

<<创意工具>>

图书基本信息

书名：<<创意工具>>

13位ISBN编号：9787208092822

10位ISBN编号：7208092826

出版时间：2010年9月

出版时间：上海人民出版社

作者：冯崇裕（Alex Fung），卢蔡月娥（Alice Lo），玛玛塔·拉奥（Mamata N. Rao）

页数：126

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;创意工具&gt;&gt;

## 前言

更具创意我们一辈子，通过教育、培训、观察、阅读及个人经历，不停地学习新技巧。

自我提升，也许是因为好奇，为了赶上时代，或者要改变生活方式。

这些举措，我们以为只是对身边事物作出反应，其实反映了我们内在的“创造能力”。

一般人认为，“创造”这个词，是从设计、艺术、作曲、诗歌和文学的人士所专有；而事实上，我们每个人都在创意地改善自己的日常生活。

很多情况下，像烹饪、重新布置家居、挑选衣服和穿戴、将开心的情景拍摄下来等等，我们大概都尝试过采用一些崭新和富于想象的手法。

“创意思考”，可被视为是一些全新的思想模式的建立。

这些模式被没有答案的问题所激励，被价值与关系的重新定义所启发。

正规教育偏向有意识和分析的思考模式，强调纪律、惯例、公式和理论知识，但忽略了解决日常问题的灵活性。

单靠理论知识和信息，并不足以保证在这个科技日新月异的新世代生存下来。

就在这种背景下，“创造力”在教育和职场中日益受到重视。

何谓创造力？

字典的定义是“创造的能力”，而Edward de Bono则给予了更丰富的解释：“具备创造力即是带来前所未有的东西”。

其他理论家则认为，创造力“通常被认为是拥有另类思考的能力”。

Sternberg提出以下数种提升创造力的方法：实干方式：利用Edward de Bono的横向思维、Osborne的脑力激荡，以及Gordon的协同创作等方法和工具来拓展创造力。

