

行政院客家委員會獎助客家學術研究計畫

創意解題法（CPS）運用於服裝設計之研究
---以客家傳統肚兜為例

申請人：葉立誠

中華民國九十五年十二月十日

〈 本報告係接受行政院客家委員會獎助完成 〉

研究者簡介

葉立誠

* 學歷

· 英國中央英格蘭大學研究所 (U.C.E.) 藝術史及設計史碩士；專攻服裝史與服裝理論

* 現任

- 實踐大學出版組主任
- 今日生活雜誌總編輯
- 實踐大學服裝設計學系 專任講師 (副教授資格教育部送審中)
- 國立師範大學人類發展與家庭學系 兼任講師
- 「台灣文化創意加值協會」理事

* 主要經歷

- 國立空中大學人文學系兼任講師；學科委員暨電視教學主講
- 教育部委辦《技職教育百科全書》服飾學理類主筆
- 行政院內政部「國服制定」諮詢委員
- 行政院內政部「台灣新衫設計大賽」總評審
- 《芙蓉坊時尚流行雜誌》特約專欄作家
- 高雄科學工藝博物館「服飾館」規劃及擔任顧問

* 主要著作

- The Evolution of Taiwanese Costume in the Twentieth Century, under the Influence of Western Dress (University of Central England in Birmingham in the U.K.)
 - 西方女性性別角色變遷與服飾流行演變關係之探討 (實踐學報, 實踐大學)
 - 英國維多利亞時期女性束縛變革之探討 (實踐大學)
 - 十九世紀英國男士穿著束腹之探討 (實踐學報, 實踐大學)
 - 第二次世界大戰期間英國女裝朝向成衣化發展之探討 (實踐大學)
 - 服飾行為導論 (矩陣出版社)
 - 映像藝術 (國立空中大學)
 - 研究方法與論文寫作 (商鼎出版社) & (中國紡織出版社)
 - 服飾美學 (商鼎出版社) & (中國紡織出版社)
 - 中西服裝史 (商鼎出版社) & (中國紡織出版社)
 - 台灣服裝史 (商鼎出版社)
 - 台灣服飾流行地圖 (商鼎出版社)
 - 二十世紀台灣服飾變遷之研究 (商鼎出版社)
 - 〈台灣服飾文化縱橫談〉二十一篇專欄 (芙蓉坊時尚流行雜誌)
- 等五十餘篇學術論文與專文

目次

第一篇 研究的過程

第一章 前言

第二章 相關文獻之回顧

第三章 研究方法

第四章 研究架構

第五章 研究範圍與限制

第六章 研究實際進度

第二篇 研究的成果

第一章 實際田野調查的成果

第二章 設計工作營實施的成果

第三章 問卷調查的成果

結論與建議

參考書目

附 錄「大學生對客家傳統肚兜創意設計表現看法」之問卷

第一篇 研究的過程

第一章 前言

台灣客家先民由原鄉渡海來台，秉持著刻苦勤儉的精神，不畏艱困地開墾這塊土地，迄今已歷三百餘年，其不但在台灣開發史上留下痕跡，也留下豐富的文化資產。然而隨著台灣工商業社會的快速發展，生活型態急遽改變，許多珍貴的傳統文化逐漸被輕忽湮沒，族群存續遭受嚴厲的挑戰，無疑是一大警訊，尤其是年輕一輩的台灣客家子弟，對自我特有文化已所知不多，再加上西化衝擊的影響之下，時下年輕人更是對於自我傳統文化存在著偏見與排斥，眼見自身傳統文化的流失以及傳承的危機，可說是令人十分憂心。然而就在此令人擔心之際，當前政府相當有遠見的成立了行政院客家委員會，這也讓客家事務的層級提升到中央部會級，並且讓全國對客家文化的推動，有了一致而且明確的方向，尤其是在近幾年，行政院客家委員會的積極努力推動下，我們看到國人對客家文化已不再如過去那般感到陌生，客家文化所結合的活動也變得活絡了，這些成果相信是每位居住在台灣的民眾都會深刻感受得到。

就在此時也引發研究者進一步的深思，身為客家子弟的我，尤其是多年以來一直從事服飾文化與創意設計教學，如何從設計的觀點，重新將「傳統文化」與「流行時尚」作一番結合與詮釋，即透過翻新、新穎的技法，讓年輕也會喜歡具有客家精神的服飾穿著表現。

基於上述之論點，研究者訂出本次研究的主題：「創意解題法」(CPS)運用於服裝設計之研究---以客家傳統肚兜為例」。首先在第一個階段，以實際田野調查為方法，鎖定台灣客家傳統服飾的肚兜實物為廣蒐對象，藉由所蒐集到的台灣客家傳統肚兜，來掌握台灣客家傳統文化的精神。緊接在第二個階段，研究者嘗試以設計工作營的方式，結合 10 位實踐大學服裝設計學系學生，以設計方法「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS)為基礎，進行設計開發。在培育期間，除了與同學一同討論所蒐集到的肚兜文物，也實際帶領同學去客家庄體驗客家生活；參觀客家文化園區；邀請客家文物蒐藏家與同學對話；拜訪客家同鄉會等實際體驗活動，讓同學經由體驗能表現出具有「形與意」、「傳統與現代」、「深度性與流行性」的「台灣客家肚兜設計美學」。最後在第三個階段，以實踐大學服裝設計學系學生為對象，進行量化的檢驗，根據統計分析的結果，客觀的評量出先前所進行的成果。經由這項研究計畫的實施，確實有效達到先所預期在「設計教育傳承與開發」的目標。

第二章 相關文獻之回顧

本章有關文獻回顧主要鎖定在「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS)的論述。創意解題 (Creative Problem-Solving)，簡稱 CPS，係由 Parnes 在 1976 年發展出來的。Parnes 由於深受 Osborn(1963)《應用想像力》(Applied Imagination)一書的影響，而試圖發展出一綜合性的方法，來刺激人們運用想像力於實際情況，進而在《創造性行為手冊》(Creative Behavior Guidebook)一書中正式提出 CPS 模式(Creative Problem-Solving Model)。此模式是利用一種有系統的思考方式來解決問題，與一般問題解決法的不同之處，在於特別強調問題解決者在選擇或執行解決方案之前，應儘可能地想出多種及多樣性的可能方法。同時，問題解決者在思考與想出方案之時，要延緩判斷，以免更佳的構想被抹殺。

Mark 曾指出 Parnes 發展此模式的目的有二 (賈馥茗，1979)：(1) 是提供連續性的過程，使個人能從混亂的工作中，獲致創造性、改革性或有效的問題解決方法；(2) 是促進個人完整的創造性行為。根據 Parnes 的詮釋，創造性行為是「因應內在或外在刺激而來的一種反應模式(Response Pattern)，通常稱之為事物、文字、符號等，而且至少產生一種獨特性的組合，以增強反應或反應的類型」。Parnes 指出，創造性行為是種知識、想像與評價的作用，而其產生的結果，兼具「獨特性」與「對個人或團體有價值」兩種特性。換言之，藉著參與 CPS 過程，個人運用他們的隻事、想像及對內在和外在刺激的評價，而發展出一種創造性成果 (張世惠，1988)。

Parnes 與其他學者一樣，認為創造力是可以學習的一種行為，所有的個體都具有不同程度的創造力，而且可以加以培育，因此，可以透過實例與練習來增強創造力。換言之，透過 CPS 的活動，人們可以變得更具創造力，而且可應用創造力於生活中。知識在創造力的培育是相當重要的，雖然實際的知識必須經過處理，才能變成有用的觀念，但一個人若無預先儲存可用的知識，也就無法孕育出具有創造的能量。Isaksen・Treffinger and Dorval (1994)則認為，無論如何，任何人皆可能經由有意義的途徑，變得更具創造力。換言之，人們可以經由適當的方法去學習利用有效的策略，去學習更多有關他們自己的創造能力與創造風格，所以說，經由創造性的努力，可得到更多的成功與滿足。

