

用户自主创意设计平台的设计研究

单瑛, 李世国

(江南大学, 无锡 214122)

摘要: 目的 研究以需要层次、产品现状、社会环境和社会价值观念引发的用户自主创意设计的变化。**方法** 实地调查了无锡地区用户对自主创意设计的需求, 分析了服务于用户自主创意设计平台的3种模式的现状及存在的不足。**结论** 提出了“旧生圈”用户自主设计服务平台的设计方案, 阐述了该服务平台的创意缘由和信息框架, 并对其未来发展趋势进行展望。

关键词: 用户自主设计; 交互设计; 设计研究

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2014)14-0055-06

Design Research on User Independent Creative Design Platform

SHAN Ying, LI Shi-guo

(Jiangnan University, Wuxi 214122, China)

ABSTRACT: Objective To study the change of user independent creative design inspired by the Maslow's hierarchy of needs, products status, social environment and social values. **Methods** It did field survey of user independent creative design needs in Wuxi and analyzed the situation and the disadvantage of three modes of user independent creative design platform. **Conclusion** It proposed design program of "Jiu Shengquan" user independent creative design platform, described the creative reasons and information framework and looked into the future of the platform's development.

KEY WORDS: user independent creative design; interaction design; design research

有形的是产品, 无形的是它带给人的使用感受^[1]。用户需要层次的变化使创意设计产生了巨大的变革。创造力不再是设计师的专属, 任何人都可以是自己生活的设计师^[2], 节能环保的观念深入人心, 用户自主创意设计蓬勃发展。用户自主设计是指用户在自己熟悉的领域, 对身边物品自发进行的发现问题、解决问题的完整设计过程^[3], 在人们越来越注重彰显个性, 重视生活品质和生活情趣的今天, 搭建用户自主创意设计平台, 不断调动和激发用户参与自主创意设计的积

极性, 将会对形成友好社交互动环境和构建资源节约型、环境友好型社会起到非常积极的推动作用。

1 用户自主设计的成因

1.1 人的需求内因引发自主创意设计行为的产生

根据马斯洛需要层次模型, 由需求引发的自主创意设计行为有层级化的表现: 初级解决问题满足生理

收稿日期: 2014-02-16

基金项目: 2011年度教育部人文社会科学研究规划基金项目(11YJA760037)

作者简介: 单瑛(1989—), 女, 山西太原人, 江南大学硕士生, 主攻交互设计、工业设计。

通讯作者: 李世国(1956—), 男, 四川资中人, 江南大学教授, 主要研究方向为产品数字化设计、产品交互设计。

和安全需要的旧物功能性改良;以兴趣爱好为导向的社交需要的自主创意作品的展示;受绿色可持续理念影响而进行的自主创意设计,提高生活品质增添生活情趣;更高层次的为张扬个性满足自我认知需要的自主设计,大众化的产品已经无法满足用户的个性化需求。他们要用自己的双手发挥自己的聪明才智,用旧材料、旧物创造他们的个性生活。

1.2 产品外因激发用户自主创意设计动机

批量化生产的产品,产品属性单一^[2],产品功能适应性和时效性无法与用户使用产品场景的多样性和复杂性相匹配,这就导致了用户使用的产品不能完全满足用户需求。其实,用户自己更清楚自己想要什么,于是基于生活经验和生活习惯的需要,用户自主创意设计行为在用户无意识的行动中产生出来。

1.3 社会环境和社会价值导向激励用户进行自主创意设计

1) 社交协同性。云端服务、跨平台服务方便了用户对创意设计的参与度,用户可以随时随地分享创意灵感,同步创意成果。用户可以借助多种媒介将自己创意产品背后的故事系统地呈现出来^[4],让用户的自主设计产品富有生命,激发用户自主设计更大的积极性。

