

# 关于行为方式与创新设计之间关系的探讨

江湘芸

(北京理工大学 设计艺术学院, 北京 100081)

**摘要:** 现代产品设计越来越重视对人及其行为方式的研究,由行为方式引发的创新设计体现了产品设计师对人的深层关怀。由使用情境带来的创新设计和由操作方式带来的创新设计是行为方式与创新设计相结合的模式。通过探讨分析行为方式与创新设计之间的关系,我们可以认识产品设计过程中更多层面的一些联系,从而有益产品设计思路的扩展。

**关键词:** 行为方式;使用情境;操作方式;创新

中图分类号: F42

文献标识码: A

文章编号: 1009-3370(2007)02-0076-03

产品设计发展至今,逐渐从注重形式的外观设计转向注重使用体验和感受的创新设计。创新设计的源泉是人的需求,是来自对人行为方式的观察与思考,其目的是为社会提供新的方法和成果,增进产品的整体品质,以满足人们的物质需求和精神需求<sup>[1]</sup>。对人行为方式的探讨和研究,是设计师的主要思维方式,为产品创新设计的完善和具体应用提供了适应性的发展条件。提倡创新设计,是规划新的生活概念和新的生活方式,设计师应该拿出更多时间对人及其行为进行思索,并千方百计根据对人们现有行为方式的观察去设计和他们未来生活与工作息息相关的各种产品。

## 一、行为方式与创新思维相结合的模式

行为方式一旦和创新思维相结合就将出现新的创意和产品,这种新的创意和产品主要体现为两大类:一类着重体现在使用情境的创新上;另一类着重体现在具体操作方式的创新上。譬如,早期的视听产品许多都较为笨重,而且几乎是固定放置在某些地方,这就在一定程度上限制了人使用产品的自由度和灵活性。对于行为方式千变万化的人来说,产品缺乏



图1

生机成为满足基本需求后的突出问题。1978年SONY公司看到了这样的使用局限,于是开发并推出了第一代随身听“walkman”(图1)。Walkman的设计理念就是让人们能够随时随地享受音乐带来的快乐,强调音响的迷你化和个性化,它既尊重了个人独自欣赏

音乐的权利,也在一定程度上化解了同一时间内需要音乐与希望宁静的人之间的矛盾。随后,便携CD(discman)和便携VCD(videoman)等产品相继出现。这些产品都可以看作是使用情境上的创新设计。

还以便携视听产品为例,最初使用者只能靠产品主机上的按键来调控播放,操作不够灵活,这种尴尬会出现在人运动状态下或者将产品主机放在书包中而需要临时操作的情形中。随着对人们具体操作行为的关注,那种集中、便捷的遥控方式越来越受到使用者青睐。线控随身视听产品应运而生,成为现代此类产品的主流特征(图2)。线控产品的优越性在于控制面板不仅集中了所有常规操作,为使用者高效地提供服务;而且还因为自身精巧的造型和别致的佩戴方式成为使用者,尤其是青年人彰显个性与时尚的饰品。这种创新设计就与具体的操作方式密切相关。

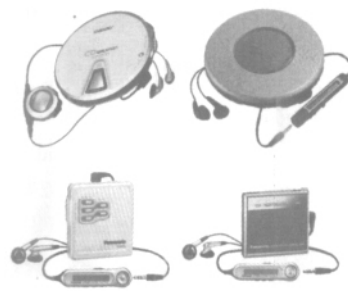


图2

创意或新产品的诞生无论源于那种考虑,都有它们显而易见的共性:

(1) 充分体现产品设计人性化的指导思想。通过新产品切实满足不同的人、不同的行为方式的需求,从而合理、有效地规划人的行为,提供给使用者更加广泛的选择空间和使用新体验。

