

设计教育与全方位创意人才培养

DESIGN EDUCATION AND CULTIVATION OF ALL-ROUND CREATIVE TALENTS

编辑: 李杰 李叶

受访者: 胡宗华 (Tony Hu) 麻省理工学院设计与管理硕士项目 (MIT IDM) 主任

采访者: 李盛弘 吴颖

DOI:10.20055/j.cnki.1003-0069.000338



胡宗华 (Tony Hu) 是麻省理工学院设计与管理硕士项目 (MIT IDM) 主任、设计教育家。作为一位拥有 25 年在小型公司和大型公司担任产品设计和开发负责人经验的企业家, 他已将 200 多种消费品推向全球市场, 包括电子产品、电器、玩具和体育用品。作为一名发明家, 他获得了 22 种产品的许可, 并获得了 18 项专利。胡宗华是一名教师, 也是位工程师, 并且具有深厚的设计和商业背景, 喜欢与学生分享他的整体产品设计方法。在加入 MIT IDM 项目前, 他已经在麻省理工学院和斯坦福大学教授产品设计 13 年。他在麻省理工学院获得计算机工程学士学位, 并在 MIT Media Lab 进行研究, 并在斯坦福大学获得产品设计硕士学位。

《设计》

胡宗华

《设计》: 请分享一下 MIT IDM 项目的定位与想法。

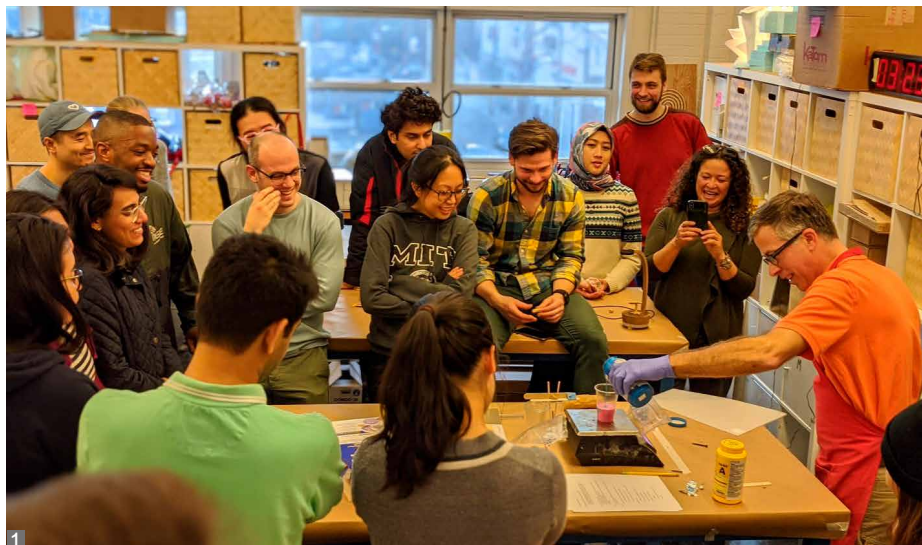
胡宗华: 麻省理工学院设计与管理硕士项目 (MIT IDM) 是希望培养跨工程、设计和商业领域的学生并且成为创新领导者。我们想要在研究所的课程基础上, 尝试设计一系列新课程来帮助培养全方位的设计创意人才, 其中涵盖了三大领域: 设计、商业、工程。我们也相信系统性的创新是建立在这三个领域的重叠之处的, 详细的内容可以参考我们的网站: <https://idm.mit.edu/>。

在这一学期 (2022 秋季班), 我们尝试把 MIT IDM 的课程开放给 MIT 的全校学生, 包含 MIT 大学部、研究所与博士班。选修的学生背景涵盖了不同领域 (非设计背景限定), 其中也包含其他学校的学生修课: 哈佛大学、维斯理学院、麻省艺术设计学院。在这样的跨领域的环境下互相学习, 我们发现设计的过程与成效非常好。

《设计》: 在 MIT IDM 的设计教育上, 哪些课程设计环节是值得分享与受启发的?

胡宗华: 我的设计教育理念是希望培养 MIT 的学生们成为设计领袖, 具备建构团队、整合组织架构、解决复杂的系统性问题、设计领导力、团队沟通能力、系统整合等能力。

我们也把这些设计教育理念落实在 MIT IDM 设计课程的一些细节中, 例如设计一个理想的团队分组。在课程设计上, 我们也特别思考了分组的方式, 通常大约六到九人一组。我们更希望把学生们打散, 希望学生们能够透过不同背景的组员相互学习。或许项目成功与否不是唯一指标, 我们更重视项目过程与学生的学习体验。是否能让学生们透过项目遇到有意义的挑战, 反而是另一种成长的动力。



1/ 麻省理工学院设计与管理硕士上课
(图片来源: MIT IDM)

2/ 胡宗华主任分享他对于设计教育的看法
(图片来源: 李盛弘)

《设计》: 对于未来的设计师的教育养成与课程设计, 您有什么期许与期待?

胡宗华: 我是MIT计算机本科毕业, 硕士研究生是在斯坦福(Stanford University)念产品设计组, 自己一直对产品设计充满热情与向往。我顺利毕业之后在IBM的市场部门受训一年, 销售笔记本电脑, 学习商业、策略、品牌, 也有成立自己的新创公司。一路走来, 对于设计师能力的培养与学习, 主要是在学界与业界误打误撞的经验积累。

我认为传统的设计教育养成, 主要强调的是学习扎实的设计基本功, 例如: 运用草图沟通前期的点子、电脑3D建模了解产品生产过程、测试设计概念、商业模式等, 但是仍然是以产品设计导向为主的教育课程。

但是设计师在面对未来的设计挑战时, 是否真正具备了应有的设计能力去理解、解决这些复杂的系统性问题? 除了产品设计的范畴外, 学校如何考虑其他跨领域的设计知识, 如互动设计、服务设计、系统设计、体验设计等。当然, 我们还要考虑到“软实力”的培养, 例如: 练习设计领导力、团队沟通能力、建立同理心。

在大环境转变下, 我们还要同时思考学校的定位与价值, 帮助学生找到现有设计工作岗位是品鉴学校设计教育好与坏的方式吗? 我们是否还可以有其他方式评价设计教育? 我们如何看到未来的设计人才? 身为设计教育者, 我们应该具备哪种正确与包容的心态帮助与培养更好的下一代设计师与设计领袖? ■