

# 罗德岛设计学院“Learning X” “交互设计 | 设计思维工作坊”

Interaction Design | Design Thinking Workshop



## 学校简介 Introduction

美国罗德岛设计学院（Rhode Island School of Design 简称 RISD），1877 年在美国纽约热内卢的普罗维登斯成立，至今已有近 140 年的悠久历史，是美国最早的艺术和设计学院之一。并在 QS 世界大学排名（2019）的世界前 25 的设计学院中，RISD 排名第四。学院设有建筑、设计、纯艺术和艺术教育等 19 个方向的本科和研究生专业。热门的科系有：建筑 Architecture、平面设计 Graphic Design 插画 Illustration 等。学院十分注重学生的基本功，入学后第一年的基础课程 (first year foundation) 里，学校会要求学生修读设计课程，像是平面设计、立体设计、素描、手绘等等，罗德岛设计学院注重手工实作，以此来训练学生扎实的的基本功夫与反复推敲的思考方法。学院总共培养了 30465 名优秀毕业生，他们的足迹遍布于美国乃至全世界，很多毕业生成为了 20 世纪设计领域的行业翘楚。尤其是在工业、产品、插图、室内、建筑、景观、摄影、绘画、雕塑等设计艺术领域，RISD 毕业生的表现尤为突出。

## 项目背景 Program Background

交互设计 (Interaction Design), 是定义、设计人造系统的行为的设计领域，侧重在互动

模式的设计。随着当下产品和用户体验的日益增多，新产品带来的使用认知摩擦日益增大，人们对于“如何和产品互动”这类需求的呼声越来越大。在保证产品可用性的条件之下，增大产品的易用性和吸引力，成了现今设计师需要开始关注的议题。

设计思维（**Design Thinking**）是一种以人为本的解决复杂问题的创新方法，通过利用设计者的理解和方法，将技术的可行性，商业策略和用户的需求相匹配，从而转化为市场机会。通过五大步骤“同理心（**Empathy**）”，“需求定义（**Define**）”，“构思创意（**Ideate**）”，“原型设计（**Prototype**）”，和“测试功能（**Test**）”。

本次工作坊通过学习交互设计和设计思维在产品的设计过程中实践运用，带领学员们初步探索交互设计中设计思维的运用，课程内容涉及基础的人因设计交互，设计思维创新策略以及基础的原型构建方式（包括 **App**，物理模型等），通过理论介绍、模块实践和小组项目的方式，带领成员深入浅出的理解基础的交互设计和设计思维，为未来的求学和工作提供基础。

## 导师介绍 **Instructor Introduction**

- **罗德岛设计学院教授&艺术家**

现就职于罗德岛设计学院(RISD)，担任教授职位。她是一名设计师和教育家，常年在 **Providence, Rhode Island** 生活和工作。导师在罗德岛设计学院(RISD)完成珠宝与金属锻造专业硕士学位后，她筹办了自己的工作室进行设计实践。她先前还在塔夫茨大学（**Tufts University**）艺术博物馆学院和马萨诸塞艺术与科学学院

（**Massachusetts College of Art and Design**）任教。2017年，导师获得了塔夫茨创新基金（**Tufts Innovates Grant**），联合创建了塔夫茨大学下属设计、工程、艺术和科学相关的新的跨学科课程。她的作品曾在许多国际展览上展出，如荷兰阿姆斯特丹的 **Sieraad** 国际珠宝展和德国慕尼黑的 **Talente** 珠宝展。她从伦斯勒理工学院(**Rensselaer Polytechnic Institute**)获得了 **BARC**，并兼职参与实践建筑设计工作。

