

成果報告書

我們以創意為主題以閱讀和演練為方法探索創意的無邊世界

魔

法

創

意

家

創意者們



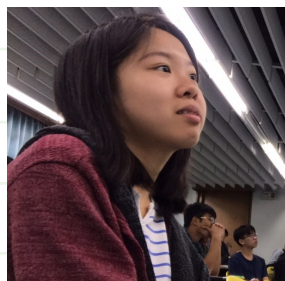
謝明明



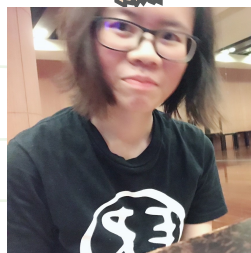
孫韋傑



林瑋祺



李彩鈺



姚玠玫



洪宣榆

行前導覽



讀書會的成立



皮皮的異想世界
設計思考



童話的魅力
賴聲川的創意學



總結

讀書會的成立

我們為什麼會一起辦這場讀書會？

- 大一時皆為新生書院同小家的成員
- 時常聚會、合作，氣氛愉快
- 來自不同系所，觀點多元



我們為什麼要訂這個主題？

- 舉辦活動時發現創意之不足及重要
- 辦一場活動的創意：
 - 活動主題
 - 遊戲設計
 - 挑選適合送禮的禮物
 - 宣傳活動 等等…



我們為什麼選這幾本書？

- 成員各自挑選一本適合的書
- 彼此介紹此書大綱
- 投票選出四本書



我們期待獲得什麼？

- 獲得創意的管道
- 表現創意的能力



讀書會運行方式

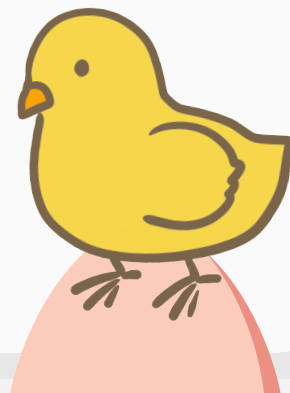
- 「說書人」 - 帶領大家的角色
- 每本書舉行兩次讀書會
 1. 第一次：說書人講述書本內容，成員討論
 2. 第二次：進行相關活動（如遊戲、分享）
- 最後一次讀書會總結、檢討
- 時間安排在週末（有需要時平日加開）