2) 交互系统性。网络的升级影响设计的进化,人人设计的时代已经到来^[1]。随之而来的是人与物、人与人、人与环境的交互形式由线性关联到网状交错连接的进化,形成多接触点、多形式线上线下相互作用、互相补充的交互系统。以用户体验为核心,线上线下互动连接的交互系统服务平台,让自主设计爱好者可以无时无刻,自由自在表达自己的生活创意。

3) 设计可持续性。随着时代的发展,人们生活水平的提高,互联网给人们生活带来便利的同时,也在人们观念中植入节能环保可持续的新的生活理念,可持续设计理念影响设计观念由消费文化的产品服务设计观念向生态文化的环境服务设计观念转变^[5],设计应该是一个良性的可持续循环系统,在这个系统中,人与人或物之间通过发生行为互动或信息交换,人的意识中生成一定的“意义”,而物发生了状态的“变化”^[6]。人在与环境和諧相处的前提下,实现物为人用,物尽其用^[7],人得物乐,人境协同的友好状态,用户自主创意

设计正是低碳环保和节约资源的良好体现。

4) 社会价值导向。在构建资源节约型和环境友好型社会的倡导之下,绿色生活、低碳生活的观念深入人心,越来越多的人开始关注健康、绿色的生活方式,开始享受节能环保的过程,对产品的循环利用,对旧物的改造,便利生活的同时,践行了低碳生活的理念,同时用户自身获得了极大的满足。用户自主创意设计行为在社会价值导向的激励下呈现出越来越丰富的内容和形式。

2 用户自主设计的现状

2.1 用户自主设计的特点

笔者以桌面调研和田野调研相结合的形式,总结了用户自主创意设计在中国的分布情况(截至2012年6月)和用户自主创意设计行为的特点。笔者借助互联网资源,以兴趣、社交类网站的典型代表——豆瓣同城为数据统计来源,对用户自主创意设计在各省会城市和直辖市的分布进行了统计,得出了用户自主创意设计活动在各省会和直辖市都有分布,其中以北京、上海、广州等一线城市最多,呈现由东部沿海城市向西部内陆城市递减的趋势。这证明了用户自主设计具有广泛性和地域典型性。

此外,笔者以无锡地区为例,选择不同年龄段、不同职业的典型自主创意设计用户,采用访谈法、观察法对自主创意设计行为背后的需求因素进行了探究。笔者发现,自主创意设计行为不受年龄、受教育程度、从事行业的影响,5位受访者的自主创意设计行为的动机源于兴趣、情感、社交及自我实现的需要,见表1。

2.2 用户自主设计服务平台的现状

现有的服务于用户自主创意设计的平台主要有线上网络媒体、线下电视媒体和纸质媒体3种形式,商业性、公益性、服务性3种模式。这些平台为自主设计爱好者提供服务的同时也具有各自的不足:国内的众包平台大都以限定时间、限定支持率的形式来衡量用户自主创意设计的可持续性,但往往受网站访问量、知名度的限制,很多参与众包任务的用户往往因未在指定时间内达到指定标准导致设计方案夭折,这在一定程度上打消了自主设计用户参与和不断产生新创

表 1 无锡地区用户自主创意设计用户访谈

Tab.1 The users interview of user independent creative design in Wuxi

姓名	职业	对用户自主创意设计的感受	结论
1	阿静	工地监理	用户自主设计行为受兴趣、情感、社交、自我实现等因素的影响
		1.开始为了娱乐,从模仿到自主手工制作	
		2.如果有人喜欢自己的东西会感到很欣慰,有一种认同感	
		3.爱好者之间的沟通很重要	
2	小P	白夜设计工作室创立者	
		1.对毛毡情有独钟。	
		2.过有梦想的生活,过自己的生活	
3	小艺	宜家客服中心员工	用户自主设计行为受兴趣、情感、社交、自我实现等因素的影响
		1.钟情于“囍”	
4	歆子	江南大学学生	
		1.过自己的生活	
		1.做自己想要的东西,做自己喜欢东西	
		2.一群人做手工很有意思,让人们的联系从线上延续到线下	
5	欣欣	甜甜童话创始人	用户自主设计行为受兴趣、情感、社交、自我实现等因素的影响
		3.人需要被夸奖、被肯定,人的沟通很重要	
		4.希望和更多的自主创意爱好者有面对面的交流,形成一个交流互动的圈子	

