

# 序—後疫情時代創新設計教學與實作

衛萬里\* 陳淳迪\*\*

\* 銘傳大學商品設計學系  
wanliwei@mail.mcu.edu.tw

\*\* 國立臺北教育大學藝術與造形設計學系  
cdcvic@tea.ntue.edu.tw

2020 年爆發的新型冠狀病毒 (Covid-19, 以下統稱新型冠狀病毒) 為設計教育帶來翻天覆地的影響, 包含設計實務教學活動、專業實習、教學成果的展出, 乃至於一年一度的新一代設計展都受到前所未見的變動。設計教學現場也因此發展一連串的因應措施, 例如: 科技工具的導入、教學技術的創新與教學內涵的質變。現在, 或許是讓我們好好檢視和應對這些影響, 以及其帶來什麼樣的成果的時候。

延續 2021 年出版之第二十六卷二期「設計教學之實踐與研究」專刊, 本期「後疫情時代創新設計教學與實作」專刊以「共融」、「理解」與「永續」為研究議題, 期盼讓設計教育即便歷經了全球新型冠狀病毒疫情洗禮, 仍能透過創新教學策略和方法建構知識體系、融合不同專業領域開啟嶄新設計思維, 以及運用新科技與循環經濟模式重塑環保永續理念, 從師生共融學習與教學實踐中, 獲致對「設計」的深切體悟。本期專刊於 2023 年 4 月 30 日截止徵稿, 共計有 14 篇投稿論文經嚴謹審查程序後, 最終收錄了包括與創新教學、設計思考、科技應用研究議題相關五篇學術論文。審理結果難免有遺珠之憾, 在此仍對所有投稿的專家、學者們, 致上本學報最誠摯的謝意。

五篇原創性論文當中包括兩篇有關設計教學策略與模式的「從線上知識傳遞方式探後疫情時代設計科系教學策略之建構」、「師生共在的 TSCP 教學模式: 風景園林專業競賽融入設計課程教學的創新探索」, 與兩篇從設計思考導入教學研究的「設計思考之團隊形塑力研究: 團隊人格謹慎性特質在恆毅力對設計思考流程表現之調節效應」、「人本創意思考法導入在地文化整合行銷設計之教學成效」, 最後一篇則是評估新科技如何影響學生學習效益的「運用虛擬實境於室內設計教學之學習成效探討」。茲分述於下:

「從線上知識傳遞方式探後疫情時代設計科系教學策略之建構」此文分別探討 YouTube 頻道、Hahow 好學校與大專院校設計科系三種樣態的線上課程, 藉由訪談綜整教師面對不同知識傳遞方式、轉化機制和課程架構異同的看法。同時瞭解教師們於教學現場改變時, 學生對於線上情境 (包括內容面、管理面、互動面、行銷面) 的殷切需求, 也藉此提出後疫情時代設計科系教學策略之要點: (1) 先備知識可幫助學生快速理解知識的大觀念; (2) 知識解構、單元化促進學生理解; (3) 教學內容面之規劃更勝於知識傳遞的份量; (4) 混合式教學策略。

另一篇「師生共在的 TSCP 教學模式: 風景園林專業競賽融入設計課程教學的創新探索」, 作者彙整數位化技術、人才需求、教育改革三個面向以說明風景園林專業教育的現狀與面臨的挑戰, 且明確指

出競賽融入課程教學的意義和必要性。研究方法則從教師與學生兩個學習主體出發，採用問卷調查與對比歸納法，針對競賽融入課程教學為議題，最終提出「師生共在 teacher-student co-presence (TSCP)」創新教學模式。研究旨趣符合時勢所趨，結論觀點亦能促進師生間的平等對話和交往關係，且有效提升學生設計創意與實踐能力，為未來風景園林教育的改革和發展提供可資依循的參考依據。

至於有關探討設計思考議題的「設計思考之團隊形塑力研究：團隊人格謹慎性特質在恆毅力對設計思考流程表現之調節效應」，其主旨在於透過設計思考教學實踐執行過程，探討團隊謹慎性與個人恆毅力在設計思考不同流程的學習成效，以及兩者間的調節效應。課程主軸以設計思考「雙鑽石模型」理論為工具，貫穿整個研究架構的脈絡基石，進而提出「團隊形塑力 (team plasticity)」之創新教學概念；研究成果確切呼應既定研究目的：(1) 個人人格特質中謹慎性與恆毅力的關聯性；(2) 團隊謹慎性在恆毅力對設計思考過程中發散思維與收斂思維的設計成效之調節效應。

再者，當前設計教育的研究除了持續探討數位工具技術導入的可能性、設計思考的應用之外，面對在地關懷以及文創業設計行銷整合的趨勢，設計教育的研究本體也逐漸從過往課程架構與規畫為主的範圍，外擴到在地價值的探索與行銷企劃的領域。「人本創意思考法導入在地文化整合行銷設計之教學成效」即為以設計教學的規劃與實施為核心下，透過以人為本的設計思考方式，探討在地行銷導入於設計實務課程所誘發的學習成效，兼論以人為本的設計思考方式於設計行銷設計教學上的可應用性，以及學生對於廣告設計課程之教師教學、課程教材、專業知識和專業態度是否具有滿意成效。

「運用虛擬實境於室內設計教學之學習成效探討」則聚焦於教和學的變化與創新課程的價值，就教學實踐研究旨趣及相較於過往將 VR 擴增實境技術應用於設計課程的研究途徑而言，研究從課程結構著手，將 VR 的學習視為課程的一部分，進而分析其對學生學習成效和興趣的影響，以及對室內設計專業問題解決能力的提升。此研究之場域為室內設計科系四年級的室內設計與創新課程，在資料形式上相當多元，包含觀察、問卷、焦點訪談、半結構式訪談、以及學習成果評鑑等。基本上，本研究視教學活動為一個案，盡可能地呈現多元資料的分析結果，透過多元資料之間的相互比對、驗證、或是交互參照，清楚呈現此個案的狀態。

「後疫情時代創新設計教學與實作」專刊的出版，除了完整表述跨專業且具前瞻性、實驗性或原創性之創新教學與實作個案研究，也具體呈現了教師進行設計教學的歷程、成果和反饋心得。此外，該研究亦適時導入新科技於當前教學現場所面臨的難題中，抑或是解決了無法精進教學品質的困惑；並藉由適當之研究方法、教學案例和評量工具等，檢視並驗證學生的學習成效與教學績效，並回應到所提出之創新設計教學法的價值、潛力與未來性。相信上述研究成果除了能提供設計相關領域的教授們做為學習參考外，也更期盼能藉此拋磚引玉地鼓勵更多的設計教師分享創新設計教學與實作之研究成果與心得，進而提升臺灣設計教育學術研究與實務應用的高度和價值。