皮皮的異想世界

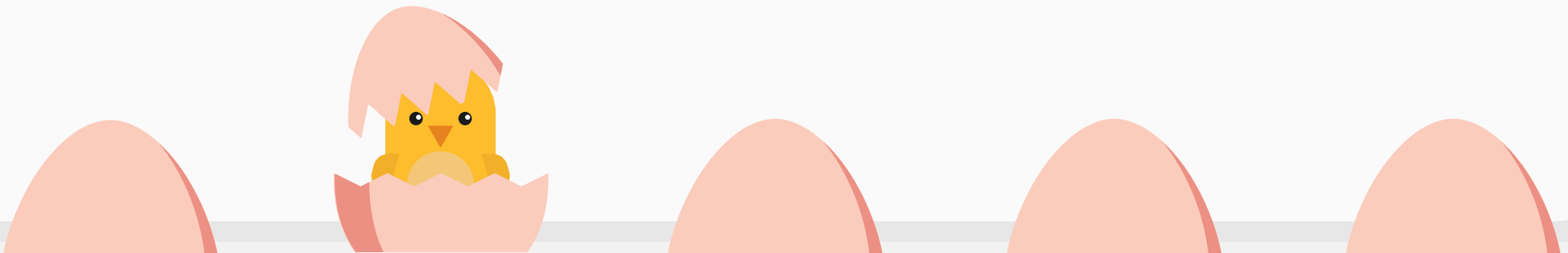
● 概要

這本書是教我們怎麼「準備創意」的書，書中總共整理出七種主要的創意發想方法，讓我們藉由態度或思想上的轉變，幫助進行創意的思考。以下將分作7點作為介紹：

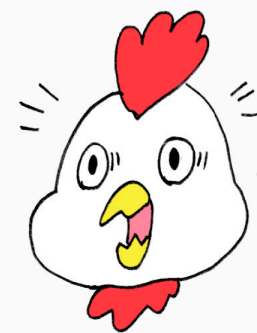


• 好奇

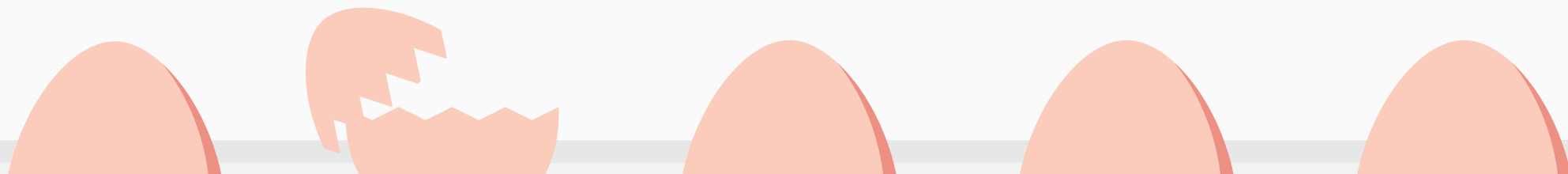
指的是在創意上的不滿足，學習質疑看起來理所當然的事物，裡面有提供關於例行公事展覽的練習，練習目的在於質疑自己平時的習慣，找到改進的空間，不要理所當然過生活，而讓思考傾向單一化。



● 轉換觀點

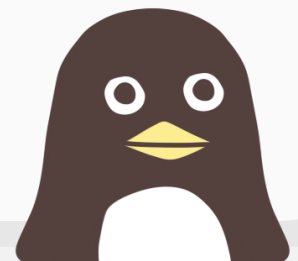
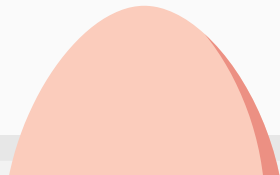
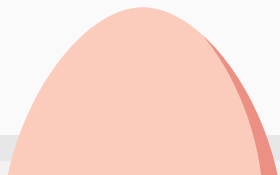
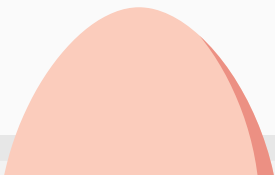


學習用不同角度看待事物，或者試著改變生活中習慣的一小部分，以及認識發散思考和收斂思考。發散思考是想像力的延伸，讓自己漫遊在無邊無際的想像海洋中；而收斂思考則是聚焦於一點上，回歸到理性，幫助自己順利做成決定。如有需要，改變空間上的配置或是移動到不同地點，都有助我們腦內的轉換。



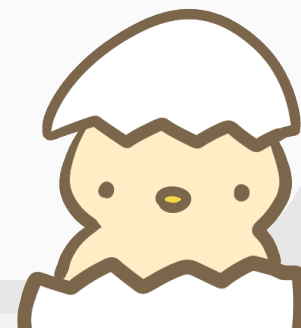
● 想像力

指的是情境思考的概念，擴大對目前正在處理事務的想像，設想各種可能遇到的狀況，像是把自己當成一齣戲劇的主角，融入情境中，就能更好地模擬體會未來計畫付諸實行的感受以及觀察出所需要準備的事項。



