



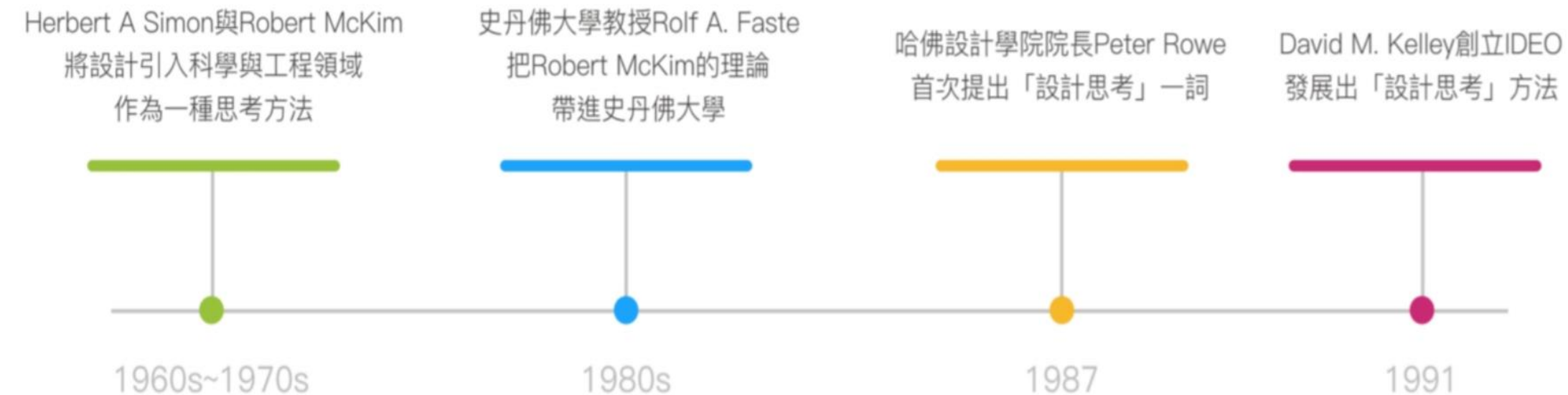
# 設計思考

場域挖掘－同理心設計與問題定義

# 設計思考定義

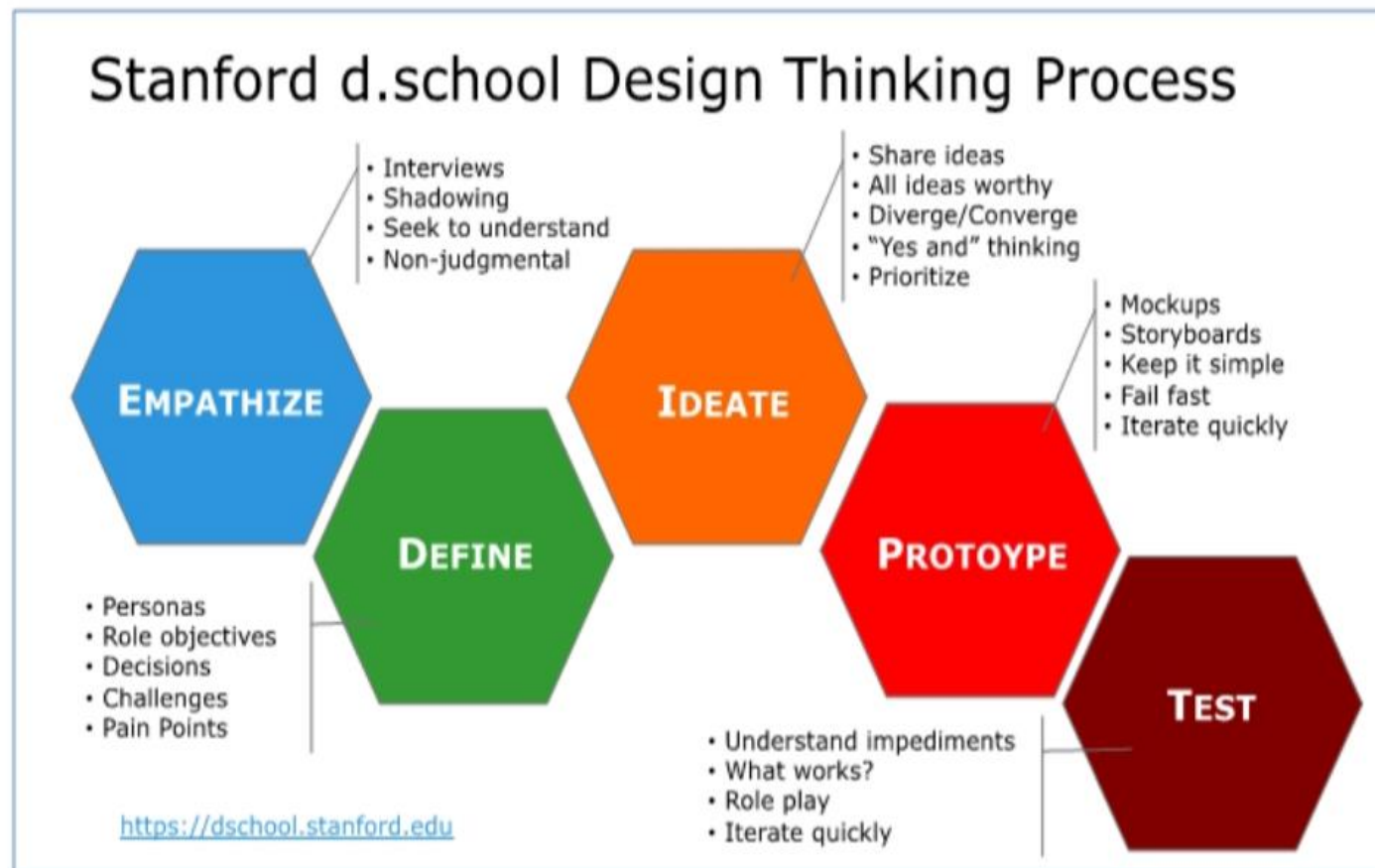
- 「設計思考是**以人為本**的設計精神與方法，考慮人的需求、行為，也考量科技或商業的可行性。」設計思考是由知名設計公司 **IDEO** 所歸納統整出的一套流程，不過更重要的是他背後的另一種思維模式。