心理测量方式：使用“Guildford测试”和“Torrance测试”来量度创造力。

认知方式：关于在产生和探索创意时的思想表现和过程，方法包括修补、连结、综合、转型、类推转换等等。

社会个性方式：营造一个鼓励创造力的环境，人置身其中，发展出富于创意的个性。

创造力可被视为一项思考过程，讲求原创性和想法的产生，或为老问题提供新方案。

创造力带来不一样的联想，或者提出新的观点，避免坠入常规，要打破规矩，敢冒险，具想象力，态度轻松，标榜灵活思考。

创造力不局限于设计或其他任何专业；无论是科学家、艺术家、教师、管理人，或者招待业和旅游业人士，跟创造力都息息相关。

如何培育创造力？

想法从脑海中流溢出来，就是创造力的一个征兆。

就是说，一个思考者想出了一连串对比强烈的主意，而量度其流畅程度的，是数量，而不是质量。

人们对于创造力和教育充满渴望，以下是一些典型的例子：是否一些人比其他人更有创意？

可以令创造力较低的人更具创意吗？

创造过程是属于专业领域还是跨学科的？

游戏跟想象力有关系吗？

游戏心态能被教育出来吗？

环境影响创意思考吗？

香港理工大学设计学院开设的多项课程，例如设计思维、创意思考能力、创意工作间等，均尝试去为上述疑问找出答案。

这些课程的学生分属不同的院系，包括设计、工程、市场及管理、计算机、护理等。

课程目标是采用以下方法来鼓励创造力：克服既定观念 放开习惯性思考模式。

摆脱臆测 开发一种全新的思考角度。

重新陈述问题 重新界定项目纲要。

提升构思流畅度 掌握能够产生许多想法的能力。

创意与环境 工作间文化对创造力的影响。

## &lt;&lt;创意工具&gt;&gt;

实际测试 通过模型和原型，评核设计概念的优劣。

记录及反思 记录及评估思考过程，以便从错误中学习。

为达成这些目标，我们为学生介绍了多种创意工具。

本书所收录的，是其中最有用的一些工具。

一、克服既定观念我们一般采用常规方式去处理职业和生活上的事情，这些惯性程序有时称为既定观念。

这样思考比较方便（因为它们像计算机软件那样已安装妥当，并往往自动选取），而且看来能解决问题（因为当你唯一的工具是锤子，你的每个问题都看似一枚钉子）。

它们并不尊重每一个新问题的独立性，亦没有理会我们须应时间、潮流和生活方式作出改变。

大部分专业人士都应该抵抗观念模式的安逸，而强迫自己至少从一种新角度去思考每个问题。

采用创造性和批判性的思考工具，诸如同理心、体验产品、重新陈述问题、分类、脑力激荡和心智图等，都能够挑战既定观念。

至于横向思维、突破常规、类推思考和强制联系这些创意工具，能在源头上，即创造构思萌生的阶段，便消除既定观念。

二、摆脱臆测以开放的心灵面对每一个问题。

传统教育、理性和经验，令我们处事流于僵化和拘谨，或出自常规性习惯，这些都阻碍我们从新的角度看问题。

进行亲身体验的研究，可以防止我们对那些考虑中的问题作出臆断。

亲身体验应包括对目标用户、背景、现存产品和制造程序等等的研究，并运用到嗅觉、味觉和触觉，而不单只视觉和听觉。

这种研究刺激想象，并触发一种游戏的态度去解决问题。

通过角色扮演，尝试去感受目标用户的需求和渴望，这叫做同理心。

运用同理心，是一种了解别人的方式，直至能够理解及尊重他们的观点。

进行研究时用上所有的感官，让我们思考问题时，以一种独特的方式去审察它的内涵，从而开发丰富的构思源泉。

另一件解决问题的工具是体验产品，即直接检验现存的解决方案。

三、重新陈述问题专业工作，需有信心跟客户进行富于想象力的沟通，须知他们不太清楚自身的问题和解决方法。

他们往往不能把事情表达清楚，也没有道出确切的需求。

更多的时候，客户会要求专业人员给他们决定该做什么。

通过重新陈述（重新定义）问题，我们可清除与事实不符的设定，并从不同的角度观察所面对的挑战，例如用户需求、市场竞争、文化背景、产品种类、经济、气候等等相关元素。

四、提升构思流畅度这里指想法的数量和多元性（不是质量）。

想法在分类、脑力激荡、心智图等工具的辅助之下产生。

分类能提升灵活性，促进多角度思考；脑力激荡营造一个低压力的环境，鼓励即兴思维，引发更多想法；心智图能将思维过程组成一个网络，鼓励不同想法之间的联系，并改善记忆力。

五、创意与环境创意不单是个人内在封闭的思考过程，它亦受到工作环境和文化，以及参与者的个人兴趣所影响。

一个创意工作间，能大大促进创意想法的产生、发展和实现。

我们须安排一些能产生刺激作用的空间，让人们进行互动交流，扩展思维领域。

文化传统的丰富多姿和智慧，能引发多元的和独特的想法，并刺激新主意。

某些情况下，文化是以传统知识为基础的哲学与理论的知识宝库，目前和将来有需要时都用得着。

“文化与创意”是一种工具，即以个人的文化和传统为基础产生新的设计构思。

我们收集物品，是为了收集过程的乐趣和从中得来的知识，但它对我们的工作也有影响。

收藏是一种爱好，是对一系列的物品，进行欣赏、挑选和分类。

很多专业人士，尤其是设计师，多认为收藏引发工作上的创意，也反映出他们的兴趣所在。

六、实际测试利用速写、绘图、三维模型和原型等方法，都是三维思考的例子，它们能有效地将想法

## <<创意工具>>

可视化 由二维转变为三维，或者由三维转变为二维。

那并不是将速写修改成整齐的绘画，继而改成模型；而是在每一个设计发展的阶段，进行实验和反思。

通过这些实验，以及制作小型原型以测试设计方案之可行性，可以发现以二维平面图去建构三维模型的好处。

七、记录及反思思考过程和相关的经验很值得记录下来。

应坚持使用一本实验日志或者个人日记，去保存稍纵即逝的事情，譬如想法、见解、观察、成功、失败、惊奇、想象的飞跃等等。

相信创意思维在每一个专业领域均占一席位，香港理工大学首先在设计思维、创意思维能力和创意工作间等课程中，开发出这些创意工具，然后作为该校设计学院的选修课，对象包括高等教育系统中多个院系的学生。

