

A DESIGN ANTHROPOLOGY OF
COLLABORATIVE MAKING:
EXPLORING SHOEMAKING AND
EMBROIDERY PRACTICES

SOFIE VERCLYTE AND CATHERINE WILLEMS, KASK & CONSERVATORIUM,
SCHOOL OF ARTS OF HOGENT, GHENT, BELGIUM

協作製作中的設計人類學：探索製鞋和刺繡實踐

雲林科技大學 設計學博士班

專題研討 個人報告

報告人 黃致凡

指導老師 翁註重

CONTENTS



01

About author

02

Keyword in the paper/me

03

outline for the paper

04

the sample in the paper

05

the project in the paper

06

discussion and conclusion



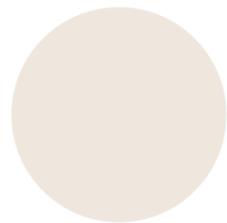
Sofie Verclyte
Doctoral researcher
in the KASK & Conservatorium
human rights and artistic practice



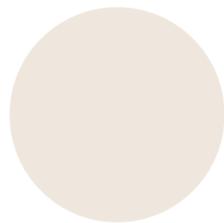
Catherine Willems
Phd
a design anthropologist, combines her
work as a designer, lecturer and
researcher

ABOUT AUTHOR

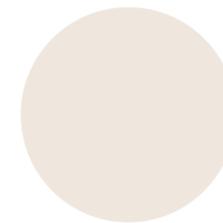
KEYWORD (IN THIS PAPER)



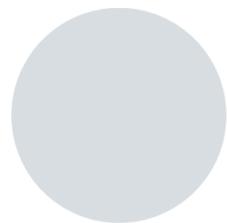
Design anthropology
設計人類學



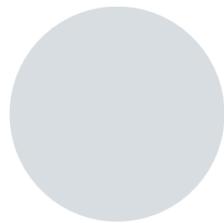
Design practice
設計實踐



In-habitat position
棲息地位置

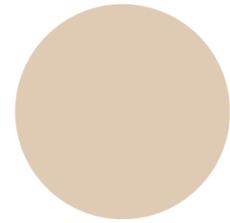


Design research
設計研究

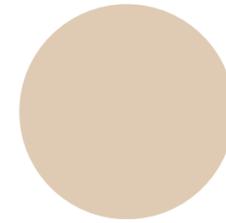


Collaborative design
協同設計

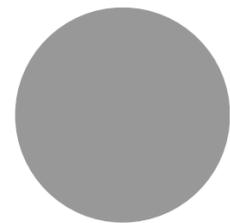
KEYWORD (FOR ME)



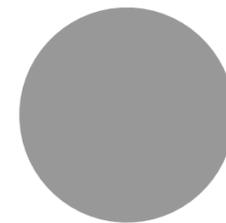
Design anthropology
設計人類學



Design practice
設計實踐



方法論



Ethnography
民族誌

CONSTRUCTURE



I. MAKING AS A CONVERSATION BETWEEN DESIGN AND ANTHROPOLOGY

製作是設計與人類學的對話

例一 《East is a big bird》 Gladwin (1970)

■ 從獨木舟（技能） → 觀察製作環境 → 知道了特定環境下的導航系統

例二 “making Naie” Leach(2013)

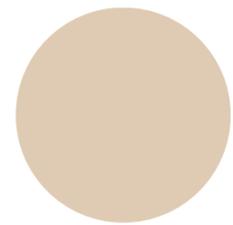
■ 觀察編織 → 從中找故事 → 知道了當地實踐的賦權意義

例三 “Building Bridges in the High- lands of Borneo” Leach(2013)

■ 觀察傳統製橋與西方懸索橋 → 觀察兩者製橋差異，發現了隱含“設計鬥爭 Design Struggles”

2 AN IN-HABITAT POSITION: A MATTER OF CORRESPONDENCE 棲息地位置：對應問題

- 需從受訪者的「立場」出發，從特定的環境中觀察「獨有的」製作過程。
- 需對應觀察：製作者與材料間的相互移動關係



例四 羊毛織作(Bouchez, 2017).

