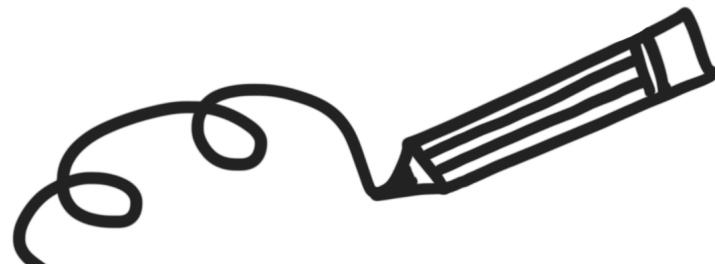
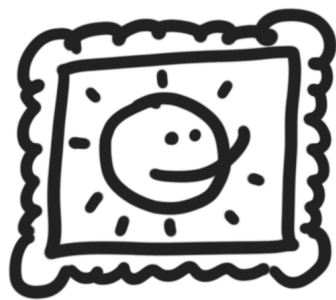




Design Dash

设计思维步骤和工具的快速体验指南



稍等！暂时先不要打开！

团队成员 (3-4人)

从**1-20**中选择一个喜欢的数字

姓名 & 标志

姓名 & 标志

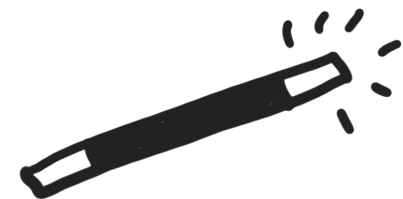
姓名 & 标志

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

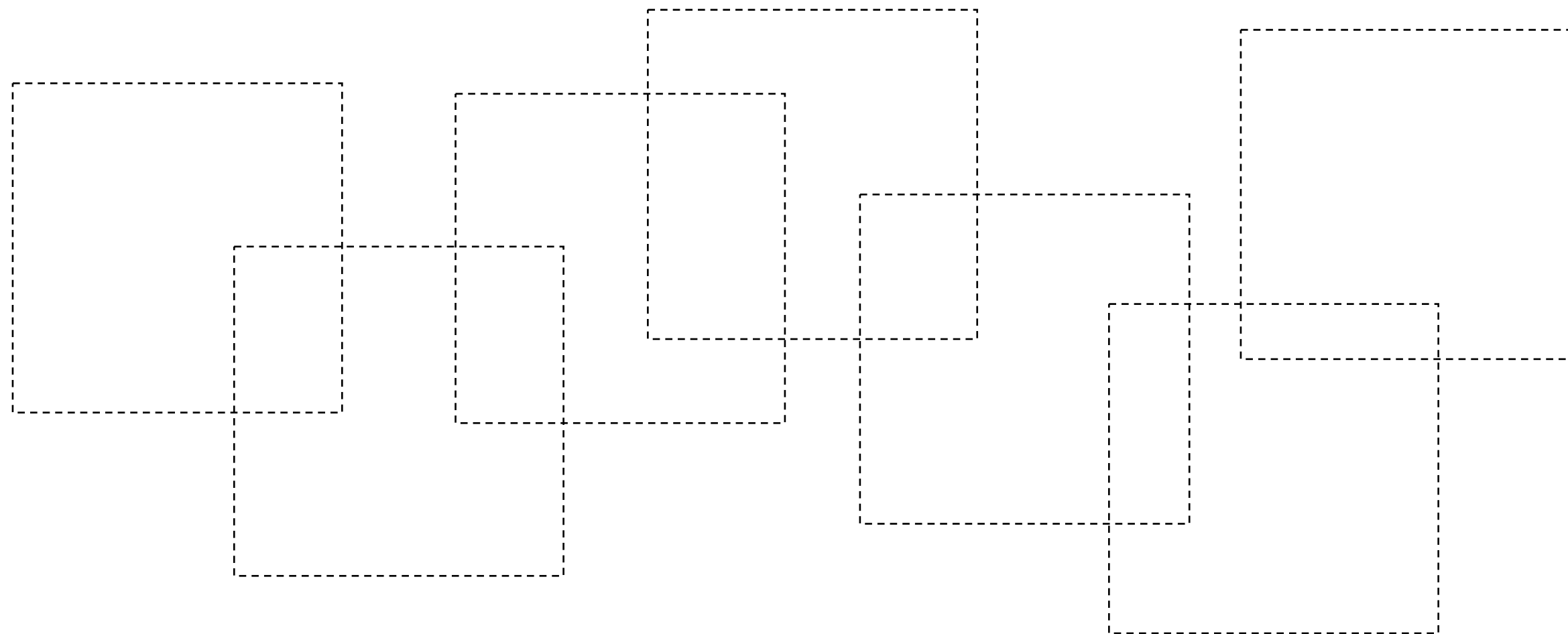


通过观察发现一个新的视角



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

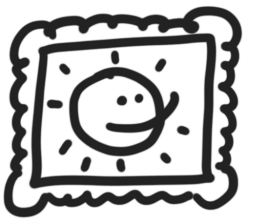


采访小贴士

