

設計思維實際應用

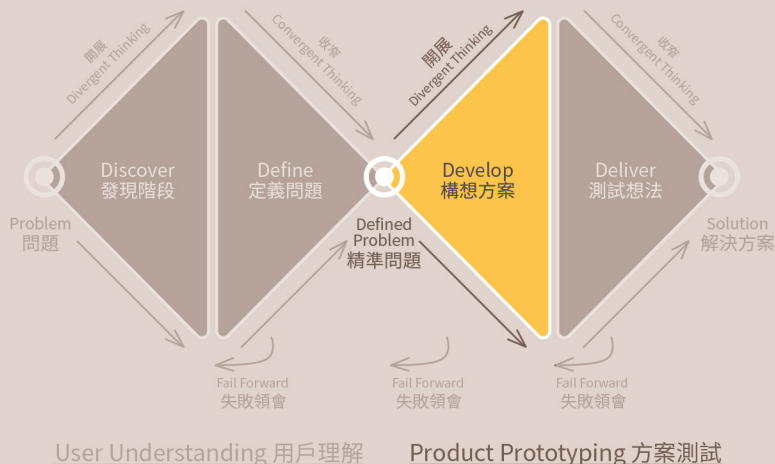
1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 **5/構想方案** 6/測試想法 7/社群建立

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

定義問題後，就到腦力震盪的環節了。在設計思維的過程中，我們需要主動打開想像兩次——第一次是在第三部分的「發現階段 (Discover)」，而第二次就是本部分的「構想方案 (Develop)」。你需要擴闊思考，思考各種可能性，最後再慢慢歸納出一個可行的方案。

在這部分，我們非常建議邀請目標用戶前來一同構想方案。團隊能即時了解用戶的想法、感受、喜好和隱藏需求，不停改進方案。在過程中，團隊可以邀請用戶對方案進行篩選，並持續給予意見。這能幫助我們進一步加深對用戶的理解，亦為之後的設計細節打好基礎。



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： 「怎樣才可以發想到好點子？」



開始發想方案前，先確定所有人都清晰理解「目標用戶是誰」，以及「需要解決什麼問題」，也就是先前已定義的問題。

最簡單直接的方法，就是讓團隊及參與者一起認清用戶群及他們的需要。例如，重溫利用「典型人物(Persona)」得出的目標用戶，以及這些用戶的需要。只要時常把用戶的需要銘記於心，就能避免在發想點子時偏離方向，從而設計出適合用戶的產品和服務。

我們可以如何讓參加者發想好點子？以下是幾個提示：

給予足夠時間發想。 參與者在沒有壓力的情況下，才能充分發揮創意。千萬不要催逼參加者在短時間內提出點子。

營造放鬆環境。 當參加者處於一個精神緊繃的狀態，自然很難想出好點子。一個放鬆、舒適的環境能有效激發想像。主辦方也可以主動提供一些零食，讓參加者補充能量。

先進行熱身。 思考是腦部的運動，而在運動之前，當然要先熱身！活動的帶領者可以先邀請參與者進行一些腦部熱身活動，亦可以一起看看本地或海外的相關例子，刺激一下想像力。



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：

「與用戶共同構想，有甚麼需要注意？」



首先是建立共同語言。先向參加者簡介計劃，以及計劃前部分—「發現階段」和「定義問題」得出的結果，確保參加者明白發想點子的目的和期望結果。

其次，打開參加者的想像，同時說明青年中心空間上的限制。要先讓參與的青年了解空間和活動的可能性，知道甚麼可以、甚麼不可以和背後的原因。這能避免參加者在提出某些想法後，出現太大的期望落差。

最後，在參加者提出點子時，建議詳細記錄他們表達的內容，方便日後回顧，同時避免錯誤解讀他們的想法。

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：

「腦力震盪 (Brainstorming) 的做法很多，有甚麼值得留意？」



坊間有很多協助發想方案的工具，能夠幫助我們從不同的角度出發，思考可能性，並帶出更多討論，這些工具都很值得採用。然而，相比起做法，參加者的心態和節奏其實更為重要。

以下是「發想點子的8大原則」，可以事先提醒參加者：

- 要多：點子的數量會直接提升方案的質素，盡量把腦裡所有想法寫出來
- 要癲：放下自己的界線，想到甚麼就說甚麼
- 要易明：善用文字、圖像、模型等形式，讓其他參加者容易理解
- 要建立：可以將不同的點子結合，或聯想出新點子
- 不批評：暫時不需評論別人點子的好壞或可行性
- 不離題：在發想時不要偏離主題
- 不打斷：保持耐性，不中斷別人的說話
- 不複雜：不要花太時間在同一個點子上，毋需思考太多細節



