設計思考 II-構思與發展

工作坊第一天		@C-HUB 創意基地 3 樓
09:00-13:00 (4)	<ul style="list-style-type: none"> • 工作坊成員介紹 / 設計創新概念簡介 <p>簡介設計思考的概念，說明設計問題定義與解答發展的 double diamonds 模型，與分享設計創新的實務經驗。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 場域探索 • 問題定義：場域研究與資料分析 / 工作坊：關聯圖法、AEIOU、5H1W <p>將場域研究觀察的洞察，利用便利貼與關聯圖法(Affinity Diagram)、AEIOU、5H1W 等方法，整理收斂成目標使用者族群的為規則，編為故事，與適合設計發展的抽象概念。</p>	
13:00-14:00	午餐休息	
14:00-16:00 (2) 16:00-19:00 (3)	<ul style="list-style-type: none"> • 問題定義：人物誌與同理心地圖 / 工作坊：練習使用相關工具 <p>基於場域觀察與分析的結果，選擇暫定的人物(Persona)，並利用同理心地圖(Empathy Map)、POV、A Day in the Life 方法了解目標群看到什麼，聽到什麼，說什麼，以及做什麼。再分析他們有什麼痛點，想獲得什麼。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 問題定義：價值主張與商業模式分析 / 工作坊：練習分析價值主張 <p>利用關係人地圖(Stakeholder Map)、價值主張地圖(Value Proposition Canvas) 與商業模式地圖 (Business ModelCanvas)，收斂設計問題的定義。</p>	
工作坊第二天		@C-HUB 創意基地 3 樓
09:00-13:00 (4)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(1)：說一個符合需求的好故事 / 工作坊：練習說故事 <p>依照價值主張地圖，設想經驗旅程(Customer Journey Map)的前後關係，發想最能夠符合(fit)目標族群需求的设计創新故事，預想可能的解答階段。</p>	
13:00-14:00	午餐休息	

14:00-19:00 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(2)：說一個符合需求的好故事 / 工作坊：練習說故事 <p>依照價值主張地圖、商業模式地圖(Business ModelCanvas)及關係人地圖(Stakeholder Map)，再設想經驗旅程(Customer Journey Map)的前後關係，發想最能夠符合(fit)目標族群需求的設計創新故事，預想可能的解答階段。</p>
工作坊第三天	@C-HUB 創意基地 3 樓
09:00-13:00 (4)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(1)：發展各式各樣的 ideas，說一個符合需求的好故事 / 工作坊：Brain Storming 創意發想與練習說故事 <p>依照價值主張地圖、商業模式地圖(Business ModelCanvas)及關係人地圖(Stakeholder Map)，再設想經驗旅程(Customer Journey Map)的前後關係，用 Brain Storming，設定 What if 與 Scenarios 發想最能夠符合(fit)目標族群需求的設計創新故事，預想可能的解答階段。</p>
13:00-14:00	午餐休息
14:00-19:00 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(2)：發展各式各樣的 ideas，說一個符合需求的好故事 / 工作坊：10X10 <p>依照價值主張地圖、商業模式地圖(Business ModelCanvas)及關係人地圖(Stakeholder Map)，再設想經驗旅程(Customer Journey Map)的前後關係，用 10X10，設定 HMW 與 Mindmapping 發想最能夠符合(fit)目標族群需求的設計創新故事，預想可能的解答階段。</p>
工作坊第四天	@C-HUB 創意基地 3 樓
09:00-13:00 (4)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(3)：故事概念發想與設計迭 / 工作坊：最小可形產品 (MVP)與原型測試 <p>介紹最小可行產品的概念，與利用視覺化故事(Storyboard)溝通設計概念的方法。</p>
13:00-14:00	午餐休息
14:00-19:00 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 解答發展(4)：故事概念發想與設計迭代 / 工作坊：用視覺化說故事—團隊發表時間 <p>練習利用視覺化圖像，描述設計解答中的人，事，物，與環境。描述設計故事之後，請其他的夥伴分組團隊協助，給予評價，修改後，修改目前的設計，再與全體工作坊成員分享。</p>