



文創學程演講：互動設計的商業應用

時間：2018-11-28

地點：文學館 L407

首先，演講者解說他的人生，透過他以前所經過的事，我們更進一步的了解關於數位藝術方面的理念與應用。在整個演講的過程中，演講者常拋出許多概念讓我們可以去探索、去做許多觀念上的延伸，同時也對我們在以往所學的一切做出新的見解；就像演講者說的，關於設計的目的應該是要讓我們更加了解它，及想要傳達的訊息與價值，但不僅僅於此而已，對於背後的流程跟運作都是需要被顧及到的環節。再來，演講者與我們分享一個資深的設計師再對於資訊的吸收與安排的方式，透過有條理的學習與分析之後，快速地抓出設計的重點與目的，並且還要兼顧自己風格的獨特性來突顯優點，確保自己的設計與別人不一樣。這些都是一個資深的設計師熟悉且擅長的工作流程與設計的安排。演講者在這部分作出許多關於菜鳥與資深設計師的價值比較，這兩者其實不只是在設計最終的結果有不一樣的呈現方式外，從一開始的研究著手處就有著很大的區別；演講者在這方面就提出了一個範例，我們快速的理解兩者之間工作方式的優勢與劣勢：菜鳥的設計師在工作的路徑上非常的長，因為他們不斷的在嘗試以及整理新的資訊跟觀念。而資深的設計師則可以利用過去累積的知識，以及長時間磨練的經驗在腦中作嘗試，並且用更快、更有效率的方式來達到可以同時兼顧完整性和目的性的成果，並且利用這種優勢，資深的設計師較容易創造出嶄新的設計及賦予其價值。最後，演講者利用提到的許多觀點與蓋看，來解釋給我們 MR 混合實境、AR 擴增實境與 VR 虛擬實境的演進，並同時讓我們對於這三種互動設計的發展有了更多的期待，對於未來的趨勢也有另一種自己觀點。



設計構想



影像呈現效果