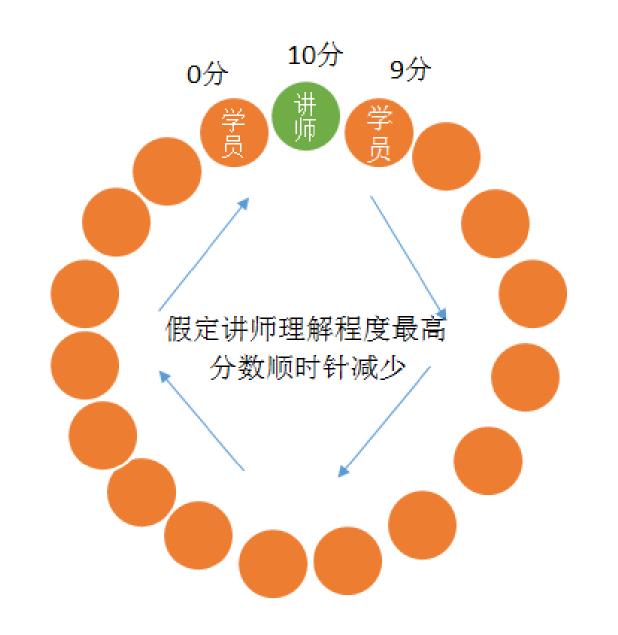
System Thinking Overview



问题分析 15′

- 开会迟到时时发生
- 孩子挑食屡教难改
- 开发总是抱怨UT不能发现问题
- 杭州楼市越限价越火爆
- 杭州治堵效果总难长效
- 加班赶进度的副作用

展示 15′

系统

•运动着的若干部分,在相互联系、相互作用之中形成的具有某种确定功能的整体

- •空间复杂
 - 迷宫
 - 细思恐极
- ・时间复杂
 - "老生常谈"
 - 不确定性

是什么系统















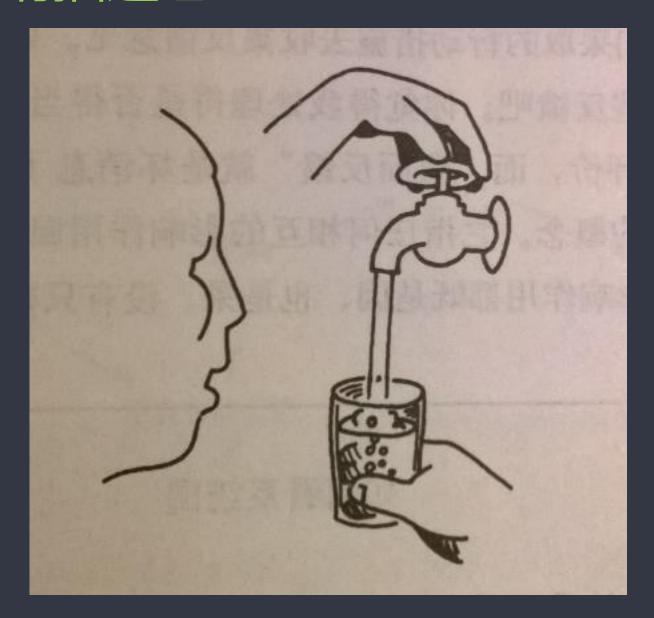
反恐战争

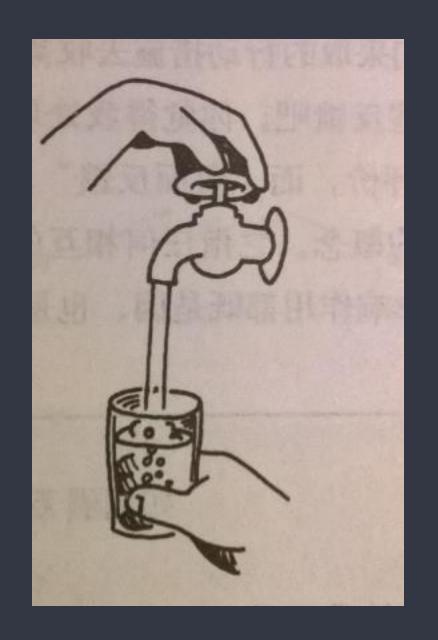


那要怎么思考?

