學號: A0205010

班級: 日音四甲

A+

設計與生活息息相關，在國外和國內的教育差異，老師在義大利的生活，一杯傍晚時光的咖啡，和一句老人的話... 你記得剛剛的咖啡什麼滋味？周星馳的電影「食神」一開頭，就像世界上所有的事，不能本末倒置，在華麗的外表下，是否也需要本質和所謂基礎？不能在自己不夠的部分隨便加入不應該被合在一起的東西，成為四不像的作品，最後還有一個就是職業道德，在配作為學生，作為老師，作為站在台上的人，在音樂世界中，是作為一名表演者。

◦ 昏鏡重明 - 到底自己是什麼？

◦ 鯨吸牛飲 - 知道自己需要的，並嘗試所有可能性。

◦ 納新吐故 - 美感建立。

◦ 設計對象 - Design for & Design with "同理心"

◦ 移宮換羽 - 有目標，而不譁眾取寵！

◦ 探頭索隱 - 對別人好壞，沒有準則。

◦ 花不想容 (只是綻放) - 不需刻意，自然而然生成。

內功 + 招式 + 寶劍 → 自己的強項

↓ 語言能力 ↓ 團隊合作 - 尋找議題

知道太多；思考太少。

抱怨太多；感動太少。

→ 心得！

A+

人與生活：創意·設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

姓名：陳曉婷

學號：A020152

班級：日媒四乙

工業設計師

雕塑專長 — 石雕

設計與藝術的差異 成為對的人、完整的人

得零分的人？基本功重要的事不能忘，有基礎才創作

② 加了太多多餘的東西，有時需用減號過生活

③ 不求有多少供，但不能成為黑心

不要成為抱怨的人，不要讓配處於負面

④ 服裝儀容的尊重性，整潔性，在任何工作上需注意禮節

⑤ 有心和態度上

如何成為對的人：

① 昏鏡重明

重新認識自我

創作之前，必須學會欣賞；學會欣賞前必須要有喜好
藉由了解自己，剖析自己

② 魚蝦牛飲

甚麼是材料，利用製作有用構件器物的物質

✱ 工具論 「工欲善其事，必先利其器」

工具越多，泛圍越廣

③ 納新吐故

工匠班的手藝，詩人般的心靈

④ 移宮換羽

有設計的目標，甚至是業主的。藝術需忠於自己，藝術

對自己負責，而設計是對別人負責，「少一點同情心，多一點同理心」
「站在別人角度想事情」

⑤ 揮隨氣引

Find a Home Here 關心思考社會議題

博愛座？——偽善？

⑥ 花不想容——綻放

說故事的能力 無需刻意包裝

正常人 ⇒ 高手

① 深厚紮實的內功 ② 高明的招式 ③

1. 語言能力 2. 團隊合作 3. 尋找議題

找到適合自己的武器

✱ 知道太多；思考太少 ✱ 抱怨太多；感動太少

《心得》

↓

人與生活：創意·設計 (第一週) 上課筆記及心得報告

A++

姓名: 林書婷 學號: A0307036 班級: 日媒三甲

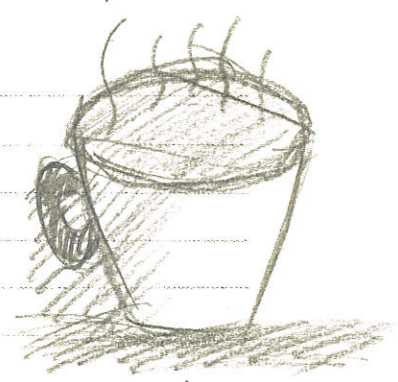
- ◎ 國外學校不會把技術當學問教給同學, 想會什麼自己去學
- ◎ 設計 → 人的養成 | 對的人做出對的東西
相豐富, ↳ 認清楚自己是誰
- ◎ 周星馳「食神」, 炒飯要用隔夜飯炒, 電影是因為要講某些事情
才會安排這些橋段。
- ◎ 做一件事情(作品) 的目的到底是什麼?
- ◎ 加法沒有消化的話, 減法生活會更容易
缺什麼學什麼
- ◎ 工業產品設計: 也許它的设计理念就不是給人使用 (買一個 mood)
- ◎ 會不會煮, 好不好吃是其次, 重點是不能毒死人 (衛生)
- ◎ 做各行各業都不要黑心, 黑心產品 → 破壞地球
臭臉店員 → 影響人心
- ◎ 抱怨久了會變成習慣 (悔悟 → 事出必有因): 你還記得剛剛喝的
那杯咖啡是什麼味道?
- ◎ 不次沒負能量 (但思考別人不敢面對的事情)
- ◎ 尊重是一件事情。
- ◎ 創作之前, 必須學會欣賞, 學會欣賞之前必須先有喜好。
- ◎ Design ~~for~~ with.
- ◎ 多一點同理心, 少一點同情心
- ◎ 現在不想, 什麼時候想
- ◎ 尖銳地板惡趣遊民 → 溫和, 運用人心, 達成規矩。
- ◎ 花不想容, 地壤肥沃 陽光充足 自然開花, 綻放前它沒有想要開的漂亮
自己所愛
活得快樂