意的积极性;公益性质的自主设计服务平台互动性欠缺,缺乏及时性和无障碍性;电视媒体和纸质媒体对于用户自主创意设计的作品展示存在延时性和滞后性,故事连贯性不强,不能形成系统,见表2。交互设计的最高境界是构建一个满足人的需求为目标交互系统,并追求系统构成要素的和谐^[8],因此针对自主设计服务平台存在的参与度不足、互动性不强和交流延时不系统的问题,笔者从自主创意设计用户需求角度出发,弥补现有平台的不足,定位公益性、社交性平台,提出了名为“旧生圈”用户自主设计平台的设计方

表 2 用户自主设计服务平台的现状

Tab.2 The situation of user independent creative design service platform

模式	众包平台						公益平台	
平台名称	亿觅创意	点名时间	创意功夫网	柠檬岛	quirky	CUUSOO	豆瓣	魔时网
平台标语	创你所想	一切从这里开始	在线头脑风暴	Design is productivity	Makes Invention Accessible	CUUSOO system	发现更多精彩线下的快乐	精彩线下最真实的快乐
栏目设置	吐槽概念 创意项目 商店	浏览项目 发起项目	整合营销大赛众包平台、行业平台、创意维权公告、留言板、惩罚榜	关于我们、案例、服务、联系方式	商店参与、即将上市、学习、发明、更多	服务合作信息 联系我们	小组同城	休闲娱乐文化演出 兴趣聚会找活动
参与规则	创意支持达到100 000点 创意被制作成产品	达到100 000点创意被制作成产品 创意者获得	完成广告众包任务获得一定金额奖励	学生的创意作品商业化	每周选出一个点子变为现实电商销售	大众评估 专业团队评估	兴趣导向	兴趣导向
激励机制	创意者获得产品专利和产品实物	产品专利和产品实物	维权体系保护 专业评审团队 金额奖励	产学研结合 学生锻炼的平台	用户参与产品化 全过程拥有产品	产品化 用户获利	志同道合 非盈利	志同道合 非盈利

案构想,以2011年度教育部人文社会科学研究规划基金项目“工业设计创新系统理论研究”为依托,对设计

方案进行了原型架构实践和用户测试。

3 用户自主创意设计平台的构想

3.1 “旧生圈”自主创意设计平台的创意缘由

“旧生圈”用户自主创意设计平台是基于用户自主设计兴趣建立的社交模式的社交资讯平台,见图1。整合用户自主创意设计线上和线下活动行为,为自主创意设计爱好者搭建一个展示自我、集结创意、分享灵感、沟通交流的平台。线上线下相互作用,互相补充,让自主创意设计爱好者拥有专属于自己的交流圈。PC和移动终端APP让“旧生圈”分享交流无处不在,自主设计用户更多扮演一种自主创意、资讯传播、以人为中心的自媒体类型角色,提高自主设计用户的参与度;打造自主设计者专属交流圈,强调圈子的独特性和唯一性,提升用户对服务平台的忠诚度;通过打造“线上活动室”应用模块增强自主设计用户技能交流的及时性和互动性;线上技能交流、作品分享,线下主题活动互动,让自主设计充满故事性、连贯性和系统性。平台命名“旧生圈”有两层含义。(1)改造、创意行为的特点是让旧物获得新生,因改造和创意让旧的生活方式转变成节约、环保、可持续的新生活方式,对这种新生活方式有向往或正在享受这样生活的人们集结在一起,形成一个可持续、绿色环保生活的交流圈,故名“旧生圈”。(2)取“救生圈”谐音,形成有效的感官刺激,同时营造一种情理之中、意料之外的效果,加深记忆的同时,引起对“旧生圈”的兴趣和关注。Logo见图2,用象征新生和环保的绿色和稳重简洁的黑色配以柔和的灰色调和,用图文结合的方式表达“旧生圈”的清爽和轻松,通过点、线、面结合的造型方法,实现标志简洁活泼的效果。“旧生圈”主张“赋生活新生,予生活欣美,听生活心音”,倡导绿色、低碳、轻松的生活方式。自主设计的原料来源于生活中的旧物、各式手工材料等。人人都可以是自己生活的设计师。通过DIY,体味自主设计带给自己生活的轻松,带给自己心灵的愉悦和成就感,享受自主设计交流圈的互动乐趣。