The focus is not on the final carpet but on the process of making, the story it tells and the closeness it brings upon the family

■ 羊毛氈匠不僅藉由羊毛進行日常織做，而在過程中將愛意織入，使故事連結起更深的親密感。

The San-dal project: a project that asks you to tread lightly on the earth
輕踏大地的製鞋過程

- 通過技能、生計、文化遺產，認識、揭示社區的連結
- 從獵人穿鞋→製鞋（以前）
製鞋→喚起曾經獵人製鞋的重要性



N!ang n|osi

Migrating Heritage: embroidering as a narrative

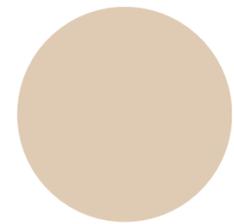
作為敘事的刺繡故事

- 以刺繡的過程當作敘事的過程
- 黎巴嫩為吸收最多難民的人，雖不同語言，但都透過刺繡，使難民能分享情感，說在家裡不說的故事。
(使用影像記錄與觀察法，紀錄與再加以解釋)



Embroiderin in黎巴嫩

4 WHEN MAKING, DOING, AND KNOWING COME TOGETHER 當製作、實踐和認知融為一體時



1. 當製作技能純熟時，故事與協作是能進入一段共同的旅程。
2. 協作者必續以「人居立場」共同創造。
3. 關持創作者與協作者的共同成長
 - 涼鞋案例：從研究人員轉為一同地促進者。
 - 刺繡：從感興趣的製作者轉為學徒、促進者、共同設計者。



Embroidering collage

CONCLUSION

基於共同技能進行合作製作，可以更多元的認識不同文化，創造更更加平衡的設計方法。



112-2專題研討

Constructing accounts of decision-making in sustainable design: A discursive psychology analysis

在可持續設計中建構決策的解釋：一種話語心理學分析

Liz Cooper

School of Philosophy, Psychology and Language Sciences, University of Edinburgh, United Kingdom

主講人：黃嫻綺



ABSTRACT

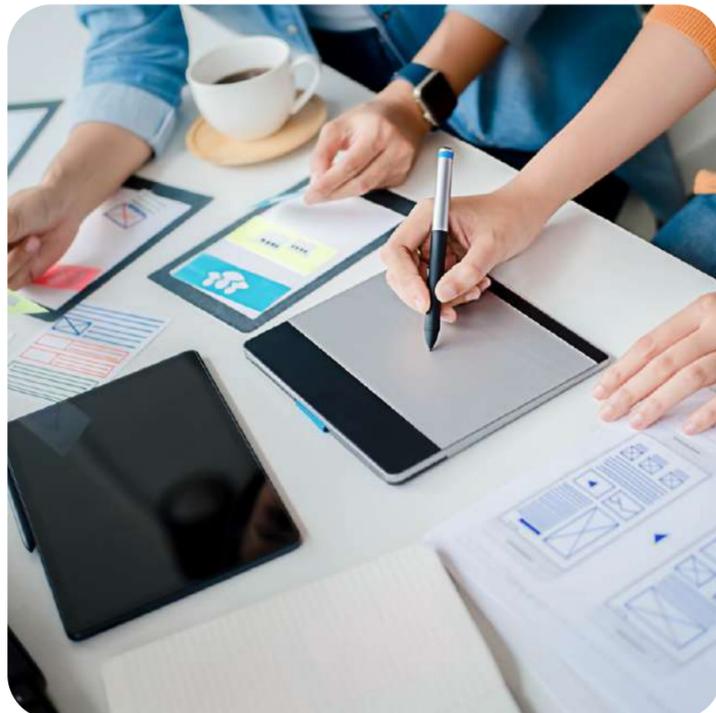
許多方法已經被開發出來，以幫助設計師做出更好、更永續的設計決策。然而，關於設計師對設計決策的觀點的研究有限。在這項研究中，使用話語心理學來分析設計師對決策的表達，對於不同的策略被用來闡述決策如何融入設計過程，設計師難以描述決策制定的可識別行為。關於決策的表述涉及理性決策制定的構建，然後透過對直覺的「坦白」而受到破壞。可持續性決策被描繪為由其他利害關係人而非設計師做出。研究結果表明，決策是一個靈活的構想，可以用來解釋各種行為。





BACKGROUND

許多可持續發展和循環經濟組織將設計決策視為產品可持續性的關鍵，因此強調了設計師在這方面的重要性。一般認為，與產品可持續性相關的最重要決策是在設計過程中做出的。在設計文獻中，決策通常以標準和選擇的形式出現，例如在選擇概念、材料和組裝方法時考慮到可持續性標準。