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

如果「構想方案」活動需在網上進行，如何能夠令過程更順利？

- 事前提醒參加者：網上活動時間緊湊，而有些參加者可能會遲到，甚至忘記參加。事前提醒可以免卻這種情況。
- 以網上活動來說，一般參加者集中力有限，建議將活動時間定在2.5小時或以下。
- 活動開始時預留緩衝時間，讓參加者互相認識和熱身。
- 網上的互動平台選擇很多，而且功能各有不同。在開始時先向參加者簡介平台的操作方法，便能讓溝通和互動更為流暢。

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：

腦力震盪

Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。

需要時間

30分鐘至1小時

環境及所需物資

輕快的音樂、寬闊的空間、攝錄機、零食、便利貼、顏色筆、參考圖片

所需心態或技巧

開放討論、保持好奇心

參與者

團隊的所有成員、構想活動參與者、不同專業人士(如有需要)

預期成效

緊扣已定義的問題，發想大量點子，同時讓每個參加者都能揀選自己喜歡的點子

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

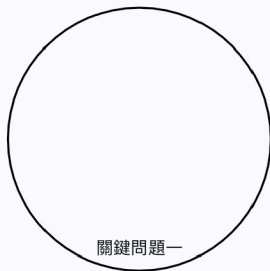
5/構想方案

工具一： 腦力震盪 Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。

工具樣版

腦力震盪(Brainstorming)



設計思維實際應用

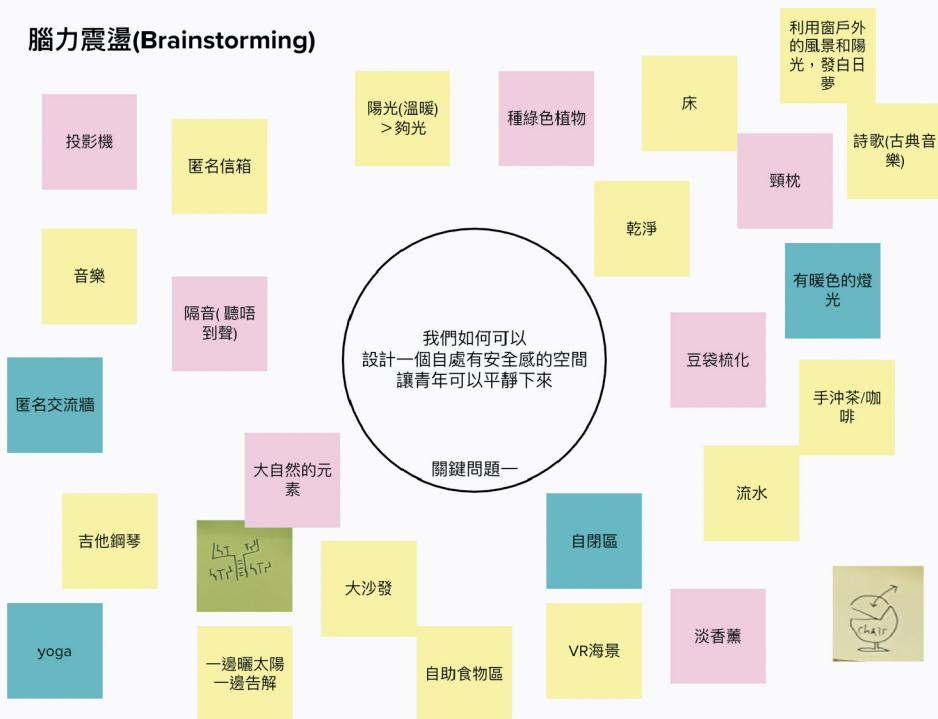
1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

工具一： 腦力震盪 Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。

參考例子

腦力震盪(Brainstorming)



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： 腦力震盪

Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。

使用目的(Why):

- 讓參加者了解項目的可能性和限制
- 從參加者的角度發想最多的點子
- 充份考慮和討論不同問題

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： 腦力震盪 Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。