人與生活：創意·設計 (第 2 週) 上課筆記及心得報告

姓名: 陳晨辰 學號: A0327056 班級: 日曆三乙

AT

- 設計 = 人的養成
 - 最基本的初衷 ^{基礎} 不能忘記 (心本)
 - 不是只是無意義的加
 - 試著用減的方式思考
 - 「黑心」不要傷害別人
 - 工作於態度: enjoy your work.
 - 儀容
 - 用心

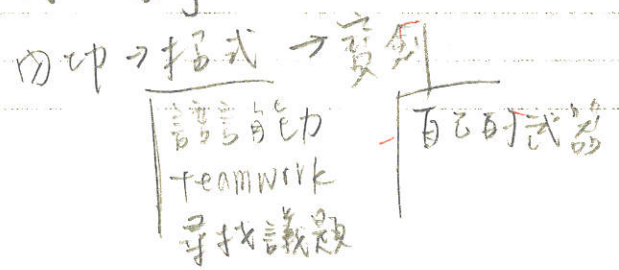


story of a cup of coffee

The Important Six:

- 1) 昏鏡重明 = 認識自我、了解自己的能力、沉澱自己
 - 懂自己了解, 才有能力判斷喜好, 才有欣賞事物的能力
- 2) 魚吸牛飲 = 吸收、實驗、嘗試
 - 工具越多, 創作範圍更廣
- 3) 細新吐故 = 美感建立、了解造型的意義
- 4) 移宮操刃 = 苦撐
 - 設計是有目標有計畫有對象的創作過程, 而不是意識型態下的隨意創作
- 5) 探蹟索隱 = 尋找議題的能力
- 6) 花不想容 (只是設計) = 說故事的能力
 - 創作, 加上改變後的思考邏輯, 脫俗傳統思維

武功高手:



知道太多, 思考太少; 抱怨太多, 感動太少

一起來喝咖啡

人與生活：創意·設計 (第二週)上課筆記及心得報告

姓名：王韜睿

學號：402798

班級：應三乙

A+

✳ 設計：人的養成

· 不能忘本，基礎打好再談創作。先了解自己是誰，是不是適合自己的位置。

· 加號(X)

· 一直加而不整合，拼湊出的不過是輻射魚。

· 不能成為黑心的人

· 樂觀面對

· 在什麼位置，就該長怎樣。

· 態度，要有心

1. 昏鏡重明 (認識自己)

· 創作前學會欣賞

· 了解自己

· 學習主動

· 有判斷的能力

2. 魚京吸牛飲

· 任何東西即可為材料

· 沒有絕對正確的選擇

· 學習更多的工具

3. 納新吸吐

· 工匠手藝，詩人心靈。

· 美感的養成

4. 移宮換羽

· 創作為自己，設計對別人

· 了解，研究，分析，整理再設計。

· 設計為有計畫的，而非隨意的產物

5. 探賾索隱 (尋找議題的能力)

6. 花不想容 (說故事的能力)

· 領導統御

· 效率 (時間，規畫)

· 嘗試創作，改變


人與生活：創意，設計（第二週）上課筆記及心得報告

姓名：陳珮璇

學號：A0302095

班級：日版三甲

A++

1. 設計是人的養成，需要碰到對的人。
2. 設計首先基本常識觀念要有，並了解自己的本質。
3. 設計的目的要清楚。
4. 用「加號」的方式填補生活必須要整理，有時候用「減號」會比較輕鬆明瞭。
5. 設計固然有好壞之分，但絕對不能黑心，對社會要有責任。
6. 抱持著樂觀的心態生活，做出來的事物都比一個經常抱怨的人有意義，心情會影響整個環境。
7. 做什麼要像什麼，儘管自己不在乎，但人總要面對大眾，打理好自己也是非常重要的。
8. 做事、態度都要用心。
9. 
 - a. 昏鏡重明：創作前，必須懂得欣賞；在欣賞之前必須有喜好。了解自己，透過自我探討是有效的形式。
 - b. 鯨吸牛飲：有了喜好後，開始大量吸取資訊，從缺少的東西補充，「工具」越多才能在必要時使用。
 - c. 納新吐故：擁有許多工具後經咀嚼後整理出自己的東西。
 - d. 移宮換羽：多一點同理心，少一點同情心。
 - e. 探頤瑣隱：尋找議題的活力。
 - f. 花不想容：說故事的能力（只是綻放）
10. 多一點同理心少一點同情心，站在對方的位置感受。
11. 有深厚的內功，語文能力勢必不可缺少。
12. 設計不是一個人的事，團隊合作的能力很重要。
13. 懂得尋找議題，在工作上較容易被看見。
14. 找到適合自己的工具。
15. 「知道太多；思考太少」並不是真的了解
「抱怨太多；感動太少」才能真正感受生活。

心得：一部電影能關係到設計的每個環節是平常不會注意到的，就像講師說的「知道太多；思考太少」，我們時常只注意表面給予我的資訊，並沒有好好思考它每個情節的小細節。透過這次的課程，仔細思考：我有多久沒好好享受生活，一直在抱怨生活上的不順遂，這幾天其實我也想這樣的問題，我好想念小時候樂觀盡取的我，當時的人生真的很快樂，做事成效真的比較好，我想回答今天講師的問題「最近一次的感動」，就是聽今天的演講！太好了，別忘了真正的自己，要保持樂觀！ Queen

人與生活：創意，設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

A++

姓名: 鍾麗雯

學號: A0310056

班級: 日家三甲

* 如何讓設計改變生活?

