



設計思考迷你工作坊

同理、釐清、發想、原型、驗證

歡迎使用，請註明出處 design-thinking.tw

以創用CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 3.0 台灣 授權條款釋出。

2017/2康仕仲製作 李孟學編輯 2017/8王明旭修改



設計思考迷你工作坊說明



請各位老師2人分成1組，操作時間60分鐘。

操作重點

設計「超夢幻皮夾」

開始以同理心，為組員設計有用、有意義的事物(步驟1,2)

問題重組(步驟3,4)

發想: 產生可以測試的替代方案(步驟5,6)

根據回饋不斷迭代(步驟7)

建構與驗證(步驟8,9)



根據隊友為彼此設計的超夢幻皮夾

演練步驟

- 1.訪談
- 2.深入訪談
- 3.捕捉訪談發現
- 4.採用設計觀點
- 5.為使用者需求草擬至少5個基本方案
- 6.方案分享與回饋
- 7.反思與產生新的方案
- 8.建構解決方案
- 9.方案分享與意見回饋

The 4 rules

attention

1. 在工作坊中時間會走的很快，要請大家一起跟上，每個步驟動作都需要“**在時間內**”做決定與動作，除了動腦想(Think)，我們更需要動手做(Doing)。
2. 過程中，有時你要**自己想**，有時你要**自己做**，有時你需要和**組員共同討論(Team)**。
3. 每個步驟計時**鈴聲**一響，大家要停止動作，我們會往下一個步驟前進。
4. 各位老師夥伴們，我們一起好好**享受**這充實的設計思考實作體驗。



我們身上現金的好朋友：**皮夾(Wallet)**



3:00

Stop

請為你的隊友設計一個“超夢幻皮夾”(3分鐘)

請畫(Sketch)出你的想法，並可用文字註解說明！



AutoDraw

Fast drawing for everyone.

Tip!

