

# 活动计划

## 全流程计划

1. 「理解」引入目的：个体生存与乡村振兴
2. 「理解」社会调查 & 感知实验室：根据社会调查整理出的视频、文字等资料进行介绍，观点引入、人生可能等案例、设计、技术内容
3. 「定义」社会技术 & 认知实验室：根据整理出的资料开始从技术、经济、供需关系等角度展开理论框架，引导以技术驱动展开的创业或艺术方案设计导向。
4. 「设计」设计方法教学 & 认知实验室：根据一些简单的技术手段、艺术形式、设计方法展开简单介绍和教学，并尝试应用到后续设计实践中。
5. 「设计」设计思维 & 创新设计流程 & 创新实践：根据现有的设计思维、创作技术，开始团队尝试诉说并确定一些可能的方向
6. 「原型」创新实践：给定时间，开始根据自身技术展开艺术设计实践
7. 「反思」作品展示与反思：介绍自己的作品，评价自己作品
8. 「反思」活动总结与反思：回归目的，进行全活动总结 and 反思，收场

## 第一次活动计划

（人本）选题：

- 杭州群山徒步导览（老和山凉亭、卫生、体验）
- 请来我这里坐坐（路牌和区域经济、去互联网化）
- 重建社区中的亲密性

（艺术）核心：

- （他/她生活）历史、（亲密性）共识行动？、（附近）经济

（商业）背景：

这是工作室第一次选题，以社会设计为目标，尝试低成本的方式走完整个创新流程。

（设计）案例：

ID	案例（*相关、✓采纳、o思辨）	杭州群山徒步导览（历史）	请来我这里坐坐（经济）	重建社区中的亲密性（共识行动？）
1	<a href="#">青山村徒步路线体验设计</a>	*	*✓	*
	<a href="#">[Voicer] 东瀛散步   跟着日剧《四重</a>			

2	<a href="#">奏》，感受轻井泽的四季之春夏篇</a>	*√	*	
3	<a href="#">[Voicer] 东瀛散步   跟着日剧《四重奏》，感受轻井泽的四季之秋冬篇</a>	*√	*	
4	<a href="#">杭州老照片</a>	*√		
5	<a href="#">粗门小程序</a>		*	*√
6	<a href="#">exping</a>	*0	*√	*√
7	<a href="#">徒步飘带</a>	*0		*0
8	<a href="#">街边海报</a>	*		*√
9	路牌的对象（车子、人）		*0	*0
10	野生设计和公告 —— <a href="#">【一席】黄河山：还是人民群众会玩儿</a>	*	*√	*0
11	<a href="#">旷野漫谈会   寻找与构建生活的可能性</a>		*√	*
12	校园开放 - <a href="#">人大校园开放，我有点牢骚要发</a>		*0	*0
13	工作室共享 - <a href="#">双非青椒的一次绝地反击</a>		*0	*√
14	<a href="#">京都大学入学考试</a>			*√
15	自我介绍			*√
16	网游 - <a href="#">耗时1500天！足足四年时间！玩家在pokemmo出闪光利欧路带来最极致的视听盛宴！</a>		*	*0
17	<a href="#">Freespace</a>	*	*	*0
18	<a href="#">大桥遗犬</a>	*		*
19	<a href="#">两个黄金时代之间和之下：博物馆的发展脉络和走向</a>	*0	*0	*
20	<a href="#">【社会设计在中国】韩涛：社会设计的毕业设计教学：以“最后156颗原种”为例</a>	*0	*0	*0

ID	*相关性	√采纳因素	o思辨点
1	徒步地图案例、地图上有一些景点、设计中有和村民的共创过程	地图&景点	
2	用游记的形式呈现轻井泽的风土人情，伴随有手绘地图，	图文配合和手绘地	

	地图中除了标记名胜，也有一些优秀店铺	图	
3	(同上)	四季照片	
4	老杭州的照片从历史的维度看到杭州	旧照片	
5	以活动为目的引导大家出来玩，公告足够开放，开放社群的感召力还是很强的	开放社群	
6	一个社群运营的地图软件，用户可以标记自己的citywork地图，可以标记关键点（如杭州美食）	商业点、共创	数字化地图
7	徒步俱乐部往往会在沿路树上绑带子		环境、美观
8	剑桥（某公园外？）的围墙上有很多海报	社区共识	
9	纵观现在的路牌，基本上都是给汽车看的，甚至出现了网红路牌这种脱离实际用处的东西		指向的内容、社区共识？
10	一个毕设，沿街探寻了许许多多的野生设计，其中充满了劳动人民丰富的情感和智慧	手绘、生活	脏乱差？
11	一个半开放好友聊天局	开放活动	
12	一个关于校园开放的牢骚		管理、效果
13	一个校内科研机构开放的故事	理念、行动、社群	经济现实
14	京都大学入学考试时拍到的各种有意思的照片，其中有一个是指向了「东京大学」	开放活动、展示	
15	706这一类的陌生人社交开场时都会做的一件事儿	相互理解	
16	展示了一个虚拟游戏中的亲密性关系		亲密性？
17	一个开放零成本共创社区		有限开放
18	一个大桥遗犬的故事		
19	讲述博物馆的发展脉络和未来发展方向		自然博物馆？ 自然经济？
20	156颗原种案例和老师点评，经典的方法论		历史为方法？ 行动为方法？ 设计为方法？ 网络为方