3.2 “旧生圈”自主创意设计服务平台的信息框架

以自主创意设计兴趣、社交和自我实现为导向的

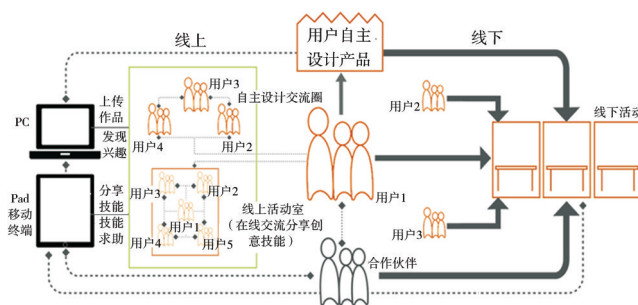


图1 平台系统

Fig.1 Platform system



图2 “旧生圈”标志

Fig.2 Logo of "Jiu Shengquan"

“旧生圈”服务平台,包含有PC端和移动终端APP PC端。PC端见图3,包含“创意SOS”、“LOVE生活”、“圈内VIP”3个部分,3个板块围绕用户自主参与、自主展示、自主互动而设定。创意SOS版块是一个集结创意灵感的阵地,在这里大家可以提出自己生活中遇到的关于自主设计的问题(发起求助功能),也可以发挥自己的聪明才智来帮助别人解决问题(献计献策功能)。圈内VIP版块是自主爱好者聚集的天地,在这里他们可以以兴趣结识朋友(兴趣小屋功能),也可以建立自己的兴趣圈(创建兴趣小屋功能)将自己的爱好、兴趣分享给大家。LOVE生活版块是自主设计爱好者展示自我的平台,通过图片、视频、语音、草图等形式上传自主创意设计思路或是作品,将自己设计的作品展示给大家。这个版块特别设置“创意接力棒”功能,希望自主创意设计不止步于一个人,而是让更多的人参与到创意的头脑风暴中,让跟棒者(参与者)喜欢上这种头脑风暴、发散创意、分享创意的感觉,同时创意的领跑者也会因看到这个接力越来越丰富而产生一种自我认知的满足和兴奋,获得一种无形的肯定,从而激发起更高的创意积极性,加深对自主创意的喜爱。移动终端APP见图4,以个性、环保为基调,将视

觉符号自身承担的功能通过合理的外在形式表现出来^[9]。包含创意达人、创意活动、创意合作伙伴3个板块。创意达人板块主要展示自主创意设计达人和他们自主设计的作品。创意活动板块是“旧生圈”APP最突出的特色,这里有线上活动和线下活动,参与到线上活动室,可以在同一时刻和来自不同地方的自主设计爱好者学习技能,多人视频让实时交流成为可能。丰富多彩的线下主题活动,是线上活动的延续。创意合作伙伴板块主要展示“旧生圈”自主创意设计服务平台的合作伙伴,这些组织和“旧生圈”可以以合作的形式集结更多的自主创意设计用户,不断扩大自主创意设计专属圈的规模。

