

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

在初步理解何謂設計思維，及為開展項目做好準備後，此階段就是要準備建立你的團隊。一個人能力有限，團隊則可以互補長短，同心合力。在將來的設計思維亦需要處理非常多的資訊，包括很多觀察、訪談、分析、組織等等的工作，工作量不少，團隊的力量就能大派用場。

團隊中固然各人有不同能力，可以各展所長，提出更多值得思考的方向，互補不足，但同時要留意須著重團隊文化及建立共同語言，包括需要對設計思維有基本的理解，否則在過程中不明白目的及流程會減慢工作速度。

反之，如果能建立一個各有所長但步伐一致的團隊，透過一同收集資訊，利用各自的人脈，增加對項目及用戶的接觸，就能為以人為本的設計流程打好基礎。



設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

實戰技巧一：

「進行設計思維時理想的團隊是怎樣的？」



要建立團隊，必定要先理解理想的團隊為何，才能讓自己和其他成員漸漸朝著理想目標進發。現在就來看看理想的團隊是怎樣的？

- 建議設計思維團隊的人數為4至7人
 - 4-7人是個理想的人數，能讓團隊有效地溝通和分工合作。好的團隊最好有多元化的技能和背景。過於單一的團隊將限制團隊的思考闊度和討論空間。
 - 團隊應有不同職級的成員，分別負責決策、前線工作和背後策劃。
- 有共同的創新語言和步驟，有效地達到共同目的
 - 理想的團隊能夠應用大部份的設計思維工具，並能有效地用工具協助團隊工作。掌握工具就像掌握好一套語言，有助邏輯思辨和分析，增加團隊討論的信心。
 - 每個工具都有實際的討論步驟和預期成效，若團隊有慣用的工具，便能大大提升效率。
 - 理想的設計思維團隊可以應用同一套共同語言，例如「用戶痛點」、「測試點子」等等，簡化創新這個複雜的過程，為討論定下基礎。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

● 充份討論，尋求共識，而不是妥協

- 設計思維能提升軟技能(soft skills)，有助討論，尋求共識。
- 團隊成員有不同的能力和背景，因此即使對同一件事情，每個團隊成員可能會有不同的看法，甚至持相反立場。
- 當出現意見分歧，團隊成員需了解不同意見形成的原因，並保持開放心態，嘗試接納不同的意見。
- 妥協經常在「由上而下」的決策過程中出現，團隊成員會因為不同原因而對某個結論作出妥協。「妥協」會令團隊無法充分討論新發現，影響創新質素。設計思維團隊應對討論的質素有相當的要求，團隊應該能夠和而不同，並達致「共識」，避免妥協。

● 善用各人的長處，分享不同資源協助項目

- 團隊各人會有不同的長處及背景，團隊應著重如何善用各人的能力，取長補短
- 能力包括各種硬技能 (hard skills)，如影像製作、數據分析，或軟技能，如人脈處理、尋找及充分運用資源等。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立



- 以客觀的實際發現作討論，而不是主觀的「我覺得」
 - 設計思維團隊尋求利用真實的發現作為討論基礎，務求接近「事實」。
 - 「我覺得」往往是沒有事實跟據的表現，也不能延續討論，是設計思維團隊值得注意的地方。
 - 每個團隊成員在了解用戶或觀察事件時，往往只能接觸和認識到一部份，導致團隊在討論時可能會出現爭議，團隊將需要重新驗證這些爭議，以更全面地理解用戶或事件。
- 建立分享文化
 - 分享是設計思維團隊最基本的一種能力，不論任何階段都需要與團隊分享洞見。
 - 要建立開放的討論空間才能建立分享文化，願意交流想法才能達到優秀的項目創新。
- 失敗領會 (Fail Forward)
 - 在創新的過程中，經歷失敗是很正常的。設計思維能讓我們在失敗中快速應變，只要團隊有敏捷的思考和敏銳的觀察能力，便能及早察覺問題所在，及早解決處理，並從經驗中汲取教訓。
 - 一個大的轉變(如疫情、經濟下行)，可能導致很多方案都要重新思考，團隊要從當中學學習，靈活轉變才會能保持方案的有效性。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

