**設計思考想想營-超人聯盟**

**活動主軸:**

以學員身為具有念力的超人，在這一天的時間內，小隊員要和隊員們要如何運用他們的超能力搭配設計思考的流程讓生活更美好，用團隊合作的方式學習和不同的人共同解決問題、完成任務。此外，讓青年學子了解最尖端生物傳感器晶片、學習聞名世界的設計公司IDEO提出的設計思考方法（Design Thinking），重點在分組討論利用腦力激盪、團隊合作，引導學員啟發創意進行創造力競賽，創新的課程及教材以期讓每位學員滿載而歸。

**活動內容:**

1. **Warm up-「小超人相見歡」**
2. **Introduction-「超能力團隊」**

進教室後，以簡短的五分鐘向學員介紹這次的課程規劃社團樂服台，並介紹協辦單位矽谷NeuroSky，接著簡單地介紹整個活動課程主要運用的手法，讓大家對Design Thinking的流程和意義有初步的認識。

1. **認識腦波科技-「整裝待出發」**

本階段目的是讓各位小超人們在任務開始前，對今天變裝後所擁有的超能力有初步的了解。透過請台下同學自願上台示範體驗產品(例如:貓耳朵、意念拔河機)，讓學員先了解甚麼是腦波科技的應用，並講解其原理。之後活動將會以「念力」的概念來引導學員做發想。

1. **主題選擇－「超能力養成」**

當你能夠擁有一項超能力，你希望你能擁有解決哪一項問題的超能力呢？

1. 課程目的：讓學員能夠充分了解各項主題，與該項主題可能發展的方向，以便學員選擇自己真正有興趣的主題。
2. 主題選項：娛樂、生活、學習、運動、醫療
3. 課程規劃：以超能力作為引導，當學員能夠擁有超能力時，會想要選擇何種類型的超能力？藉由介紹各項主題在生活上可能面臨的問題，引導學員聯想自身生活並了解該主題。最後讓小組討論選擇該小組在本日工作坊將針對哪項主題進行了解與發想。
4. **Empathy－「超人的讀心術」**
   1. 課程目的：超能力可以有更好的發揮，在運用超能力之前，好好了解別人和自己，把超能力用來解決別人或自己真正的需求。在這個部分除了傳達這件事外，並解釋同理心，以及透過活動的方式，讓小朋友彼此捕捉對方資訊。
5. **Empathy 實作**
6. **Define－「超人的一句話」**
   1. 課程目的：讓學員了解Define是一個尋找需求的過程，並根據學員們前階段Empathy的觀察和發現，實際練習如何定義使用者需求，並重新設計問題。
   2. 課程規劃：介紹甚麼是Define、分類與投票的方法，以及五個步驟的概略介紹。再來使用範例介紹Persona。最後，介紹需求與洞見的差別以及如何定義問題。
7. **Define實作**
   1. 實作時間：20分鐘
   2. 實作規劃：由TA協助帶領小隊員運用課程所學之方式，利用上階段產出的觀察和發現進行分類投票，找出最具代表性的一個重點，接著練習製作persona、使用此階段課程設計之句子定義問題。
8. **Ideate－「念力生殖泡泡龍」**
   1. 課程目的：根據上一階段所定義的需求，搭配遊戲的方式，讓學員延續他人的想法，一步一步激發更多點子。
   2. 課程規劃：Brainstorming要領介紹，包含:任何點子都是好點子、關鍵字表達、圖像表達、先不要批判原則、接續他人的想法等規則說明。
9. **Ideate實作**
   1. 實作時間：60分鐘
   2. 實作規劃：以實際操作的方式，帶領各小隊進行小型的點子發想活動。每組發放念力卡、動作卡、物件卡、便利貼，每個人在卡片上各寫下一個相關詞後蓋牌放在中間，洗牌後由一個人抽一張名詞卡及動詞卡，大家根據這兩張卡的動詞和名詞想一個點子，重複這個階段後，把既有的點子分類。接著，進行點子整理，並投票統計。最後如果投票出來的點子有明確的物件，則在海報紙上畫出並在旁邊加註功能，若沒有具體物件，則發想「要完成這些點子，需要哪種道具」。
10. **Prototype－「幻想具現術」**
    1. 課程目的：讓學員了解直接動手去做勝過千千萬萬的紙上談兵策略規劃，有時即使只用簡單的材料迅速做出來的勞作，甚至直接透過肢體來表演(演戲)，就是簡單的想法交流和溝通。
11. **Prototype實作**
    1. 實作規劃：準備一些道具及材料，讓學員製作Prototype，並鼓勵各小組都用演戲的方式來呈現想出的產品。
12. **Testing－「衣夫人的實驗室」**
    1. 課程目的：讓學員了解不是做出來就好了，需要不斷的測試和調整，才能設計出最棒的服務或是產品。
13. **Testing實作**
    1. 實作時間：15分鐘
    2. 實作規劃：每組派出一位TA前往下一組別，測試該組的服務或產品，一輪6分鐘:體驗5分鐘、給予該組意見回饋1分鐘，每組將有兩輪的機會得到他組TA的意見回饋。
14. **Storytelling－「超人也有故事要說」**
    1. 課程目的：好的產品或服務，最終需要用一個能夠說服顧客或使用者的故事，來讓觀眾了解產品及服務的價值。因此，希望透過此一階段的課程讓學員了解到說故事的重要性以及說故事的基本架構。
15. **Storytelling實作**
    1. 實作時間：15分鐘
    2. 實作規劃：由學員扮演該組產品或服務的體驗者以及介紹者，並由TA帶領學員結合Define階段定義出來的虛擬人物、Brainstorming階段發想出的產品或服務，以及Prototype階段製作出的產品雛型或服務流程概念，擬出一段完整的劇本來介紹整體產品或服務。
16. **發表**
    1. 發表時間：每組10分鐘，中途撤換場及小組合照時間小計10分鐘，總共60分總。
    2. 發表形式：發表形式不拘，可以用演戲、海報、動作、畫圖等方式呈現欲表達的概念，由TA從旁協助發表活動。此外，由樂服台成員負責計時響鈴，控制各小組表演時間。每一小組接續上台發表，中間過程不間斷，待五個小組都發表完後才進行全體的頒獎與講評。
17. **頒獎**
    1. 評分方式：依據設計思考流程的其中五個步驟Empathy、Define、Ideate、Prototype、Storytelling作為評分項目，五小隊各會獲得其中一個項目的最佳表現獎。
18. **任務完成**