Parnes 認為創造性的行為可以學習，因此確信教育工作者能夠教導創造力而且應該教導創造性行為。Parnes (1967)曾將「創造性教學」與「培養創造力而教學」兩者作明顯區別。他認為有創造力的老師能運用想像力使用教材和教具 (影片、海報、錄影帶等) 和 策略 (示範、獨特的經驗) 培養學生創造力，而教學的老師刺激學生發展其生產力，並且教導他們發表個人的意見。因此，教師必需要製造一個易於學習創造力的氣氛，其具體作法：(1)建立一個能自由表達思想的環境；(2)鼓勵幽默；(3)允許醞釀思想；(4)需要兼顧思想的質與量。

基本而言，CPS 歷程的發展是啓蒙於 Osborn(1963)的創造思想三步驟：尋求

事實 (Fact-Finding)、尋求構想 (Idea- Finding) 及尋求解決 (Solution- Finding)。在 1967 年才由 Parnes 正式發展提出。Parnes 將 CPS 的概念加以擴大，並進一步增加為四個步驟：尋求事實 (Fact-Finding)、尋求問題 (Problem- Finding)、尋求構想 (Idea- Finding)、尋求解決 (Solution- Finding)及尋求履行解決的方式(Acceptance-Finding)等五個階段。1970 至今，CPS 歷程 (或模式) 陸陸續續被發展、修正及精練 (Shean. • 1979:Isaksen and Treffinger、1985:Isaksen • Doval & Treffinger • 1994)，以及應用在各種領域或學科上研究 (Isaksen & Treffinger • 1985 • 1991:Sapp • 1995)。其中，Isaksen and Treffinger (1985)基於對 Parnes 早期的 CPS 模式作修正，提出六階段的 CPS 模式。他們開始考慮到發散與收斂思考間平衡的重要性，並更強調 CPS 運作的彈性。現以此 CPS 模式作為代表，用來探討 CPS 的活動歷程(其中描述了 CPS 活動的發散與收斂之運作)。

有關 CPS 六階段的最容詳述如下：

(1) 尋求初略方向(Mess-Finding)

模糊不明的挑戰與相關的事物通常源自於一團混亂。「混亂」(mess)一詞，是一種廣泛的說法，用來表示一個問題解決的目的或方向。而這個「混亂」主要描述了問題解決者所將要集中努力的挑戰或需求的基本範圍，並通常有三個普遍的特性：概括的、簡短的、有利益的(broad • brief & beneficial)，(Isaksen • Treffinger & Doval • 1994)。

發散：收尋與「混亂」相關的經驗、任務及情況。

收斂：找出一具富挑戰性且可採步驟去應對的方向。

(2) 尋求資料(Data-Finding)

對任何機會或挑戰而言，許多重要的事實、意見、想法、相關事物及議題，是必須要考量的。在尋求資料的階段中，可以就由提出如“何人?”、“何事?”、“何時?”、“何地?”、“何?”、“如何?”等問題來引導出關鍵性的資料，且可以幫助問題解決者更能清楚地致力於最具有挑戰性的觀點與重要的情況。

發散：蒐集許多相關的資訊如資訊、知識、感覺、意見及問題等等。

收斂：界定具重要性、意義的資料：「混亂」被澄清了。

(3) 尋求目標問題(Problem-Finding)

在此階段中，個人或群體將尋求一特定的或目標問題(即按著他們要努力集中的問題)。在發散思考的部分，可以藉由一種積極的形式，運用一種「受激性的詞組」(“invitational stem”)，來產生許多可能性的問題陳述(Isaksen • Treffinger & Doval • 1994)，如「我可以用什麼方法來...」或「如何可以...」等等。有效的文字性問題陳述，可以引導出一種對眾多不同想法地開放的、廣泛的搜索。此外，並盡量考慮以各種不同的觀點或角度來搜索許多可能性問題。

發散：僅量產生許多可能性的問題。

收斂：選擇出最具挑戰性、最具價值或最可能處理的問題。

(4) 尋求構想(Idea- Finding)

關於此階段的運作，則強調構想的流暢性生產，產生大量的可能性方案，並組合與構成現存的構想來產生新的觀念，所有思想需要運作再運作及創造性的修改，以對應問題的情境。

發散：個人或群體儘可能地產生許多選擇方案(流暢性思考)、各種不同的方案(變通性思考)以及新奇或不尋常的方案(獨創性思考)，或者一些較具細節性、精練過的方案(精確性思考)。

收斂：去回顧、檢視、集合及選擇出較具成功機會的方案。

(5) 尋求解決 (Solution- Finding)

假如只有很少有希望的方案而其中任何一個皆可能實現時，原則上將是細部再發展這些方案，使他們儘可能地完善；假如有一些可能性方案而未必每一個皆可實現，此階段的工作便是比較這些選擇或找出它們的優先順序；而當有許多新奇的、有成功希望的方案存在時，我們所要做的可能是縮減這些選擇，並系統地利用專家的標準去管理或評價眾多方案，來幫助比較或評價作業的進行。

發散：建立許多評估方案的可能性標準。

收斂：選擇標準，並利用他們去評估、增強或精煉方案。

(6) 尋求接受解決的途徑(Acceptance-Finding)

此階段幫助了問題解決者界定出援助性資源最佳的可能利用性，以及避免或克服妨礙的來源。此階段也包含了定出一行動計畫(Action Plan)，即描述解決方法所需採取的特定步驟。

發散：搜尋解決方法的可能性執行途徑。

收斂：準備執行最具希望的解決方法(可兼定一行動計畫)。

在 CPS 的活動歷程中，許多學者亦建議引用一些工具或技巧來幫助發散思考與收斂思考 (Parnes • 1976: Isaksen • Treffinger • Doval • 1994: Sapp • 1995)。例如可刺激構想產生的腦力激盪法 (Brainstorming)、強迫關係法 (Forced-Relationships)、屬性列舉法 (Attribute-Listing)、形態分析法 (Morphological Approach)、檢索表 (Checklists)...等等，以及可以幫助選擇相關資料與結果、比較優先次序或作決定的 ALU 法 (Advantages Limitations and Uniqueness，簡稱 ALU) 或評估矩陣法 (evaluation matrix)。而 Isaksen 等人指出，CPS 是極彈性的，無論是個人或團體的 CPS 活動，人們所學習到或設計的任何工具或技巧，皆可以隨時參與 CPS 過程的進行 (Isaksen • Treffinger • Doval • 1994)

對於 CPS 活動的運作，亦有學者提出一些原則 (Parnes • 1967: Isaksen • Treffinger • 1985; 陳龍安, 1988)，期望能夠幫助 CPS 的創造性操作，本研究現歸納如下：

- (1) 不滿原則—對於事實或處理事情的態度不滿意，而力求改進。
- (2) 開放原則—去除心理障礙，自由運作；無論是問題發現或概念構思，皆以開放性為首要原則。
- (3) 流暢原則—腦力激盪貫穿整個 CPS 活動的運作過程，力求大量構思的產生，期望以量取質，求得創造性想法。
- (4) 聯結原則—保持思考的多樣性，由一個引出一連串相關的想法，並可利用檢索表與其它工具的協助，來產生類推或隱喻的認知能力。
- (5) 延緩判斷原則—可善加利用知覺的認知，不妨礙思考的流暢性，進而增進可能性解決方案的產生。
- (6) 客觀評價原則—藉由評價的標準，客觀地判斷想法的價值性與可行性。
- (7) 增加知識原則—不斷延伸心靈或感官經驗的作業，力求知識的富豐性，尤其創造活動的相關知識之擷取，更可幫助 CPS 力的運作。