「設計思維經常提到會使用工具，到底這些工具是甚麼？」

設計思維是一套有系統的創新方法，團隊可以使用各種工具去發現及定義問題，構想及測試方案。

這些工具能協助我們：

- 有效地收集及分析不同資訊，發掘有用的洞察 (Insights)，並帶出被忽略的盲點，深入和全面地理解一件事情
- 尋求階段性的總結：階段性的總結是可被更新和更改的。這個共識是臨時被梳理出的想法，只要外在環境有變，例如隨著對用戶的理解加深，或客觀環境有所更改，共識就會出現改變
- 鞏固團隊共識：每個工具有各自的作用和特色，可以在不同階段中應用。設計思維團隊可以通過互相驗證不同工具的發現，進一步鞏固共識。
- 建立共同語言：令團隊成員能按同一目標和流程來推進創新，團隊成員會更清楚自己處於創新的哪個階段，以及當下的目標是甚麼。通過記錄如何運用每個工具和結果 (Outcome)，團隊能隨時回顧創新歷程和每個階段的洞見 (Insights)。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

請留意：

- 設計思維工具的作用是輔助團隊進行創新，而在創新過程中，團隊可能會有新的發現或出現更好的想法。我們可以適時更新工具的內容。
- 工具並沒有標準或最佳答案，團隊可以在創新過程中不斷驗證，作出相應的改動。因此，一個工具可以有第一版本、第二版本，甚至更多版本。
- 設計思維的工具沒有特定的使用次序，團隊可以因應實際情況和資源，靈活運用這些工具。



設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

實戰技巧二：

「團隊是不是必須非常熟悉設計思維，才能開展項目呢？」



事實上團隊並不需要在一開始就透徹地了解設計思維的所有步驟，這亦不甚可能。要開始運用設計思維，團隊只需要對設計思維有基本認識，例如學習設計思維的框架、核心概念、工具等。但當然，若由一個具豐富經驗和設計思維知識的人士帶領，創新過程將更為順暢。

- 情景一：如果機構內部有設計思維專家，可以讓他做團隊顧問，因為內部專家同時熟悉機構的環境條件和設計思維的應用，能有效地帶領團隊實踐創新。
- 情景二：機構也可考慮聘請外部的顧問，把好的設計思維手法和創新方式帶到團隊的日常當中。
- 情景三：機構可聘請培訓機構為團隊提供一天的設計思維培訓，團隊成員能更精準地掌握設計思維和未來流程的基本知識。機構亦可為團隊安排每2—4星期一次的創新指導，以為團隊遇到的挑戰提供專業意見。

團隊需要有合適的培訓以掌握基本設計思維處理手法，而另外設計思維項目需要良好的項目管理技巧以應對不同的活動。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

除核心團隊外，創新的過程亦可邀請不同團隊的參與或合作，以減輕團隊工作量，例如：

- **顧問團隊：**來自機構外部或內部的顧問團隊，負責為應用設計思維的手法提供意見。
- **機構團隊：**除核心團隊以外，來自機構內不同部門和單位的同工亦可為核心團隊的工作提供支援，例如協助安排訪談對象、幫忙籌劃活動、調動資源等等。
- **義工團隊：**來自機構內部或外部的義工。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

實戰技巧三：

「團隊成形準備開展項目時，啟動會議 (Kick-off team meeting) 應該要包括甚麼？」



當確認團隊成員，同時亦對設計思維有初步了解後，是時候準備開始項目了！這個時候想必大家會坐下來，開始設計思維項目的啟動會議 (Kick-off team meeting)。

首先第一點當然要全員到齊。第一次會議，請確保核心團隊全程參與其中，以免在項目開首已經有認知或參與程度落差。

第一步是讓整個團隊有清晰的共同目標。這時候要清晰和準確地訂立團隊對項目的期望，並達成共識，讓團隊有一致的目標。其後最好亦訂立時間表，確認大家知道這個項目的時序，讓步伐一致。

其次是了解團隊的優勢長短，分析每位團隊成員的能力和優勢，合適地安排分工，取長補短。如發現有甚麼短處，就要及時向外尋找支援。如項目涉及核心團隊以外的人參與，例如合作機構、設計師、創新顧問等，他們亦可參與項目的啟動會議，以便了解項目的目標和進程。



設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一：

項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。

需要時間

45至60分鐘

環境及所需物資

工具工作紙 (A3大小)、筆、便利貼、與項目有關的記錄，中心合作伙伴的列表

所需心態或技巧

開放討論的心態、著重細節與字眼

參與者

項目負責人及所有團隊成員

預期成效

團隊對項目期望達成共識、共同理解團隊成員彼此的能力、訂立一個能隨時回顧及更新的項目明細

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一： 項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。

工具樣版

項目細節			
項目名稱:		負責人:	版本:
團隊期望		目標用戶	項目關鍵指標
空間限制		可用資源	合作伙伴
隊員及強項	隊員人數：_____		最缺乏的能力
關鍵時間			

