



2024 年健康照護創新人才培育計畫
數位健康照護與未來虛擬醫療
用設計思考共創健康新服務系列工作坊

系列一「數位健康照護」 創新產品原型設計工作坊

應用劇本實驗室
林文綺 Grace
陳學琳 Céline
2024.05.18





系列課程

5/18
系列一
數位健康照護



5/19
系列二
虛擬未來醫院

- **用戶研究**
How Might We
酷獵研究
- **創意發想**
653 腦力書寫
概念情境
- **商業模式**
商業模式
海報設計
- **提案發表**
團隊提案
專家講評

- **服務旅程**
顧客歷程
酷獵研究
- **歷程創新**
創新概念一頁書
服務系統
- **服務原型**
分鏡圖
歷程微電影
- **提案發表**
團隊提案
專家講評





林文綺

應用劇本實驗室創辦人

清大服務科學研究所兼任副教授

98-109 年度，於服科所開設「服務創新」

110 年度迄今，於服科所開設「服務設計」

111 年度迄今，於後醫系、資工系開設「醫學資訊簡介」

111 年度迄今，於資工系開設「偏鄉智慧醫療專題實作」



專長：行為式設計、用戶經驗合作創新、服務設計、劇本收集（生活型態研究、用戶人誌學、概念評價）

經歷：

- 1994-1999, 工研院概念設計小組使用者研究計畫負責人
- 1999-2004, 任職於IC設計公司，建立人因物件研發部
- 2004-迄今, 創辦應用劇本實驗室，主持用戶經驗研究與營運
- 2004-迄今, 擁有超過千人之質化研究經驗，研究範疇：友善城市/智慧家庭/智能家電/智慧醫療/智慧製造/智慧金融/智慧交通/未來超市；研究主題：中高齡行動照護，癌症醫院/手術室/加護病房/急診室、藥局、熟年好宅、養生平台、銀髮餐食、便利商店、永續環保、生態村、渡假酒店、觀光工廠、觀光旅遊、創業經營/中小企業/微型企業、快樂商機、美麗生活、智慧車/車用電子/機車/休旅車、資訊生活/多螢幕生活/商務顯示器、手持多媒體裝置/手持觸控、數位家庭生活(大中華區)、智慧居家(美國/日本/義大利)。研究成果均轉換為可供後續創新操作之知識工具或地圖。
- 2007-迄今, 進行大中華區酷獵研究，研究包含北京、上海、成都、香港、臺北、東京等城市，分析微趨勢，設計酷卡片與地圖，已成功協助二岸企業進行用戶經驗酷創新活動。

台灣人誌學(Ethnographic)研究應用於設計的建立者，於 1994 年開始以生活型態用戶經驗協助資訊產品發展未來應用情境，2000 年出版「劇本導引」一書，是台灣設計界重要參考書，2004 年創辦應用劇本實驗室 Scenario Lab 推廣實踐，協助品牌企業導入用戶經驗創新，並將用戶經驗轉換為可操作的知識模組(Knowledge module)，為企業建立專屬的創新工具，以進行持續自主的創新活動。2023 年即將出版「小處著手厚設計：大健康劇本導引設計思考工具書」。



陳學琳

應用劇本實驗室劇本企劃總監



專長：用戶研究、服務設計、用戶經驗合作創新

背景：

義大利Domus Academy | Business Design
東海大學 | 工業設計系

經歷：

- 2012.08, 實習於Qisda佳世達設計中心
- 2013-2014, ARCH雅砌雜誌執行編輯
- 2015.09-11, 實習於義大利杜林用戶經驗創新公司 Experientia
- 2016-迄今, 擔任應用劇本實驗室研究員，經手專案研究範疇包含：熟齡好宅研究、銀髮餐食共創工具設計、車用電子產品創新、智慧站牌導流、機場服務創新、生態旅館客群研究/服務創新、溫泉飯店服務設計、設計平台研究、在地商品平台創新、駐衛雲端智慧服務平台設計；並透過創新導引協助新創基地團隊、健康照護相關系所/團隊、工研院單位共創發想；為新竹市政府、新竹縣政府、自造者嘉年華、CPC及多所校系企劃創新人才培育，與導引相關劇本式設計思考創新課程。

小處著手厚設計 大健康劇本導引設計思考工具書



林文綺、陳學琳 與應用劇本實驗室團隊

協助在健康場域、對劇本導引設計思考創新有興趣的工作者，有效運用設計思考方法，跟隨工具書操作演練，從願景層以終為始的思考，並從小處著手做創新，設計體驗的過程中兼具義與意，偕團隊共創厚設計。

本書以設計思考為基礎，加入更契合東方思維的劇本式設計、經驗願景提案、服務設計、行為式設計等相關手法，本書四大單元：「用戶研究」、「創新轉換」、「顧客歷程」、「願景提案」，均以「起、承、轉、合」框架，來推動創新流程演進。

此外，每個單元可以拆解進行，從 15 分鐘的個人小試煉，2 小時小組合作共創，或是 6 小時起承轉合歷程，甚至是四天的衝刺，都可以自由運用，為此，我們以「事拾圖」進行導讀，方便讀者以導引師、PM、研究員及設計師等四種角度進行工作坊的企劃，協助判斷如何帶領團隊搭配此書做創新。