使用方法(How):

步驟 1: 打開想像

- 分享不同的案例，讓參加者理解各種可能性，激發想像，同時提升參與的意欲。

步驟 2: 講解發想方案的規則 和做法

- 與參加者分享「發想點子的8大原則」(見上文)，以及使用便利貼表達點子的手法：
在便利貼上寫下一個點子，而每個新的點子則用另一張便利貼記錄，方便對比不同點子。

步驟 3: 發想點子

- 設定時間，讓參加者自由發想不同的點子。

步驟 4: 選擇點子

- 每人選擇二至三個希望實現的點子，以先取先得的模式進行。若一個點子被已被其他人挑選，則需再選擇另一個點子。

步驟 5: 分享自己的選擇

- 邀請每位參加者輪流分享，並講解選擇點子背後的原因。團隊可以留意有沒有哪個點子引起特別熱烈的討論。

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

工具一： 腦力震盪 Brainstorming

讓參加者了解項目背景和前期得出的結果，然後大量發想創新且相關的點子。



小提示：

- 1 腦力震盪的氣氛很重要，主辦方可以營造輕鬆好玩的氣氛，鼓勵參與。
- 2 確保參加者了解活動的時長和目的，若參加者對活動抱有錯誤的期望，有機會令整體參與度下降。
- 3 腦力震盪是一個著重分享的活動，場內若有參加者熟悉的人參與，會令參加者比較安心分享。

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：

選擇矩陣

Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。

需要時間

45-60分鐘

環境及所需物資

輕快的音樂、寬闊的空間、攝錄機、小食、便利貼、顏色筆

所需心態或技巧

開放討論、好奇心、避免批評

參與者

團隊的所有成員、構想活動參與者、不同專業人士(如有需要)

預期成效

有質素的點子和空間方案

設計思維實際應用

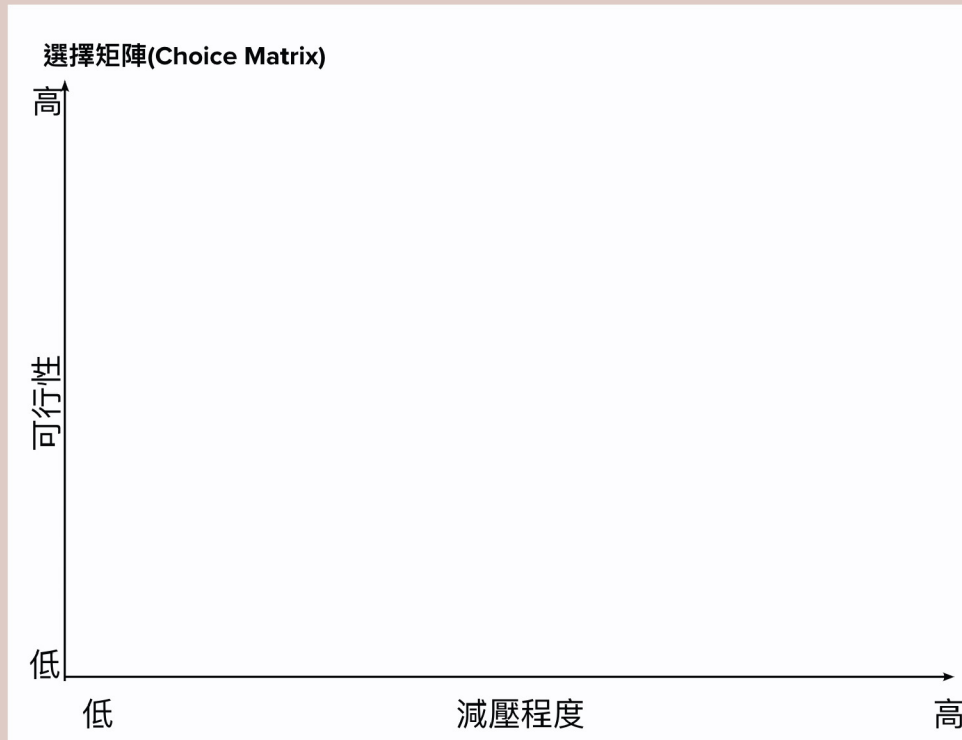
1/籌劃階段 2/建立團隊 3/發現階段 4/定義問題 5/構想方案 6/測試想法 7/社群建立

