

稍等！暂时先不要打开！

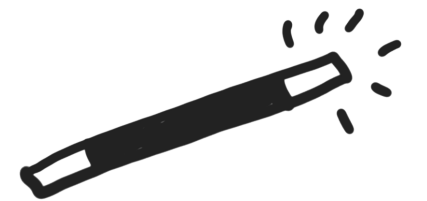
从**1-20**中选择一个喜欢的数字

团队成员 (**3-4**人)

姓名 & 标志	姓名 & 标志	姓名 & 标志	姓名 & 标志	数字
---------	---------	---------	---------	----

好了，现在一切准备就绪！

# 你将要重新设计...



圈出选择的数字，它就是你的设计挑战的题目！

可能是一个产品，一种体验，一项服务...

- |            |                  |
|------------|------------------|
| 1. 早餐      | 11. 为假期做计划       |
| 2. 午餐      | 12. 在机场的体验       |
| 3. 晚餐      | 13. 自驾游          |
| 4. 锻炼      | 14. 在不懂当地语言的国家旅行 |
| 5. 结识新朋友   | 15. 学习一种新的语言     |
| 6. 和老朋友聚会  | 16. 在菜市场买菜       |
| 7. 搬家      | 17. 洗衣服          |
| 8. 庆祝自己的生日 | 18. 读新闻          |
| 9. 睡觉      | 19. 种花/养植物       |
| 10. 听音乐    | 20. 按照计划履行目标     |