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一： 項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。

參考例子

項目細節		項目名稱: 心間細作中		負責人: Tracy		版本: 3	
團隊期望				目標用戶		項目關鍵指標	
嘗試創新的手法	改善現有的服務	與青年有新的互動方式	青年喜愛的青年中心	12-24歲	有壓力	需要傾訴	
空間限制				可用資源		合作伙伴	
不能明火煮食	不能過夜	不能養寵物		中心義工	機構創新部門	機構的工程部	
隊員及強項		隊員人數: 4			最缺乏的能力		
Eric / 地區網絡溝通		Hill / 藝術治療			設計		
Fafa / 行政管理		Tracy / 組織活動			科技使用		
Gilbert / 情緒諮詢							
關鍵時間							
		澳洲交流團 (2/3-2/9/10)	初步構想 遞交限期 (30/11)	附新學校 考試季節 (15-22/12)	機構年度 嘉年華 (2/2/1)	完工限期 (20/2)	

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一： 項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。

使用目的(Why):

- 透過討論和記錄項目的關鍵資訊，讓團隊對項目產生共同的期望和目標
- 在之後的設計思維過程中，團隊會接收大量的資訊，本工具讓團隊時刻認清關鍵的細節，並作適時更新，減少爭議
- 及早從團隊的討論當中，討論時間安排及資源運用，並尋找適當支援

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

使用方法(How):

步驟 1:

收集對項目的期望
及訂立關鍵指標

- 團隊使用三張便利貼，各自寫下對這個項目的三個期望
- 將所有的期望整理並綜合，討論每個期望背後的原因
- 列出項目的關鍵指標，每張便利貼一個，如有實際數字，亦可加入

步驟 2:

討論項目明細

- 初步寫出項目的目標用戶，用幾個關鍵形容詞去描述他們。團隊往後可以修改或收窄目標用戶群
- 討論中心空間的限制及規則，例如「不能明火煮食」、「不能過夜」，以及背後的原因。這些限制將會決定往後不同方案的可行性，並讓活動參加者更易理解空間的定位

步驟 3:

分享團隊或個人
可動用的資源
及合作伙伴

- 列出本項目的可用資源，可以是「機構創新部門」、「中心義工」等，方便日後動員
- 如有需要，可考慮向機構申請額外資源或人手，以及對外招募參加者或義工

步驟 4:

分享團隊各人的
強弱項
及未來一年的
時間安排

- 列出各人的強項，並討論整個團隊較弱的地方
- 討論是否需要額外添加人手、培訓或利用合作伙伴
- 從機構或個人層面出發，思考未來一年內最有機會影響項目進行的事情，每件事情寫在1張便利貼上找出未來一年的工作高峰期，避免工作量過大
- 同時列出有機會影響項目的事情，例如「附近學校的考試季節」等

步驟 5:

討論團隊各人
對項目的感受

- 各人用便利貼寫出對項目的擔憂和感受
- 整理和總結團隊的想法
- 利用本工具的資訊，發想可行的解決方法

工具一：

項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一： 項目細節

Project Alignment Form

透過討論和記錄項目細節，讓團隊產生共識和清晰目標，並利用本工具隨時回顧。



小提示：

- 1 本工具重點在對項目的期望管理，讓各人都能對項目細節有較好的理解，也能對時間安排有初步的想法。
- 2 本工具亦能鼓勵團隊開展分享文化，多讓團隊分享自己的想法和顧慮，及早提出方案處理。
- 3 完成本工具後，團隊可以把成品存放在各人容易接觸的地方(可以是電子形式，但要易於改動)，甚至貼到合適的地方，方便大家隨時回顧。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具二：

