

EiMBA Program

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

**Acronym: CDT**



### 課程資訊

授課日期：2022/02/18~2022/4/15

授課時間：演講與演練：週五 19:00~21:45

工作坊 (workshop)：2/19-20 週六/週日 08:30~18:00

授課地點：管理學院 3 樓玉山廳 / 工作坊：B1 樓國學講堂(暫定)

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 國立臺灣大學創新設計學院 ✉ robin@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1193
劉建成	國立臺灣大學創新設計學院 ✉ raxliu@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1869

課程助教：章飛 ✉ [r10741060@ntu.edu.tw](mailto:r10741060@ntu.edu.tw) ☎ 0987098114

### 課程目的

1. 認識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，並建立創新發想之思維、心態基礎。
3. 學習設計思考的流程操作，並將相關工具與方法運用於實作。
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. 透過小組專案的實作，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：創意與設計思考之流程演練			
S1 2/18(五)	Design Thinking: Principles 設計的理念：以人為本	大家來找碴	陳炳宇
S2-S7 2/19-20	Design Thinking: Workshop 設計思考兩日工作坊	以事前選定之主題為設計挑戰，用一個週末兩個整天時間，由教練引導團隊完成一次極短期的設計思考專案。	劉建成 陳炳宇
S8 2/20(日)	Design Thinking: Workshop - Sharing 設計思考工作坊：期中報告	設計思考工作坊成果分享	陳炳宇
2/25(五)	停課		
模組 2：創意與設計思考之核心能力			
S9 3/4(五)	Creativity and Design thinking: Overview 創意的起源：創意思考	創造力檢測：發現你的創意優勢	陸洛
S10 3/11(五)	Methodology: Empathy 創意的基礎：同理洞悉	同理心練習：「你的感覺，我懂」	陸洛
S11 3/18(五)	Methodology: Observation 創意的基礎：觀察記錄	觀察實作：看「出」什麼？	陸洛
S12 3/25(五)	Methodology: Interview 創意的基礎：晤談理解	訪談實作：讓「故事」說出來	陸洛
S13 4/1(五)	Methodology: Survey 創意的基礎：需求解讀	演講：設計從「人」開始	陸洛
S14 4/8(五)	Methodology: Story telling 創意的基礎：走心動容	編劇實作：寫一齣「好」劇本	陸洛
S15 4/15(五)	期末個案考試	案例評析：「設計」玩真的	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：2022/02/20(日) 16:00-17:30

形式：期中報告內含於「設計思考工作坊」，採「專案合作暨成果發表」的方式進行，於工作坊事前公告主題，於工作坊兩日之中，以小組形式演練設計思考流程，各流程皆有清晰的目標及成果要求，按步驟達成任務目標後，於活動最後將各階段的任務成果串連，並公開發表成果。

### 期末個案考試

日期：2022/04/15 (五) 19:00-21:00

形式：個案分析 (open book)



## 課程主題與時程表

### 模組 1：創意與設計思考之流程演練

#### 議題 1 設計的理念：以人為本

##### 課前作業

1. 好壞設計之照片各一

##### 學習目標

1. 了解以人為本在設計思考的重要性
2. 了解設計思考流程: 同理、界定、發想、實作、測試
3. 綜合串連設計思考的完整流程
4. 了解課程設計

##### 參考資料

1. IDEO 個案
2. IDEO 影片
3. 課程投影片

#### 議題 2-8 設計思考工作坊：以終為始，自始至終

##### 學習目標

1. **以實作的方式認識設計思考流程**：以兩整天工作坊為框架，以專案式學習為主要形式，整合了設計思考各步驟中應學習到的各項知識與技能，強化學習成效。
2. **基於團隊操作經驗思考設計思考的應用**：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，於議題和解方兩個面向上，找出新的切入角度，提高問題被解決或推進到下一階段的可能性。

##### 參考資料

1. 課程投影片
2. 創新挑戰

##### 進行方式



預計邀請有意願參與本次專案的產業或非營利夥伴，由合作夥伴提供設計挑戰，提高議題的具體程度，增加專案後續延續的可能。合作夥伴優先由 EiMBA 學長姐所處產業中徵求，與設計思考專案小組共同討論後確定設計挑戰的邊界與目標。

課程以小組方式進行，組隊形式以課前問卷分析結果為基礎，由設計思考課程籌備小組進行分組，將於 2/11 線上公布組隊方式及設計挑戰。

各小組名單將於 2/18 當週課程確定，完成初步的團隊建構活動後，進一步以聽講或工作坊的形式瞭解本屆工作坊的設計挑戰，並為緊接而來的兩日工作坊預作準備。

2/19-20 兩日工作坊依下面流程規劃，詳細進行方式將於 2/18 時提供：

第一日	第二日
解說：Opening	解說：Opening Recap
活動：議題藍圖	活動：暖身活動
課程：Design Thnking Recap	演練：Need Statement & HMW
解說：Design Challenge 作業分享	課程：創意發想 (Ideate)
課程：同理使用者 (Empathize)	演練：發想解決方案
演練：訪綱發想、訪談分工	演練：點子聚焦
用餐與午休	
活動：暖身活動	活動：暖身活動
演練：訪前布置	課程：原型製作 (Prototype)
演練：三輪訪談+檢討	演練：Prototype Planning
執行回顧與休息時間	演練：Prototype Making
課程：定義問題 (Define)	休息時間
演練：Download	課程：測試 (Test)
課程：定義問題 (Define)	演練：Test Planning
演練：Need Statement & HMW	演練：兩輪 Testing+檢討
討論：學習反思與回饋	演練：方案修正
	分享：成果分享會
	討論：學習反思與回饋



## 模組 2：創意與設計思考之核心能力

### 議題 9 創意的起源：創意思考

#### 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—發現你的創意優勢

### 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. 課堂活動：同理心練習—「你的感覺，我懂」

### 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. 課堂活動：觀察實作—看「出」什麼？

### 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. 課堂活動：訪談實作—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. 課堂活動：編劇實作—寫一齣「好」劇本

### 議題 15 期末個案考試

學習目標：個案分析能力

考試主題：「設計」玩真的—組織運用設計思考、優化管理的記實

考試形式：現場閱讀案例資料，依「思考問題」進行評析、申論

參考資料：可帶參考資料