# 首先了解你的队友们



每个人分享自己有关设计主题的三条趣闻

姓名 & 标志

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

姓名 & 标志

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

姓名 & 标志

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

姓名 & 标志

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

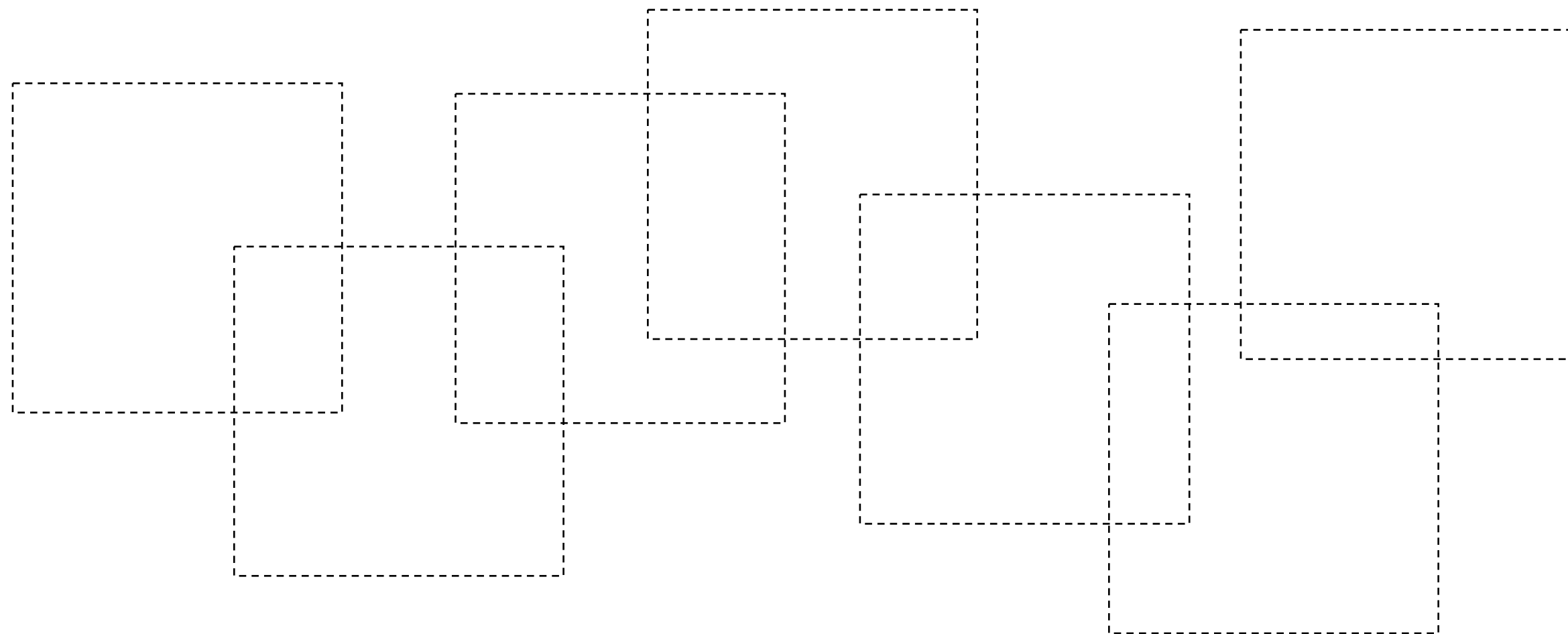


# 通过观察发现一个新的视角



对另一队伍中的一名成员进行采访，通过TA的叙述重新观察你的设计挑战

便利贴记录

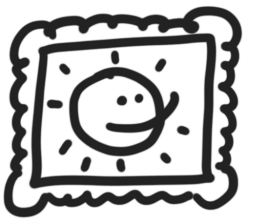


采访小贴士

- 少说多听，80%的时间里让你的采访对象说出TA的故事
- 寻找问题、痛点和挑战.
- 如果发现任何有意思的回答，追问“为什么？”



# 重新定义你的设计挑战



利用采访得到的信息，重新定义一个以人为中心的设计挑战

我们采访了...

画一幅TA的  
肖像草图

我们称呼**TA**为...

例如：爱干净先生，  
DIY女王  
日历狂人

**TA**说**TA**需要...

TA认为  
最主要的问题和痛点  
是什么？

但是我们认为真正的问题在于...

有什么  
是你们看到了  
但是TA没有看到的？  
背后的需求是什么？



# 给点子画个草图



根据重新定义的问题进行创意，并从中选择一个绘制草图

设计挑战

解决方案

有什么  
是你们看到了  
但是TA没有看到的？  
  
背后的需求是什么？



# 为点子创建原型



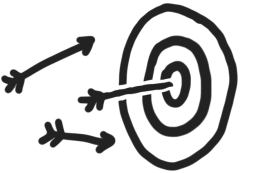
把你的想法建立出来！使用周围的物品和原料，把点子从无形变得有形！

## 原型小贴士

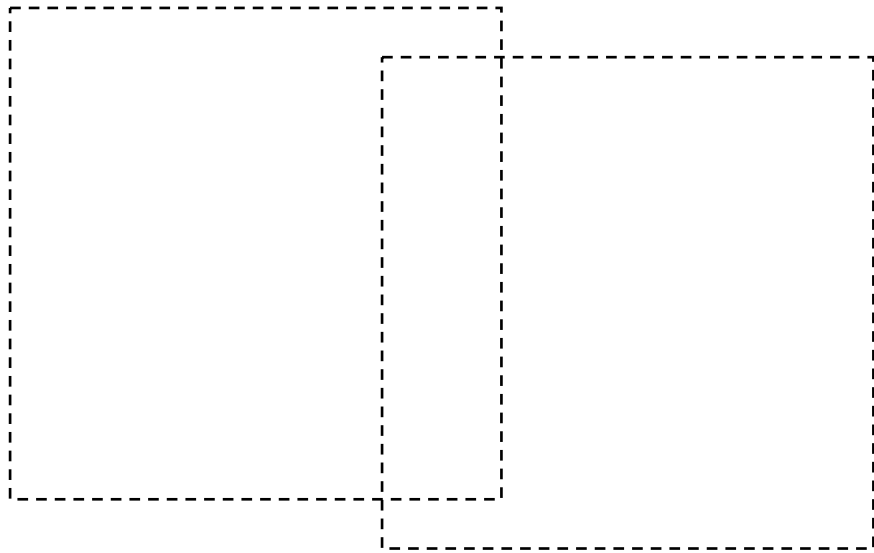
- 不要讨论的太多！只需要开始动手，然后魔法会发生！
- 尽量建立一些其他人可以和它发生互动的原型
- 你可以扮演原型的一部分——一个角色，或者一个“聪明”的物体



