**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：2024/3/6~2024/5/1**

**授課時間：演講與演練：週三 19:00~21:45**

 **工作坊 (workshop)：3/9-10週六/週日 08:30~18:00**

**授課地點：管理學院 3樓玉山廳 / 工作坊：管理學院多功能生活廳**

**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：**彭開英（國立臺灣大學商學研究所博士班）

 🖂 D09741010@ntu.edu.tw 🕿 0988-014-496

# 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（含課前分組表單、課前閱讀）。

# 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 |
| S13/6(三) | Design Thinking: Principles設計的理念：以人為本 | 1. 大家來找碴
2. 了解設計思考基本原理，並於本堂課程針對已完成之分組進行團隊共識建立活動，視工作坊主題選定狀況，本日課程將有可能涵蓋「主題演講」、「團隊議題討論」環節。
 | 陳炳宇 |
| S2-S73/9-10 | 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 |
| S83/10(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 |
| 3/13(三) | 停課 |
| 模組2：創意與設計思考之核心能力 |
| S93/20(三) | 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 |
| S103/27(三) | Methodology: Empathy創意的基礎：同理洞悉 | 同理心練習：「你的感覺，我懂」 | 陸洛 |
| S114/3(三) | Methodology: Observation創意的基礎：觀察記錄 | 觀察實作：看「出」什麼？  | 陸洛 |
| S124/10(三) | Methodology: Interview創意的基礎：晤談理解 | 訪談實作：讓「故事」說出來 | 陸洛 |
| S134/17(三) | Methodology: Survey創意的基礎：需求解讀 | 演講：設計從「人」開始 | 陸洛 |
| S144/24(三) | Methodology: Story telling創意的基礎：走心動容 | 編劇實作：寫一齣「好」劇本 | 陸洛 |
| S155/1(三) | 期末個案考試 | 案例評析：「設計」玩真的 | 陸洛 |

# 參考教材

Brown, T. (2009). C*hange by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business.

[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：2024/3/10(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：2024/5/1 (三) 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. **基於團隊操作體會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3/6線上公布組隊方式及設計挑戰。

各小組名單將於3/6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。

3/9-10 兩日工作坊依下面流程規劃，詳細進行方式將於3/6時提供：

\*注意，本次課程有可能因應學員學習狀態，導入相對彈性的設計思考流程，亦即課程可能不見得以同理使用者（Empathize）開始，惟專案進行的邏輯仍將符合雙鑽石原則。

|  |  |
| --- | --- |
| **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