

A1: Design Research__智能家電

0815412_林羿汶

- Goals and context:

goal: 由於我們設計的產品是「智能餐桌」，我們主要將目標受眾設定成一般的家庭，我們將research的工作分配成四大部分：分別是「相關產品的功能性（智能家電）」、「市面上餐桌的樣式」、「家庭人數（家庭人物組成）」、「家庭的用餐情況」。相關產品的功能性可以讓我們對於現今智慧家電能達到的技術到什麼程度，也能讓我們對產品功能有更多創新的想法；市面上餐桌的樣式則是考量產品外觀是否符合大眾審美以及人體工學；關於家庭人物組成的部分是考量到有小家庭、大家庭……，不同組成可能對產品也有不同的更動；而家庭用餐狀況則是最重要的，我們想藉由觀察家庭用餐時可能會發生的問題，能在產品中作出改善。我們想藉由這些資料的搜集來進一步了解產品目標受眾的背景，以及市面上現有產品的種類與功能，來使我們對產品有更多的靈感。

- Findings:

1. 相關產品的功能性（智能家電）



- IKEA智慧餐桌構想

1. 食物感應識別：將食物放置餐桌上，就能辨別食物名稱，並為其設計相關食譜。

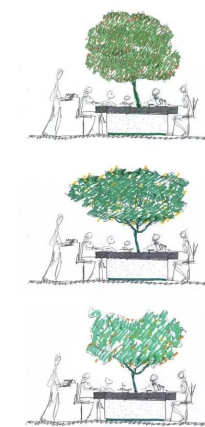


- 2.提醒保存期限：解決許多使用者常將食材放到過期的問題



- 花園餐桌

結合自然、活力、綠化，讓一家人有在樹下吃飯的感覺，米蘭地標性建築垂直森林的建築師 Stefano Boeri 為ARAN Cucine設計了一箇中島式櫥櫃，並且在中央大膽地放了一棵樹，為一家人創造在樹下烹飪吃飯的氛圍。樹的存在強調了廚房，以中心軸作為連接。樹因此成為一個“可變”關係網絡的符號，以空間作為參考，其中元素根據生活變化而變化。Boeri所提出的概念不僅僅是一個廚房，而且是“收集和敘述，圍繞着它發生所有故事的裝置”。



- 灶台與餐桌結合

設計師Fabrizio Crisà為Elica設計的Monolight概念櫥櫃，該廚房可以直接在任何材料的枱面上烹飪。在5毫米的枱面下放置電磁爐，與特定的鍋一起使用，就可以自由地在自己認為最舒服的區域烹飪。而在不需要使用的時候，除了滿足桌面的功能性，也是一件非常具有觀賞性的藝術品。



- 餐廚合一

根據廚具品牌SAKURA開發部經理的專訪，他提到了「在未來，室內空間的定義會越來越多元，廚房門打開了，不再只是媽媽專用的料理空間，小孩會開始走進廚房一起參與，這時廚房是一間「親子教室」。若是當廚房空間夠，擺台小電視，廚房也俱備客廳的功能，將來可能就不需要客廳了。」<https://www.sakura.com.tw/news/detail/16>

雅登廚飾副總理余青樹也提到「客廳、餐廳和廚房的界線漸漸模糊，開放式設計的公領域成趨勢，讓廚房設備不僅僅需要提供強悍的機能使用，能融入整體風格的客製化設計，更躍身成選購廚具的重要關鍵。」
<https://hhh.com.tw/column-post.php?id=1454>