			法? 自我为方 法?
--	--	--	------------------

（技术）实现方案

（文化）反思内容与方式

## 脑洞

- 我推的徒步路线：有很多老杭州人其实会有自己的路线，是否可以用一种UGC的办法让所有徒步的人参与进来？

## 反思

周五晚上遇到的问题。商业咨询界有一个对定制目标的 SMART 原则。

- Specific：目标必须是具体的，是特定的工作指标
- Measurable：目标必须是可测量的，可获得的量化或行为的
- Attainable：目标必须是可以达到的
- Relevant：目标必须和其他目标具有相关性，必须是实在的
- Time-based：目标必须具有明确的截止日期

那么其实，因为我们做这个活动它是有一个大前提，也就是背景的：

—— 这是工作室第一次选题，以**社会设计**为目标，尝试**低成本**的方式走完整个**创新流程**。（学习）

以此来反推SMART要求，那么分别是：

- S 具体性：我们产出的内容是什么？
- M 可测量：我们的设计具体如何帮助到了我们的设计对象？
- A 可达到：我们如何产出我们的内容？
- R 相关性、实在性：是否可以帮助我们工作室未来业务规范化？**是否可以为社会其他相关领域人士提供参考价值？**
- T 时限性：是否能在一个星期内完成？

从SMART原则反推我们周五晚的沟通。我们确定了三个方向——

方向	S	M	A	R	T
杭州群山徒步导览	✓	✓	✓	✓	✓
请来这里坐坐			✓	✓	✓
重建社区中的亲密性				✓	

如果按照SMART的要求评估三个「方向」议题，杭州群山徒步导览的会**相对**好一点

「杭州群山徒步导览」：

- S：为杭州徒步人群进行一个群山徒步导览设计
- M：提高徒步人群的游玩满意度，让更多的人能在爬山徒步强身健体的基础上，对杭州这片土地有更深的情感连接
- A：（案例）
- R：为工作室创新设计、社会设计积累了有效经验；也为各地景区导览、乡村振兴提供了新的实践案例
- T：（案例具体分析）

不好的地方在于，案例和时限性没能很好的总结。以至于我们会考虑一个问题——**这东西我们做不做得出来？**

「请来我这里坐坐」并不是不好，我尝试换一种说法使其满足SMART原则：

- S：区域经济是社会市场经济的重要组成部分，受到互联网经济的冲击，请来我这里坐坐成为了线下服务性商业主理人内心的呼唤。请以「请来我这里坐坐」为主题，自行选择平面设计、建筑设计、雕塑设计、结构设计、服务设计等设计范畴，给出一套可落地的解决方案。
- M：方案是否切实扣紧「请来我这里坐坐」的主题？是否有严密的设计思路和论据论证设计方案的有效性？是否较好的呈现了设计方案？是否较为深入的分析了方案的不足之处？
- A：一或多份设计方案
- R：是一种社会影响力的体现，能搜集大量的设计方案，并从中挑选进行进一步影响力提升。也为我们组织管理提供经验积累。
- T：设计方案可以在一个星期内完成

ART三部分是满足要求的。而S之所以存在问题是因为我们不知道我们具体要产出一个什么设计。而M存在的问题也是因为S而导致的。

基于以上分析，我们再反思让我们「感觉」不舒服的地方：

1. 对众创还是分创的讨论
2. 对后续工作的讨论——招募人员的问题
  - 是否有人愿意来参与？
  - 参与的人能否走完整个流程，并在最后给予我们反馈？
3. 我担心做不出来
4. 我担心我们不能在目的上达成一致

再对我们的「感觉」进行「认知」

1. 众创和分创不是问题，重点是**对我们自身的界定**——我们是设计师，还是评审团？
2. **人员招募问题**
  - 是否有人愿意来参与，这不是问题。**项目够不够吸引人才是一个问题**。半途而废才是问题，无法达到目标才是问题。
  - **项目不够吸引人？**答案是否定的，我们的项目，从我们的愿景出发是美好的。是社会的，是公益的。虽然不是对所有人都有吸引力，但不至于没有吸引力，不至于是讨人厌的。（创新设计；人本、设计、商业、技术、文化）
  - **会半途而废吗？**很多原因会导致半途而废：

- 如果加入的小伙伴因为自身的外部因素中途退出怎么办？如学业、出差等因素。这个我们可以有一些解决办法，比如提供线上跟踪参与的可能性（名义上）
  - 如果加入的小伙伴参与后评估认为项目落地性难度很大怎么办？我们必须要考虑一个落地性非常高的方案，并且在组织运营过程中展示这种强落地的可能。
  - 会达不到目标吗？如果是一个良好的设计，在落地前设计团队内部就应该有所评判。如果真的最终实践遇到了跟预期不符合的情况，反而是我们的收获。
  - 他进来是独立设计师，还是共创小伙伴？（众创分创界定问题，同上）
  - 参与者会不会觉得没有给到足够的设计自由度，更认为自己成为了一个苦力？我认为在流程上可以进行一定程度的「模拟」，也就是给足一种虚拟的自由度，但是实际上是不自由的，因为我们的落地方案可能是已经内部确定的了。以及在具体落地时，我们应该更成为一种主人翁，而将参与者尽可能放置在摄影记录、观察的角色定位上。
  - 参与者是否能走完整个流程并在最终给予我们反馈？同上，我认为尽可能让参与者处在一个观察者的角色上，更可能给予我们反馈。
3. 会做不出来吗？实践是有难度的，我们会尽可能平衡可实现性和设计价值。
4. 我们不能在目的上达成一致？我们需要抛出问题，了解我们当前关键问题出在哪里，达成共识并尝试解决。我认为我们的问题：
1. 我们的角色问题，是设计师还是评审团？我认为我们是设计师，创新设计师，追求落地的。
  2. 我们自己如何实现我们的设计目标？以保证没有外人参与的情况下还能实现落地？使用创新设计方法论，维度分析。做好一些风险预估和可能的解决办法。