主要活動計劃

Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。

需要時間

60分鐘

環境及所需物資

印有本工具的A3紙，筆和便利貼，項目明細(工具)的記錄，項目相關的會議記錄

所需心態或技巧

著重可行性、適時指出項目的難度

參與者

項目負責人及所有團隊成員

預期成效

設計思維項目的活動總表、讓團隊對項目的工作量及時間安排有一致了解

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具樣版

主要活動計劃 (Execution Plan)					
階段	類別	描述	會否開展 (Y/N)	關鍵日期 (DD/MM)	人數/次數 (No.)
2預備團隊	活動	啟動會議			/
	培訓	項目管理(Design Thinking)			/
	培訓	創意管理			/
	培訓	團隊合作/溝通			/
	培訓	建立創新文化 (成長思維)			/
	培訓	設計思維			/
	活動	蒐集案例及分享			
3發現階段	活動	訪談活動和人次	Y		
	活動	用戶觀察(田野考察)			
	活動	應用工具：用戶旅程圖	Y		
4定義問題	討論	應用工具：典型人物	Y		
	討論	應用工具：同理心地圖	Y		
5構想方案	討論	準備工作坊會議	Y		
	活動	共創工作坊	Y		
	討論	可行性會議	Y		
6測試想法	活動	意見問卷	Y		
	討論	準備工作坊會議	Y		
	活動	意見工作坊 - 1			
	活動	意見工作坊 - 1			
7社群建立	討論	應用工具：用戶參與階梯			

工具二： 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

參考例子

主要活動計劃 (Execution Plan)					
階段	類別	描述	會否開展 (Y/N)	關鍵日期 (DD/MM)	人數/次數 (No.)
2 預備團隊	活動	啟動會議	Y	04/09	/
	培訓	項目管理 (Design Thinking)	N	/	/
	培訓	創意管理	N	/	/
	培訓	團隊合作/溝通	Y	04/09	/
	培訓	建立創新文化 (成長思維)	Y	04/09	/
	培訓	設計思維	Y	11/09	/
	活動	蒐集案例及分享	Y	27/09	10個相關案例
3 發現階段	活動	訪談活動和人次	Y	31/10 之前完成	45人
	活動	用戶觀察 (田野考察)	Y	17/10, 24/10	2節, 每節2小時
	活動	應用工具: 用戶旅程圖	Y	與訪談活動同時	/
4 定義問題	討論	應用工具: 典型人物	Y	31/10	1節 3款典型人物
	討論	應用工具: 同理心地圖	Y	31/10	1節 20張同理心地圖
5 構想方案	討論	準備工作坊會議	Y	04/11	1次會議
	活動	共創工作坊	Y	11/11	1節, 3小時
	討論	可行性會議	Y	12/11	1次會議
6 測試想法	活動	意見問卷	Y	22/11 (發放問卷) 4/12 (結果整理)	網上及實體問卷各1成本
	討論	準備工作坊會議	Y	26/11	1次會議
	活動	意見工作坊 - 1	Y	27/11	1節, 3小時
	活動	意見工作坊 - 1	Y	12/12	1節, 3小時
7 社群建立	討論	應用工具: 用戶參與階梯	N	/	/

工具二： 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具二： 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。

使用目的(Why):

- 讓團隊產生對工作量的理解，共同制定設計思維的主要活動計劃
- 工具能方便團隊成員安排自己的工作，避免工作量過大

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具二： 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。

設計思維的項目有很多不同的活動和會議：

活動	啟動會議	讓團隊對項目的細節、工作量及目標等產生共識。
培訓	項目管理(Design Thinking)	利用培訓，深化理解設計思維項目的管理手法，增加效率，讓設計思維項目的進展更迅速。
培訓	創意管理	利用培訓讓團隊掌握處理點子的不同手法，並討論融入機構文化。
培訓	團隊合作/溝通	利用培訓產生適合這個團隊的合作模式和溝通文化。
培訓	建立創新文化(成長思維)	利用培訓讓團隊覺得創新是有可能的，不自我設限。
培訓	設計思維	利用培訓讓團隊對設計思維有足夠的理解和信心開展項目。
活動	蒐集案例及分享	由團隊收集及分享案例，提升對項目可能性的理解，讓項目跳出框框。
活動	訪談活動和人次	訪談目標用戶，深入了解用戶的相關經歷和需要。
活動	用戶觀察(田野考察)	透過活動，直接觀察目標用戶的行為，驗證對用戶的假設。
討論	應用工具：用戶旅程圖	利用工具，在訪談活動中記錄用戶的歷程和感受。
討論	應用工具：典型人物	利用工具重新定義對目標用戶的描述，讓創新過程更以用戶為本。
討論	應用工具：同理心地圖	利用工具，回顧訪談內容，了解用戶的需要。
討論	準備工作坊會議	討論共創工作坊的準備工作，包括資訊收集、資料分析和整理、場地準備等等。
活動	共創工作坊	以工作坊的形式，讓目標用戶為中心的空間設計一起構想不同的方案。
討論	可行性會議	開展會議，討論不同方案的可能性，嘗試挑選及合併方案。
活動	意見問卷	發放意見問卷，廣泛吸納目標用戶的意見，並進一步推廣項目。
討論	準備工作坊會議	討論意見工作坊的準備工作，包括資訊收集、資料分析和整理、場地準備等等。
活動	意見工作坊 - 1	以工作坊的形式，讓目標用戶對空間的形式提出意見，如空間的不同功能和設施分佈。
活動	意見工作坊 - 2	以工作坊的形式，讓目標用戶對構想的空間細節上給予意見，如風格和顏色等。
討論	應用工具：用戶參與階梯	利用工具，拓展用戶的不同參與形式。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