5/構想方案

工具二： 選擇矩陣 Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。

工具樣版



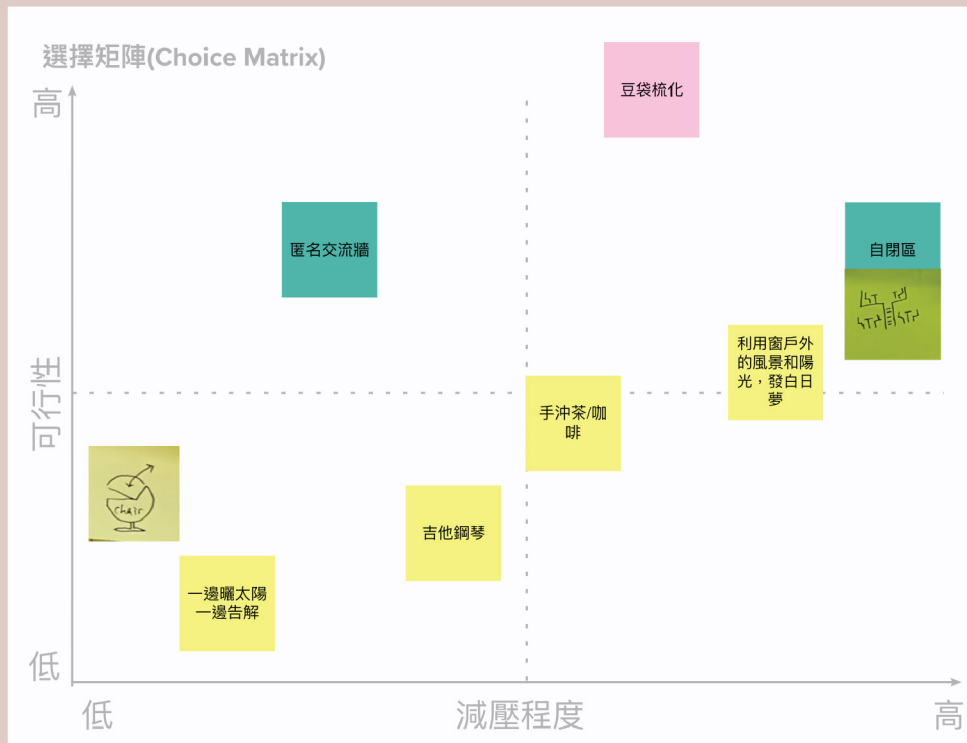
設計思維實際應用

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： 選擇矩陣 Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。

參考例子



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

5/構想方案

工具二： 選擇矩陣 Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。

使用目的(Why):

- 有系統地分析參加者喜歡的點子
- 找出最有價值、最值得實行的點子
- 將不同點子組合成一個完整的方案

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： 選擇矩陣 Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。

使用方法(How):

步驟 1: 制定合適的 「選擇矩陣」

- 羅列計劃中的重要因素，例如「可行性」、「減壓程度」、「成本」、「創新程度」等
- 與團隊選擇當中最重要兩個因素，作為X軸和Y軸的內容，填寫在「選擇矩陣」上

步驟 2: 把點子貼上 「選擇矩陣」

- 與團隊討論點子，並逐一貼上「選擇矩陣」
- 在過程中，逐一比較點子之間的分別，適時調整不同點子的位置
- 聆聽其他隊員的想法，出現不同想法時，嘗試達成共識

步驟 3: 審視點子的分佈， 並挑選可行點子

- 把「選擇矩陣」分成四個方格，審視點子的分佈，討論並挑選期望嘗試實現的點子

步驟 4: 進一步組合、表達 和呈現想法(方案)

- 根據挑選的點子內容，組合並貼上平面圖的合適位置，或可使用LEGO等工具把理想的空間設計呈現出來，與其他人分享



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：

選擇矩陣

Choice Matrix

有系統地篩選參加者喜歡的點子，再組合成一個空間設計方案。



小提示：

- 1 在構想方案的過程中，參加者（用戶）才是主角。項目團隊成員的角色為提供客觀資訊和支援，輔助參加者提出意見。團隊成員需盡量鼓勵參加者提出想法，切勿讓自己的固有想法成為絆腳石。
- 2 在構思空間設計時，可以提醒參加者需要納入考慮的因素，包括：中心空間的特色，如座向、窗的位置、附近的設施配套等。