

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：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			
S1 3/6(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-S7 3/9-10	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
S8 3/10(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			
S9 3/20(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
S10 3/27(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
S11 4/3(三)	Methodology: Observation 創意的基礎：觀察記錄	觀察實作：看「出」什麼？	陸洛
S12 4/10(三)	Methodology: Interview 創意的基礎：晤談理解	訪談實作：讓「故事」說出來	陸洛
S13	Methodology: Survey	演講：設計從「人」開	陸洛



4/17(三)	創意的基礎：需求解讀	始	
S14 4/24(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
S15 5/1(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). *Change 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 Thinking 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」玩真的一組織運用設計思考、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