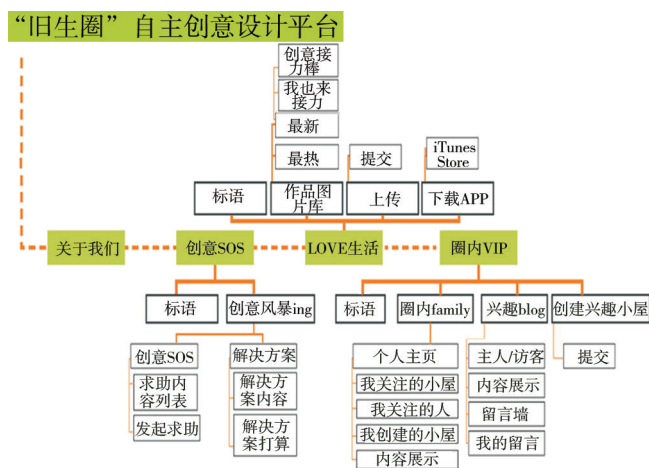


图3 PC端平台信息架构

Fig.3 The information framework of platform for PC

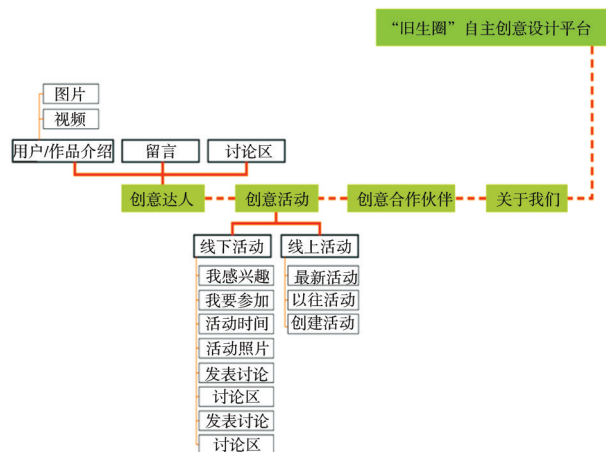


图4 iPad端平台信息架构

Fig.4 The information framework of platform for iPad

4 结语

由人的需求、产品、社会现状和社会价值观念引发的用户自主创意设计行为有其存在和发展的广阔空间。以兴趣、社交为核心结合交互式互动手段搭建的“旧生圈”用户自主创意设计平台,将成为聚集自主创意设计爱好者、主张和推广低碳生活、推进可持续设计的大本营。“旧生圈”用户自主创意设计平台已完成原型测试,正在筹备上线。上线后“旧生圈”将通过鼓励和引导自主创意设计爱好者体验更多新颖的自主设计辅助工具,让自主设计用户体验自主设计交互式生活。

参考文献:

- [1] 王玉珊,李世国.情感记忆在交互设计中的价值与应用[J].包装工程,2011,32(2):56—59.
WANG Yu-shan, LI Shi-guo. The Value and Using of Emotional Memory in the Interactive Design[J]. Packaging Engineering, 2011, 32(2): 56—59.
- [2] 叶映芳,熊微.Web 2.0时代的创意设计探究[J].大众文艺, 2011(20):67—68.
YE Ying-fang, XIONG Wei. The Design Research of Creation Design At the Time of Web 2.0[J]. Popular Literature, 2011 (20): 67—68.
- [3] 扈爽,李世国.用户自主设计的解读与传播平台[J].艺术百家,2010(8):188—192.
HU Shuang, LI Shi-guo. Interpretation and Transmission Platform Designed by Customers[J]. Hundred Schools in Arts, 2010(8): 188—192.
- [4] JENKINS H. Transmedia Story Telling[EB/OL]. (2007-03-22). http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- [5] 郑曙暘.基于可持续发展国家战略的设计批评[J].装饰, 2012(1):14.
ZHENG Shu-yang. Design Criticism Based on Sustainable Development National Strategies[J]. Zhuangshi, 2012(1): 14.
- [6] 柳冠中.事理学论纲[M].长沙:中南大学出版社,2006.
LIU Guan-zhong. Cybernetics Outline[M]. Changsha: Central South University Press, 2006.
- [7] 李世国.交互系统设计——产品设计的新视角[J].装饰, 2007(2):12—13.
LI Shi-guo. Interactive System Design: New Perspective of