- 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...

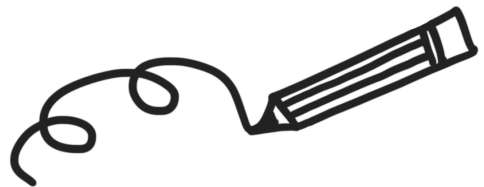
TA认为
最主要的问题和痛点
是什么？

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

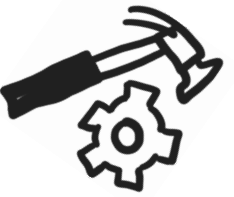
解决方案

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



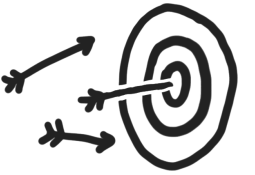
把你的想法建立出来！使用周围的物品和原料，把点子从无形变得有形！

原型小贴士

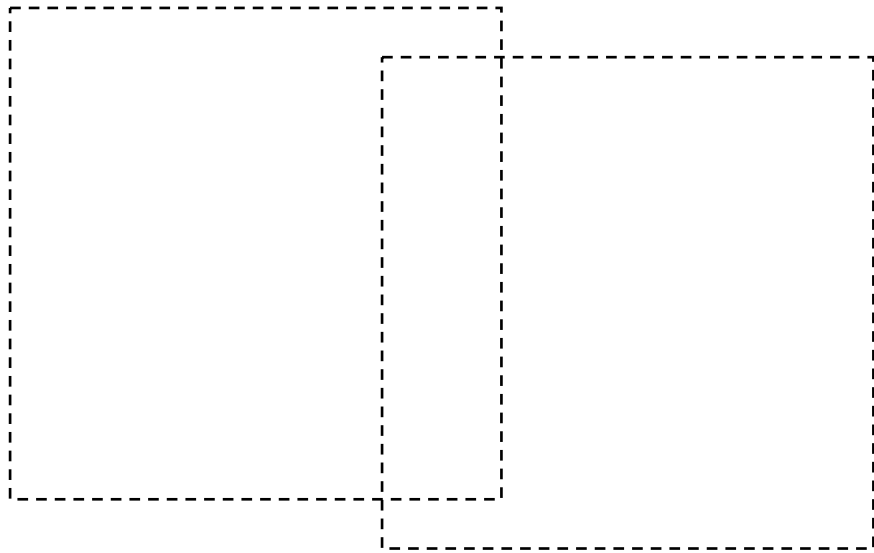
- 不要讨论的太多！只需要开始动手，然后魔法会发生！
- 尽量建立一些其他人可以和它发生互动的原型
- 你可以扮演原型的一部分——一个角色，或者一个“聪明”的物体



