

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：2019/03/05~2019/05/07

授課時間：每週二 19:00~21:45；2019/03/09~2019/03/10 08:30~17:30

授課地點：管理學院冠德講堂

授課教授：

陸 洛	國立臺灣大學管理學院二館 1104 室 ✉ luolu@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-9657
陳炳宇	國立臺灣大學管理學院二館 1112 室 ✉ robin@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1193
周君倚 (助教)	國立臺灣大學管理學院商研所 ✉ dacron26321@gmail.com ☎ 0908-985-878

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
模組 1：創意與設計思考之實作			
S1 3/5(二)	Creativity and Design Thinking: Course and Workshop Overview 設計的起源	大家來找碴	陳炳宇
S2 3/9(六)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S3 3/9(六)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S4 3/9(六)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S5 3/10(日)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S6 3/10(日)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S7 3/10(日)	Design Thinking: Workshop 設計思考工作坊：以始為終，自始至終	花博公園/集食行樂	陳炳宇
S8 3/10(日)	Design Thinking: Workshop/期中報告	花博公園/集食行樂	陳炳宇
3/12(二)	break		
模組 2：創意與設計思考之核心能力			



S9 3/19(二)	Creativity and Design Thinking: Methodology Overview 創意的起源	創造力檢測	陸洛
S10 3/26(二)	Methodology: Empathy 創意的基礎：同理洞悉	同理心練習	陸洛
4/2(二)	break		
S11 4/9(二)	Methodology: Observation 創意的基礎：觀察記錄	田野觀察實作	陸洛
S12 4/16(二)	Methodology: Interview 創意的基礎：晤談理解	讓故事說出來	陸洛
S13 4/23(二)	Methodology: Survey 創意的基礎：需求解讀	演講：設計從「人」開始	陸洛
S14 4/30(二)	Methodology: Story telling 創意的基礎：走心動容	寫一齣好劇本	陸洛
S15 5/7(二)	期末考試	實作：設計思考歷程的反思與精進	陸洛

參考教材

Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperBusiness.

[中文版：提姆·布朗(2010)。設計思考改造世界。聯經出版公司。]

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/工作坊成果發表	30%
期末考試	30%



期中報告

日期：2018/03/10(日) 14:30-17:30

形式：期中報告內含於「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。

期末考試

日期：2019/05/07(二) 19:00-21:45

形式：實作—設計思考歷程的反思與精進

課程主題與時程表

模組 1：創意與設計思考之實做

議題 1 設計的起源與流程：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 2-7 設計思考工作坊：以始為終，自始至終

學習目標

1. 以兩整天工作坊型式，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 8 期中報告

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

模組 2：創意與設計思考之核心能力

議題 9 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 10 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 11 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. 田野觀察實作

議題 12 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 13 創意的基礎：需求解讀

學習目標

1. 了解用研究做為資料蒐集、再創新發想的重要性
2. 了解各種研究方法的基本實作原則
3. 學習解讀研究結果，洞悉需求，產生創意發想

參考資料

1. 課程投影片
2. 演講：設計從「人」開始

議題 14 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 15 期末考試



學習目標

1. 實作—設計思考歷程的反思與精進
2. 綜整課程「模組 2」所涵蓋之各項創意與設計思考的核心能力，用於實際分析與個案設計

參考資料

1. 可帶課程講義參考
2. 現場提供個案資料