- **交互设计师**

创意编程和艺术创作者，毕业于 MIT 建筑系和计算机系双学位，曾就职于 MIT 城市可感知实验室（**Senseable City Lab**），可持续发展工作室（**Office of Sustainability**），和城市风险实验室（**Urban Risk Lab**），她同时也是 MIT 气候机器项目和 **AnjunaBeats** 合作项目的驻地艺术家，致力于通过结合 AR 和数据可视化创造音乐节交互体验。她的研究方向包括通过技术原型实现交互设计，气候变化和循环经济相关的研究和设计，参与式体验设计。她曾被邀请万隆设计双年展、深圳“加塑”空体设计展、IDC 国际设计会议演讲等多个国内外展览及会议，她也是 **IDA**，**Spark** 等多个产品设计奖的获得者。曾经作为驻地研究学者和艺术家在林茨电子艺术节，以色列理工和日本横滨国立大学交流。

## 项目介绍 **Program Description**

本次课程是交互设计和设计思维的基础课程，包括理论和实践两个部分，一共 32 个课时，4 个模块。本次课程一共在 3 周内完成。其中 50% 的课程由 6 节 90 分钟的基础理论课和 2 次 60 分钟的嘉宾演讲组成，穿插其中的是 2 次基础设计挑战（Design Challenge），占课程的 20%。最终的小组项目由一次 90 分钟的设计快速工作坊、2 次小组 1 对 1 辅导、1 次中期互评和 1 次终期评图组成。学员将有机会受到来自学术界和业界的知名设计院校和公司的设计师的指导和评价。

#### 基础理论 Basic Theory

- 1 交互设计人因理论基础
- 2 设计思维和创新战略
- 3 设计原型和设计思维的未来

#### 设计挑战 Design Challenge

- 1 田野观察 Field Observation
- 2 理解用户 Understand Users

#### 小组项目（Group project）：

- 以小组（每组 3-4 人）为单位进行课程项目。
- 第一周：组队报名
- 第二周：提交项目计划（一页纸）
- 第三周：文献综述、制作 PPT 或海报。
- 第四周：课堂口头展示、海报

#### 课程评分标准（Grading policy）：

- 签到（20%）：按时参加每次课程。
- 阅读摘要（20%）
- 课程作业（20%）
- 课程小组项目（40%）：
  - 研究计划（10%）
  - 口头展示（30%）
- 额外奖励（Bonus, 5%）：上课积极回答问题与互动，课后提问等。

#### 项目大纲 Syllabus

模块	内容
基础理论 01 +设计挑战 01	<ul style="list-style-type: none"><li>- 基础理论讲座</li><li>- 设计挑战</li></ul>
基础理论 02	<ul style="list-style-type: none"><li>- 基础理论讲座</li></ul>

+设计挑战 02	- 设计挑战（开题）
1v1 工作环节 + 点评	- 每个小组可以约 15 分钟的 1v1 指导时间（8 组） - 小组任务
基础理论 03	- 基础理论讲座
设计挑战 03	- 设计挑战
设计挑战 04	- 设计挑战
设计挑战 05	- 设计挑战
1v1 工作环节	- 每个小组可以约 15 分钟的 1v1 指导时间（8 组） - 小组任务
终期评讲	- 嘉宾+导师给予评论 - 结业发言 - 优秀作品评奖

## 项目成果

- **推荐信：**由罗德岛设计学院教授亲笔签名的私人学术推荐信；提高保研和留学申请的软实力。
- **结业证书：**包含个人名字和教授签名
- **成绩单：**包含个人名字、详细的课程各部分评分、课程介绍等。
- **优秀小组奖状：**授予课程项目最出色的小组，包含个人名字和教授签名。

## 项目报名

- **时间：**每年 1 月、2 月或者 7 月、8 月（具体时间待定）
- **费用：**9980 元/学生
- **抵扣券：**完成线上科研项目后，可获得9980元哈佛大学未来精英训练营线下项目的抵扣券，仅限本人使用。
- **专业要求：**对交互设计和设计思维感兴趣的学员、有意向转设计研究和交互、体验设计相关专业的本科同学、有意向进入或了解交互、体验设计领域的职场人士或研究生
- **报名步骤**
  - 第一步：扫码在线填写报名信息



- 第二步：缴纳项目费用，签署项目协议
  - 第三步：等待项目组开课通知
- **联系方式**
  - 李老师手机号码：17186457932
  - 李老师 QQ 号：1814958113