溫馨小提醒：1.依照自己心中的想法進行皮夾繪製
2.不需與隊友對話與討論

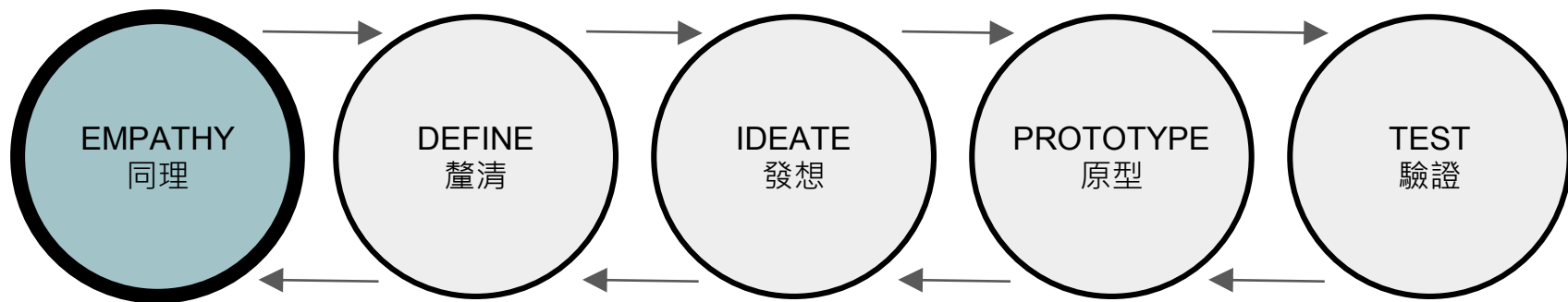


現在，我們都已經為隊友畫了一個皮夾！



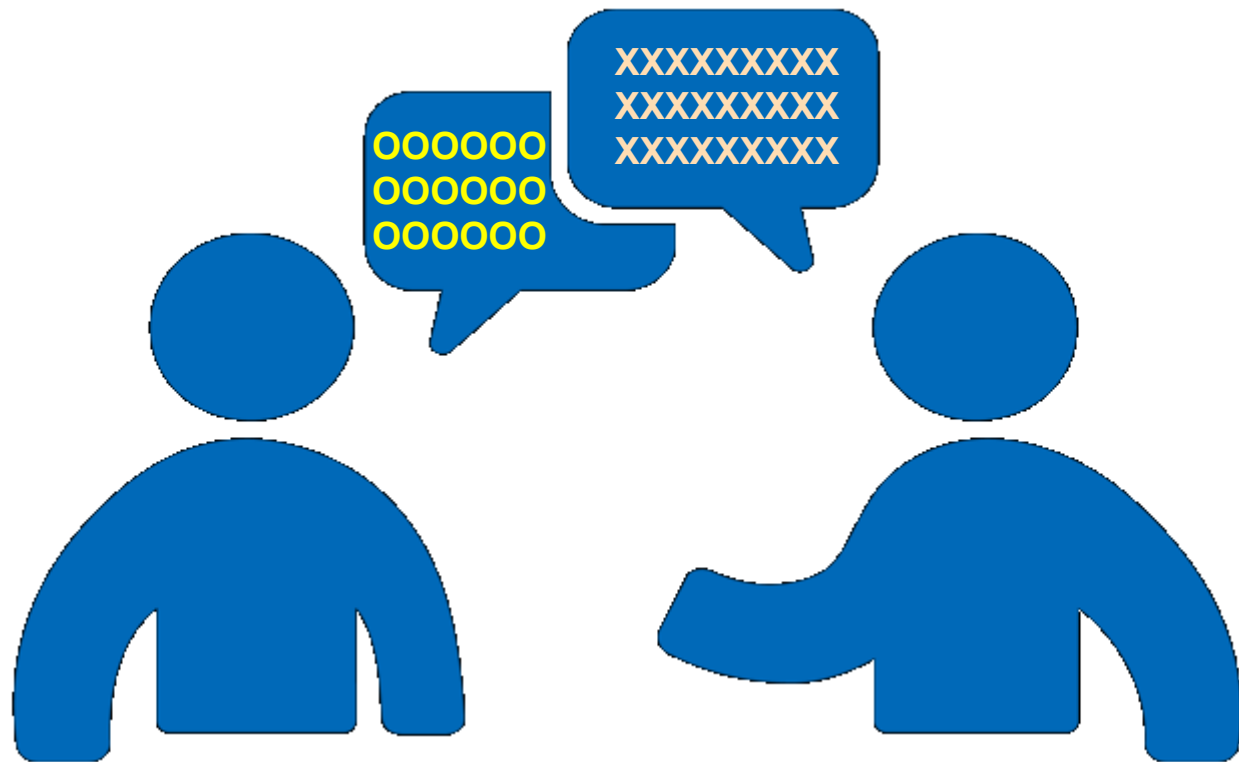
下一步，讓我們一起走進設計思考的歷程！

Phase 1: Empathy(同理)



同理：要創造有意義的創新，需要知道你的使用者、並關心他們的生活。

同理心的第一步：訪談(Interview)



8:00

Stop

開始以同理心 為組員設計有用、有意義的事物

步驟1 訪談

8分鐘 (2 人 x 每人4 分鐘)

請寫下第一次訪談內容 (關於皮夾你想問組員什麼問題?)

- 你好奇什麼？
- 你的隊友在想什麼？
- 關於皮夾有沒有擔心什麼？

多

廣

步驟2 深入訪談

6分鐘 (2 人 x 每人3分鐘)

請寫下第二次訪談內容

角色互換 & 輪流訪談

角色互換 & 輪流訪談

Tip!

溫馨小提醒：一邊對話討論，一邊要記錄寫下！

6:00
Stop

開始以同理心 為組員設計有用、有意義的事物

步驟1 訪談

8分鐘 (2 人 x 每人4 分鐘)

請寫下第一次訪談內容

步驟2 深入訪談

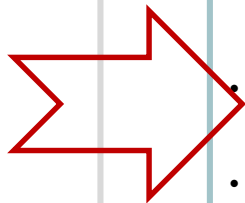
6分鐘 (2 人 x 每人3分鐘)

請寫下第二次訪談內容(從剛剛的訪談中探索，有沒有發現什麼**值得再深入**討論的議題?)