另外對於 CPS 的運作，Isaksen • Treffinger and Doval(1994) 也提出他們的研究，並將上述的六階段分類成創造力的三大要素：問題的了解 (Understanding of Problem)、構想的產生 (Generation of Ideas)及行動的計畫 (Planning of Action)。他們認為 CPS 並不是為對應一固定或預定結果的一種過程，也並非是描述一種固定數目或種類的步驟，CPS 是一種動態、彈性的系統。Isaksen & Treffinger(1985) 曾說：「CPS 可以在任何時間、任何可得或需要的工具之下，幫助個人或群體從事問題解決或開放性的任務。」

歸納 CPS 設計方法，我們確信它的確有助於培育創意，是激發設計最佳的方式之一。

第三章 研究方法

(一) 文獻資料分析法：

廣泛蒐集「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS) 相關文獻資料。

(二) 田野調查法：

實際蒐集台灣客家傳統肚兜實物，並建立「客家傳統肚兜文物」之田野調查資料檔案；以及拜訪台灣客家傳統服飾刺繡文物的收藏家。

(三) 設計方法：

採設計工作營的方式，結合 10 位實踐大學服裝設計學系學生，以設計方法「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS)為基礎，進行設計開發。除了與同學一同討論所蒐集到的肚兜文物，也實際帶領同學去客家庄體驗客家生活；參觀客家文化園區；邀請客家文物蒐藏家與同學對話；拜訪客家同鄉會等實際體驗活動，讓同學經由體驗能表現出具有「形與意」、「傳統與現代」、「深度性與流行性」的「台灣客家肚兜設計美學」。

(四) 問卷調查法：

以實踐大學服裝設計學系學生為對象，進行量化的檢驗，根據百分比統計分析的結果，客觀的評量出先前所進行的成果。

第四章 研究架構

第五章 研究範圍與限制

（一）研究範圍

1. 台灣客家傳統肚兜蒐集區域範圍以台灣本島為主。
2. 問卷調查以實踐大學服裝設計學系學生為對象。

（二）研究限制

本次問卷調查有效問卷僅有 150 份，而且皆為實踐大學服裝設計學系學生為受測對象。

第六章 研究實際進度

2006 年 4 月 1 日 至 2006 年 12 月 20 日止

月 次	第 1 月	第 2 月	第 3 月	第 4 月	第 5 月	第 6 月	第 7 月	第 8 月	第 9 月
工作項目									
成立工作小組。工作分配。 研擬計畫執行要點									
進行文獻資料蒐集									
進行田野調查 蒐集第一手文物資料與建檔									
設計工作營的實施 結合 10 位實踐大學服裝設計學系學生，以設計方法「創意解題」為基礎，進行設計。除了與同學一同討論所蒐集到的肚兜文物，也實際帶同學去客家庄體驗客家生活；參觀客家文化園區；邀請客家文物蒐藏家與同學對話；拜訪客家同鄉會等實際體驗活動，讓同學經由體驗，提出具體的設計									
問卷調查 進行量化的檢驗									
成果報告的進行									
預定進度累計百分比	10	20	30	40	50	60	70	90	100

第二篇 研究的成果

第一章 實際田野調查的成果

研究者經過三個多月實際田野調查的過程，跑遍台灣北部（以桃園、新竹、苗栗）；中部（台中縣、市）；南部（高雄縣、屏東縣）等地。淘汰掉品像不佳，或是來源不清的傳統肚兜，最後精選出具代表性的百年台灣客家傳統肚兜，一共是 25 件，研究者並建立「客家傳統肚兜文物」之田野調查資料檔案。其內容如下所示：

編號：01

客家傳統肚兜實物影像



編號	尺寸	地區	拍攝者	備 註
01	43.5X58.5	新竹縣地區	葉立誠	桃竹苗地區喜用滿繡表現。口袋為3~4 個 部分於背後有 1/3 的刺繡 部分有銅錢。外形成菱形狀

編號：02

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
02	41X58.5	桃園 龍潭地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
03	42.5X57	台中東勢地區	葉立誠	有留白 回文

編號：04

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
04	35X43	新竹縣地區	葉立誠	黑底色綠線刺針主要出現於新竹縣地區 接近滿繡 形制較小巧 苗栗也有

編號：05

客家傳統肚兜實物影像



編號	尺寸	地區	拍攝者	備 註
05	34X47	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
06	35X47	新竹縣地區	葉立誠	

編號：07

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
07	36X49	新竹縣地區	葉立誠	

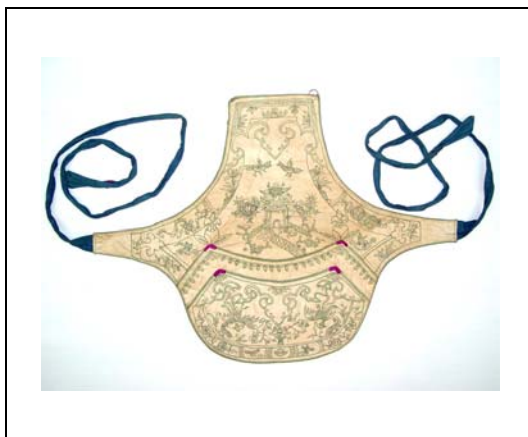
客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
08	36X46	新竹縣地區	葉立誠	盤金爲富有人家所有

編號：09

客家傳統肚兜實物影像



編號	尺寸	地區	拍攝者	備 註
09	35.5X48	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編號	尺寸	地區	拍攝者	備 註
10	34X42	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
11	36.5X48	苗栗 獅潭	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
12	42X59.5	台中東勢地區	葉立誠	花籃造型

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
13	44X61	高屏六堆地區	葉立誠	綁帶具特色如腰帶款式並有刺繡織帶急流蘇

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
14	50X63	高屏六堆地區	葉立誠	六堆很薄 留白較多 口袋加蓋與鑲金銅 釦 鎖繡、十字繡為其 特色 口袋只有一個

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
15	49X58	苗栗通宵	葉立誠	鴟鵂頭佈滿肚兜為其特色

客家傳統肚兜實物影像



編號	尺寸	地區	拍攝者	備 註
16	48X66	高屏六堆地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
17	38X51	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
18	40X57	新竹縣地區	葉立誠	整件爲刺針表現

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
19	41X55	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
20	38X50	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
21	38X53.5	新竹縣新埔	葉立誠	盤金爲富有人家所有

客家傳統肚兜實物影像



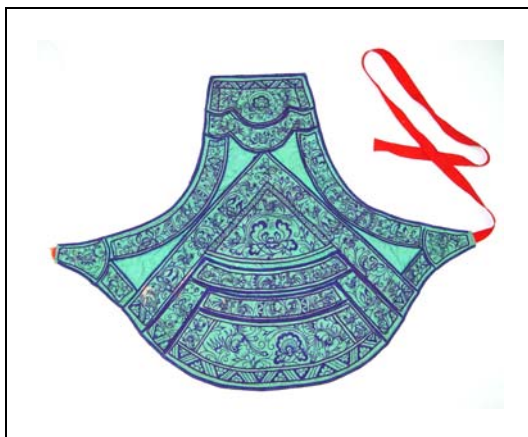
編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
22	42X51	新竹縣地區	葉立誠	

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
23	41X54	苗栗地區	葉立誠	口袋很多為 4 個

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
24	42X55	苗栗地區	葉立誠	藏青色為特色

客家傳統肚兜實物影像



編碼	尺寸	地區	拍攝者	備 註
25	69X55	苗栗南庄	葉立誠	竹苗地區護肚 繡片較為講究

第二章 設計工作營實施的成果

本研究在實際田野調查過程的後段，開始啟動「設計工作營」的實施，即結合 10 位實踐大學服裝設計學系學生，以設計方法「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS)為基礎，進行設計開發。

