

《佐藤大:用设计解决问题》

图书基本信息

书名：《佐藤大:用设计解决问题》

13位ISBN编号：9787569908562

出版时间：2016-6-1

作者：[日] 佐藤大

页数：239

译者：邓超

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《佐藤大:用设计解决问题》

内容概要

本书通过nendo工作室创始人佐藤大亲身体验的事例，介绍设计与创造的本质。不仅是设计师，普通读者也可以从佐藤大的独特思考中，发现用“设计”解决问题的方法。全书分“发现问题”“创意量产”“解决问题”“表达方式”“设计”五个部分，系统阐释作者创作思路，配以大量案例，解读细致入微，启发极强。

《佐藤大:用设计解决问题》

作者简介

佐藤大，设计师。2006年被Newsweek杂志评为“最受世界尊敬的100位日本人”。2007年其执掌的nendo被评为“备受世界瞩目的日本100家中小企业”之一。曾获得米兰“Design Report特别奖”、“JIDA30岁以下设计师竞赛奖”、“JCD新人奖”、“Good Design奖”等重要设计奖项。其代表作品收藏于世界各大著名美术馆。

《佐藤大:用设计解决问题》

书籍目录

第一章

运用“设计视角”发现真正的“问题”

——佐藤氏“发现问题”讲座

第二章

用“设计视角”寻找“相见恨晚”的灵感

——佐藤氏“创意量产”研究

第三章

运用“设计视角”，真正的“解决办法”自会浮现

——佐藤氏“解决问题”研究

第四章

运用“设计视角”才能“打动人心”

——佐藤氏“表达方式”讲座

第五章

运用“设计视角”发现隐藏的“价值”

——佐藤氏“设计”讲座

《佐藤大:用设计解决问题》

精彩短评

- 1、nendo的设计碎语集，还是有不少闪光点的，需要一点自己的感悟
- 2、有一些有启发的观点，比如创意的柔软状态和固定成型，输入输出的对等，设计的表达本质等，可能也是因为结合了前段时间的一些感受。但更多的，是他理性又感性的造物态度让我很受感触
- 3、有趣的结论和方法不多，书内大量冗赘的内容，提供目标又不建议实施方法，水分多。
- 4、茅舍顿开
- 5、对于不是从事设计的我来说，只能是有稍稍领会作者的很多想法，但是却不知道如何触类旁通！
- 6、太厉害了。
- 7、自己做UI设计苦闷无比，无意看到这本书，虽然本书都是以工业设计为着重点，但是有些观点确实给了我一些思路。
- 8、偶像的另一本书，跟之前的很多重叠，目标客户群也相对入门，不过还是支持
- 9、工作皆苦
- 10、比起“完美无暇”，“笨拙的可爱”更受人欢迎
- 11、实际有用的观点，提取出来500字就够。废话过多了的一本书，反而模糊了表达。不过一些观点是值得吸收借鉴的。
- 12、不是方法论的方法论。喜欢佐藤大
- 13、翻译还是有点问题，特别是moroso品牌名印刷错误，三星半
- 14、人人都是设计师

设计并没有那么神秘，也没有那么复杂。它不像数理化，理解和实现都需要大量复杂的工作支撑。相反，只要你有审美意识，你就可以做设计了。

具体设计力的特征：

- 1) 仔细全面观察事物后，能以新观点切入。
- 2) 将发现落实到实物造型层面的能力。
- 3) 正确向他人表达自己所思所想的沟通能力。

设计中，最复杂的工作就是将声音，气味和感觉等眼睛看不到事物比喻成某种大家有公共感觉的实物。这或许是设计中最难解决的问题。

当一个人利用全新观点解决问题，进而创造出新事物，这类人都能称为“设计师”。

####参考资料：

《用设计解决问题》佐藤大

作者官网：[\[http://www.nendo.jp/\]](http://www.nendo.jp/)

(img)

15、作者的用设计解决问题，实际就是发现生活中不便捷不完美的设计，然后用新的设计弥补原有的不足。但作者的设计实际效果如何，书中没有说。有些算是好点子，有些感觉平平。另外，用设计解决问题其实不等于用创意解决问题，作者创意能力一般。

16、作者在书最后说：“其实，我想要说的是，不需要寻找‘一定能解决问题的方法’，而是要去寻找‘一定能被解决的问题’。”很好读的一本书，文字精炼，佐例充分，结构上甚至有点让我回忆起语文课本来。虽然他故事讲的很一般，设计的作品也不会所有人都喜欢，但是总结出来的东西都是经年累月中思考出来的，值得一读。