**1D 洞察
場景**

運用工具進行用戶經驗問題觀察、討論、用戶經驗價值點或服務的概念，發展價值劇本。

**2D 鳥瞰
場景**

以需求或白標討論產品服務概念與願景、應用場景，並拍攝概念影片，進行用戶評價，發展活動劇本。

**3D 等比
場景**

以1:1白標或場景投影方式，熟化產品與服務，發展互動劇本。

**4D 經驗
場景**

以服務接觸點和時間軸為基礎，展開產品與服務與顧客溝通的關鍵點，發展用戶價值劇本。



應用劇本實驗室

2004年由創辦人余德彰研發總監與林文綺營運總監共同成立，是台灣第一個應用人類學用戶研究、情境敘事合作創新取向的設計顧問公司，結合客戶進行用戶經驗創新，打造包含工具、流程、空間的創新環境，協助企業內部持續自主的創新活動，有效經營創新的產品服務。

核心團隊於1990年初在工研院高畫質電視計畫下，打造了2010年後才出現的Smart TV。曾獲得國際創新與設計獎，包含協助工研院照護機器人團隊獲得2020 CES 創新獎；軟電揚聲器技術獲得2009紅點 Best of Best 金獎，以及2023年以「彰基七期醫療大樓服務體驗設計」獲得金點設計獎肯定。目前於清華大學創新育成大樓，設立「未來場景製片所」，協助創新企業到一趟未來，建構明日劇本。



未來場景製片所 1234D



1D 洞察 場景

應用工具進行用戶經驗洞察蒐集，討論用戶經驗加值產品或服務的概念，發展價值劇本。



2D 鳥瞰 場景

以樂高或白棋討論產品服務概念與關鍵應用場景，並拍攝樂高概念影片，進行用戶評鑑，發展活動劇本。

3D 等比 場景

以 1:1 白模或場景投影方式，熟化產品與服務，發展互動劇本。

4D 經驗 場景

以服務接觸點和時間軸為基礎，展開產品與服務與顧客溝通的關鍵點，發展用戶歷程劇本。





企業能量登錄

經濟部工業局技術服務、設計服務機構服務能量登錄證書

創新管理服務：
用戶經驗設計
設計思考



整合設計服務：
服務設計

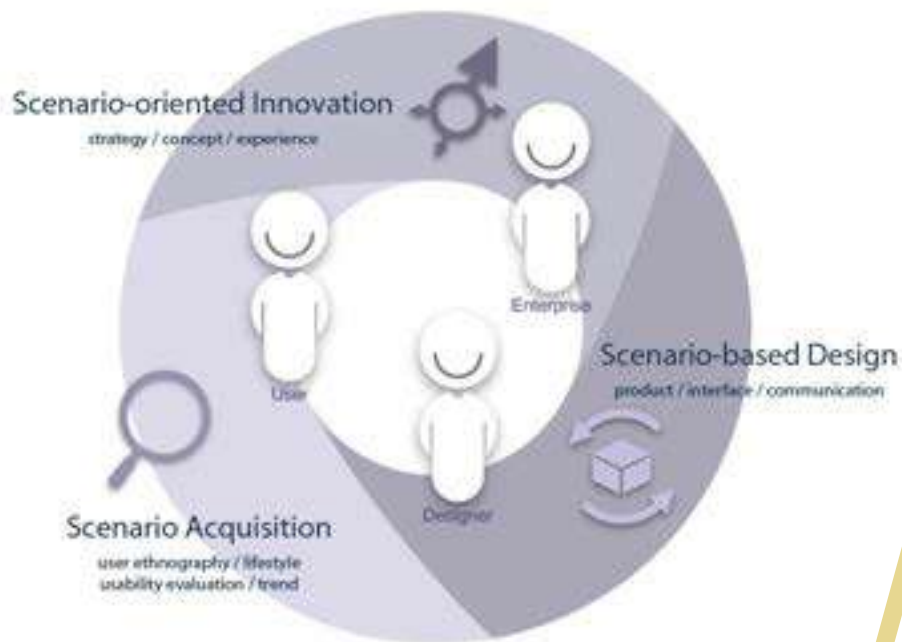
視覺傳達設計服務：
品牌及企業識別形象規劃設計
網頁設計



設計協同服務：
設計策略研究及規劃
設計管理



服務模組



劇本收集

- 用戶研究 User research
- 酷獵研究 Cool hunting

劇本導引創新

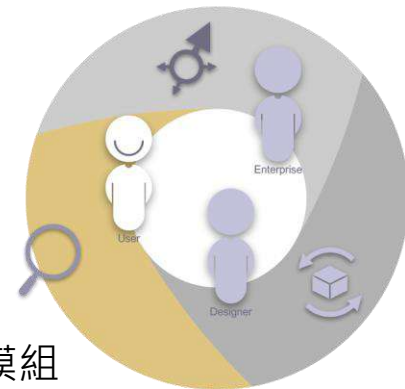
- 企業共創 Client co-creation
- 用戶參與式設計 User Participatory Design