- 很重要的
- 很有趣的
- 更細微的
- 值得討論的
-

深

細



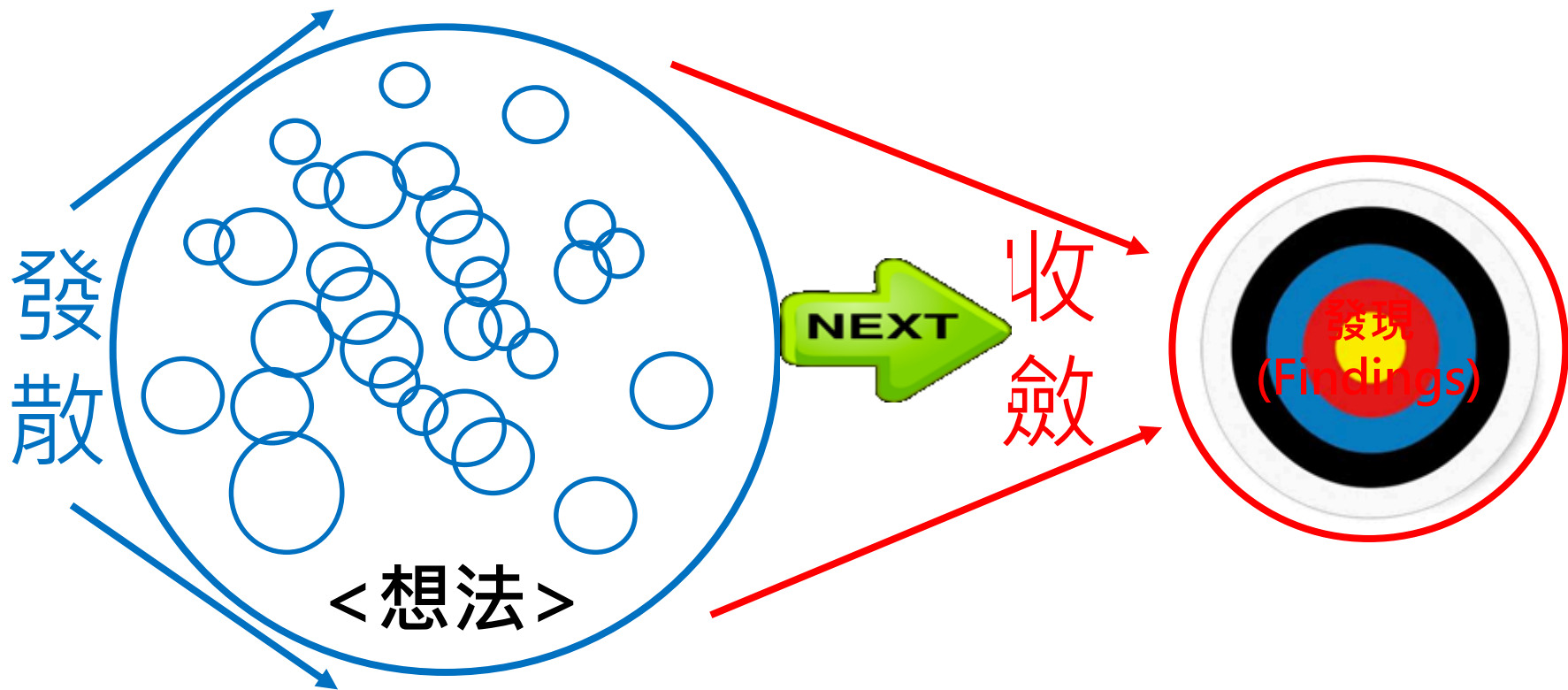
角色互換 & 輪流訪談

角色互換 & 輪流訪談

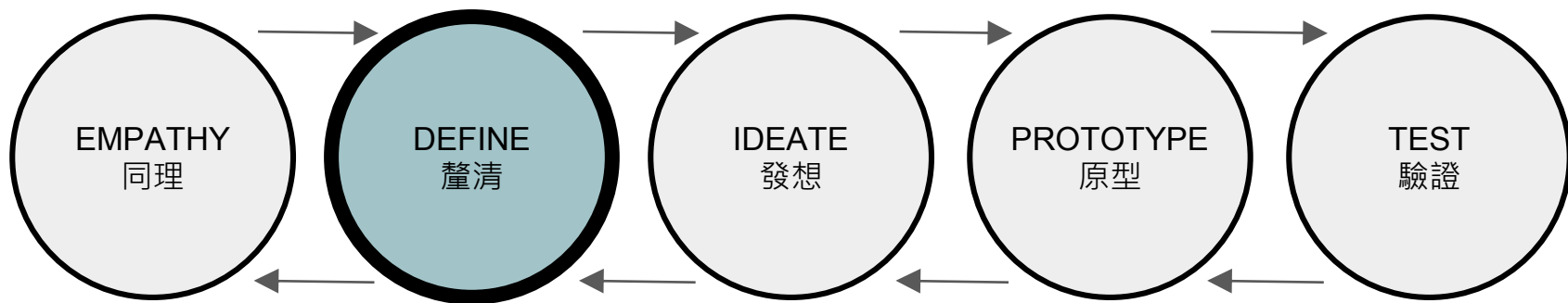
Tip!

溫馨小提醒：一邊對話討論，一邊要記錄寫下！

<關於組員對皮夾的思考，我們收集了很多想法>



Phase 2: Define(釐清)



釐清：建構正確的問題是創造正確解決方案的唯一方法。

訪談問題重組與洞見

步驟 3

捕捉訪談發現(Findings) 3分鐘

目標與願望： (關於皮夾，從訪談中你發現組員想要什麼?)



*** * * 洞見 * * *** : (從你的組員提及的感受與動機。你看到什麼或體驗到任何組員所沒有提到的事物?)



3:00

Stop

步驟4

採用設計觀點 (POV) 3分鐘

組員姓名/描述

想要/需要

使用者需要

因為 (或 但是、出乎意料...)