# 設計思考發展



設計思考發展時間軸, Credit: Harn Lin

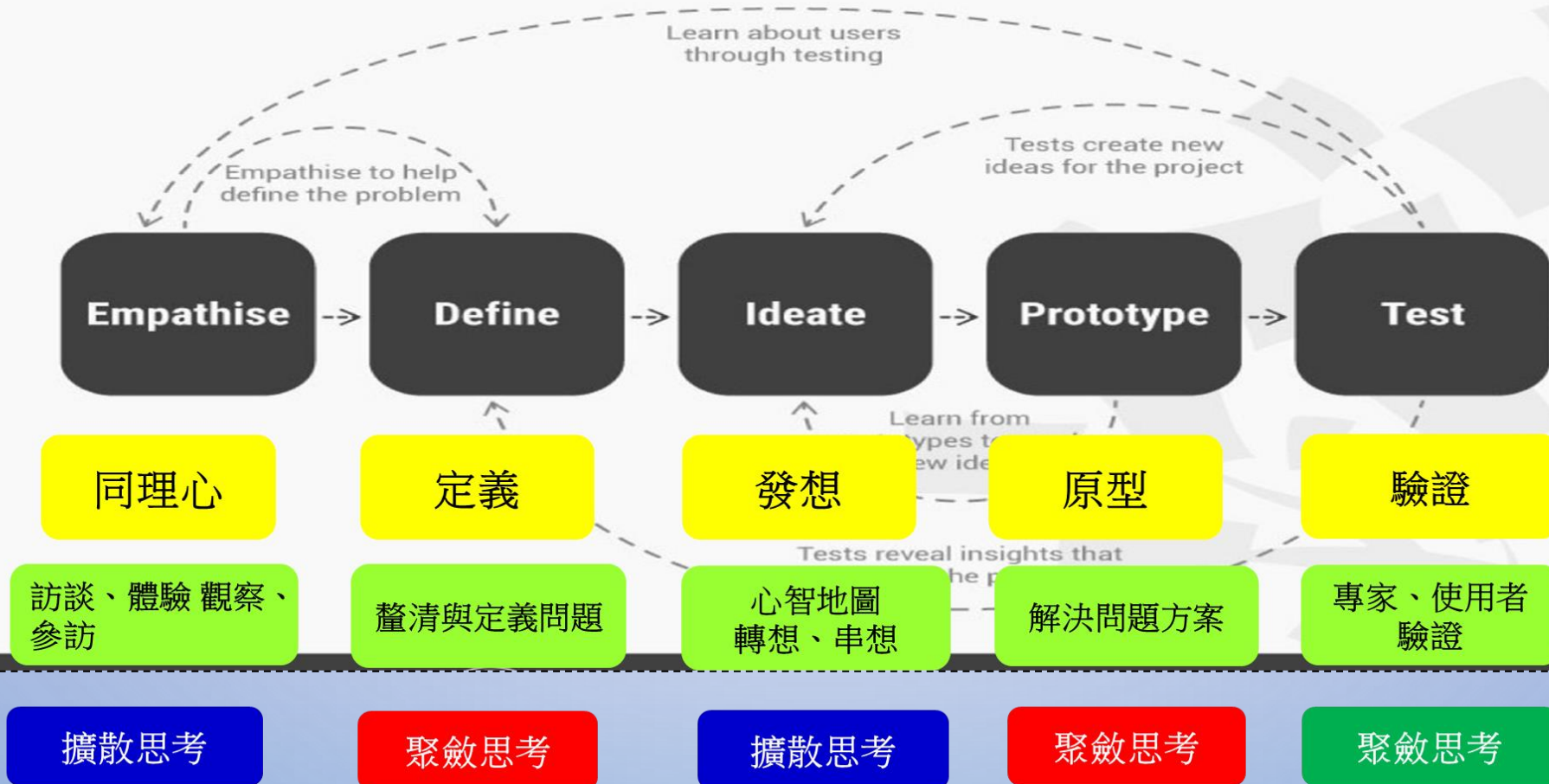
# 設計思考五步驟



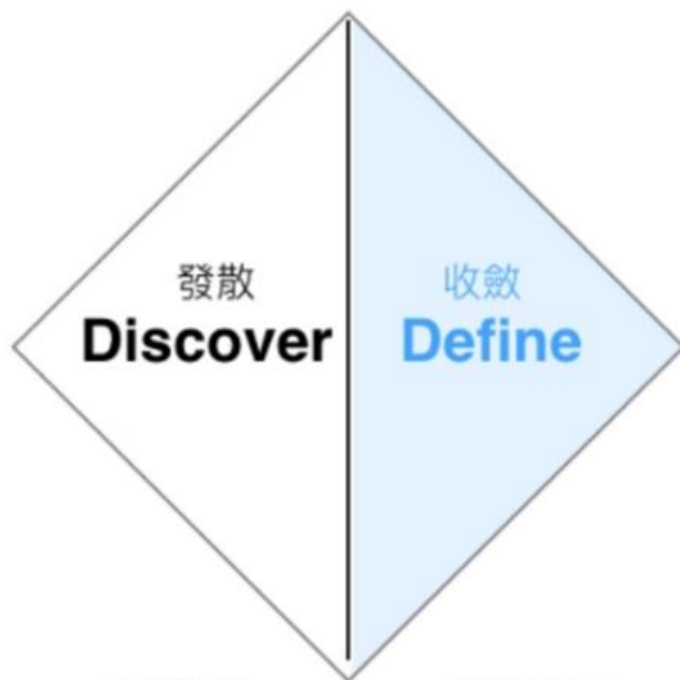
設計思考五大步驟與內容, Credit: Stanford d.school



# DESIGN THINKING: A NON-LINEAR PROCESS



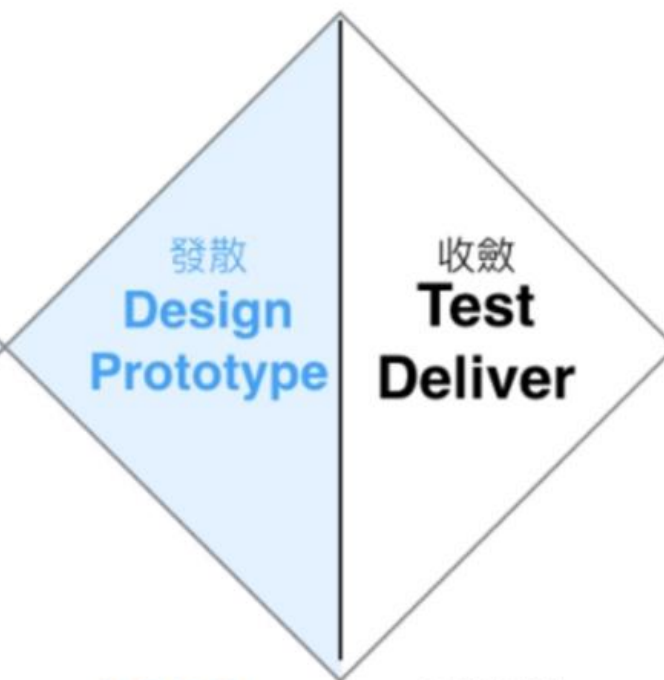