- Product Design[J].Zhuangshi, 2007(2): 12—13.
- [8] 李世国, 费钊. 和谐视野中的产品交互设计[J]. 包装工程, 2009, 30(1): 137—140.
- LI Shi-guo, FEI Qian. Product Interaction Design in the Perspective of Harmony[J]. Packaging Engineering, 2009, 30(1): 137—140.
- [9] 赵玉航, 李世国. 图形用户界面设计中的功能可见性[J]. 包装工程, 2010, 31(10): 44—47.
- ZHAO Yu-hang, LI Shi-guo. Study on Function Affordance in Graphical User Interface Design[J]. Packaging Engineering, 2010, 31(10): 44—47.
-
- (上接第 45 页)
- 版社, 2007.
- LI Tong. Design Program: Industrial Design Process and Method[M]. Tianjin: Tianjin Press, 2007.
- [2] 韩卫国. 基于经济性原则的产品改良设计[J]. 机电产品开发与创新, 2009, 22(4): 50—52.
- HAN Wei-guo. Product Improvement Design Based on the Principle of Economy[J]. Electrical and Mechanical Product Development and Innovation, 2009, 22(4): 50—52.
- [3] 许雅茜, 徐玲玲. 浅析再设计与改良设计的区别[J]. 美术教育研究, 2011(1): 84—85.
- XU Ya-qian, XU Ling-ling. Analysis of the Difference of Re-Design and Improved Design[J]. Research of Art Education, 2011(1): 84—85.
- [4] 蒋雯. 产品创新设计理论与方法综述[J]. 包装工程, 2010, 31(2): 130—134.
- JIANG Wen. The Review of Design Theory and Method of Product Innovation[J]. Packaging Engineering, 2010, 31(2): 130—134.
- [5] 迟瑞丰, 陈歆妍. 探析以用户研究为核心的设计策略[J]. 包装工程, 2013, 34(18): 29—31.
- CHI Rui-feng, CHEN Xin-yan. Analysis of the User-centered Core Design Strategy[J]. Packaging Engineering, 2013, 34(18): 29—31.
- [6] 胡飞, 董娴之. 面向工业设计的用户研究“双漏斗”模型及其应用环境[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计版), 2011(2): 133—136.
- HU Fei, DONG Xian-zhi. The "Double Funnel" Model and Its Application Environment of User Research for Industrial Design[J]. Journal of Nanjing Arts Institute (Fine Arts & Design), 2011(2): 133—136.
- [7] 胡飞. 聚焦用户: UCD 观念与实务[M]. 北京: 中国建筑出版社, 2009.
- HU Fei. Focusing on User: Conceptual and Practical UCD[M]. Beijing: Chinese Architectural Press, 2009.
- [8] 百度百科. AHP[EB/OL]. [http: //baike.baidu.com/view/70659.htm](http://baike.baidu.com/view/70659.htm).
- Baidu Encyclopedia. AHP[EB/OL]. <http://baike.baidu.com/view/70659.htm>.
- [9] 王维志, 陈建国, 周学良. 基于 AHP 的产品概念设计研究[J]. 装备制造技术, 2012(4): 33—35.
- WANG Wei-zhi, CHEN Jian-guo, ZHOU Xue-liang. Research on Product Conceptual Design Based on AHP[J]. Equipment Manufacturing Technology, 2012(4): 33—35.
- [10] 荣进, 蒋威, 陈晓平. 创新设计方法在扳手设计中的应用研究[J]. 宁波工程学院学报, 2011, 23(2): 91—96.
- RONG Jin, JIANG Wei, CHEN Xiao-ping. The Research of Innovation Method Application in Wrench Design[J]. Journal of Ningbo University of Technology, 2011, 23(2): 91—96.