

EiMBA Program

**Syllabus of  
Creativity and Design Thinking**  
「創新與設計思考」教學大綱

**Acronym: CDT**



## 課程資訊

授課日期：2017/03/07~2017/06/10

授課時間：每週二 6:30~9:30 pm；2017/06/10 週六 8:30 am~17:30 pm

授課地點：管理學院 冠德講堂

授課教授：

陸 洛	臺灣大學管理學院二館 1104 室 ✉ luolu@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-9657
郭佳瑋	臺灣大學管理學院二館 504 室 ✉ cwkuo@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1045

## 課程目的

1. 認識個人創意與創造性思維的基本元素與發展條件。
2. 培養個人創意的核心技能，並建立創新發想之基礎。
3. 學習設計思考的流程操作，並將相關工具與方法運用於創新實做。
4. 培養設計思考流程各元素所立基之核心能力：同理洞悉、觀察記錄、晤談理解、數據解讀、化繁為簡、精準界定、動手實作、精煉厚植、及全局調控，並將之用於工作與生活中的各項創新實踐。
5. 透過小組專案的實做，模擬日常生活與工作中的創新挑戰，反思個人與團隊經驗。

## 修課規定

1. 以小組進行分組討論與作業，主動積極參與是基本要求。
2. 除課堂活動外，必須投入課外時間準備本課程指定之各項作業。



課程進度

Session 日期	主題	個案/活動	老師
<b>模組 1：創意與設計思考之核心能力</b>			
<b>S1</b> 3/7(二)	<b>Creativity and Design thinking: Overview</b> 創意的起源	創造力檢測	陸洛
<b>S2</b> 3/14(二)	<b>Methodology: Empathy</b> 創意的基礎：同理洞悉	同理心練習	陸洛
<b>S3</b> 3/21(二)	<b>Methodology: Observation</b> 創意的基礎：觀察記錄	田野觀察	陸洛
<b>S4</b> 3/28(二)	<b>Methodology: Interview</b> 創意的基礎：晤談理解	讓故事說出來	陸洛
<b>S5</b> 4/11(二)	<b>Methodology: Survey</b> 創意的基礎：資料解讀	行銷研究	林俊昇、 陸洛
<b>S6</b> 4/18(二)	<b>Methodology: Story telling</b> 創意的基礎：走心動容	寫一齣好劇本	陸洛
<b>S7</b> 4/25(二)	期中個案考試		陸洛
<b>模組 2：創意與設計思考之核心流程</b>			
<b>S8</b> 5/2(二)	<b>Design thinking: Empathize and Need Finding</b> 設計的流程：同理與需求了解	心理學於人因工程與設計	陸洛、 葉怡玉（台大心理學系）
<b>S9</b> 5/9(二)	<b>Design thinking: Define and Ideate</b> 設計的流程：界定與發想	消費者需求洞悉	林俊昇、 陸洛
<b>S10</b> 5/16(二)	<b>Design thinking: Prototype and testing</b> 設計的流程：原型與測試	互動設計	陸洛、 林維真（台大圖資學系）
<b>模組 3：創意與設計思考之實做</b>			



S11 6/6(二)	<b>Design thinking: End-to-end</b> 設計的流程：全程調控		陸洛、 郭佳瑋
S12 6/10(六)	<b>Design thinking: Workshop</b> 設計思考工作坊：以終為始，自始至終		郭佳瑋
S13 6/10(六)	<b>Design thinking: Workshop</b> 設計思考工作坊：以終為始，自始至終		郭佳瑋
S14 6/10(六)	<b>Design thinking: Workshop</b> 設計思考工作坊：以終為始，自始至終		郭佳瑋
S15 6/10(六)	<b>Design thinking:</b> <b>Workshop/期末報告</b>		郭佳瑋

### 參考教材

Kelley, D., & Kelley, T. (2013). Creative confidence: unleashing the creative potential within us all. New York: Crown business.

