

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：2023/02/22~2023/5/7

授課時間：演講與演練：週三 7:00~9:45 pm

工作坊 (workshop) 5/6; 5/7 週六/週日 8:30 am~18:00 pm

授課地點：管理學院 3 樓玉山廳 / 多功能生活廳

授課教授：

郭瑞祥	臺灣大學管理學院二館 813 室 ✉ rsguo@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1050
陸洛	臺灣大學管理學院二館 1104 室 ✉ luolu@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-9657
劉建成	臺灣大學創新設計學院 ✉ raxliu@ntu.edu.tw ☎ 02-3366-1869

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課程實作，適應設計思考專案執行節奏。
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，並探討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：創意與設計思考之核心流程			
S1 2/22(三)	Design thinking: Principles 設計的理念：以人為本		郭瑞祥
S2 3/1(三)	Design thinking: Process 設計的流程：全程演練		郭瑞祥
模組 2：創意與設計思考之核心能力			
S3 3/8(三)	The Methodology of Design thinking: Creativity 創意的起源：創意思考	創造力檢測：發現你的創意優勢 批判力檢測：有紀律的思考	陸洛
S4 3/15(三)	The Methodology of Design thinking: Empathy 創意的基礎：同理洞悉	同理心練習：「你的感覺，我懂」 深度心理學：你真的聽懂了嗎？	陸洛
S5 3/22(三)	The Methodology of Design thinking: Observation 創意的基礎：觀察記錄	觀察實作：看「出」什麼？ 機會大家看，趨勢呢？	陸洛 來賓演講
S6 3/29(三)	The Methodology of Design thinking: Interview 創意的基礎：晤談理解	訪談實作：讓「故事」說出來 深度洞悉：問「出」沒說的需求	陸洛
S7 4/12(三)	The Methodology of Design thinking: Story telling 創意的基礎：走心動容	編劇實作：寫一齣「好」劇本	陸洛
S8 4/19(三)	期中個案考試	案例評析：「設計」玩真的	陸洛
模組 3：創意與設計思考之實做			
S9 4/26(三)	Team up and Kickoff： 設計思考兩日工作坊團隊組成 / 課前議題分享	進行團隊建構的活動，邀請主題演講者 / 或由課程規劃團隊說明主題，並公布相關議題作業。	郭瑞祥、劉建成



		(視情況以線上或實體方式舉辦，並於期中考當週確認)	
S10-S15 5/6; 5/7	Two days 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設計思考專案。	郭瑞祥、劉建成

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%
期中考試	30%
期末報告/工作坊成果發表	30%

期中個案考試

日期：2023/04/19 (三) 7:00-9:00 p.m.

形式：個案分析 (open book)

期末報告

日期：5/7 下午 16:00-17:30

形式：期末報告內含於「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。



課程主題與時程表

模組 1：創意與設計思考之核心流程

議題 1 設計的理念：以人為本

學習目標

1. 了解以人為本在設計思考的重要性
2. 了解如何建立組織、文化、管理、流程以實踐設計思考
3. 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 設計的流程：全程演練

學習目標

1. 了解設計思考流程: 同理、界定、發想、實作、測試
2. 演練設計思考流程

參考資料

1. 課程投影片

模組 2：創意與設計思考之核心能力

議題 3 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
3. 認識批判力、練習有紀律的思考



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
3. 課堂活動：批判力檢測—有紀律的思考

議題 4 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
3. 瞭解潛意識心理學的基本原理

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」
3. 課堂活動：深度心理學—你真的聽懂了嗎？

議題 5 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？
3. 來賓演講：從後疫情時代的趨勢觀察找商機

議題 6 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
3. 課堂活動：從訪談資料中尋找深度洞悉—問「出」沒說的需求

議題 7 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
3. 故事個案：說故事也能成大事—《小時光麵館》的走心行銷
4. 個案影片：《小時光麵館》

議題 8 期中個案考試

學習目標：

1. 個案分析能力
2. 組織標竿學習—善用設計思考，催化組織發展

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（可帶參考資料）



模組 3：創意與設計思考之實做

議題 9-15 設計思考工作坊：以終為始，自始至終

學習目標

1. 以兩整天工作坊為框架，以專案式學習為主要形式，綜整各模組中學習到的各項知識與技能，強化學習成效。
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沒有標準答案的問題，於議題或解方面向上，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夥伴，由產業夥伴提供設計挑戰，提高議題的具體程度，增加專案後續延續的可能。產業夥伴優先由 EiMBA 學長姐所處產業中公開徵求，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。（如未獲產業夥伴合作機會，將由課程設計小組依年度調研方向設計工作坊題目）

課程以小組方式進行，組隊形式為由課程規劃小組協助分組，共同於工作坊當週協力回應設計挑戰。

各小組將於 4/26 當週課程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，並接收到該議題的第一個團隊作業，於週間完成團隊作。

5/6; 5/7 兩日工作坊依下面流程規劃，詳細進行方式將於 4/26 當週課程說明時提供：

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