

洞见 合作 影响

Global Knowledge Initiative

共创解决方案

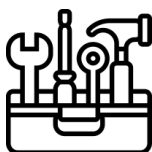


概念设计冲刺简介

思维模式



改善的工具



应用



合作



GKI 2023

2

今天我们要讲解并讨论如何运用以人为本的设计来改进解决方案。预先做个提醒，我们知道我们将会给你们讲很多内容。所以我们用这个秘密代码来帮助你理清最重要的事情。首先，我们有思维模式，当你看到这个图标时，请记住，这是我们希望引入的东西，以便帮助构建思维，助你学习并帮助你推动、梳理、并改善你想法的发展轨迹。第二个图标是用于改进的工具。这是真正具有战术性和实操性的东西，你可以将其带回团队用作实际工作中的工具，当然并不要求你必须这么做。如果你发现其中的价值，继续使用即可。最后一个图标是关于协作的。

我们应该解决什么问题？



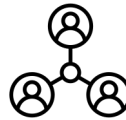
工具：系统图绘制/挑战陈述

造成这个问题的原因是什么？



工具：根因分析

谁涉及这个问题以及如何涉及？



工具：利益相关者分析和设计研究

我们如何共同创建解决方案？



工具：协同设计



GKI 2023

3

在过去几个月里，我们与你们分享了许多工具、框架和方法。让我们回顾一下这些工具方法是如何相互关联、形成完整体系的。

我们问的第一个问题是“我们应该解决哪些问题？”我们运用系统图绘制工具来确定哪里有杠杆点并创建了挑战陈述。

接下来我们的提问是，这个问题的原因是什么？我们使用根因分析工具来更好地了解我们的解决方案应针对的根本原因。

然后，我们问，这个问题涉及谁以及如何涉及？我们使用利益相关者分析和以人为本的设计方法来了解谁涉及问题并更好地理解他们。

现在，这就是我们今天要开始的地方。我们终于准备好更全面深入思考我们的解决方案了。我们的目标不仅仅是与我们的团队共同设计解决方案，而且是将其他人也纳入到这个设计过程中。要实现共同设计，我们今天将探讨一些支持参与式解决方案设计的方法和思维模式。

由于在整个培训过程中，我们将向你介绍相当多的工具和技术，考虑到我们培训过程的推进速度，你可能容易感到疑惑。因此，今天的内容会是一个对之前的培训的框架化梳理，通过路线图展示各培训环节之间的关联。

什么是协同设计(co-design)？



协同设计

参与

咨询

告知



利益相关者决定
目标、战略等。

与利益相关者
共同进行解决
方案原型设计

焦点小组讨论

项目启动会议

4

好了，现在我们要讲的是协同设计和参与式设计(participatory design)。我很好奇你对协同设计或参与式设计有何想法。

提问观众

当我们说“协同设计”和“参与式设计”时，你有什么想法吗？你知道这两个词的意思吗？你如何定义它们？

等待1-2位参与者的回应。

协同设计和参与式设计是两个经常被提及的词。对这两个词还没有达成一致定义，但我认为它们是非常重要的概念。这张幻灯片上，我们展示了一个连续体，列出了我们与利益相关者和参与者一起设计或互动的不同方式。最左端是单纯的告知，而最右端则是“协同设计”。在这个三角形的底部，我举了几个例子，说明与参与者或利益相关者一起进行这一层面的设计在实际上会是什么形式。

询问观众(根据观众调整相应问题)