它属于大学拨款委员会教学发展基金所资助的“高等教育创意发展”教学研究项目。

本手册检验了以上七个主题中的15种创意工具。

导言为创意工具背后的理论，提供整体的、全面的概观。

任务、目标、预期效果和过程为读者介绍了课堂习作给学生带来的挑战、习作的目的、学习中的收获，以及具体的程序。

反思会讨论一些案例，关于学生如何将创意工具应用于自己的处境问题中，间或以导师的意见作补充。

练习是额外的激励，引领读者展开探索。

这本手册全面介绍了培养创意思维的工具。

当中没有一种工具是全新的或者不为人知的，有些已为各行各业人士所广泛采用。

有些工具原以为只跟设计和工程有关，其实应用于其他关乎决策的活动上同样有效。

若能把这些工具当做通用的手法提升创意思维，当可在任何情况下产生更多更好的答案。

## <<创意工具>>

### 内容概要

《创意工具》是香港理工大学设计学院资深教授从近三十年的教育经验中，总结出的15种有效培养创意思维的工具。

香港理工大学进而将这些工具投入实践，分别以15种工具为主题，为不同院系的学生们开设了一系列“创意思维”课程。

而各个院系的学生们也将这15堂课上的练习、收获和反思等一并整理总结，其中迸发的灵感和创新，无不体现出这15种工具的巨大威力。

包括了这15种创意工具，以及学生们的亲身体会及感想的《创意工具》，正是身处无处不需创意的这个社会中的每一位读者所最最需要的一本创意指导用书。

《创意工具》适用于：创意产业从业人员、设计爱好者。

## <<创意工具>>

### 作者简介

作者：冯崇裕 卢蔡月娥 (印度)玛玛塔·拉奥 (Mamata N.Rao)冯崇裕(Alex Fung)，香港知专设计学院副院长。

曾于香港理工大学设计学院任教设计(荣誉)学士课程二十余年，教授设计思考、视觉传达设计、包装及品牌设计和广告设计等学科。

一直致力于研究如何在设计及相关领域中，开发和运用创意及策略性思维。

研究并发表论文，评论香港及中国设计教育的发展。

1992年被香港学术评审局评为设计专家，并曾参与评核香港多项设计课程。

目前担任上海交通大学荣誉教授及澳门理工学院客座教授。

卢蔡月娥(Alice Lo)，香港理工大学设计学院副教授。

提倡设计教育的跨界多元取向以刺激意念的孕育。

她教授并研究关于创意发展的课题，以将设计思维技巧应用到其他学科和行业中。

曾在香港理工大学为来自设计、工程、管理及市场推广、酒店及旅游业管理、医疗和社会科学等不同学科的学生，开办设计思考和创意工作坊课程，亦于上海交通大学举办创意工作坊。

她是曾获奖的 *Navigating Design: a voyage of discovery* 一书的编辑和美术总监，该书蕴涵了香港理工大学设计学院的创意教育方法和学习经验。

玛玛塔·拉奥(Mamata N. Rao)，印度班加罗尔国立设计学院副教授。

主修建筑，曾于香港和悉尼的教育机构和私人公司工作，经验遍及网络、多媒体、创意发展和建筑等方面。

在加入国立设计学院之前，曾在香港理工大学设计学院工作，主要负责教学发展资金项目“高等教育创意发展”，并开发了为设计教学而建的网上应用。

研究兴趣包括创意思考、用户体验设计和互动媒体；相信能够从用户的行为/经验去获得设计上的领悟，并寻求使用创意工具，配合以用户为中心的设计过程，来发展设计构思，以此满足用户的需求和期望。

## <<创意工具>>

### 书籍目录

前言更具创意主题一：克服既定观念工具1：突破常规工具2：同理心主题二：摆脱臆测工具3：分类主题三：重新陈述问题工具4：重新陈述问题工具5：类推思考主题四：提升构思流畅度工具6：脑力激荡工具7：横向思考工具8：心智图工具9：强制联系主题五：创意与环境工具10：创意工作间工具11：文化与创意主题六：实际测试工具12：三维思考工具13：体验产品主题七：记录及反思工具14：收集工具15：实验日志 具备创意关于作者鸣谢

## &lt;&lt;创意工具&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：工具4：重新陈述问题  
设计教授设计的老师，往往为讲解项目花上许多准备工夫，包括提出一些设计上的难题让学生去解决。