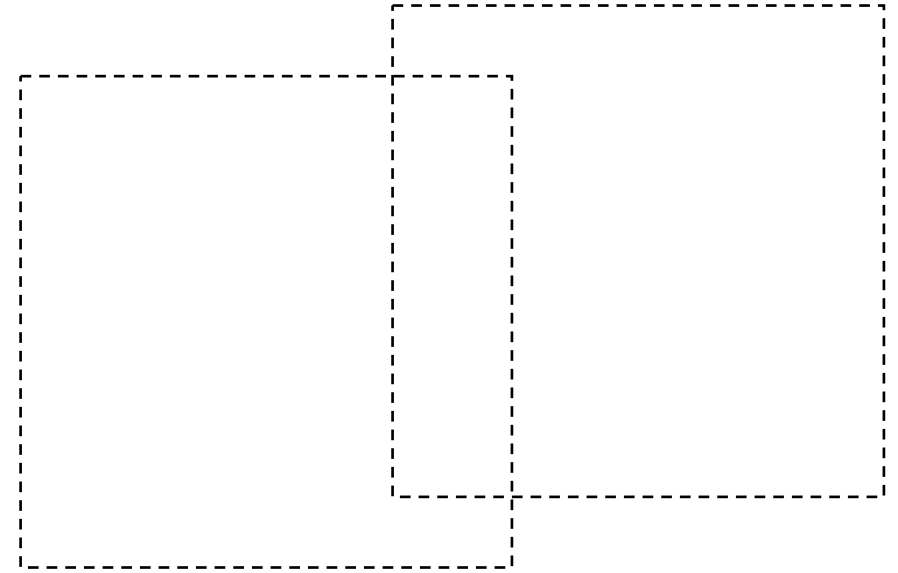
测试你的原型



把原型交给你的采访对象，TA怎么看？

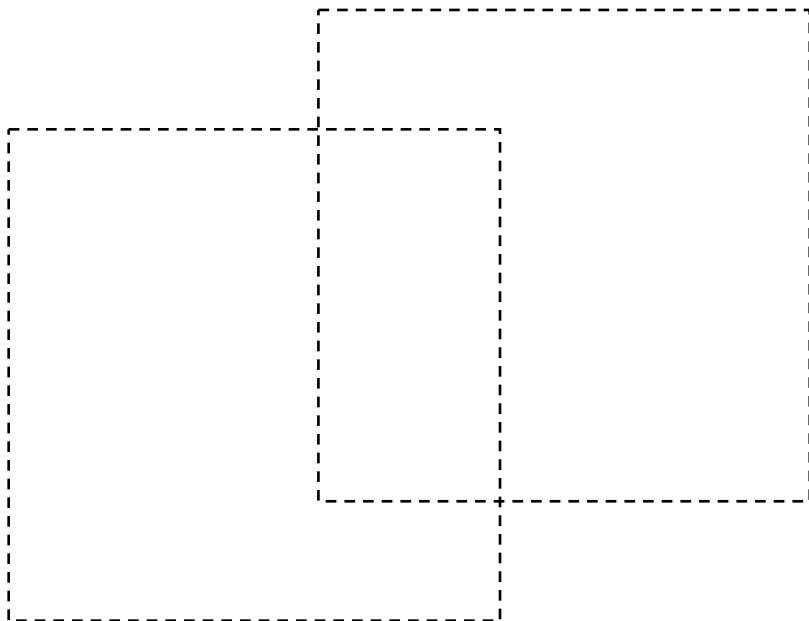


好的地方

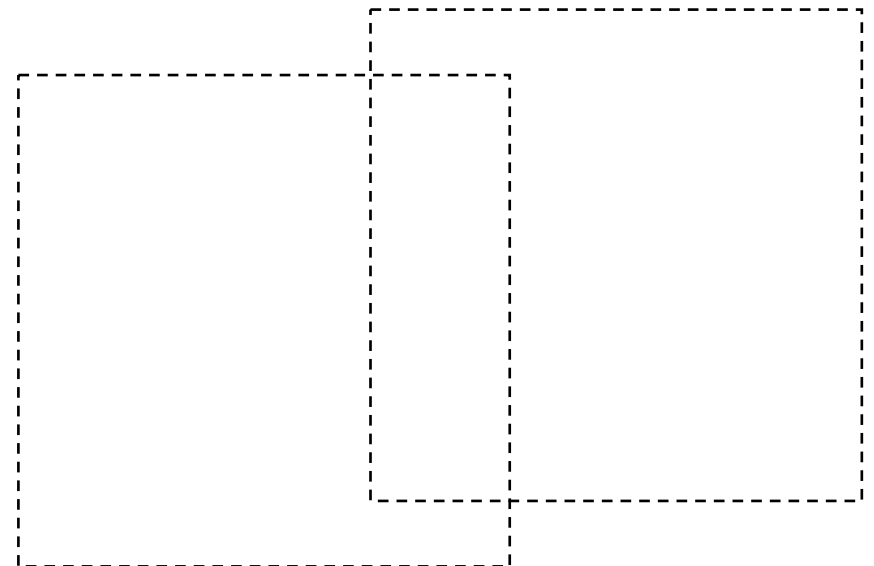


不足的地方

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.

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

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