知使用者站在同一個角度。

義大利卡拉拉

(雕塑)

內級中餐執照

⊕ 技術教給學生 ↔ ⊖ 自行詢問 / 非主動式教學

「你是否還記得，剛剛那杯咖啡的味道」

「基本常識」不能忘，也不能不知道。

→ 認清自己是誰，適合與否。

「加號哲學?」一加加乘，真的有用嗎?

→ 整理，適時減號。



水壺

果汁機

設計可以關，但不能黑心

→ 身臨店員的抱怨 ↔ ⊖ Anytime 的正面能量

「外表禮貌」乾淨銀服

→ 任何崗位都要有做好的態度

「心」 → 有心最重要

昏鏡重明: 沈澱自己, 重新整理, 認清自己 (懂得欣賞)

餵養知識 → 主動獲取知識

蘇吸牛飲: 喜好, 判斷標準

因喜好, 興趣而收集知識, 了解更多

納新吐故: 有沈澱, 興趣, 可知他人表達想法

蜂宮換羽: 瞭解, 研究, 分析對象, 整理後再開始設計

多一點同理心, 少一點同情心 DID 體驗音人

Design for / Design with

探頭索隱: 尋找議題的能力

花木想容: 只是縮放, Run過一次, 發現獨特的自己, 足以成篇, 不懼刻意

高手: 接受內功, 一語言, 團隊合作 (連結, 融合), 尋找議題

高明招式

削鐵如泥的寶劍

結晶化

{ 知道太多, 思考太少 }
{ 抱怨太多, 感動太少 }

最近的感動是什麼?

沈澱自己的方式

人與生活：創意·設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

姓名: 葉其欣

學號: A0805019

班級: 音三甲



設計改變生活 (做事的目標)

先整理自己是誰再談設計, 基礎很重要

學習要整理, 若是不斷的加法學習而不整理還不如減法學習

自己選擇的路, 每開心不抱怨, 喜歡自己做的事

自己的地位適合時場合自己上適合時打扮

做一見事能不能做好心態很重要

多一點同理心少一點同情心

6個把自己變成好人的方法

1. 昏鏡重明: 認識自己的喜好, 整理自己, 得到的知識應該自取而非饋養

2. 鯨吸牛飲: 工具越多你能做的就越多, 多元化

3. 納新吐故: 有沉澱、興趣, 可和他人表達想法!

4. 移宮換羽: 多一點同理心, 體驗別人的世界

5. 探頭窺隱: 尋找議題的潛力

6. 花不為客: 談故事的能力, 當你達到一個境界, 自然就成為厲害的人, 不用刻意

具備6點後若再強一點: 語言能力, 團隊合作, 尋找議題很重要

知道太多, 思考太少, 抱怨太多, 感動太少

今天的演講感覺有如喚醒靈魂一般, 這這麼多沒有思考, 學在多都是知識而不會運用, 享受生活很重要, 少抱怨一點世界就再美一點, 無論做什麼大事業, 基礎享受享受生活都很重要, 雖然有很多項式教育, 但若能自主學習便能逃脫這樣的環境

有體會!

Quay

人與生活：創意，設計 (第二週) 上課筆記及心得報告

姓名: 王韋清

學號:

A0323072

班級:

企三乙

A+

講者: 工設系創基課教授

設計和藝術創作 - 人的養成

基本不能忘, 自己是誰要先知道!!

For example 炒飯若忘了用隔夜飯炒, 再厲害的配料
蒸煮都白搭

用電影食神帶出道理:

1. 炒飯未用隔夜飯炒 → 忘了基本再好的後續也白搭
2. 各種高級食材組合出像輻射魚的料理 → 看了都沒食慾, 外表, 不論是食材或者任何事
3. 豆腐雕刻 → 用了一天用的豆腐早已臭酸, 即使刀工再厲害也沒人會注意了! 重點放錯, 也白搭
4. 廚師不好看 → 將自己打扮好 至少清爽

- 認識自己, 了解自己, 剖析自己 → 自己的喜好 (昏鏡查明)
- 認識材料, 選擇材料和工具, 做實驗 (醉吸牛飲)
- 「納新吐故」吸收後重新整理後再吐出會不再一樣 (納新吐故)
- 多一點同理心, 少一點同情心 (移宮換羽)
- 尋找議題的能力 - 2種設計, 2種感覺, 2種對待遊民的態度 (探厥旁隱)
- 說故事的能力 (花不想容)

當所有事情東西都到位時, 不需再加東西就可以很好

成為高手的方法和具備條件

1. 有內功 (語言能力)
2. 招式 (團隊合作)
3. 尋找議題

選擇議題, 剖析議題的能力