[中文版：大衛·凱利 & 湯姆·凱利 (2014)。創意自信帶來力量。聯經出版公司。]

### 評分標準

項 目	比 重
上課參與/小組討論	40%
期中報告	30%
期末報告/工作坊成果發表	30%

### 期中個案考試

日期：2017/04/25(二) 6:20-8:10 p.m.

形式：個案分析 (open book)

### 期末報告

日期：2017/06/10(六) 2:30-5:30 p.m.



形式：期末報告內含於「設計思考工作坊」，採分組競賽方式進行，於當天公告挑戰主題，當天完成任務，並公開發表成果。

## 課程主題與時程表

### 模組 1：創意與設計思考之核心能力

#### 議題 1 創意的起源

##### 學習目標

1. 介紹創意、創造性思維的基本元素
2. 認識創意、創造性思維的發展條件

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 課堂活動：創造力檢測

#### 議題 2 創意的基礎：同理洞悉

##### 學習目標

1. 體認運用同理心找出真正需求的重要性
2. 學習同理心的基本技巧

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 同理心練習

#### 議題 3 創意的基礎：觀察記錄

##### 學習目標

1. 了解有意圖、有系統觀察的重要性
2. 學習田野觀察的基本原則與重要方法
3. 練習田野觀察的必備技巧

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 田野觀察



#### 議題 4 創意的基礎：晤談理解

##### 學習目標

1. 了解晤談在需求了解與問題澄清的重要性
2. 學習各種訪談方法(個別、團體)的特色與適用性
3. 學習有效的晤談技巧

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 讓故事說出來

#### 議題 5 創意的基礎：數據解讀

##### 學習目標

1. 了解調查研究做為一種資料蒐集方法再創新發想的重要性
2. 了解各種調查研究方法的基本實作原則
3. 學習解讀調查結果，產生創意發想

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 行銷研究

#### 議題 6 創意的基礎：走心動容

##### 學習目標

1. 體認打動人心的故事在傳達創意的效用
2. 學習故事的基本結構與元素
3. 練習講故事的技巧

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 寫一齣好劇本

#### 議題 7 期中個案考試

學習目標：個案分析能力

參考資料：可帶參考資料



## 模組 2：創意與設計思考之核心流程

### 議題 8 設計的流程：同理與需求了解

#### 學習目標

1. 了解同理與需求探索在設計思考流程中的重要性
2. 了解認知心理學的基本原理與設計發想中可發揮之功能
3. 將前期所學之同理洞悉技能用於創新

#### 參考資料

1. 課程投影片
2. 心理學於人因工程與設計

### 議題 9 設計的流程：界定與發想

#### 學習目標

1. 了解界定與發想在設計思考流程中的重要性
2. 學習如何從資料蒐集(如行銷研究)找出符合消費者需求之創新發想
3. 練習各種創意發想的技巧

#### 參考資料

1. 課程投影片
2. 消費者需求洞悉

### 議題 10 設計的流程：原型與測試

#### 學習目標

1. 了解原型與測試在設計思考流程中的重要性
2. 認識互動設計的基本概念與原則
3. 了解如何從使用者經驗出發，設計出互動作品的原型

#### 參考資料

1. 課程投影片
2. 互動設計



### 模組 3：創意與設計思考之實做

#### **議題 11 設計的流程：全局調控**

##### 學習目標

1. 綜合串連設計思考的完整流程
2. 學習靈活運用前期所學之各項核心技能於創新實務

##### 參考資料

1. 課程投影片

#### **議題 12-14 設計思考工作坊：以終為始，自始至終**

##### 學習目標

1. 以一整天工作坊型式，綜整各項知識與技能，強化學習
2. 啟動創新實作，將創意與設計思考落實於生活與工作中的創新問題解決

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 創新挑戰

#### **議題 15 期末報告**

##### 學習目標

1. 應用課程所學，解決創新挑戰
2. 檢核知行合一的學習成效

##### 參考資料

1. 每組完成創新挑戰的任務
2. 公開發表成果，並接受質詢