雖然有大量文獻提供了如何做出更可持續性的設計決策的指導，但對設計師自身對設計決策的觀點的研究相對有限。因此，了解設計師如何在可持續設計中概念化決策對於指導實踐非常重要。在這項研究中，分析了設計師對可持續設計項目中決策的描述，發現了設計決策的概念和實施可能具有挑戰性，而決策的靈活性使設計師能夠使用不同的策略來引導相關行動和代理的假設。



可持續性設計決策的不同觀點

設計師作為「決策」的主體

理性且科學的

線性設計過程

存在「決策輔助工具」(MCDA)

消除主觀判斷

從不同選擇方案中選擇最好的解決方法

創造性方法

考慮主觀、直覺的設計過程

提倡「設計思考」的迭代設計過程

參與團隊合作、考慮利益關係人

尋找不存在的解決方案



陳述設計決策

觀察設計的過程

放聲思考法

設計師在實驗室環境中進行設計，同時大聲說出他們在做什麼和在想什麼。

創意過程中的決策點

多模式設計活動與創新的設計決策有關。

訪談設計師

反思性日記

設計師回顧自己的設計決策過程，平衡利益相關者要求和專業知識。

角色換位思考

設計師考慮到用戶需求，影響其決策過程。

設計會議互動

團隊討論

設計師需要發展談判技巧和創造性思維，以說服他人並做出決策。

侷限性

方法只能洞察會議中的決策，不涵蓋其他決策場景。



理論

辯證心理學 (DP)

分析設計師在可持續設計的決策過程。決策制定提供了一種將談話分析為行動的方法，並經常導致對心理學概念的重新定義。

觀點

決策制定的心理學

探索決策是如何影響行動的心理過程，並藉此重新定義心理學概念。

方法

設計師訪談與反思性對話

透過半結構化訪談收集設計師對可持續設計專案的描述，反映設計決策的互動描述。

分析

挑選範例摘錄

進行訪談後，使用文字記錄轉錄數據集，並進行反覆查看和分析，關注訪談背景和提問框架的差異。選取特定摘錄進行符號化轉錄，發現設計師在描述決策過程中的模式和矛盾。



訪談主題

設計決策是甚麼?

如何做出決策?



訪談節錄1-設計決策是甚麼?

問題建構

- 訪談者的問題以「這可能有點棘手」開頭，這暗示受試者不必直接給出答案，並提供了一個開放性的問題，允許受試者選擇重點。
- 問題隨後被重新表述，變得更具體，並針對設計項目提出了更具體的內容，這反映了問題可能存在歧義和構建問題的猶豫不決。

腳色定位

- 設計師使用了概括性的「你」代詞來描述設計過程，將其描繪成設計師的典型特徵，這有助於他拒絕接受關於具體決定的要求。

設計師回答

- 設計師在回答問題時出現了長時間的停頓和延遲音，這表明對確定決定的要求很棘手，並且在回答中使用了一些模糊的描述，使問題變得籠統。
- 他描述了設計過程中的替代行動，將設計描述為一個過程而不是一系列的決定，並將動力歸因於物品本身，而不僅僅是設計者。

Extract 1, from interview 1 – trestle table

1 I and the:n=
2 =this might be a little bit (.5) more tricky but could
3 you <briefly> (.7) >tell me about some of< the decisions
4 that you made s:o we=
5 =we can go into more detail afterwards but but what were
6 the particular decisions that you had to make in
7 designing this (.4) product
8 P1 (2.8) e::rm (1.9) well decisions yeah (huhuh)
9 i think designing is always decision-making [e:rm
10 I [yeah]
11 P1 the whole time (.5) erm (1.9) i mean at the=
12 =at the end of the day you have a (1.2) you have a
13 certain erm e::r there was maybe like a vague i↑dea by
14 the university what they ↑wanted and then (.3) it's
15 (1.0) our role as designers to give this idea (1.4)
16 e::rm
17 a form basically to to (.3)
18 I yep
19 P1 bring it into be:ing (.7) and erm (.5) so (.4) decision
20 making i would say is erm (1.8)
21 e:r(1.0)
22 well i mean there are there are lots of lots of tiny
23 tiny decisions erm at th- i mean at the very beginning
24 erm you you develop maybe a erm a rather abstract idea