**活動時程表:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 開始 | 結束 | 時間 | 活動 |
| 9:30 | 10:00 | 0:30 | 報到 |
| 10:00 | 10:15 | 0:15 | A. Warm up－「小超人相見歡」 |
| 10:15 | 10:20 | 0:05 | B. Introduction－「超能力團隊」 |
| 10:20 | 10:30 | 0:10 | C. 認識腦波科技－「整裝待出發」 |
| 10:30 | 10:50 | 0:20 | D. 主題選擇－「超能力養成」 |
| 10:50 | 11:00 | 0:10 | E. Empathy－「超人的讀心術」 |
| 11:00 | 11:50 | 0:50 | F. 實作時間 |
| 11:50 | 12:20 | 0:30 | 吃飯/休息 |
| 12:20 | 12:30 | 0:10 | G. Define－「超人的一句話」 |
| 12:30 | 12:50 | 0:20 | H. 實作時間 |
| 12:50 | 13:00 | 0:10 | I. Ideate－「念力生殖泡泡龍」 |
| 13:00 | 14:00 | 1:00 | J. 實作時間 |
| 14:00 | 14:10 | 0:10 | 休息 |
| 14:10 | 14:30 | 0:20 | K. Prototype－「幻想具現術」 |
| 14:30 | 15:00 | 0:30 | L. 實作時間 |
| 15:00 | 15:05 | 0:05 | M. Testing －「衣夫人的實驗室」 |
| 15:05 | 15:20 | 0:15 | N. 實作時間 |
| 15:20 | 15:25 | 0:05 | O. Storytelling－「超人也有故事要說」 |
| 15:25 | 15:40 | 0:15 | P. 實作時間 |
| 15:40 | 15:55 | 0:15 | 小組排練 |
| 15:55 | 16:55 | 1:00 | Q. 發表 |
| 16:55 | 17:15 | 0:20 | R. 頒獎/致詞 |
| 17:15 | 17:30 | 0:15 | S. 任務完成 |