本研究在帶領學生運用「創意解題」的方式，來作為執行設計的方法，首先要求每一位學生對問題發現的重視，思考問題的可能性，然後再選擇出具挑戰性、有價值的問題，其過程建議同學以「5W+1H 法」來探索與面對問題，期望同學發現具創意性的問題，並進而找出具創意性的解答。在設計活動中以「發散、轉換、收斂」三個核心步驟不斷重複實施，以激發新的想法。由於「創意解題法」相當強調經驗法則，故為了要加強同學的經驗，因此除了與同學一同討論所蒐集到的肚兜文物，也實際帶領同學去客家庄體驗客家生活；參觀客家文化園區；邀請客家文物蒐藏家與同學對話；拜訪客家同鄉會等實際體驗活動。

設計過程共分為五個階段，其實施的方式：

第一個階段--讓同學在毫無準備的狀態之下畫出服裝設計圖。

第二個階段--給同學兩週時間自行找尋有關客家肚兜資料然後畫出服裝設計圖。

第三個階段--由研究者提供給同學有關客家肚兜資料但不作講解然後要求同學畫出服裝設計圖。

第四個階段--由研究者提供給同學有關客家肚兜資料並講解以及討論後再讓同學畫出服裝設計圖。

第五個階段--根據第四個階段同學畫出服裝設計圖經過檢討修正再重新畫出服裝設計圖。

學生除了各別擁有設計草圖本之外，並繪製了超過五百多張的設計圖，僅將五個階段所代表的服裝設計圖呈現如下（第一個階段為 14 張服裝設計圖；第二個階段為 16 張服裝設計圖；第三個階段為 15 張服裝設計圖；第四個階段為 6 張服裝設計圖；第五個階段為 12 張服裝設計圖。一共是 62 張）

