在阅读了这篇文章后，我对ideation有了更进一步的了解。首先在时长方面，大多数不多于3小时，且不需要过多的人数因为这样难于管理。但也需要其他人的参与，调查显示在有小组讨论的情况下有更多的新点子的碰撞，ideation的有效率远高于独立思考。在ideation的过程中也会有很多困难，例如缺少管理上层的支持，导致时间和人力紧缺、组织的积极性和配合度等等。除此之外，ideation的方法也同样很重要，文章中列举了很多调查结果，最终得出了一些很有用的使ideation有效的建议，例如使用有结构性的ideation方法、利用多方面的灵感来源尤其是用户调查、尽早的在设计的过程中进行ideation等等。

阅读完这篇文章后，我对于signifiers有了一点了解。它是一种能够感知的到的指示，在物理或社会性的世界当中能够被有意义的翻译出来的一些信号。它是人们在遇见一些未知的情况时能够推测出能够做出的反应。signifiers会与affordances有混淆的方面，对于signifiers而言，无论是无意识的还是故意的，都能与身处其中的人们进行交互，因此人们可以利用它来做出相对的反应。但对于affordances而言，这样的能被感知性是不必要的，它们只是存在而已，不一定具有交互性。但在现在的社会当中，随着social signifiers的发展，它们渐渐替代了affordances。