使用方法(How):

步驟 1: 回顧「項目細節」

- 回顧「項目細節」中時間的安排
- 回顧各人的強弱項

步驟 2: 簡單解釋不同活動

- 向團隊簡介設計思維項目中不同的活動和會議

步驟 3: 挑選需要進行的培訓 和舉辦的活動 (灰色格子不用填寫)

- 對應團隊需要和缺乏的技能,選擇合適的培訓項目
- 討論需要進行哪些活動,決定日期、人數或次數
- 找出當中比較難進行的項目,並指出難度所在

步驟 4: 把此計劃記錄存檔

- 完成本工具後,把成品存放在各人容易接觸的地方(可以是電子形式,但要易於改動),甚至貼到合適的地方,方便大家隨時回顧

步驟 5: 適時更新、改動及 檢討主要活動計劃

- 並非每個活動都能即時確認時間和次數,可以適當地留白或用不同顏色的筆書寫,以作提示,方便往後更新和檢討活動安排
- 當填寫的資料有需要更新時,讓團隊各人都知悉相關改動

工具二: 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗,編寫主要活動計劃,方便預計工作量。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具二： 主要活動計劃 Execution Plan

讓團隊參考過去其他「平行心間」計劃的經驗，編寫主要活動計劃，方便預計工作量。



小提示：

- 1 填寫時可使用鉛筆或可擦改的原子筆，方便往後更新。
- 2 如填寫時有困難，可參考以上的例子，或與有設計思維經驗的顧問一起討論。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。

需要時間

每個案例分享10分鐘

環境及所需物資

印有本工具的A4/A5紙，筆，列印相關圖片

所需心態或技巧

指出關鍵要點、仔細討論案例特別的地方、批判性思考

參與者

項目負責人及所有團隊成員

預期成效

團隊對不同的案例有所了解、開闊項目的更多可能性

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具樣版

快速分享(Lightning Talks)

相片/圖畫/資訊圖表

簡潔描述：

資料來源：

與項目的關連程度 (1-5)：

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

參考例子

快速分享(Lightning Talks)

相片/圖畫/資訊圖表



簡潔描述：

Headspace 這個空間利用了牆身的空間，讓青年人分享想法和感受，對個空間有更多歸屬感，空間中也有很多的心理提示，教青年如何自處

資料來源：

社工在一次到澳洲的外訪活動中，到訪了這個關注青少年精神健康的中心，並聽到介紹

與項目的關連程度 (1-5)：

5

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。

使用目的(Why):

- 透過大量案例分享，讓團隊明白項目的更多可能性
- 以工具簡化分享的過程
- 找出最相關的案例，以引發更多思考

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。

使用方法(How):

步驟 1:

討論要收集的案例數量
和分享案例的日子

- 向團隊成員介紹工具的樣式
- 討論收集案例的不同來源及數量
- 訂立分享案例的日子

步驟 2:

填寫工具

- 尋找有趣及相關的案例
- 知會團隊各人會為以上案例作資料搜集，避免重覆
- 將案例的重點作簡潔描述，並填寫於工具中，附有資料來源(例如網址)
- 列印相關的圖片，讓重點更簡潔易明

步驟 3:

分享案例

- 選擇一個合適的時機，向團隊分享這個案例
- 討論這個案例的創新之處及與項目的關連程度
- 記下團隊成員提出而你未能即時解答的問題，再做資料搜集，更新當中的描述

步驟 4:

整合並利用案例

- 將最相關的案例整理及保存
- 參考案例，回顧你的項目的可能性
- 在構想方案時，利用最相關的案例，打開團隊及活動參加者的想像

設計思維實際應用

1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具三： 快速分享 Lightning Talks

透過簡單快捷的活動，建立分享的文化，讓團隊開闊眼界，了解在創新過程中的各種可能性。



小提示：

- 1 要對案例有批判性思考，如果資料來自單一來源，要用不同來源認證，以免以偏概全。
- 2 用圖片展示的描述會更讓團隊明白案例的狀況。
- 3 案例可以涉及不同層面，如減壓的方式、青年的互動喜好等等。