## Knowing



具體現狀  
**觀察訪談**

抽象原因  
**發現洞察**

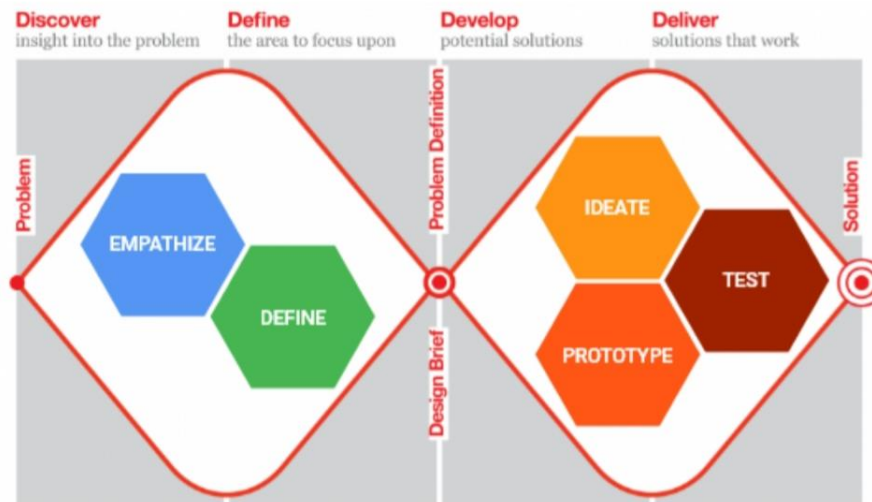
## Doing



抽象目標  
**設定目標  
並具體化**

具體呈現  
**測試驗證**

## 雙鑽石設計流程 vs. 設計思考

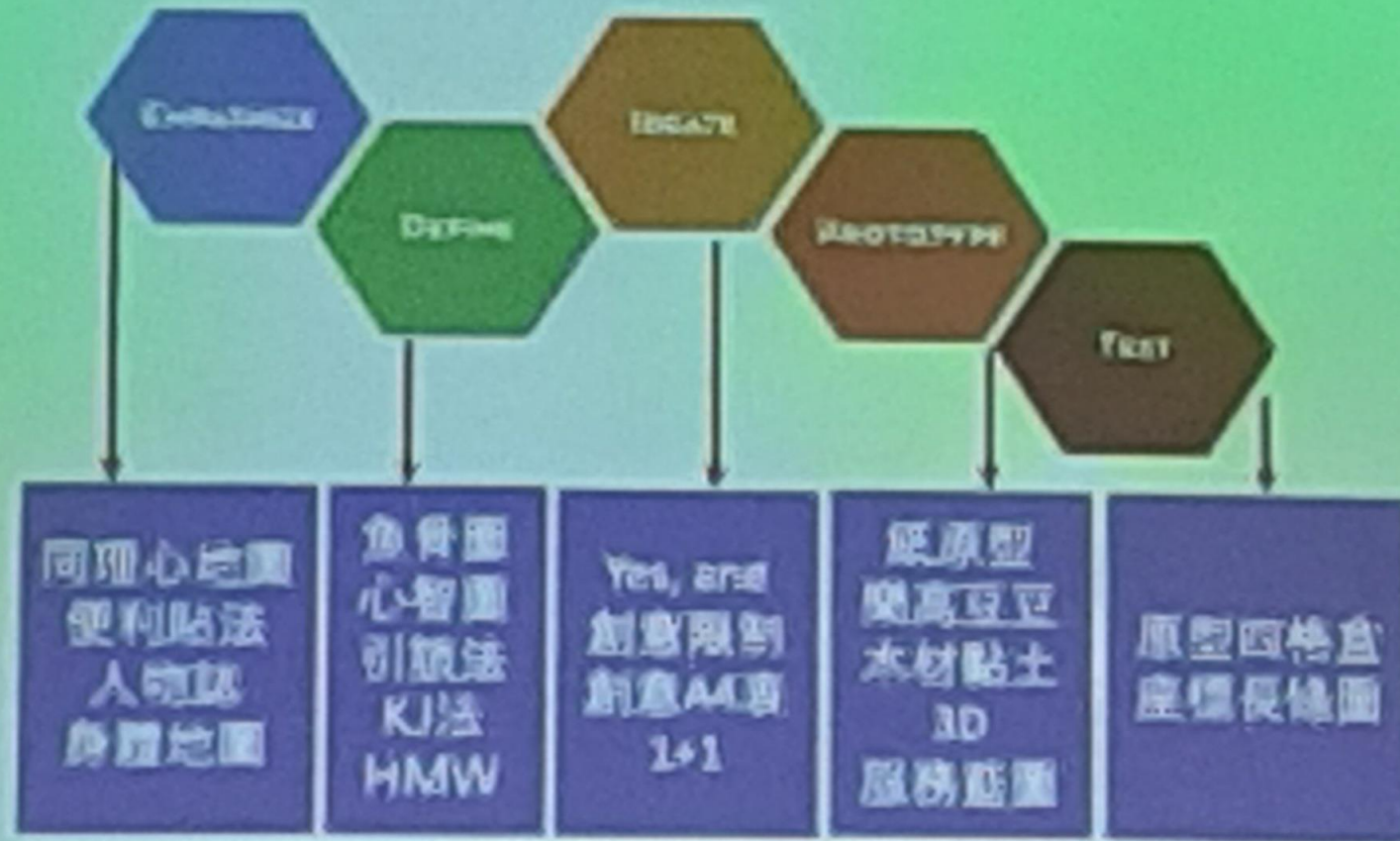


The 4D Model feat. Design Thinking

與設計思考相比，雙鑽石流程特別強調設計過程中的兩次發散(Divergent Thinking)與收斂(Convergent Thinking)，也是設計思考中比較少被強調且容易被忽略的，我們可以透過雙鑽石模式來補強設計思考中的Empathize—Define和Ideate—Prototype—Test這兩階段，避免落入「定義錯問題」或「太快進入解決問題的階段，忽略其他更好解方」的困境。