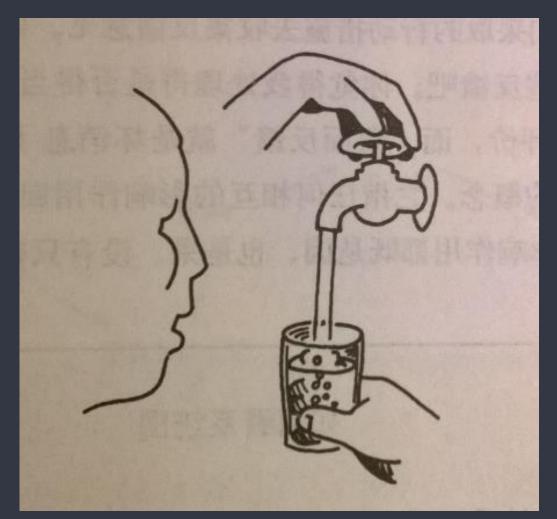
- 观察整体的修炼
- •一个思考框架
 - 观察整体中相互作用的关联,而不是分立的片段
 - 观察变化的模式,而不是静态的快照
- 一种描述动态复杂性的非线性语言

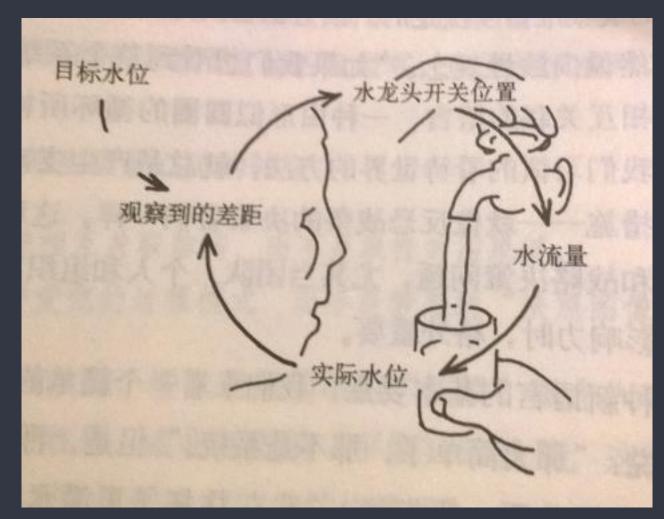
请描述它?





观察因果循环





Theory and Tools

- 1950 Jay W. Forrester
- System Dynamic
 - System Theory
 - Cybernetics
 - Servo-mechanism
 - Information Theory
 - Decision Theory
 - Computer Simulation

- BOT, Behavior On Time
- CLD, Causal Loop Diagram
- SFD, Stock Flow Diagram

国王的抉择

- 1750年,欧洲一个小国的君主
- 国土肥沃,城市繁荣,国民富足
- 作为一位拥有三个健康继承人的34岁的世袭国王

- 你的目光放在了长期发展上:
 - 希望采取一些政策来促进国家的经济繁荣
 - 作为一位仁慈的独裁者,拥有为所欲为的权力
 - 希望采取睿智的行动。

国王的抉择 5′

你有如下四项选择:

- A. 寻找借口和邻国发动一场战争;
- B. 邀请新潮经济学家亚当·斯密,并在你的王国里尝试他的新理论;
- C. 启动喝早茶和下午茶的潮流;
- D. 引入儿童福利津贴

选择A

- 1. 可能可以获得提高我们农业能力的成果,但由于我们目前农业能力没有任何问题
- 2. 这种举动会对我们的人口,特别是城市青壮年,产生不可避免的削弱。
- 3. 而且,对于战争而言,失败的可能性总是存在。历史告诉我们,战争,尤其是针对邻国的战争,通常只会使战胜者和战败者的境况都变得更差,而很难让获胜者取得财富。

因此,A看起来不是明知之举,因为我们的目标是获得经济繁荣, 而不是为了荣耀,或者仅仅是为了战争而战争。

选择B

- 1. 邀请亚当·斯密来做我们新政府的首席经济顾问,是一个有趣的 建议,但是他实际会做些什么,我们还不清楚。
- 2. 近期的历史表明,任命一位苏格兰裔财政奇才效果不佳。毕竟不久之前约翰·劳(John Law)刚刚毁坏了人口最多,也是表面上最具有经济实力的法国。

方案C

• 饮茶有什么用?

方案D

- 1. 一个真正的创新,也是最终的选择。
- 2. 这个想法背后的思想却非常漂亮!它认识到了我们经济增长的主要动力是人口增长,而人口增长主要受出生率的影响。
- 3. 这个政策需要经过一些年头才能体现出效益,而短期内它确实会增加财务负担。我们是在寻找速效疗法吗?长期利益才是最重要的。
- 4. 为城市居民增加一些补贴怎么样?这样就可以保证城市人口会是增长最快的那部分了。

20年以后 10′

- 1. 出生率不出所料在上升,但财富却减少了;
- 2. 城市人口并没有增长,正在慢慢减少;
 - 有一些新生儿增加,但更多的人在死去
 - 死亡率在迅速上升:城市经历了几次可怕的疾病的侵袭。
- 3. 经济虽然增长了一点,但并没有像期望的那么多!
 - 整个经济中惟一的亮点就是葬礼业务