第一個階段：1-1



第一個階段：1-2



第一個階段：1-3



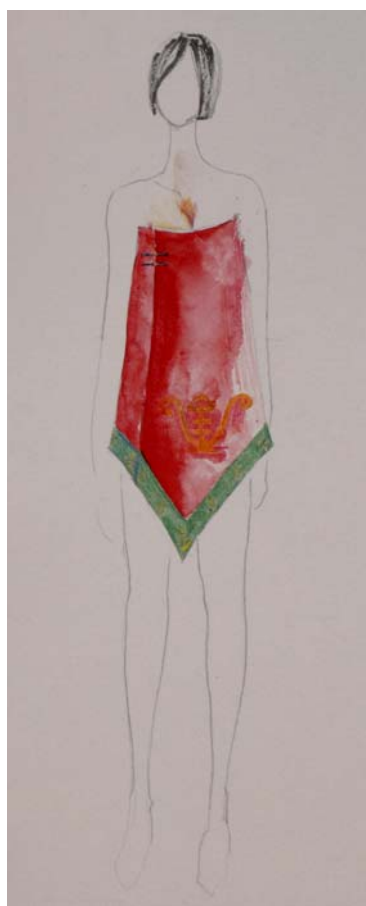
第一個階段：1-4



第一個階段：1-5



第一個階段：1-6



第一個階段：1-7



第一個階段：1-8



第一個階段：1-9



第一個階段：1-10



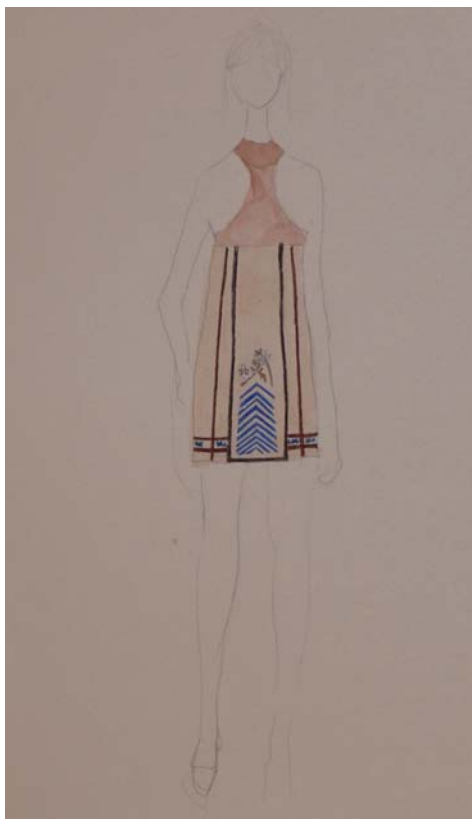
第一個階段：1-11



第一個階段：1-12



第一個階段：1-13



第一個階段：1-14



第二個階段：2-1



第二個階段：2-2



第二個階段：2-3



第二個階段：2-4



第二個階段：2-5



第二個階段：2-6



第二個階段：2-7



第二個階段：2-8



第二個階段：2-9



第二個階段：2-10



第二個階段：2-11



第二個階段：2-12



第二個階段：2-13



第二個階段：2-14



第二個階段：2-15



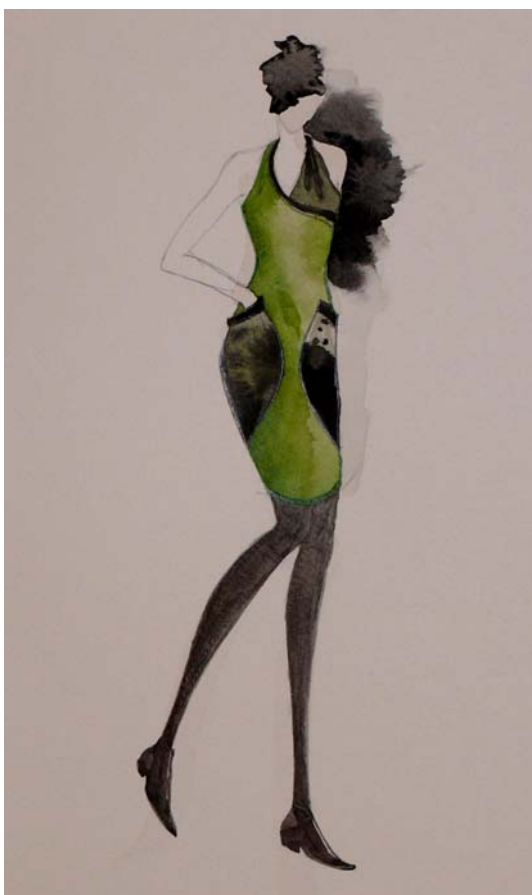
第二個階段：2-16



第三個階段：3-1



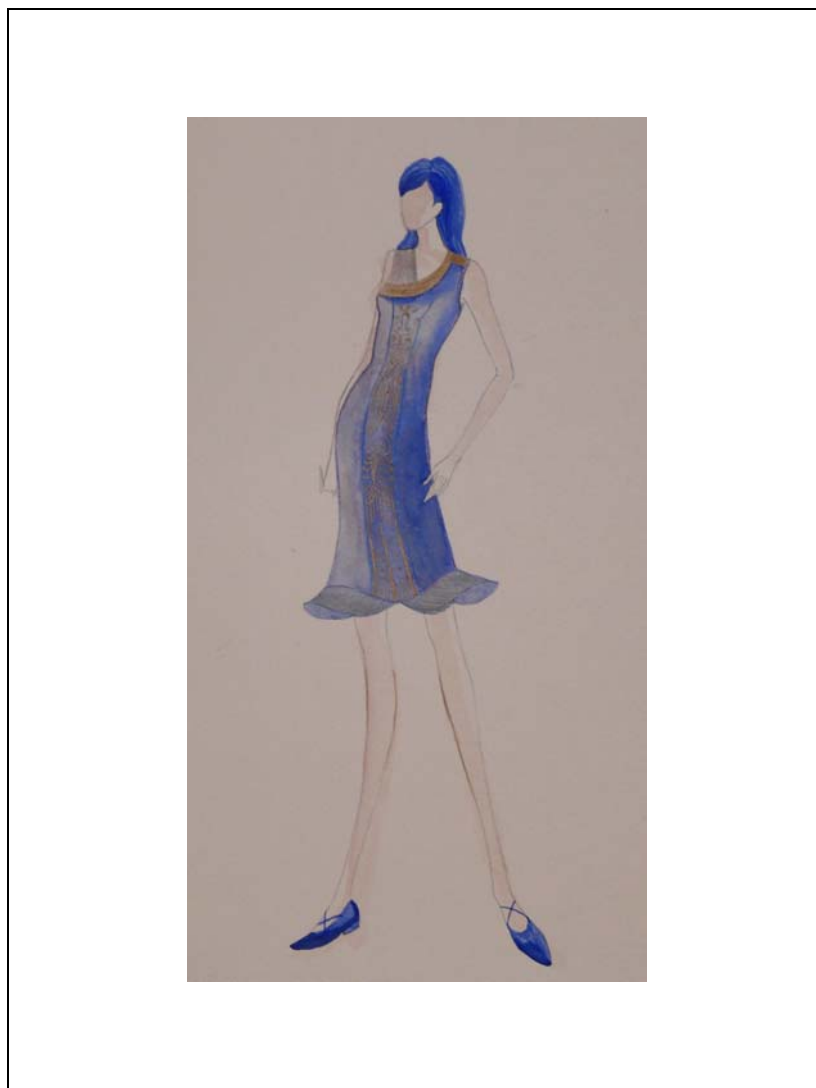
第三個階段：3-2



第三個階段：3-3



第三個階段：3-4



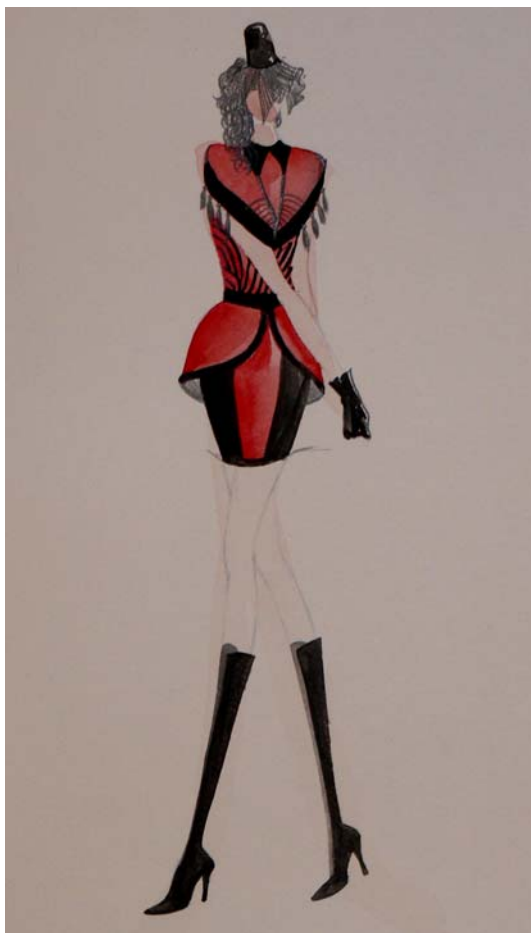
第三個階段：3-5



第三個階段：3-6



第三個階段：3-7



第三個階段：3-8



第三個階段：3-9



第三個階段：3-10



第三個階段：3-11



第三個階段：3-12



第三個階段：3-13



第三個階段：3-14



第三個階段：3-15



第四個階段：4-1



第四個階段：4-2



第四個階段：4-3



第四個階段：4-4



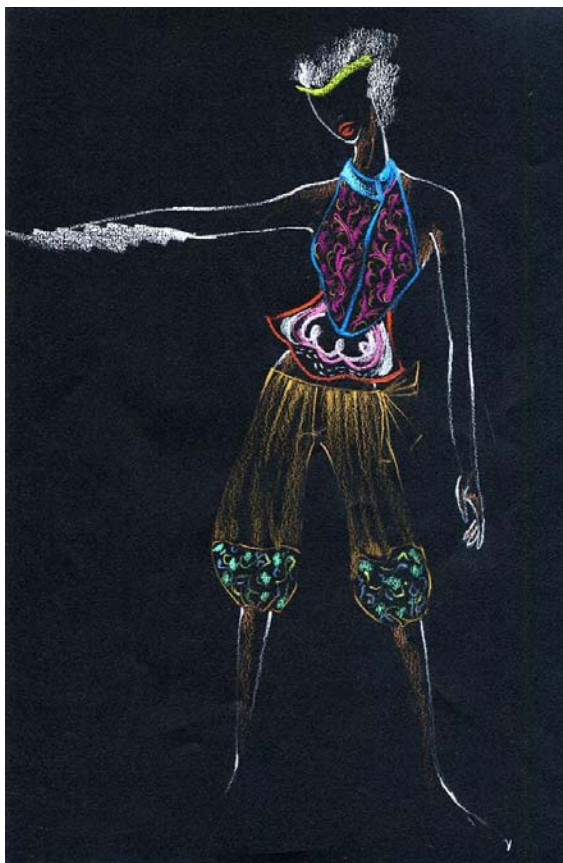
第四個階段：4-5



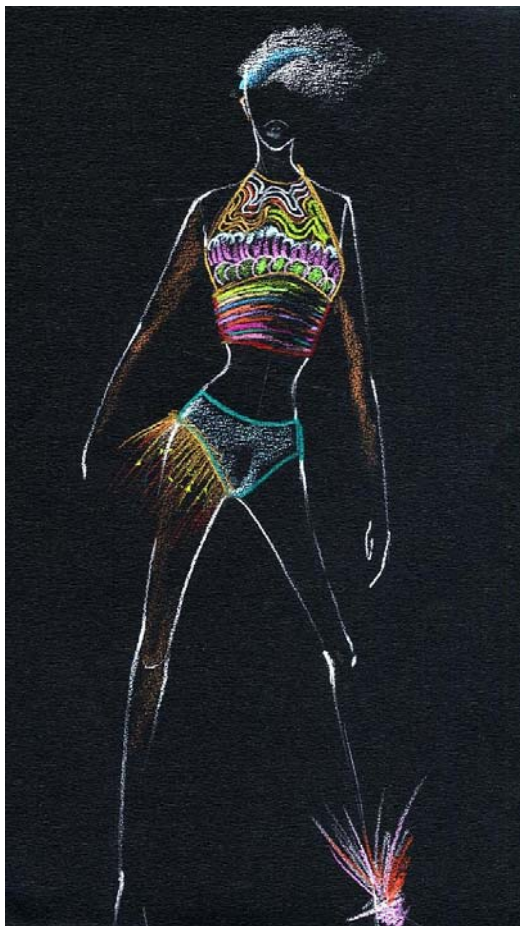
第四個階段：4-6



第五個階段：5-1



第五個階段：5-2



第五個階段：5-3



第五個階段：5-4



第五個階段：5-5



第五個階段：5-6



第五個階段：5-7



第五個階段：5-8



第五個階段：5-9



第五個階段：5-10



第五個階段：5-11



第五個階段：5-12



第三章 問卷調查的成果

本研究爲了要進一步瞭解設計出來的設計是否被接受，並評定出最佳的設計，特別設計了一套問卷，以實踐大學服裝設計學系進修部大一至大四的學生爲對象，就其對四組（每組各三件設計圖）實施問卷調查。依據每個題目答題結果，以百分比統計爲方式，進行逐題的分析。