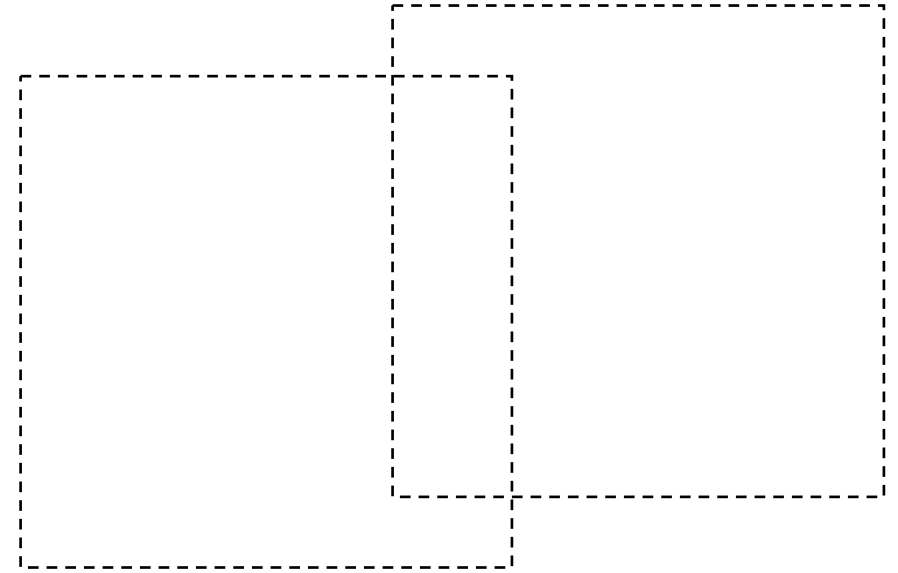
# 测试你的原型



把原型交给你的采访对象，TA怎么看？

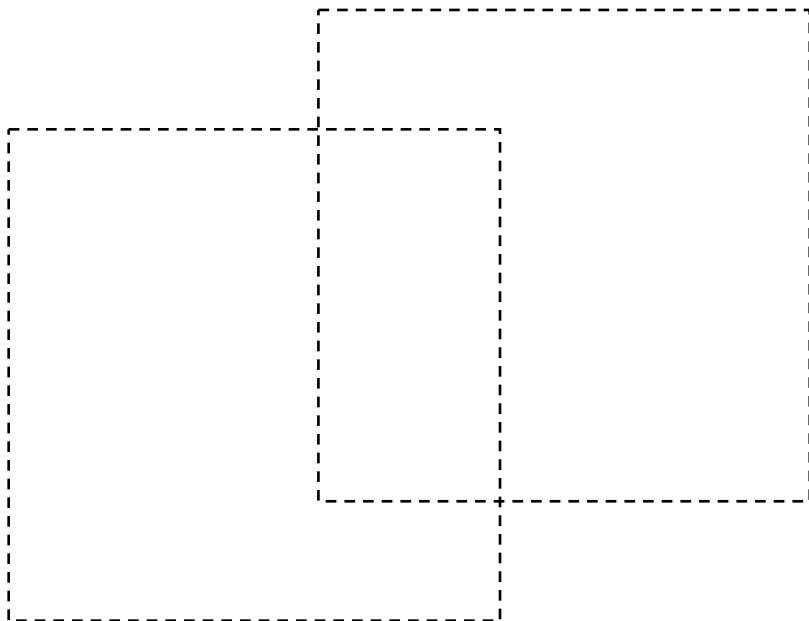


好的地方

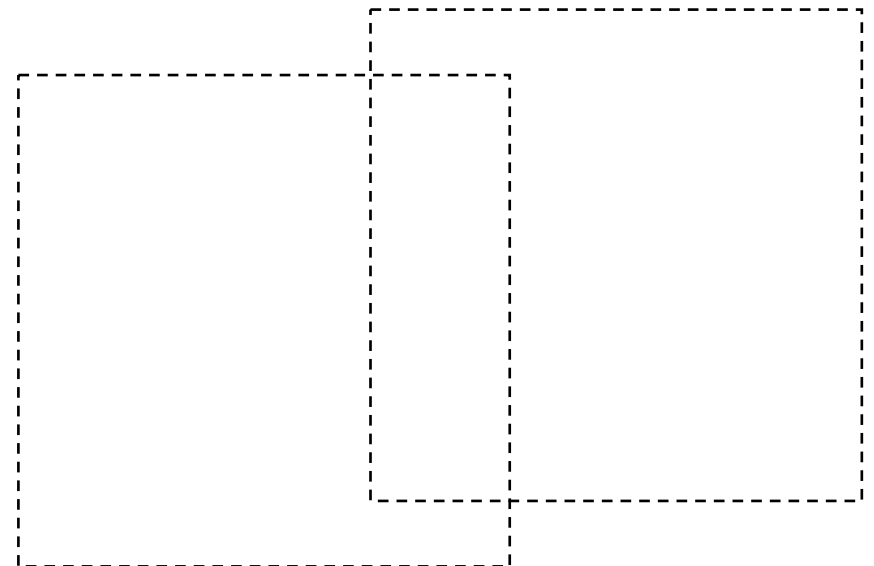


不足的地方

我们遇到的问题



新的点子





# 原型迭代



最后一步！根据得到的反馈，改进你的原型！

*Created by Molly Wilson at the HPI School of Design Thinking, 2018.*

*Chinese translation by Yani Guo & Cheng Yao.*

*You are free to use and remix this activity - we encourage it!*

*Please credit us, and release all derivative works as Creative Commons.*