这些工夫并不常有回报，因为不一定能带出富于创意和想象力的效果。

与其怀疑学生的创造能力，不如重新思考项目简介的表达形式，以保证足以刺激学生产生创新的设计方案。

提问跟解决方法有密切关系；以不同的方式提出问题会激发不同的解决办法。

A Whack on the Side of the Head一书的作者Roger von Oech说：“不同的字眼暗示不同的假设，并引导你朝不同方向思考……你得到的答案视乎你提出的问题。

”项目简介可以是广泛的或者特定的，自由讨论的或引导讨论的，刺激性的或限制性的。

为达致最佳学习效果，重新陈述项目简介往往有意想不到的益处。

陈述问题并没有绝对的“对或错”，只有不同开放程度的陈述。

是否适当，则视乎项目的目标。

界定这些目标可引导问题的陈述，令项目简介取得最佳成效。

如果我们希望学生能够超越现状而产生新想法，那么陈述问题的最佳方法莫如自由讨论。

任务通过重新陈述问题以激发创意，推敲问题的措辞，以寻求富于想象的答案。

目标通过设计项目介绍，激发学生发现思考的新方法。

预期效果学生能产生更多创新想法，并对解决问题和明白指令的技巧，培养出更灵活的态度。

过程设计学院荣誉学士一年级“设计思维”课堂上，学生们对两种不同的设计问题陈述的反响，很好地证明了此一工具的原理。

“设计思维”是课程中第一个科目，旨在去除臆测和成见，培养学生的创造能力。

全班110人分成两大组，再分成6至8人的小组。

第一个大组的任务以传统提问形式表达：“设计一张椅子”。

另一大组的任务则以重新陈述问题的形式表达：“设计一个舒适的坐处”。

各组分别安排在不同的房间，以免在解决问题的取向上互相干扰。

学生有一小时去讨论和构思想法，然后在全体同学面前介绍他们的最终设计。

学生亦须在实验日志中，记录设计过程和最终的作品。

下面概括了学生对另类问题陈述的反应。

“一张椅，一辈子！”

”该组响应“设计一张椅子”的问题陈述，立即展开创造，将注意力集中在使用对象、功能、形状和结构上，设计准则在于能否搬动、伸展能力、美感、质地和结构细节。

他们用速写和纸模型将设计想法可视化，以便跟别人沟通。

其中一个小组提出“一张椅，一辈子！”

”的概念。

椅子的造型可以分拆成许多张椅子，足够供成员人数增加的家庭使用。

这构思有它的优点，却被“椅子”的既定概念所限制，以致作品跟市面上现存的商品太类似。

“幻想曲”第二组响应“设计一个舒适的坐处”这一重新陈述的挑战，立刻开始分析问题，进行讨论，并以心智图交流对“舒适”一词的理解。

他们想出一些舒适在物理上和精神上的关键词，例如自由、放松、享受、隐私、柔软等，再加上它的同义词和反义词。

有些小组研究“什么东西造就一个舒适坐处？”

”这个问题，继而分析不同的坐姿。

他们的设计准则聚焦于整体环境，而不是单一对象的创造。

一个小组的作品以“幻想曲”为题，那是一个半球形的厕所，厕座以柔软的可坐材料制造。

使用者可选择不同的主题，例如海洋、日落和花园，配以富于想象的投影、背景音乐和气味。

这组的思维不受既定概念所束缚。



## &lt;&lt;创意工具&gt;&gt;

其着眼点不在于对象而在于环境，因而激发了包括影像、气味和环境的更宽广并且更深入的思考。反思“设计一张椅子”的提问形式，跟重新陈述的版本“设计一个舒适的坐处”，都是基于相同的需求。

题目的不同用语，导向不同的解决方案。

我们可以利用当中的差异为学生建构学习经历。

设定范围的陈述可以完成一些学习目标，但若要激发别具创意的解决方法，我们需要采用无限制讨论和广泛的问题陈述形式，以避免对学生思考未成熟时施加限制。

“设计一个舒适的坐处”容许对问题作较广泛的了解，引导学生进行分析性的、批判性的思考，刺激在工作间的沟通和辩论，在发展构思时擦出想象和创意的火花。

根据 Creative Problem Solving 一书作者 Donald J. Treffinger, Scoff G. Isaksen 和 K. Brian Dorval 的观点，一个好的问题陈述，须符合下列标准：问题形式“问题的陈述”某种程度上是用词不当，因为一个好的问题，是提出一项疑问，而不是作出一项陈述。

