

談 設 計

什麼是「設計」？設計的目的是什麼？是賺錢養家？好像這不該是主要的目的。那是什麼？設計是改善世界！改得更美、改得更方便、改得更安全、改得更有效率！

把設計當藝術的設計師重點常常放在「美感」，甚至為了更美而犧牲了方便。例如，明明是一個得到設計獎的水龍頭，非常光滑漂亮又流線，造形極具現代感，可是沒有旋鈕、沒有開關、沒有按鍵、沒有標示，手放在出水口下方也無法感應，就是出不了水，想問人家又不好意思，只有承認自己是土包子，請問這是高明的設計嗎？新型的電腦、電視、手機，外表不可謂不漂亮，可是找來找去找不到電源開關在哪裡，你碰到過嗎？一扇門是要「推」還是「拉」，標示的文字又看不懂，再怎麼好看也是徒勞！這是不是學藝術的設計師過度的重視「美感」了？

一個好的設計除了好看以外，絕對不能忽略了要好用還要安全。我們是不是可以設計得讓使用人一看外表，就能自然而然(下意識)的猜到是怎麼用的，果然真的就是這樣用，不需要提醒也不需要任何文字說明就能領會，當然能使他會心的一笑！還有，一旦不小心錯了，很容易就能回復原樣重新再來，不必擔心設備或自己受到任何傷害！這，就是「人性化設計」！

我們怎麼認定一個物件是經過設計的呢？就設計師而言，一個事物之所以呈現成現在這個樣子，就是為了實現設計師一定的目的，目的實現了就是一個好設計，否則就是失敗！可是站在消費者(使用者)的立場，他之所以使用這個產品(物件)也有他的目的，能夠安全方便的達到目的，就是好的設計！消除或減少設計師與消費者目的之間的差距，顯示的就是設計水準。

舉例來說，一年一度台北市關渡的花海秘境景區，民眾無視告示搶拍踩爛花海，留下滿目瘡痍，被批超級缺德。

花圃邊雖可見多處有宣導標語，不過現場仍超過百位民眾，無視告示牌強行踩、踏、跨越花圃拍照，甚至見狀民眾直接跨坐裝置藝術品上擺 Pose 留影，行徑誇張。從下圖一旁花圃裡清晰可見，大批遊客踩踏後足跡，形成數條人工通道，看在農民心裡可說是相當痛心。



北市工務局公園大地科股長表示，每日上午 9 點至下午 5 點皆有派員巡查管理，面對不遵守規矩賞花民眾做勸導，值勤期間同仁也曾遇過態度不佳民眾，而田間也豎立多處勸導告示，考驗國民水準與民眾公德心，歡迎市民來賞花，也期盼大家遵守規定。

為什麼會這樣？是民眾缺乏公德心還是設計師與消費者間的目的不一致導致的現象？顯然花海設計師設計時並沒有考慮到民眾打卡拍照的需求，並沒有事先規劃花的種植密度和區塊，並預留適當的引導通道和拍照的花景安排和所需空間。除此之外，還要按照尖峰時的人流量設計走道的寬度，如果不能負荷，結果就是一定會踩出「人工」小徑。一味的怪民眾缺乏公德心能解決問題嗎？勸導或開罰能解決問題嗎？其實這不是今年才出現的問題，自 2018 年開辦「關渡花海」開始起幾乎年年都是這樣，因為沒有從根本上去解決問題！

為什麼蘋果的產品能夠風靡全世界？除了外形美觀以外，賈伯斯對介面設計的要求是：「任何年齡的人、任何經歷的人都可以在拿到設備後的幾分鐘內輕鬆地掌握它的用法。」說白了，這就是人性化設計，用戶的學習成本和理解難度都會降低，當然受歡迎！