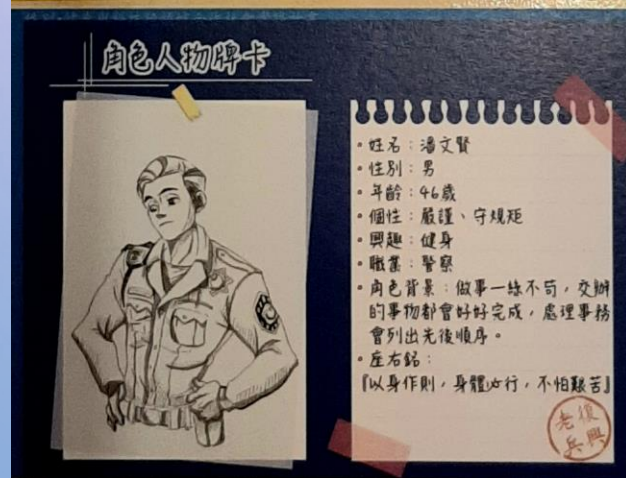


# 設計思考化





# 步驟一：同理心 - 人物誌設定

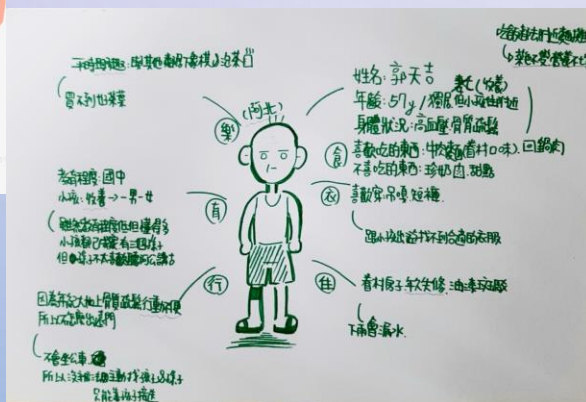


# ? 可能出現在場域

## 討論角色 ( 需與老兵復興文化園區結合 )



## 描繪外貌和特徵文字敘述





## 步驟一：同理心 - 同理心地圖模擬

各組依人物誌角色進行進一步深究  
結合便利貼法進行區塊討論  
撰寫各區特徵與要點  
進行KJ法分類與討論

# 同理心地圖設計

The diagram is a square divided into five sections by dashed lines. At the center is a circle containing five hands clasped together. The sections are labeled as follows:

- Top:** 想法和感受 (THINK & FEEL)
- Left:** 聽到什麼? (HEAR)
- Right:** 看到什麼? (SEE)
- Bottom:** 會遇到什麼困難 (PAIN) and 想獲得什麼樣的改變 (GAIN)
- Center:** 第( )組 (Group )

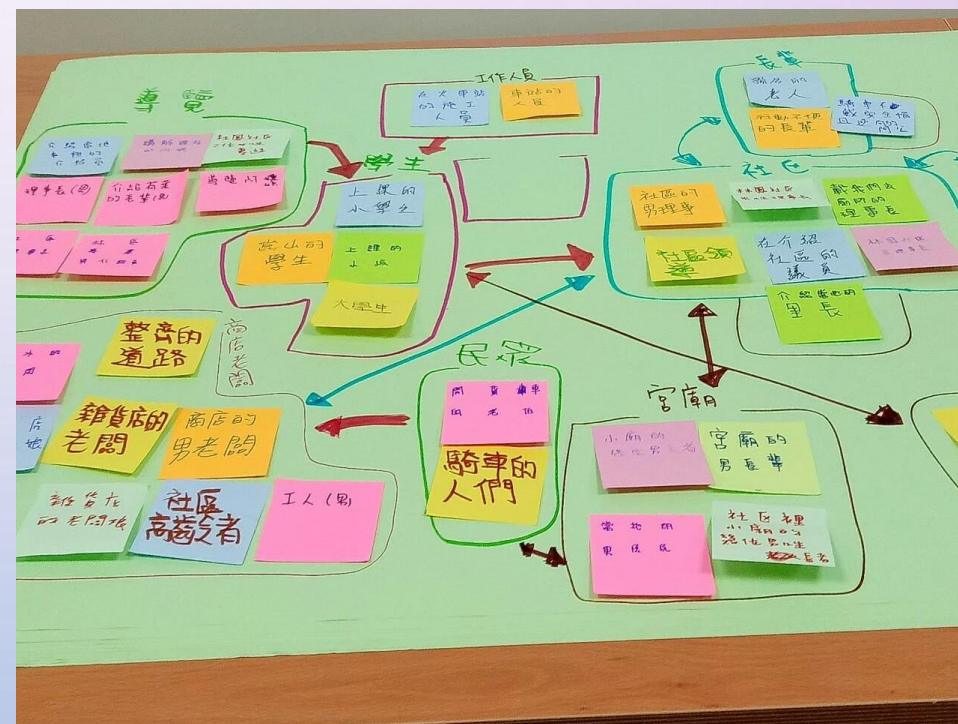
Inside the central circle, there are three rows of text for group identification:

- 1. 學號: \_\_\_\_\_ 姓名: \_\_\_\_\_
- 2. 學號: \_\_\_\_\_ 姓名: \_\_\_\_\_
- 3. 學號: \_\_\_\_\_ 姓名: \_\_\_\_\_





## 步驟二： KJ法 收斂問題 定義演練





※ KJ法是日本**川喜田二郎**提出的一種質量管理工具。

※ 又稱**A型圖解法**、**親和圖法**（**Affinity Diagram**）。KJ法是將未知的問題、未曾接觸過領域的問題的相關事實、意見或構想之類的語言**文字資料收集**起來，並利用其內在的相互關係作成**歸類**合並圖，以便從復雜的現象中整理出思路，抓住實質，找出解決問題的途徑的一種方法。

※ 把人們的不同意見、想法和經驗，**不加取舍與選擇**地統統收集起來，並利用這些資料間的**相互關係**予以歸類整理，有利于打破現狀，進行**創造性思維**，從而採取協同行動，求得問題的解決。

## Step1.前置作業

準備好一個安靜的時間，有開闊的桌面或白板，  
一個待討論的主題(問題)，一疊便利貼/小卡，每  
人一支筆，準備開始~!