(2) 日益发达的应用技术手段是创意由平面构

收稿日期: 2006-05-23

作者简介: 江湘芸(1965—),女,副教授,研究方向为工业设计, E-mail: xiangjiang@sohu.com

想走向真实产品的物质基础。这也恰好说明了艺术设计与科学技术的密不可分性。

根据上述行为方式分类的两种创新设计往往也存在着相互间的必然联系。情境类的创新设计给使用者带来的是相对宏观的行为模式规划;而操作方式类的创新设计带给人的则是相对细腻的使用新体验。由使用情境而引发的创新概念或产品通常还需要在具体的操作方式上得到不断革新和完善,让使用者的行为方式和认知水平从宏观到细微都能更趋向科学、合理和人性化<sup>[2]</sup>。譬如,移动通信产品从无到有可以说是使用情境从‘固定’到‘不定’的一场革命。现在市场上琳琅满目的手机新品种,其移动通话的使用情境本质并没有改变,然而在操作方式的变化上可谓日新月异。单就‘菜单选择’的操作而言,就有诸如图3所示的方向键选择方式、导航键方式、滚动方式和转——点方式等。可以说诸如此类的各种具体操作方式不断让移

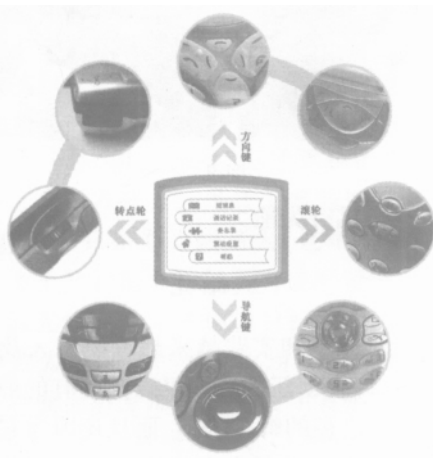


图3

动通讯产品走向成熟,让不同的使用者各得其所。

## 二、行为方式多样化有助于不断提出新的设计概念

无论是基于使用情境的创新设计还是基于操作方式的创新设计,都不是个别的或偶然的。往往摆在设计师面前的可能是同一类性质的问题。只不过在不同的情形下,不同的人对这类问题要求有不同的解决办法而已。原有的产品只是众多解决方案中最基本、最简单的,随着人们行为方式多样化,设计师必然要据此提出新的设计概念。‘殊途同归’的法则经常指导着设计师的思维,成为解决此类问题常用的手段。譬如,同样是电脑,除了最常见的台式机外,还有手提电脑、车载电脑以及PDA掌上电脑。这三种电脑在使用情境上虽然完全不同,但目的都是出自使用者对电脑的需求。这些需求根据使用情境被划分为办公室工作、外出的商务来往和随时随地获

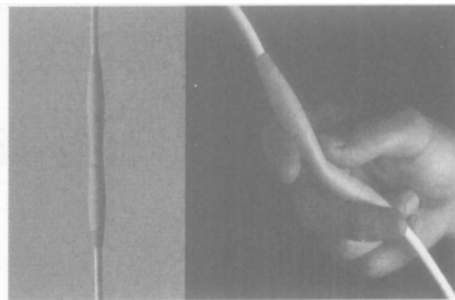


图4

取信息等。由于人们生活质量的提高,根据不同使用情境选择恰当的产品正成为潜在的消费需求并影响着未来的设计方向。

至于操作方式类的创新拓展,例子就更加不胜枚举了。譬如,用开关控制电灯可以通过拉、拨动、旋转、甚至挤压等动作实现。靠挤压方式设计的开关(图4)在其弯曲时电流断开,当其伸直时重新接通。由此,我们可以获得这样的启示:每一种操作方式的提出都会伴随一样新的产品问世,将司空见惯的行为模式赋予新的功能内容或者拓展、调整更加丰富、细致的行为动作都可以给创新设计以亮点,实现产品设计上的发明性飞跃。

## 三、多情境或多操作方式整合后的创新产品

一般来说,留心生活的设计师从人对产品的使用情境和操作方式上获得设计的灵感是直接、有效的思考途径。当设计由此拉开序幕,使用情境或操作方式在概念上就变得可以任意组合了。下面是一个多情境组合的例子:PDA的出现把搜记信息、上网通讯、电话联络等原先分散的情境和行为集结到一起,使人在同一环境下完全借助一件产品完成了诸多工作。而SONY新推出的PDA还融合了摄像功能(图5)。这样