那么，对于人道主义工作，你认为我们处于这个连续体中的哪个位置？你会说我们大概处于告知、咨询、参与还是共同设计的范围内吗？

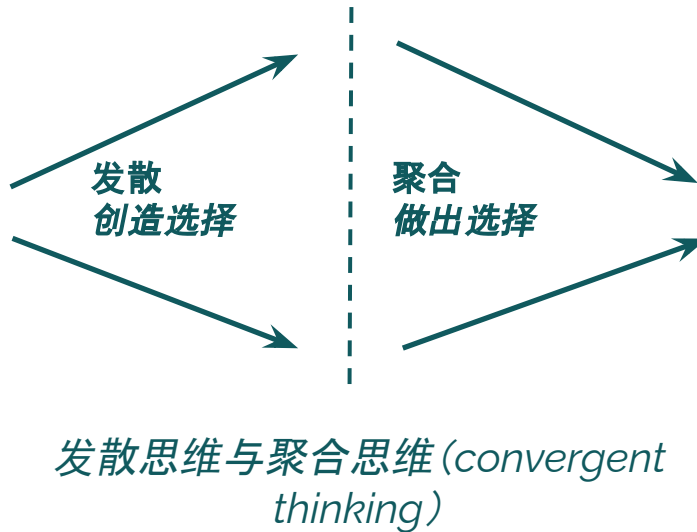
我认为很多时候我们都处于告知范围内，也可能处于咨询范围内。我们更多只是告诉人们我们正在做什么。如果幸运的话，我们可能会进入咨询部分，这时我们使用传统的调查或焦点小组讨论来尝试从参与者那里获得反馈或意见。这可能是你真正邀请人们对项目本身的设计提供反馈的时候。而我所定义的协同设计是指参与者或利益相关者真正决定项目的目标和策略。

所以这显然是一个连续体。显然不可能总是将其推向协同设计的最右端，特别是考虑到你的资助者方面的限制条件。但有了开放融资机会，一些解决方案可以真正做到与参与者和利益相关者共同设计，因为有了灵活施展的空间。

思维模式: 发散思维 (divergent thinking)



GKI 2023



5

协同设计有一些规则。第一个是发散思维与聚合思维。这是以人为本的设计中的一个重要概念。本质上,在某些阶段我们想要**生成**很多想法和很多选择,而在另一些阶段我们想要**做出**选择,但我们要有意有目的地决定开放哪些空间来进行发散思维,又使用哪些空间来评估和进行一些聚合思维以筛选想法。当我们进行参与式设计时,能够同时容纳这两种思维模式非常重要。

发散思维是你和你的团队探索可能性的一种思维模式。在这个生成阶段(通常很有趣且充满能量),鼓励参与者思考尽可能多的可能性、选择或机会。

在发散之后就是聚合——你可以应用批判性思维来选择在众多选项中,哪些应给予优先考虑、资源分配和行动实施。



思维模式：生成创意的规则

1. 推迟判断
2. 以他人的想法为基础
3. 鼓励疯狂的想法
4. 追求数量
5. 视觉化
6. 一次一个对话
7. 保持专注于主题

GKI 2023

7

当我们处于所谓的发散空间时，我们试图获得创意并将人们拉入我们的解决方案中，为此有一些规则。你以前可能把这些规则当作是为了头脑风暴，但它们实际上是旨在共同产生创意的规则。

首先要做的一件事情就是推迟判断。很多时候，人们脑中都有一个“内在批评者”，当他们第一次看到某个创意时，会想到这个创意各种行不通的可能方式。这种内在批评并不是坏事。批判性思维和分析很重要，当我们后续试图过滤、选择和改进创意时，需要为此留出空间，但在试图产生创意时我们不应进行批评。所以第一条是推迟判断。现在不是你需要批评创意的时候。

第二条规则是在他人想法基础上继续构建。所以这可以类比做一次合作传接球。我把球扔给你，你接住球，然后把球抛给别人。

鼓励疯狂的想法。这些想法当下不必一定是实际可行的。此刻你正在参与的是一个创造性过程，你希望人们真正开放思维，因此你需要那种“天马行空”、“无限可能”的思维方式，这样才能获得好的创意。

说到获得好的创意，你需要追求数量，而不是质量。为了获得真正好的创意，你需要有一些不太靠谱的想法和一些奇思妙想。所以要为这些点子创造空间。此外，作为引导者或团队领导，你需要展示你也可以产生一些疯狂奇妙的想法，并且不要畏惧去分享这些想法。

下一个规则是视觉化。今天我们将在虚拟白板上做一个练习，我们将使用大量的便利贴。当你面对面交流时，让人们把他们的想法画出来是一种好做法。这开启了另一个层面的思考。使用便利贴还便于让你移动它们的位置并按主题对其进行分组。通过这种方

式, 你就可以调动除语言以外的大脑和感官元素。

接下来是, 一次进行一场对话并专注于该主题。许多规则可能看起来已经存在, 但你确实希望该过程有一定的目的性和组织性。因此, 一次保持专注于一个创意和一个人是非常有帮助的。



思维模式：是/并且 (Yes/And)

受到以下启发源于即兴喜剧中一条核心原则

当在头脑风暴环节分享一个新想法时，请以此为契机，用“是的！并且.....”来扩展构建这个想法！

我们可以采访政府官员.....
是的，并且我们也可以询问是否可以跟他们共事一天来观察.....