本次所發放問卷數共爲 250 份問卷，經過回收，扣除掉無效問卷，剩下有 150 份有效問卷。

一、基本資料

1. 性別

性別	男	女
人數	20	130
百分比 (%)	7.5	87

分析：由於實踐大學服裝設計學系進修部多爲女生，故所施測的對象也以女生爲核心。

2. 年齡

年齡	19 歲	20 歲	21 歲	22 歲	23 歲	24 歲	25 歲	26 歲	27 歲	28 歲
人數	1	2	10	30	50	12	20	10	5	10
百分比 (%)	0.67	1.3	6.67	20	33.3	8	13.3	6.67	3.33	6.67

分析：年齡集中在 22 歲與 23 歲佔 53.3%。

3. 年級：

年級	大一	大二	大三	大四
人數	13	40	47	50
百分比 (%)	8.67	26.67	31.33	33.33

分析：除了大一生較少之外，大二到大四都相當平均。

4. 您的父親是否為客家人？

回答	是	否
人數	28	122
百分比 (%)	18.67	81.33

分析：父親為客家人的人數比例較低。

5. 您的母親是否為客家人？

回答	是	否
人數	8	142
百分比 (%)	5.33	94.67

分析：母親為客家人的人數比例更低，不到一成。

6. 您的雙親是否都為客家人？

回答	是	否
人數	8	142
百分比 (%)	5.33	94.67

分析：雙親為客家人的人數比例低，不到一成。

7. 您的客家話程度

回答	非常流利	尚可溝通	只會講一兩句	完全不會
人數			90	60
百分比 (%)			60	40

分析：客家話程度「非常流利」與「尚可溝通」居然沒有。

8. 您曾經以客家文化或主題做為創作主題？

回答	是	否
人數	6	144
百分比 (%)	4	96

分析：以客家文化或主題做為創作主題的情形也相當低。

根據上述基本資料的分析，我們可以瞭解，本次針對實踐大學服裝設計學系進修部大一至大四的學生所抽樣的樣本，他們的背景，屬於是客家子弟的人數較低，客家話的程度是不足的。

二、對客家文化相關看法量表

01. 您個人覺得對客家文化相當熟悉

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數			31	100	19
百分比 (%)			20.67	66.67	12.67

分析：由於本次抽樣的樣本中，屬於是客家子弟的人數較低，所以很自然的「對客家文化的熟悉」也就形成偏低的現象。

02. 您對客家文化相當熱愛

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數			110	40	
百分比 (%)			73.33	26.67	

分析：從此題可看出受訪者「對客家文化的熱愛」也是偏低的。其中「無意見」表現不知可否，佔了七成。

03. 您覺得近年來客家文化更受到重視

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	17	130	3		
百分比 (%)	11.33	86.67	2		

分析：有超過九成五以上的受訪者都認同「近年來客家文化更受到重視」的情形。

04. 您覺得近年來政府對客家文化更積極努力在推動

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	20	110	17	3	
百分比 (%)	13.33	73.33	11.33	2	

分析：對於「近年來政府在客家文化積極努力在推動」一問，有超過八成五的受訪者持認同的看法。此顯示政府的努力民眾有目共睹。

05. 您覺得近年來社會對客家文化更加重視

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	30	106	11	3	
百分比 (%)	20	70.67	7.33	2	

分析：對於「近年來社會對客家文化更加重視」，有超過九成的受訪者持認同的看法。

06. 您覺得近年來客家文化的活動更加的活潑

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	34	90	26		
百分比 (%)	22.67	60	17.33		

分析：在客家文化的活動上，有超過八成的受訪者也認同近年來是更加的活潑。

07. 您對於客家傳統服飾相當的了解

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數		20	30	82	18
百分比 (%)		13.33	20	54.67	12

分析：對於客家傳統服飾的了解只有一成多的受訪者持同意的看法，看來針對這些服裝設計學系的學生，在客家傳統服飾的教育訓練應該還需再加強。

08. 您對於客家傳統服飾中的肚兜相當的了解

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數		10	20	102	18
百分比 (%)		6.67	13.33	68	12

分析：「對於客家傳統服飾中的肚兜相當的了解」一問，有八成的受訪者是偏向不瞭解。

09. 您覺得客家傳統肚兜相當具有美感

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	10	92	30	10	8
百分比 (%)	6.67	61.33	20	6.67	5.33

分析：雖然多數受訪者對於客家傳統肚兜的熟悉與瞭解是偏向不清楚，但確有近七成的受訪者對客家傳統肚兜的美感印象與概念，是持正面的看法。

10. 您覺得客家傳統肚兜刺繡相當精緻

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	10	110	20	2	8
百分比 (%)	6.67	73.33	13.33	1.33	5.33

分析：同樣的，雖然有多數受訪者對於客家傳統肚兜的熟悉與瞭解是偏向不清楚，但確有近八成的受訪者對客家傳統肚兜的印象與概念，是持「刺繡是相當精緻」的看法。

11. 您覺得客家傳統肚兜款式相當性感

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	21	84	35	2	8
百分比 (%)	14	56	23.33	1.33	5.33

分析：同樣的，雖然有多數受訪者對於客家傳統肚兜的熟悉與瞭解是偏向不清楚，但確有七成的受訪者對客家傳統肚兜的印象與概念，是持「款式相當性感」的看法。

12. 您覺得客家傳統肚兜的配色相當完美

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	10	92	38	2	8
百分比 (%)	6.67	61.33	25.33	1.33	5.33

分析：同樣的，雖然有多數受訪者對於客家傳統肚兜的熟悉與瞭解是偏向不清楚，但確有近七成的受訪者對客家傳統肚兜的印象與概念，是持「配色相當完美」的看法。

13. 您覺得客家傳統肚兜可以運用在現代的設計

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	70	75	5		
百分比 (%)	46.67	50	3.33		

分析：在問到「客家傳統肚兜可以運用在現代的設計」，有超過九成五以上的受訪者認同。

14. 您也很希望能擁有一件客家傳統肚兜

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	75	60	12	3	
百分比 (%)	50	40	8	2	

分析：有九成受訪者都回答希望能擁有一件客家傳統肚兜，此顯示受訪者對客家傳統肚兜是願意以及能夠接受。

15. 您也會很希望能以客家傳統肚兜運用在現代的設計

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	83	57	7	3	
百分比 (%)	55.33	38	4.67	2	

分析：有九成以上受訪者都希望能以客家傳統肚兜運用在現代的設計，此顯示受訪者對於客家傳統肚兜這項文化的接受度高，對於進一步將這項文化作為創作的運用，也持正面的肯定。

根據上述 15 個題目的施測，試圖瞭解本次受訪者對客家文化的看法與態度，歸納而言：雖然受測者多數對客家文化與客家傳統服飾的了解不多，但他們多數感受到近幾年客家文化更加受到重視，也感受到政府積極的推動、社會的關注，以及活動活潑的轉變。雖然受測者對客家傳統服飾的所知有限，不過他們多數對客家傳統肚兜的印象概念上，是持「相當具有美感」、「刺繡是相當精緻」、「款式相當性感」、「配色相當完美」、「能認同接受這項文化」的看法；並且有多數人也同意「客家傳統肚兜可以運用在現代的設計」；而且也有高達九成以上受測者會很希望能以客家傳統肚兜運用在現代的設計。

三、對客家傳統肚兜創意設計表現看法量表

A. 針對第一組的設計圖

01. 您個人覺得在顏色上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	30	93	20	7	
百分比 (%)	20	62	13.33	4.67	

