

#理论拓展包 工程细节

工程时间

确定参与的各个命名空间，(规)划出重叠的边界（小目标/方案）以后，达到工程目标时间可以确定

工程的接续

- 增加维度
 - 控制论
 - 写作/文学/文字标定
 - 营销工程/用户界面：简化替代工程所对应的命名空间，增加工程受众
- 增加边界
 - 信息工程（以「数学」重叠电子控制的命名空间，再重叠其他）
 - 教育工程

工程反馈的问题

- 工程反馈：过度支持某一（些）命名空间，难以继续工程
 - 达到目标之后对机制画蛇添足
 - 原因：不了解/不知道某些被重叠的命名空间
- 机制的离散性/耦合/绑定：出现工程反馈时如不重新搭配机制，继续工程的难度/复杂度会大幅增加
 - “高科技”/over engineering

解决工程的反馈

- 模块化：根据新的目标，实事求是地拆分走向反馈的工程
 - 将高复杂度的现象作为待拆分的阶段
- 基础建设/原型机/架构：将机制兼容最多维度的部分作为原型，再分别优化（重新搭配）不同命名空间的支持（实物氛围/操作空间/交互空间）
 - 模块化机制亦无法完全消除的实例离散化，因此尽量避免需求漏洞，需要不同的原型机共存
 - ◆ 市场经济：[反监管]，使不同的原型机研发得到价值
- 如一阶逻辑的推导规则
- 如编程语言的内置接口
- 如“同代系列”内部的兼容规格
 - 如规则认可
 - 如产品“平台”
 - 如品牌视觉设计的元素
- 如计算机图形化系统

工程规划

1. 通过学习增加对命名空间的了解
 - 把玩、调查
2. 制定小目标：划分边界
3. 尽量避免反馈 (低调、谦虚)；积极脱离不可避免的反馈，并留出适当计算额外冗余
 - 即使存在冗余也不画蛇添足

工程中的设计

- 反设计：实物氛围间的互相侵犯
 - 洗脑：无边界的信息操作
- 有效区隔：区隔但不引入无关交互
 - 区隔即“空气的不同”
 - 不协调/不恰当：过分的区隔会破坏有效区隔
 - 界：通过恰当的额外实物，实现各个操作空间的有效区隔
 - ◆ 界面：由界区隔的操作空间
- 界的形式
 - 氛围墙/操作墙：凸显可操作件完成设计，使其他操作空间可区分
 - 如 收纳
 - 如 形状、触感、颜色区分
 - 实体墙：通过实体区隔提升设计
 - ◆ 吸收墙：弱化其他实体
 - ◇ 距离与对距离的模拟
 - 如 不反射的减光玻璃、降噪屏障、过渡带、气味、温度、楼层
 - ◆ 隔离墙：隔绝其他实体
 - ◇ 障碍物，可小面积镶嵌式开口
 - 如 隔帘、隔音墙、茂树
 - ◆ 反射墙：完全不可见，区分原型
 - 单向反射：原型的单向可兼容
- 色泽的暗示
 - 哑光 ➡ 柔软/广阔
 - ◆ 深色 ➡ 吸收 ➡ 过渡带
 - ◆ 浅色 ➡ 不吸收 ➡ 隔离墙
 - 高光 ➡ 琉璃光影
 - ◆ 暗色/高频削减 ➡ 吸收
 - ◆ 明色/高低削减 ➡ 隔离
 - ◆ 镜面/全频保留 ➡ 反射/氛围
 - 亮色 ➡ 信息输入/小的可操作物件 ➡ 氛围墙
 - 用色泽暗示辅助实现恰当

- ◆ 不想接触的采用反射，降低顾虑
- 可以接触的采用吸收，降低入侵
- “美学”/和谐：实物设计与其他设计的重合/共鸣
 - 逃离感/净化：一项〔运动〕结束时，出现隔绝既有信息的外界氛围变化
 - ◆ 运动告一段落的确认，摧枯拉朽之感
 - 暴雨 带入情境的音乐 区别于过去的未来 怀旧 池核 末日情怀 野美景 Urlaub
 - 结束时，放下周遭实物，走出去
 - 雅/表里如一/大气感/经典：实物原型与非实物原型的重合