洞見

訪談問題重組與洞見

3:00
Stop

步驟 3

捕捉訪談發現 3分鐘

目標與願望:

你的組員想要達成什麼?

洞見: 從組員學到的感受與動機。你到什麼或體驗什麼組員沒有提到的事物? *

步驟4

採用設計觀點 (POV) 3分鐘



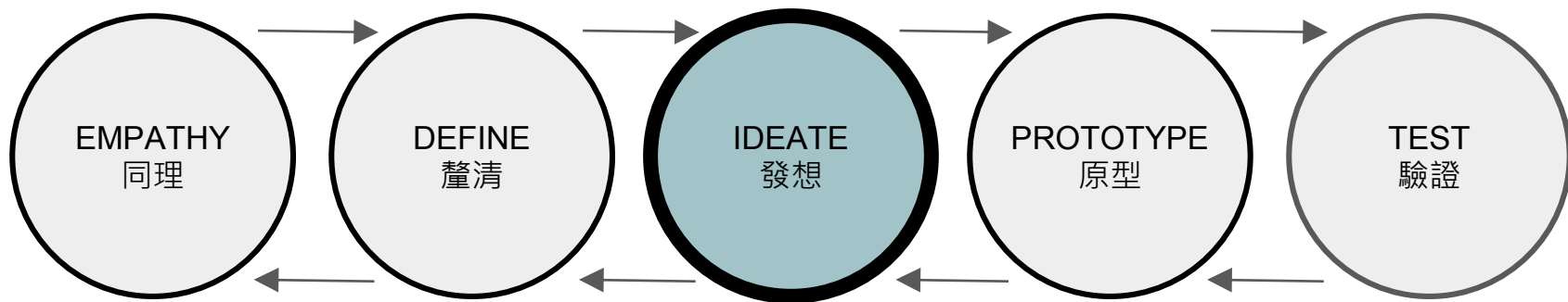
<組員姓名/描述>

想要/需要 _____
<使用者需要>

因為 (或 但是、出乎意料...)

<洞見>

Phase 3: Ideate(發想)



發想：不是提出“正確“的想法，而是產生最廣泛的可能性。

發想: 產生可以測試的替代方案

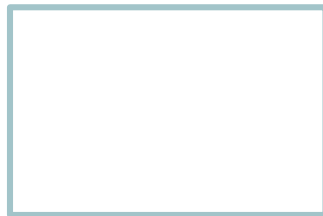
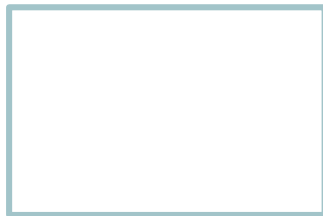
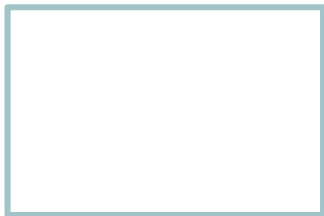
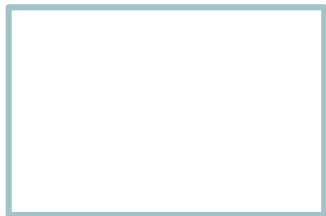
5:00