02. 您個人覺得在款式上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數		93	50	17	
百分比 (%)		62	33.33	11.33	

03. 您個人覺得在圖案上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	30	77	40	7	
百分比 (%)	20	51.33	26.67	4.67	

04. 您個人覺得在整體的意象表現上很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	22	54	68	6	
百分比 (%)	14.67	36	45.33	4	

05. 您個人覺得這一組設計表現的很有創意

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	11	52	59	28	
百分比 (%)	7.33	34	34.67	18.67	

針對第一組設計圖所進行的測試，結果發現受訪者對這一組在「顏色上的表現」、「款式上的表現」、「圖案上的表現」這三項都有超過六成以上的肯定。不過在「整體的意象表現上」剛好五成，在「創意上的表現」則只有四成不到五成。若進一步分析，我們會發現，其實五題中回答「非常不同意」者都沒有，回答「不同意」者也未超過兩成，第四與第五題回答「無意見」者占相當高的比例，顯示受訪者是不知可否。

B. 針對第二組的設計圖

01. 您個人覺得在顏色上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	12	60	58	20	
百分比 (%)	8	40	38.67	13.33	

02. 您個人覺得在款式上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數		70	50	30	
百分比 (%)		46.67	33.33	20	

03. 您個人覺得在圖案上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	10	32	78	30	
百分比 (%)	6.67	21.33	52	20	

04. 您個人覺得在整體的意象表現上很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	18	60	40	32	
百分比 (%)	12	40	26.67	21.33	

05. 您個人覺得這一組設計表現的很有創意

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	29	51	39	31	
百分比 (%)	19.33	34	26	20.67	

針對第二組設計圖所進行的測試，結果發現受訪者對這一組在「顏色上的表現」、「款式上的表現」、「圖案上的表現」、「整體的意象表現上」、「創意上的表現」等五項介於四到五成的肯定，回答「不同意」者約為兩成。

C. 針對第三組的設計圖

01. 您個人覺得在顏色上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	50	72	28		
百分比 (%)	33.33	48	18.67		

02. 您個人覺得在款式上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	72	48	30		
百分比 (%)	48	32	20		

03. 您個人覺得在圖案上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	70	72	8		
百分比 (%)	46.67	48	5.33		

04. 您個人覺得在整體的意象表現上很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	62	80	8		
百分比 (%)	41.33	53.33	5.33		

05. 您個人覺得這一組設計表現的很有創意

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	60	67	23		
百分比 (%)	40	44.67	15.33		

針對第三組設計圖所進行的測試，結果發現受訪者對這一組在「顏色上的表現」、「款式上的表現」、「圖案上的表現」、「整體的意象表現上」、「創意上的表現」等五項介於八到九成的肯定，回答「非常不同意」與「不同意」者完全沒有，顯示這組設計最受歡迎。

D. 針對第四組的設計圖

01. 您個人覺得在顏色上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	30	60	28	32	
百分比 (%)	20	40	18.67	21.33	

02. 您個人覺得在款式上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	28	42	68	12	
百分比 (%)	18.67	28	45.33	8	

03. 您個人覺得在圖案上的表現很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	12	48	53	37	
百分比 (%)	8	32	35.33	24.67	

04. 您個人覺得在整體的意象表現上很適當

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	20	60	42	28	
百分比 (%)	13.33	40	28	18.67	

05. 您個人覺得這一組設計表現的很有創意

回答	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
人數	20	52	40	38	
百分比 (%)	13.33	34.67	26.67	25.33	

針對第四組設計圖所進行的測試，結果發現受訪者對這一組，除了在「顏色上的表現」有六成的肯定，其他在「款式上的表現」、「圖案上的表現」、「整體的意象表現上」、「創意上的表現」等四項介於四到五成的肯定。回答「不同意」者除了第二題之外約為兩成。

E. 針對四組的設計圖

01. 您個人覺得第一到第四組在顏色上的表現最適當為：

回答	第一組	第二組	第三組	第四組
人數	40	19	61	30
百分比 (%)	26.67	12.67	40.67	20

02. 您個人覺得第一到第四組在款式上的表現最適當為：

回答	第一組	第二組	第三組	第四組
人數	19	31	94	6
百分比 (%)	12.67	20.67	62.67	4

03. 您個人覺得從第一到第四組在圖案上的表現最適當為：

回答	第一組	第二組	第三組	第四組
人數	39	11	93	7
百分比 (%)	26	7.33	62	4.67

04. 您個人覺得從第一到第四組在整體意象的表現上最適當為：

回答	第一組	第二組	第三組	第四組
人數	51	19	72	8
百分比 (%)	34	12.67	48	5.33

05. 您個人覺得第一到第四組在設計表現上最有創意為：

回答	第一組	第二組	第三組	第四組
人數	8	41	72	29
百分比 (%)	5.33	27.33	48	19.33

針對四組設計圖所進行的測試，結果發現受訪者對第三組，分別在「顏色上的表現」、「款式上的表現」、「圖案上的表現」、「整體的意象表現上」、「創意上的表現」都是四組的第一名，最受心矚。

結論與建議

一、結論

本次研究以「創意解題法」(CPS)運用於服裝設計之研究---以客家傳統肚兜為例」為主題，以三個階段來進行本項研究計畫。首先從第一個階段為開始，以實際田野調查為方法，鎖定台灣客家傳統服飾的肚兜實物為廣蒐對象，藉由所蒐集到的台灣客家傳統肚兜，來掌握台灣客家傳統文化的精神，由於確實蒐集到有百年歷史的台灣客家傳統肚兜，並以此為核心，對後續各項階段都是關鍵性的影響。緊接在第二個階段，研究者嘗試以設計工作營的方式，結合 10 位實踐大學服裝設計學系學生，以設計方法「創意解題」(Creative Problem-Solving，簡稱 CPS)為基礎，進行設計開發。在培育期間，除了與同學一同討論所蒐集到的肚兜文物，也實際帶領同學去客家庄體驗客家生活；參觀客家文化園區；邀請客家文物蒐藏家與同學對話；拜訪客家同鄉會等實際體驗活動，讓同學經由體驗能表現出具有「形與意」、「傳統與現代」、「深度性與流行性」的「台灣客家肚兜設計美學」，在這個階段研究者並以五個步驟來實施，也成功開發出相當豐碩具有創意的服裝設計。最後在第三個階段，以實踐大學服裝設計學系學生為對象，進行量化的檢驗，根據統計分析的結果，客觀的評量出先前所進行的成果。經由這項研究計畫的實施，確實有效達到先所預期在「設計教育傳承與開發」的目標。

二、建議

其實本次研究只能算是一個開端，因為文化的傳承是需要長時間的累積，尤其是透過教育的模式，那更是需要時間才能顯現出其真正的成果。對於客家文化，除了把它當成資產來加以維護之外，更應該著重發揚，而發揚之道就是不斷創新，不緊讓傳統客家文化的優質一面，為時代所接受，更應該將這種優質性來作為當前文化步調的前導。若每位客家子弟都能在自己專業的領域中，結合客家傳統優質文化，並將其以創意的思維來發揚，相信要傳承這項文化就不是難事了。