惟一的例外

- •一个和印度群岛有海上贸易的海港,成为大陆上最大的城市
- 饮茶具有两重效应:
 - 一方面, 茶自身具有轻微的抗菌作用
 - 另一方面,泡茶需要将水烧开,从而杀死了生水中的细菌。
 - 这一切都发生在"公共卫生"这个词出现之前。
- 茶将疾病的约束减弱一点点
 - 从而保证了出生率稍稍高于死亡率
 - 持续时间足够长,保证了人口的自然增长能够持续进行下去

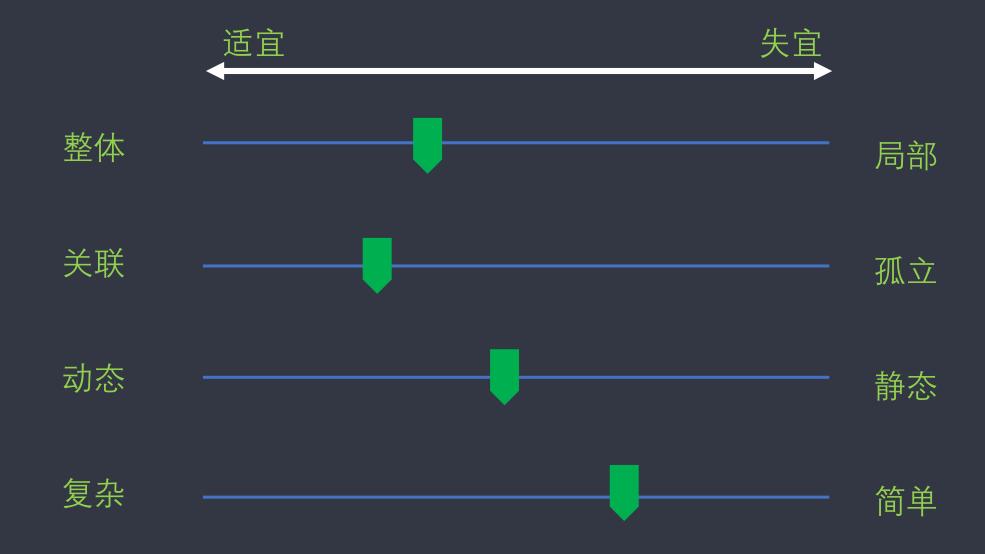
人口变化CLD

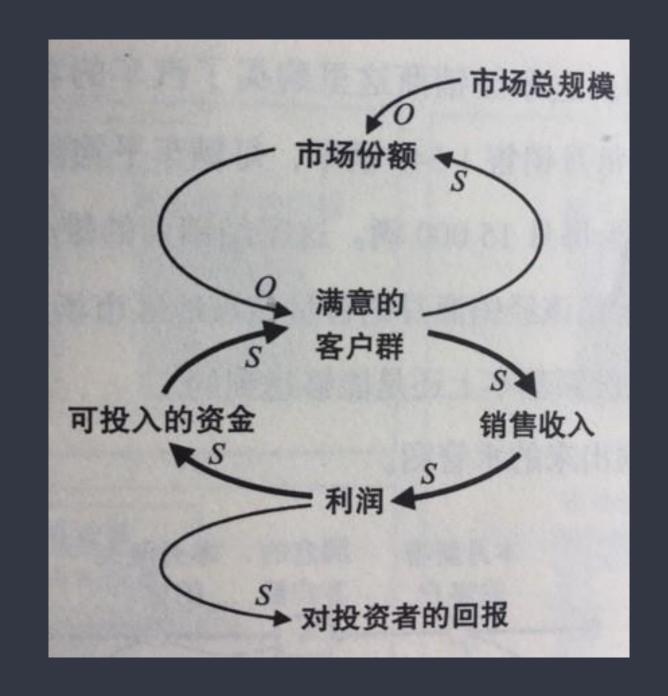
- 变量:人口总数;新生人数,出生率;死亡人数,死亡率;
- 链路:
 - 死亡率 * 总人口 = 死亡人数
 - 出生率 * 总人口 = 新生人数
 - 新生人口 死亡人口 + **前刻**人口总数 = **当前**人口总数;
- 回路:
 - 出生回路R , BOT
 - 死亡回路B, BOT
- 系统 , 边界