Stop

步驟5 以**使用者需求**為基礎，**畫(Sketch)**出至少5個解決方案 5分鐘

想要一個在OOOO可以XXXX的皮夾.....(請先在左邊先描述你發現與設定的問題)

根據這個設定的目標，在下面畫出5個解決方案



步驟6 方案分享與回饋 10分鐘

(2人 x 每人5分鐘)

角色互換 & 輪流訪談

10:00

Stop

發想: 產生可以測試的替代方案

步驟5 為使用者需求，草擬至少5個基本方案 5分鐘

請描述你的問題

--	--	--	--	--

步驟6 方案**分享與回饋** 10分鐘

(2人 x 每人5分鐘) 依據步驟五所提出的5個基本方案與隊友進行說明分享、回饋與討論



角色互換 & 輪流訪談

根據回饋不斷迭代

步驟7

反思與產生1個**新的方案** 3分鐘

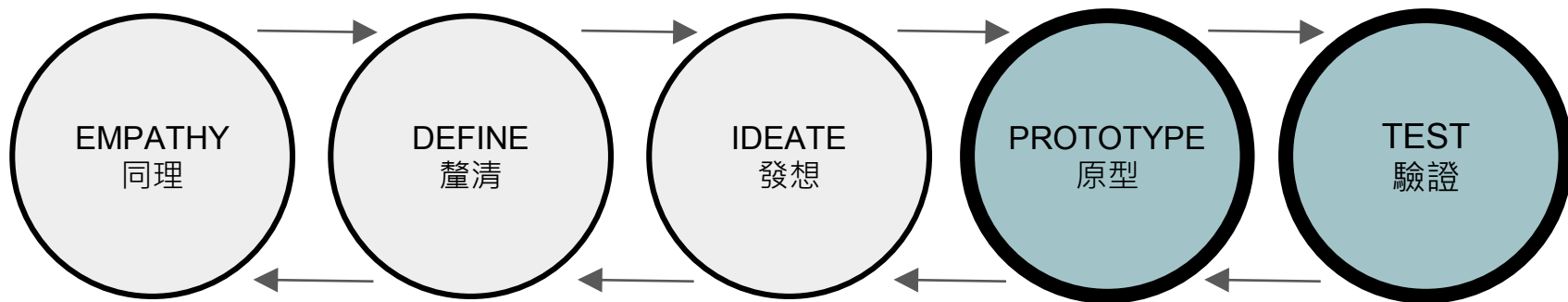
3:00

Stop

畫(Sketch)出偉大想法，畫的越詳細越好!



Phase 4/5: Prototype/Test(原型與驗證)



原型：建立思考、測試學習。驗證：驗證是學習解決方案與使用者的最佳機會。

建構與驗證

步驟8

動手建構最終的**解決方案** 7分鐘

實際建構某些能讓組員互動的事物(**動手製作**出你設計的原型-Prototype)

- 要有**功能**(晶片位置、防盜功能.....)
- 要可以**操作**(可以打開、可以折疊...)
- 要**具體呈現**(呈現越細節越好)
- 哪裡是什麼功能就要表現出來?(摺出來、畫出來)



7:00
Stop

步驟9 方案分享與意見回饋 8分鐘

可行的地方

可以改進的地方

問題

想法

(2人 x 每人4分鐘)

建構與驗證

步驟8

動手建構最終的解決方案 7分鐘

實際建構某些能讓組員互動的事物

8:00

Stop

步驟9

方案分享與意見回饋 8分鐘

可行的地方

可以改進的地方

問題

想法



(2 人 x 每人4 分鐘)



Thank you
Q&A

史丹福大學D-School將設計思考過程，濃縮成五大步驟「同理」、「釐清」、「發想」、「原型」、「驗證」