

## 設計師訪談問題

1. 是在什麼樣的契機下想成為服裝設計師?高中時就是美術班,在大家都想從一般管道考大學時,我就與大家不一樣,想朝與美術相關的科系為目標,但不想唸美術系,也努力得累積自己的作品集,最後選擇服飾設計系做為我的第一志願,也終於順利的如願申請上,大一時就一心想成為服裝設計師,沒有什麼特別契機,就是自己的夢想
2. 最欣賞的設計師(不限定服裝類)帶給自己的啟發?山本耀司~原因:自己從事男裝後發現男裝不應該只是極簡或休閒,也可以有很多的變化性和結構,研究山本耀司得到很多的啟發,也喜歡 John Galliano,他的男裝差異很大的色調互相拼湊險的層次感很高很有質感,
3. 學校教育(織品系或社團)對自己的影響?大一就加入攝影社,培養出自己的美感,比較重視細節,也增加很多人脈,有很多資源,而且自己懂一些燈光和POSE上手比較快,畢業展的作品集也是找了社團的學長幫忙拍攝,節省很多的時間和資源,在織品系學到很多學術上的東西,認識很多不同的同學和老師,過程中讓自己清楚明白什麼需要的、什麼是自己比較有興趣的,培養了自己的判斷能力,養成自主學習的能力,去瑞典交換學生的那半年是自己最認真學習的時候,在異鄉學習,什麼都需要靠自己,所以那段時間成長很多,那邊的學生幾乎都已經有實際的工作經驗,要跟上他們的程度又要再更努力,看到他們總是到很晚都仍然待在工作室做作品的調整,自己深深被震撼到,了解他們成功的背後也是花了如此多得精力,自己必須更加的努力向他們學習,瑞典的學習環境和台灣有些不同,他們十分獨立自主,不是老師說要記什麼就記就好,是主動學習更多相關的東西,在那裡也認識很多朋友,到現在也一直有再聯絡
4. 平常自己的休閒活動大概是哪些?會與工作有相關性嗎? 有關西,最主要的休閒活動是攝影,喜歡拍照,看展覽,也喜歡逛街研究流行趨勢,去參加一些時尚 party,像微風之夜之類的,可以直接和現場的設計師聊天,了解他們靈感和衣服的布料來源,與工作的有相當的關聯性在
5. 工作上曾經遭遇哪些甘與苦?苦:怕靈感枯竭,怕自己的作品不符合品牌形和市場需求和市場的接受度,需要有所退讓,也要避免有其他品牌的影子和與自己公司上一季產品有太高的重覆性,想新的點子的過程往往是很孤單,壓力的來源是作品要販賣,要考慮預算不能太隨心所欲,老闆不會給很大的壓力,但是自己還是要替公司思考事符合公司利益 甘:看到自己設計的作品熱賣

客人反應很好或是引起很大的回響和討論會很有成就感

6. 工作時的靈感來源?沒有靈感時,如何去克服?看看週遭的人的穿著,上 zozo town,日本的時尚網站,工作一定有高潮和低潮,換個環境,去運動走走路跑跑步,聽音樂,換個心情,一直接收新知識,
7. 常有人說:『畢業即失業』,請問在找工作的時候有遇到什麼樣的難題嗎?自己沒有遇到這印的難題,畢業前就在找工作了,很幸運得從瑞典回台灣後兩個禮拜就開始上班
8. 有些人會認為台灣對於設計師來講,並不是個容易發展和生存的環境,就妳看來呢? 是,台灣人比較不敢去嘗試,要看到東西已經紅才敢去嘗試,比較保守,台灣的接受度比較低,想去日本深造,得到更多更新更流行的資訊
9. 大眾對於設計師的刻板印象多是時尚派對的常客,生活講求品味,重視享樂主義,實際上設計師的生活有什麼不一樣嗎? 參加派對通常是名媛,或是公司的公關,設計師反而比較不喜歡,不過會注重生活品味,享樂主義還好,會自己去取捨
10. 對於台灣市場上如雨後春筍般出現的所謂自創品牌,有何看法? 自創品牌很辛苦從零開始,沒有客源,也需要很大的資金,但還是很鼓勵,自己有想法的東西就要付諸於實行,讓消費者有更多選擇,讓世界能看見華人的作品, 自創品牌是用妳自己的產品去吸引喜歡的客人,讓客人喜歡妳的產品,讓他們喜歡這個品牌,但若是接 CASE 客戶有些會給一個大概的方向,有些客戶會給很明確的條件
11. 對於自己未來有什麼藍圖嗎?希望未來自己能自創品牌,想要不只有男裝,可以走一些比較中性,還是很想繼續進修,想要去日本,因為像歐美的設計,其實不一定適合亞洲人,希望多設計一些出比較符合亞洲人的東西,要實際一點
12. 給行銷組的學弟妹們有什麼未來發展的建議嗎? 累積自己的人脈是很重要的,最好要會至少三種語言,訓練自己判斷獨立思考,團隊合作的能力都要增強,工作上有很多需要與人接觸的機會