17、很踏实的文字，把设计给用很朴素的方式说出来。就是书的编排上可以更好。

《佐藤大:用设计解决问题》

- 18、案例多 有所启发，值得一读
- 19、门外汉看热闹。学习的心态。同龄人。
- 20、书本举了很多设计实例，机场安检裤子拉链的事情莫名好笑，还有里面提到300多个项目同时进行时遗忘所有只专注眼前的做法很有启发
- 21、可以再看一遍，有些深刻的道理用简单的话语表达了
- 22、逗逼
- 23、还不错，读起来轻松也能学到一些东西。
- 24、每隔一年的重读，给我的感受都不同。
- 25、反复提到的厕所问题还蛮有趣的，超·慢速阅读法印象深刻
- 26、一开始没太理解，但是现在理解了一部分，觉得思考方法太厉害了。
- 27、德基的披萨马上诺灯光真好，比一期的星巴克强多了
- 28、虽然有一些很有价值的点，一些设计也不错，但是这本书的结构真的没设计好
- 29、读起来不费力的枕草子
- 30、读这本书会有跟很厉害的设计师想到一起去的错觉，更希望看到佐藤大写nendo这样同时接300个项目的公司的困难、遇到苛刻的委托案例以及解决方法，很怕他轻描淡写的讲述设计思路。另封面照片居然没有300dpi很减分
- 31、读过两遍，间隔一年，觉得此书更适合刚学设计的同学和新手设计师看。
- 32、书的内容写的还是比较晦涩很多，章节的编排和内容不完全一致，对设计没有基础的我来说，要理解和内化还是相对困难。
- 33、不如他的第一本书，大多是重复他自己，新的案例（前一本书没有的）很少，不过很快可以看完就是了~
- 34、干货，佐藤大提供了很多可以实践的思考和创意方式。流畅易读，非常好。原来three的包装设计也是佐藤大做的啊，有好感。

《佐藤大:用设计解决问题》

精彩书评

1、感觉和很多还不错的但没有达到非常好的书有一样的毛病，前面就已经说明白的东西，仍然硬是凑出了更多的页数。不过仍然是一本不错的书，应该说是佐藤大的确是一位很棒的设计师。看看他写的结束语“再次回头看《用设计解决问题》这个书名，我有些担心会给读者造成一个误导，让他们期待在书中得到”无论遇到什么都能顺利解决的魔法式的方法论。事实上，并非如此。很遗憾，这个世界上并不存在着这样的万金油式的方法。.....不需要寻找“一定能解决问题的方法”，而是要去寻找“一定能被解决的问题”。.....比如，要想得到3这个答案，应该去找那个算式呢？这样一想，你自然会想到“ $1+1+1$ ”“ $4-1$ ”或者“ $6/2$ ”等算式。由此可见，很多不同的问题都可以得出一个答案，而设计就是要在这些不同的问题中找到最适合的一个。“初看这本书的第一章那种清新感是在令人惊叹，再加上佐藤大那些巧妙的作品，一下就收服了我。而他从工业设计到时尚设计、然后是家具设计甚至建筑设计都一如既往展现出的那种轻巧的恰到好处的解决问题的能力也让我很是惊叹，也希望自己有朝一日也能达到这样的水准。

章节试读

1、《佐藤大:用设计解决问题》的笔记-第一章 运用设计视角发现真正的问题

#在未来,对每一位设计师来说,要做的不仅是做好设计本身,还有一项必修课,就是如何努力帮助客户提高销售额,增加盈利。

#nendo工作室的设计,如果要用比喻来形容的话,就是他们不是只单独地去看夜空中闪烁的星星,更能看到星星与星星之间的夜空,他们很擅长全面地看待问题。重点就是,仔细观察事物和事物之间存在的空隙,然后用设计将这些空隙一点点填满。

#当我们看到产品A和产品B的时候,我们脑海中应该想的,不是‘那我设计一个产品C出来超越它们’,而是应该思考在A和B之间存在着多少空白,还有多少发挥空间。

#隐藏的需求#设计师的职责,就是将隐藏在事物表象背后的真实需求找出来,努力探寻问题的核心。

#比起完美无瑕,笨拙可爱反而更容易让人印象深刻

#看着不完美,却让人爱不释手。因为有不足,才印象深刻。

【米兰国际家居展】

【philippe starck】

《佐藤大:用设计解决问题》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com