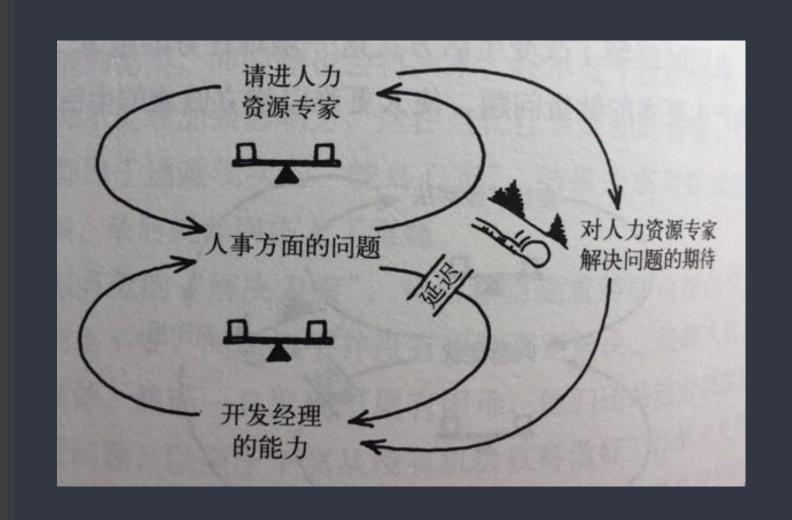
经验总结

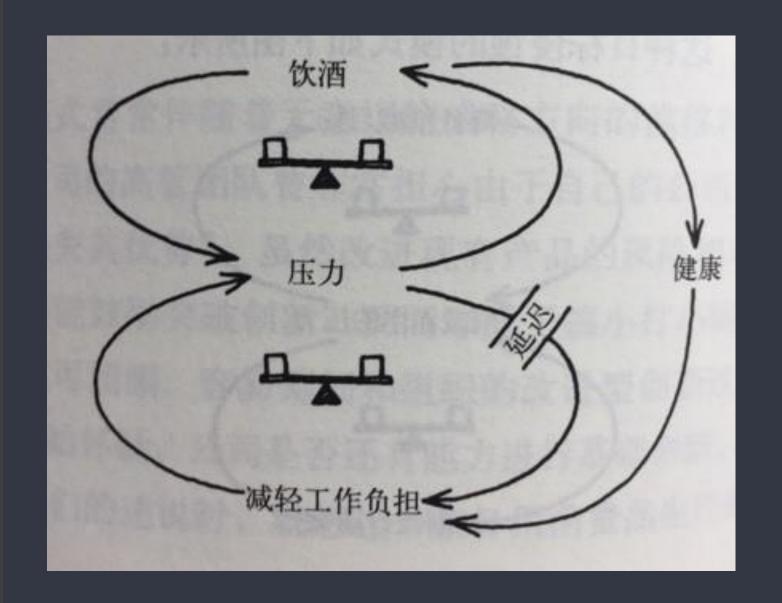
- 容易(想到/决定)的办法往往无功而返
- 小的变化产生意想不到的效果(杠杆往往被忽视)
- 越使劲反弹越大

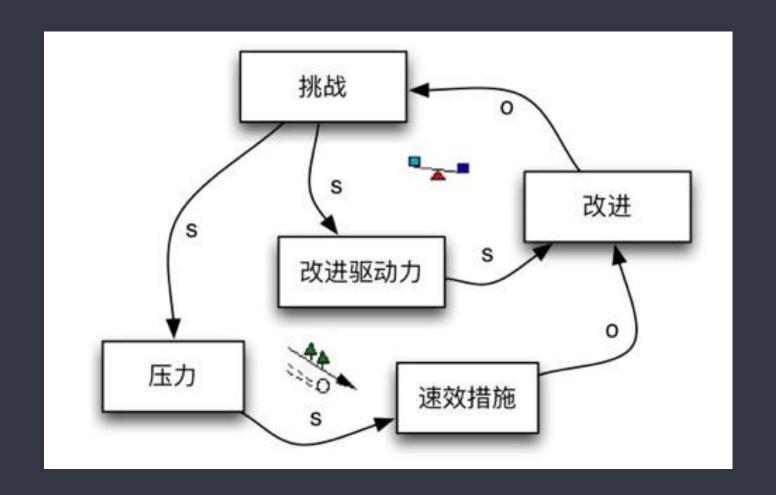
CLD Checklist





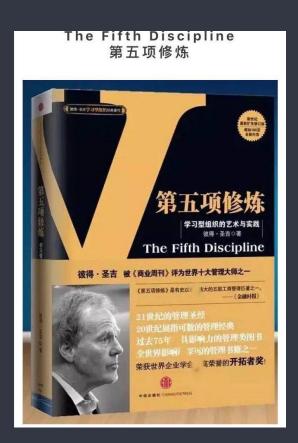




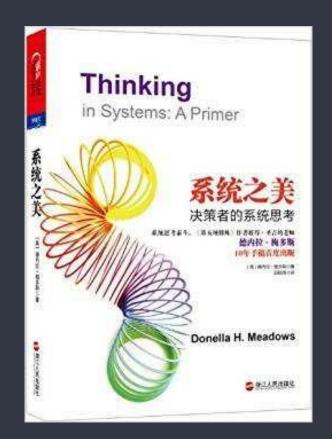


关于系统思考的总结

事件 模式 系统结构 心智模式 愿景







进阶之路

The End

And Feedback