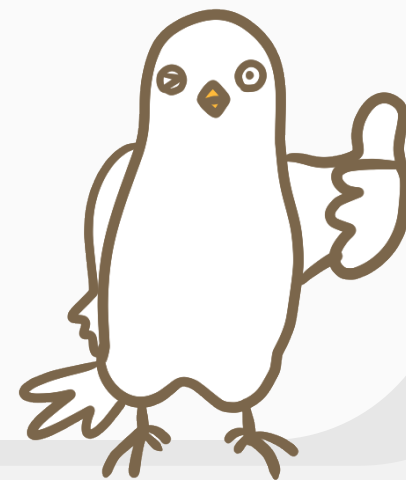
• 勇氣

自信地往前行動！勇敢發表自己的想法，而非埋在腦中，對自己產生的創意要具有信心，並且勇於踏出行動的步伐，才有機會付諸實踐。



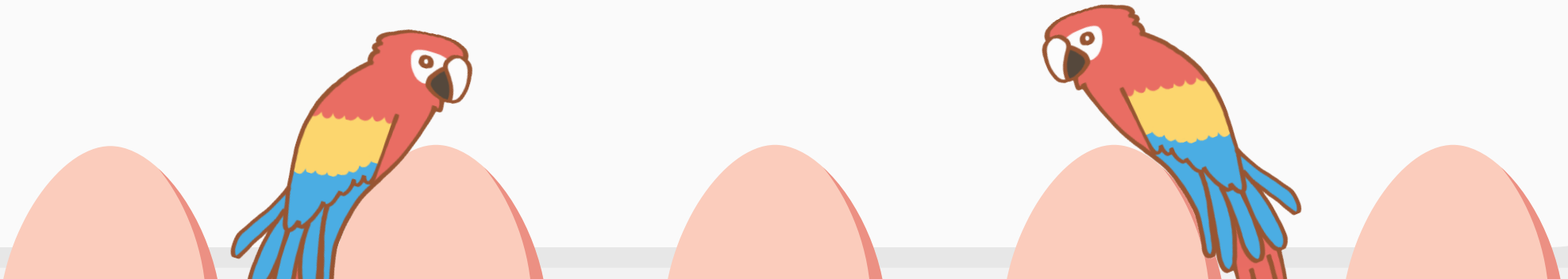
●幽默

練習大笑，緩和情緒，壞心情會局限思考的範圍，使自己腦內呈現當機的狀態，而輕鬆的笑容能讓自己 and 團隊都放鬆心情，提高生產力。幽默是化解緊張氣氛的最佳調劑，在一個放鬆的環境下，思考的弦比較不容易繃緊，才更有可能進行創意的想像。



● 激發動機

主要談到的是尊重他人的想法，像是記得別人說過的話和真誠聆聽他人的創意等等，都能夠讓人感到尊重。受到尊重的人，也會因此受到激勵，更有可能輕鬆自在地大膽發表創意想法，為整個團隊帶來不同新氣象。



●創造激發創意的環境

書中提到的例子是在一間討論室中放置不同型態的椅子和桌子，每次開會，每個人都會坐不同的椅子，透過這樣在環境上的小轉換，能時常改變心境，激發創意思考，讓我們不要被習慣所束縛。



●收穫

這本書對剛入門創意學習的我們，有滿大的啟發性，書中所舉的例子都很平易近人，簡單好懂，實踐上也很容易，像是我們對習慣的討論，就讓我們發現到原來自己平時都在循一定思考模式過生活，所以難以產生新想法，從而明白，習慣是最大的創意阻礙。透過書中一步一步的引導，使我們大致對創意的產生有初步的觀念，以及發現自己的問題，為接下來的創意學習奠定基礎。



設計思考

案例是這本書最大的特色

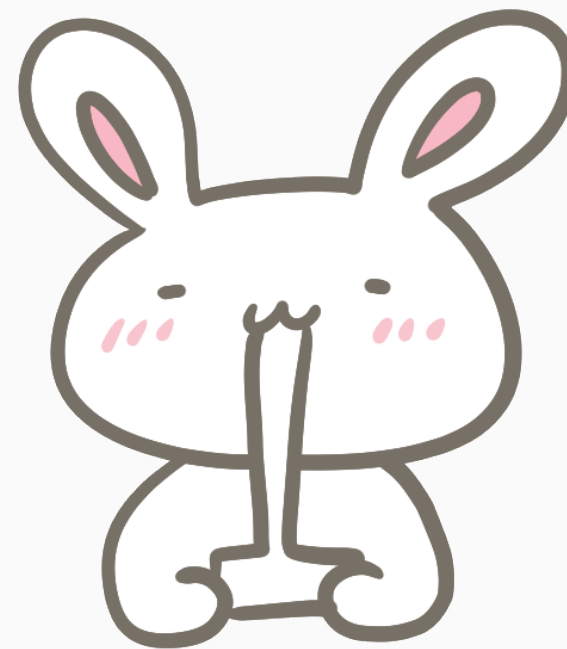
日本一家自行車零件製造商銷售下滑，並聘請設計團隊協助，然而團隊並沒有開始為公司設計先進零件，而是開始了一連串以人為中心的調查，深入探討後發現，人總是被各種先進令人困惑的腳踏車配件給嚇住，且總因為些腳踏車店家專業的形象而卻步，因為這讓他們感覺到距離感，所以設計團隊開始改善單車製作與銷售方案，成功解除大眾對單車的距離感，提高銷售量。