有了这种思维模式，头脑风暴的生成能量就会得到滋养和鼓励，这样你就可以帮助构建和寻找意想不到的创造性解决方案。

确实，其中许多想法会不可行或资源不足 - 但为头脑风暴设定一个特定的时间框架，有助于吸纳多元视角而因此受益，并看到本来可能并不明显的解决方案。

你同时运用多个这些规则的一种方式是遵循“是/并且”的思维模式。

这是我们在设计性思维、以人为本的设计和头脑风暴中使用的方法，它实际上来自于即兴喜剧。当在头脑风暴中分享一个新想法时，你一定不要说“但是 (but)”这个词。相反，你要说“是的”，然后根据这些想法进行扩展构建。

这种思维模式旨在带来创造性能量并将创意在彼此贡献基础上继续发展。如果你牢记这个简单技巧，它将帮助你做到这一点。

当你可以进行书面头脑风暴(Brainwrite)时,为什么还要进行口头头脑风暴讨论(Brainstorm)呢?

头脑激荡写作的好处:

- 在很短的时间内得到很多创意
- 安静型思考者和权力较小的人有平等的发言权!
- 强化在他人想法的基础上扩展创意的讨论模式而不只是分享个人的想法



GKI 2023

8

好的,那么你如何在实践中将所有这些结合在一起呢?如果你在谷歌上搜索“以人为本的设计”、“创意生成”、“构思”或“协同设计、引导协调技术”,并查看所有用于吸引参与者参与的工具,你会发现有大量很好的创意是关于如何与其他参与者或利益相关者更好地共同改进解决方案。书面头脑风暴只是这众多好创意中的一种。做法很简单。每个人都围绕问题陈述,先提出几个想法,我们只用五分钟的时间快速写下一些出版的构思。

然后我们会进行下一轮,你提出你的想法,其他人会查看你的想法,然后他们在你的基础上进行补充。然后我们再进行一轮,你去看另一个人的想法。最后,你们可以对这些想法进行讨论,将它们分组,从中找到主题,也可以对它们进行投票。书面头脑风暴的好处是它可以在短时间内产生很多想法。这比你在团队活动中可能习惯的口头头脑风暴讨论要效率更高。当你的团队中有安静型思考者时,这种方法尤为合适,因为这意味着房间里那些声音大、反应快的人不会吸引走所有的关注。它还还为房间内具有不同权力差异的人提供了更加平等的表达机会。此外,它还强调在他人想法基础上持续构建,而不是仅仅分享个人想法的理念。

与参与者互动

我很好奇是否有人做过书面头脑激荡,如果你以前曾做过的话,请在聊天框中输入表示/举手)

我现在给大家提供一个关于书面头脑激荡的简单示例,然后我们将进入小组活动环节。

书面头脑激荡练习说明

第1部分:开始头脑风暴

1. 将参与者分组
2. 提出供练习的问题陈述

1. 为每个组创建多个便利贴的网格，其中列数是你希望每个参与 这生成的创意的数量，行数为每组的人数。
2. 在第一轮中，每个参与者提出一些想法并将其写在第一行的便利 贴上
3. 在下一轮中，将参与者轮换到下一个网格，让他们在第二行基于第一行的想法进行补充和拓展

最终将会有多个网格，其中每一列都有不同的想法，这些想法是由多个参与者共同构建的

第 2 部分: 归类和投票

1. 当所有人都离开网格后，你们可以对这些想法进行归类/讨论/评估/改进/投票

我们的联系方式

电子邮件

info@gkinitiative.org

脸书

globalknowledgeinitiative

推特

@gkinitiative

领英

the-global-knowledge-initiative

