

試從主體與客體的關係探討設計方法論所面臨的困境？(pp. 263-265)

	設計方法論	
	初始	第二代
主張說明	「分析」-設計者聚集蒐集問題的客觀需求 「綜合」-產生子集合模式，影響實質客體	偏向個體性主體(設計者與使用者)的因素-參與式設計
主體	集體性的主體	個體性主體
客體	普同性的客體	獨特性的客體
困境探討	歸納方法的循環論證問題： 以集體性主體方式欲尋求客觀性的問題需求，但分析階段仍有主體選擇需求問題的差異以及主觀性概念的存在，無法完全客觀化	量身訂做的建築僅能滿足部份人的需求