大家可以發現，這個設計團隊並沒有從設計外型開始解決問題，是從了解人們真實想法開始，而這就是設計和設計思考的不同



三個原則：洞見、觀察、同理心

洞見是從他人生活學習；觀察是看人們不做的，聽人們不說的；同理心是設身處地、感同身受。



童話的魅力



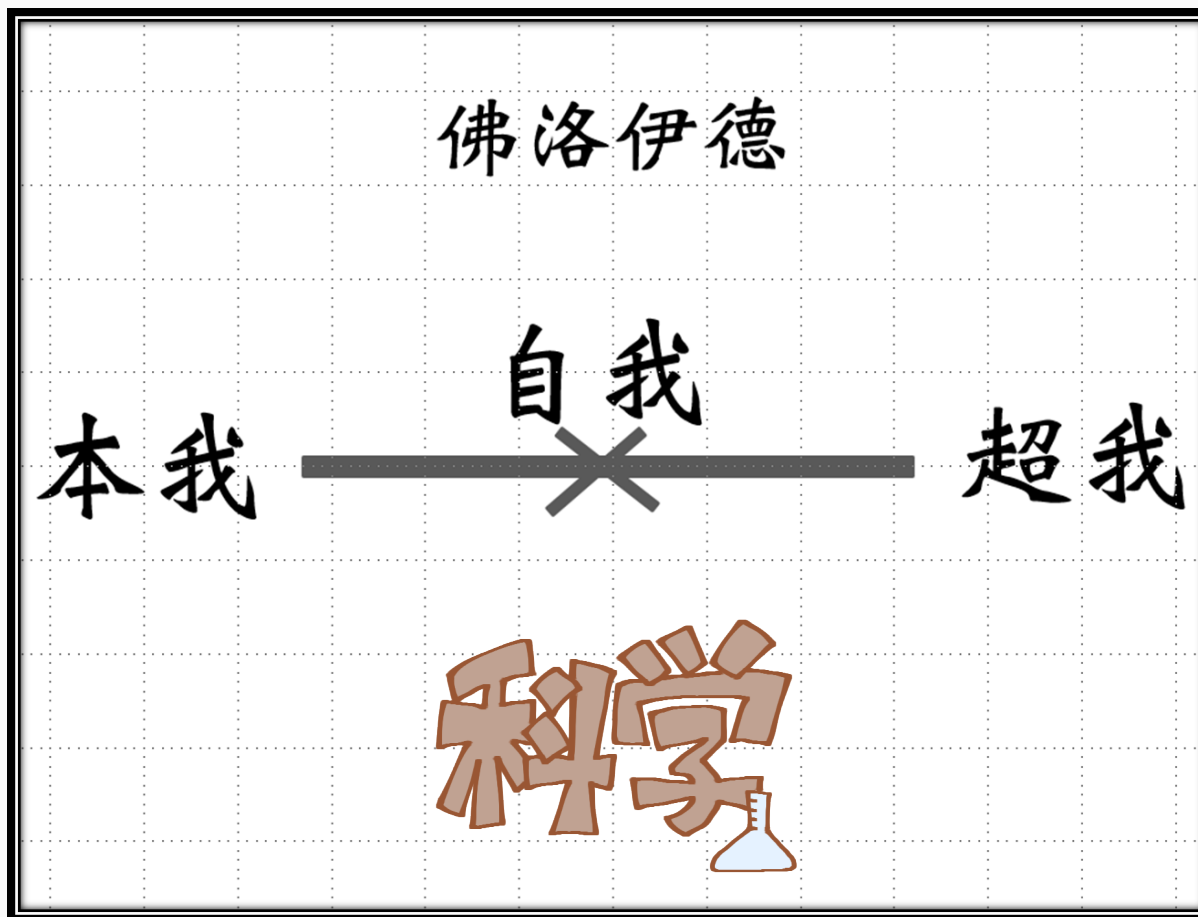
WHY

童話復興開宗始祖

「需要被愛、害怕被認為一無是處、
對生命的熱愛，以及對死亡的恐懼」



HOW



WHAT

- 「誇張的情節蘊含了心理真實」
- 滿足「本我」欲望；完成「自我」統合
- 圓滿結局，提供解答
- 童話、神話、夢，選童話



Who: We Think

- 表達自己的看法

例：「神是超我」 BUT 希臘諸神有七情六欲

聚後補充

例：大野狼和小豬誰是壞人？



賴聲川的創意學

- 立一套自己看世界的準則
- 開啟「創意模式」，隨時接收周遭發生的事物
- 不要創造「撕不下來的標籤」
- 創作遇到瓶頸時，不妨回頭檢視自己的動機
- 找到並運用適合自己的方式，活絡創造力



總 結

創意面向---經過一次次的讀書會，各個不同的組員的精闢說書及大家的共同討論後，發現很多本書中所提及的創意皆有異曲同工之妙。其中皆有提到：「創意並非原創(非憑空產生)」是需要時間的累積、沉澱及打磨的，且創意非常需要內在及經驗的累積。透過平時的觀察、對於事情的留意、延伸的思考。書中也提供了許多工具，真正的運用這些工具、把想法、經驗有效地提取出來，實踐在具體的計劃中，能夠學以致用才是關鍵。

讀書會---對於一群身在不同科系的我們，透過讀書會又能相聚、一起激盪不同的想法是多麼難能可貴的事。第一次嘗試參與讀書會，因為過程中的美好、及滿滿的收穫，希望下學期還能再發想不同的主題，做為知識及想法的共同累積，最終能達成起初的目標：創意源源不絕。

THANK YOU.



花絮