參考文獻

- Akin, O. (1984) An exploration of the design process, in N. Cross (eds.),
Developments in design methodologies p189-208. N. Y.: John Wiley & son.
- Allen, H. (1981) The design concept. New York: Waston-Guptill.
- Ann, P. H. (1987) Problem solving in the British craft, design and technology program.
New York University unpublished doctoral dissertation.
- Brenda, J. M., (1991) American family physician. Vol.43, no.2, p535-541.
- Daiber, R., Litherland, L. & Thode, T.(1991) Implementation of school-based technology
education programs. In Michael, J. D. (Eds.). Technological Literacy.
(p187-211) 40th yearbook. Council on Technology Teacher Education.
- French, M. J. (1971) Engineering Design: the Conceptual Stage. London: Heinemann.
- Goldsohmidt, G. (1994) On visual design thinking: the via kids of architecture.
Design Study, 15(2), p158-174.
- Greeno, J. D. (1978) Nature of problem solving abilities. In W. Estes (Ed.)
Handbook of Learning and Cognitive Process. (Vol. 5) New York: Halstead Press.
- Gurdnik, ed. (1984) The Webster's new world dictionary. 2nd college ed.
N.Y. : Simon and Schuster.
- Hacker, M.,& Barden, R. A. (1988) Living with technology. Albany, NY: Delmar.
- Hatch, L (1988) Problem Solving approach, In Kemp, W. & Schwaller, A. E. (Eds).
Instructional Strategies for Technology Education. 37th Yearbook (pp.87-98).
Council on Technology Teacher Education.
- Helgeson, S. L. (1992) Problem solving research in middle / junior high school science education.
Columbus, OH: ERIC Clearinghouse for science, mathematics,
and environmental education.
- Hutchinson, J. (1990) Designing and documenting the design process in technology courses:
teacher resource pack. Trenton, New Jersey: New Jersey state department of education.
- John V. Basmajian (1984) Therapeutic exercise. Baltimore: Williams & Wilkins.
- Laster, J. F. (1987). Problem solving: definition and meaning. In R. G. Thomas (Ed.).
Higher order thinking: definition, meaning and instructional approaches (p35-43).
Washington, DC: Home Economics Education Association.
- Lumsdaine, M. (1995) Creative problem solving. New York: McGraw-Hill.
- McFarland & Bennet Wilson (1985). Effects of sideslope of wheelchair performance.
Brubaker C. E., McLaurin C. A. & McClay I. S. In Proceedings of the

8th annual conference on rehabilitation technology. Washington,
DC: Association for the advancement of rehabilitation technology.

附 錄

「大學生對客家傳統肚兜創意設計表現看法」之問卷

「大學生對客家傳統肚兜創意設計表現看法」之間卷

問卷編碼：_____

您好！這是一份針對行政院客家委員會所獎助的客家學術研究計畫，本計畫的研究主題為「創意解題法（CPS）運用於服裝設計之研究」。在本次研究中規劃有一份問卷非常需要您的配合，本研究採無記名方式，對於您填答的內容僅作為學術之用，請放心作答，對於您撥出寶貴的時間填答，深表感謝之意。

研究計畫主持人 葉立誠 敬啟

一、基本資料（請以「✓」方式填答）

1. 性別：☐ 男 ☐ 女
2. 年齡：☐ 17 歲 ☐ 18 歲 ☐ 19 歲 ☐ 20 歲 ☐ 21 歲
☐ 22 歲 ☐ 23 歲 ☐ 24 歲 ☐ 25 歲 ☐ 26 歲
☐ 27 歲 ☐ 28 歲 ☐ 29 歲 ☐ 30 歲 ☐ 30 歲以上
3. 年級：☐ 大一 ☐ 大二 ☐ 大三 ☐ 大四
4. 您的父親是否為客家人？☐ 是 ☐ 否
5. 您的母親是否為客家人？☐ 是 ☐ 否
6. 您的雙親是否都為客家人？☐ 是 ☐ 否
7. 您的客家話程度：☐ 非常流利 ☐ 尚可溝通 ☐ 只會講一兩句
☐ 完全不會
8. 您曾經以客家文化或主題做為創作主題？☐ 是 ☐ 否

二、對客家文化相關看法量表（請以「✓」方式填答）

	非	非	常	無	不
	常	同	同	同	同
	意	意	意	意	意
	1	2	3	4	5
01.您個人覺得對客家文化相當熟悉.....	☐	☐	☐	☐	☐
02.您對客家文化相當熱愛.....	☐	☐	☐	☐	☐
03.您覺得近年來客家文化更受到重視.....	☐	☐	☐	☐	☐
04.您覺得近年來政府對客家文化更積極努力再推動.....	☐	☐	☐	☐	☐
05.您覺得近年來社會對客家文化更加重視.....	☐	☐	☐	☐	☐
06.您覺得近年來客家文化的活動更加的活潑.....	☐	☐	☐	☐	☐
07.您對於客家傳統服飾相當的了解.....	☐	☐	☐	☐	☐
08.您對於客家傳統服飾中的肚兜相當的了解.....	☐	☐	☐	☐	☐

- 09.您覺得客家傳統肚兜相當具有美感.....☐☐☐☐☐
- 10.您覺得客家傳統肚兜刺繡相當精緻.....☐☐☐☐☐
- 11.您覺得客家傳統肚兜款式相當性感.....☐☐☐☐☐
- 12.您覺得客家傳統肚兜的配色相當完美.....☐☐☐☐☐
- 13.您覺得客家傳統肚兜可以運用在現代的設計.....☐☐☐☐☐
- 14.您也很希望能擁有一件客家傳統肚兜.....☐☐☐☐☐
- 15.您也會很希望能以客家傳統肚兜運用在現代的設計.....☐☐☐☐☐

三、對客家傳統肚兜創意設計表現看法量表（請以「√」方式填答）

A. 針對第一組的設計圖

	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
	1	2	3	4	5
01.您個人覺得在顏色上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
02.您個人覺得在款式上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
03.您個人覺得在圖案上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
04.您個人覺得在整體的意象表現上很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
05.您個人覺得這一組設計表現的很有創意.....	☐	☐	☐	☐	☐

B. 針對第二組的設計圖

	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
	1	2	3	4	5
01.您個人覺得在顏色上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
02.您個人覺得在款式上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
03.您個人覺得在圖案上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
04.您個人覺得在整體的意象表現上很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐
05.您個人覺得這一組設計表現的很有創意.....	☐	☐	☐	☐	☐

C. 針對第三組的設計圖

	非	非	常	無	不	不
	常	同	同	意	同	同
	意	意	見	意	意	
	1	2	3	4	5	
01.您個人覺得在顏色上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
02.您個人覺得在款式上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
03.您個人覺得在圖案上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
04.您個人覺得在整體的意象表現上很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
05.您個人覺得這一組設計表現的很有創意.....	☐	☐	☐	☐	☐	

D. 針對第四組的設計圖

	非	非	常	無	不	不
	常	同	同	意	同	同
	意	意	見	意	意	
	1	2	3	4	5	
01.您個人覺得在顏色上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
02.您個人覺得在款式上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
03.您個人覺得在圖案上的表現很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
04.您個人覺得在整體的意象表現上很適當.....	☐	☐	☐	☐	☐	
05.您個人覺得這一組設計表現的很有創意.....	☐	☐	☐	☐	☐	

E. 針對四組的設計圖（單選，請以「✓」方式填答）

06. 您個人覺得第一到第四組在顏色上的表現最適當為：
- ☐ 第一組 ☐ 第二組 ☐ 第三組 ☐ 第四組
07. 您個人覺得第一到第四組在款式上的表現最適當為：
- ☐ 第一組 ☐ 第二組 ☐ 第三組 ☐ 第四組
08. 您個人覺得從第一到第四組在圖案上的表現最適當為：
- ☐ 第一組 ☐ 第二組 ☐ 第三組 ☐ 第四組
09. 您個人覺得從第一到第四組在整體意象的表現上最適當為：
- ☐ 第一組 ☐ 第二組 ☐ 第三組 ☐ 第四組
10. 您個人覺得第一到第四組在設計表現上最有創意為：
- ☐ 第一組 ☐ 第二組 ☐ 第三組 ☐ 第四組

----- 本問卷到此告一個段落，感謝您的協助 -----