引出想法一个好的问题陈述，会引导你产生很多（和更丰富）的想法。

它很自然地令你的创意思维滚滚而来。

摆脱限制性的准则一个好的问题陈述，不应该以局限、禁止、条件和准则等因素去困囿你，或者限制你的思考方向。

措辞应该尽量广泛和开阔，这样，许多想法 包括一些颇不一样的和不寻常的 才能产生。

简洁陈述一个好的问题陈述，应该简短和贴切，因而容易理解，并作为构思产生的起点。

须注意，重新陈述问题不一定就设计师而言（虽然设计师会在重新陈述问题时更积极主动，因为大多数顾客提出的要求都比较含糊）。

重新陈述问题亦可用于非设计专业，以诱发创意解决方案。

练习重新陈述以下难题/问题，以寻得创意解决方案：我如何能卖出更多苹果？

我们怎样令公司的员工快乐？

我可以用哪些类型的桥梁连接两个岛屿？

## &lt;&lt;创意工具&gt;&gt;

## 后记

具备创意除非你由结束部分开始读（许多人会这样做），不然你此刻应已熟悉了这本手册中的15种创意工具，并想知道为什么你现在并没有感到自己有更具创意。

这有点像烹饪：如果没有材料、炊具和热力，食谱并不会令你吃饱。

认识创意工具背后的理论，并不足以转化成为创意过程。

三个关键因素对造就创造力很重要：自信、过程（而非最后的作品）、（投入专业实践之前的）练习。

1.信心：你天生便具创意很多人以这样的假设令自己不中用：“我没有创意”，“创意只对设计师、艺术家、作家等有用”，“我年纪太大不宜再顽皮”。

请记住，我们都是天生具备创造潜力的。

儿童证明了这点，直至他们被教导要“循规蹈矩”。

当我们长大了，我们大部分好奇心和创造本能，已被小心和规矩所代替。

社会和教育过程将我们融合到认同惯例中去，同时压抑了我们的想象自由。

如果我们成年后仍能保留童年的自信，我们会克服对失败的恐惧。

信心是“具备创意”的基础。

2.过程：比成品重要放松练习可以克服压抑，而弹性教学法辅以适当评价，则能重新启动和强化我们的创意。

现时，衡量学习的成果，更多地着眼于项目的完成过程，而不是最后的产品。

因此在一个项目还未结束时，已经可以衡量出学生的学习过程和创造力。

在实验中付出的努力，多元化的思考能力（解决问题的能力，用不同思考方式），独立学习（自发追求进一步的知识、技能和兴趣），批判性反思（评价自己的学习过程以求进步），以及在实验日志所记下的，都确保学生日渐进步。

3.练习：在从业之前使用诸如哑铃和跑步机等工具去提升体能，大部分人不会犹豫。

但很少人会使用工具去强化他们的思考机敏性。

这本手册的“创意工具”帮助我们活化创造能力，可于艺术或科学、学习或工作等各方面运用。

我们练习得越多，便越能够在专业工作中干练地使用这些工具，变得更具创意便更有可能了。

## <<创意工具>>

### 编辑推荐

《创意工具》编辑推荐：并不是只有创意产业工作者才需要创意，我们每一个人的工作和生活中都需要。

创意无处不在。

想要拥有创意也不是一件遥不可及的事情，我们每一个人都有潜力拥有。

创意并不神秘。

而我們所需要的只是充分的自信、一点点好奇，以及这本《创意工具》。

它或许不会让你的工作和生活发生翻天覆地的变化，但是从中发现新的乐趣以及新的自我，这件事本身已经很让人满足了。

《创意工具》可以帮助你做到。

何谓创造力？

通常人们会说就是创造的能力。

“创新思维之父”Edward de Bono则给予了它更丰富的解释——具备创造力即带来前所未有的东西。

而其他理论家认为，创造力是拥有另类思考的能力。

无论定义是什么，人人都希望自己能拥有创造力。

本书既从“克服既定观念”、“摆脱臆测”、“重新陈述问题”、“提升构思流畅度”，“创意与环境”、“实际测试”和“记录及反思”这七个方面，总结出了15种培养创意思维的有效工具。

这些工具不仅可应用在专业设计领域，更可广泛使用于生产生活的各个方面——烹饪、布置家居和穿戴搭配，总之你能想到的各个领域——作为提升创意思维、产生更好答案的方法。

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>