图5

的产品对于当今社会的一些特定人群(如商务人士)来说,通过行为情境上的合理规划与组合提高了他们的工作效率。再譬如,同是满足休息的,由Peter Opsvik设计的模仿运动效应的椅子能给人以多种具体使用形式(坐姿)的选择(图6)。把原先的坐、靠、倚、躺等使用行为组合融入到一件产品里,赋予产品强烈的个性化。人的不同使用姿势在同一产品上得以实现,休息变得地更加充分、科学了。上述两例可以分别



图 6

看成是多情境和多操作方式各自整合后的创新案例。

#### 四、创新产品对人行行为方式可能带来的影响

除此而外,探讨行为方式与创新设计的关系时,我们既要看到多种行为方式组合起来可以萌发一种新的创意或产品,同时也要关注根据某种行为方式或其整合而诞生的新产品可能会对其它传统的行为模式带来一定影响。因为,源于使用情境和操作方式上的创新设计通过应用技术手段转化成产品后简化、压缩乃至改变了传统意义上的行为模式和概念,并在一定程度上延展了人原先未曾有的行为能力。获得 2002 美国 IDEA “设计探索”类铜奖的智能炊具(图 7),触摸控制屏能够连接因特网并控制整个感性烹饪板。当菜谱从网上下载完毕后,烹饪的时间和温度也就被控制了。该产品显然简化了一般的烹饪行为,将以往按照菜谱人为掌握火候的厨房行为压缩成“一键式”的控制行为。由 Infusion Threads 推出

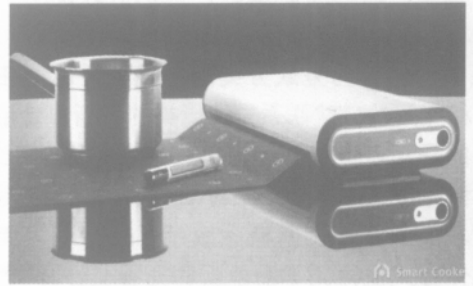


图 7

的新款 PDA 包非常适合在运动时使用(图 8)。它把 PDA 固定手腕上,上面的部分还可以进行 360 度旋转。这款产品支持几乎全系列的 Pocket PC 机型,带给使用者运动过程中的全新体验并在特定环境下

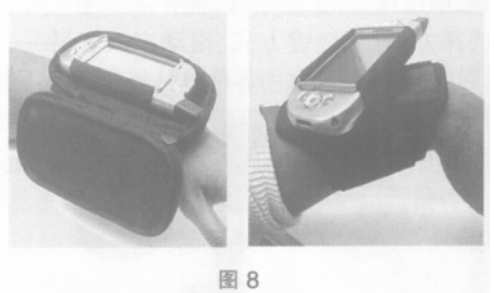


图 8

拓展了人的通讯行为能力。

#### 五、结论

产品设计理论和实践越来越重视对人及其行为方式的研究。许多创新产品不仅以其拥有的最新技术给使用者带来出色的解决方案,而且还因为它是设计师对人及其行为细致观察和应用的结果而备受使用者青睐。基于行为方式考虑的情境类创新产品和操作方式类创新产品成为设计师致力于高质量设计思考的有益指导。同时,人的未来行为方式也会在一定程度上受到这类产品的影响而变得合理和个性十足。

#### 参考文献:

- [1] 边守仁.产品创新设计[M].北京:北京理工大学出版社,2002:11.
- [2] 李乐山.工业设计心理学[M].北京:高等教育出版社,2004:47.

## The relationship between Human Behavior and Innovative Design Ideas

JIANG Xiang-yun

(School of Art and Design, Beijing Institute of Technology, Beijing 100081)

Abstract: Contemporary product design increasingly underscores the importance on the research on man and his behavior. Product designers also show their warm care to people by innovations coming from the combination of behaviors and new ideas. The innovation models inspired by context and by how to interact with a product are two types of combining behaviors and creation. Through analysis of relationship between behaviors and creation, we can obtain more knowledge on product design at different levels. In this way, we can broaden the inspiration during the course of design.

Key words: behavior; circumstance; operation; innovation

[责任编辑:箫姚]