- 建議人數: 10人以下

Step1.前置作業





## Step2.發散想法

腦力激盪(Brianstorming)的第一步，請大家針對主題，紀錄下自己可以想的到的意見、事實、觀點。注意一張紙卡只填寫一項事件，描述也盡量完整，要能被讀取與討論。

- 建議張數: 5~7張/人

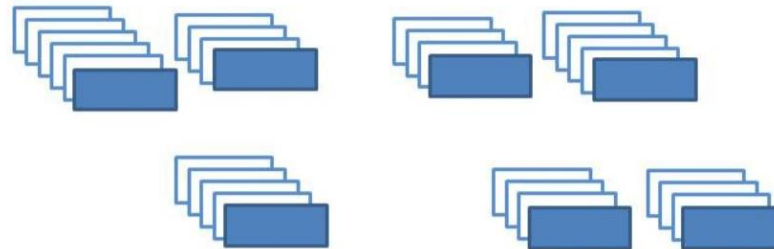
### Step2.發散想法


### Step3.由小而大分組

在蒐集大家寫完的卡片後，隨意地攤開在桌面或白板上。此時將最相關的卡片分為小組，並且新增『標籤』寫上小組名稱；再歸類為中組；最後歸類為大組，漸進式地將事件類型由小而大分組，並且加上群組名稱『標籤』。

- 建議層數: 至少2層

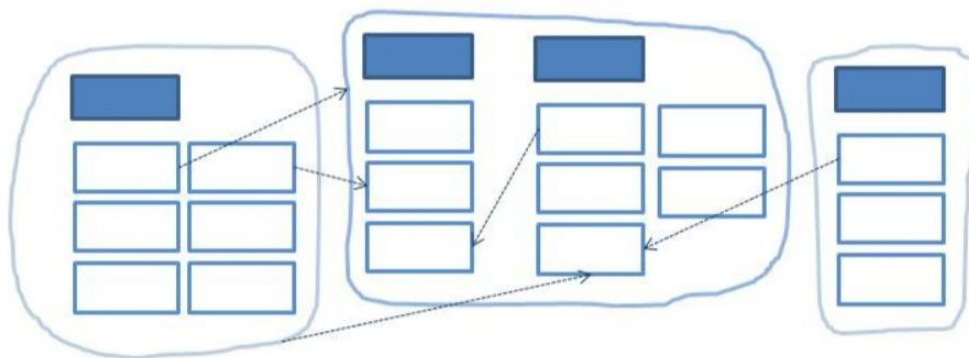
Step3. 由小而大分組



## Step4.畫圖與連結

這個步驟稱為『A型圖解化』，其實就是將分完組的卡片再次攤開，並且按照先前的『標籤』將同組的卡片圈選起來。之後再將不同的圓圈之間劃出連結，討論組別之間的問題與關聯性，並且記錄下來。

Step4. 畫圖與連結



## Step5.陳述結果

最後，會得到一張充滿連結與關聯性的圖表。依照不同的脈絡就能夠得出不同的『故事』，此時盡量以口頭陳述的方式，完整的表達每個人看到的觀點，並且以簡短文章的形式紀錄。

這階段的實作，有點像是抽籤人、事、物的遊戲，『誰再什麼時候做了什麼所以怎麼樣?』或是『因為有某某問題所以導致誰沒有辦法解決其他項目』等等，讓討論有更加全面的考量。

Step5. 陳述結果

$$\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = ?$$



## Step6.篩選與紀錄方案

最後，透過全體的投票進行篩選。可能是決定哪些項目或問題必須優先被解決？或是哪些提案與想法特別創新？總之就是找出『重要程度』依序決定執行的先後，並且將本次討論的內容記錄下來，提供未來討論的範本。

### Step6. 篩選與紀錄方案



# 場域同理聚焦與收斂定義

[illegible]