劇本設計

- 經驗雛型 Experience prototyping
- 應用劇本資料書 Scenario datasheet

使用者研究 建立 知識模組

以人類學手法收集活動故事
研究使用者行為模式
瞭解活動議題與價值
分析建構可重複應用的使用者經驗知識模組

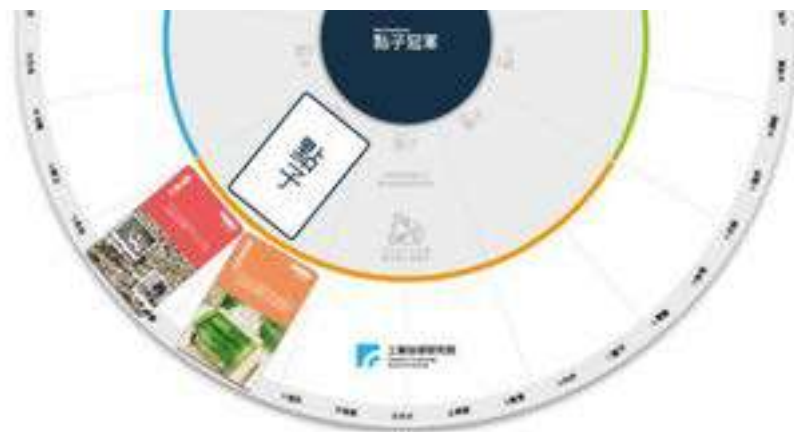


範例：便利商店話術、新咖啡體驗

醫療用戶經驗創新流程導入、自助遊需求商機、群創酷鑿



田野研究



範例：創用速創新工具組

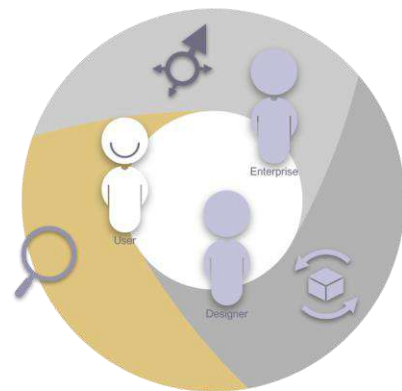
群創酷卡、咖啡體驗卡



知識模組

酷獵研究 探索 創新前緣

以文化酷獵手法收集創新趨勢
採集最新酷炫文化創意
瞭解酷炫基因組合
轉換至其他應用



酷獵創新卡



藥局卡



環保卡



斷用連卡



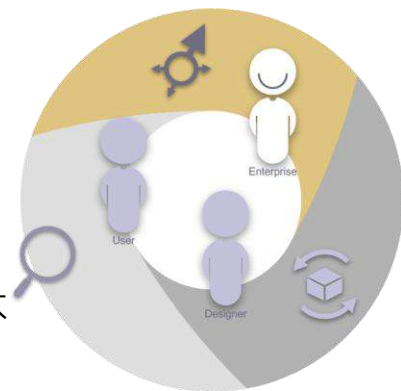
咖啡卡



旅遊卡

客戶合作 整合 創新智慧

導引企業團隊透過合作設計工作會
結合使用者經驗知識模組
勾勒創新產品服務概念及高價值應用劇本
發展有效創新



範例：台大醫院醫院非臨床空間規劃、遠科創新應用工作坊

便利商店顧客取貨白標、咖啡新體驗創新工作坊



創新導引



範例：咖啡新體驗創新商業模式

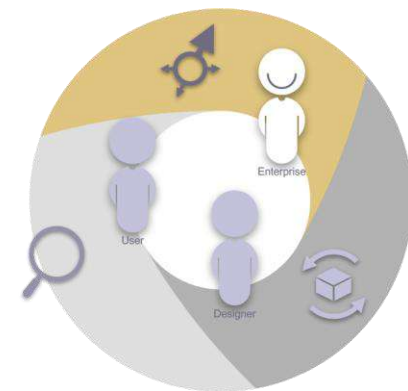


範例：咖啡新體驗創新商業模式、雙線字系統應用概念

概念劇本

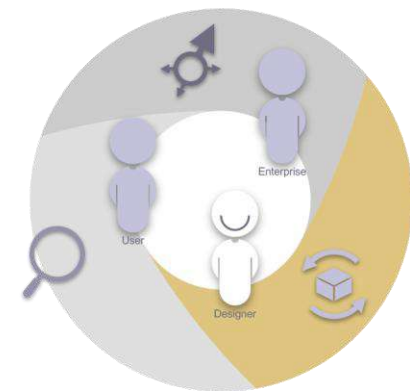
用戶參與 確保 創意接地

導引用戶參與創新活動
提供創新意見與活動體驗
確保創新有效接地



雛型評價 產出 高價值設計

邀請概念雛型與經驗劇本評價
發掘增值空間，浮現對策
並透過產品服務功能與使用介面設計
傳達效益，具體化概念



範例：便利商店技術訓練 + IT用戶經驗創新評價

健康照護服務參與式發展



評價發展



範例：軟體喇叭技術應用概念

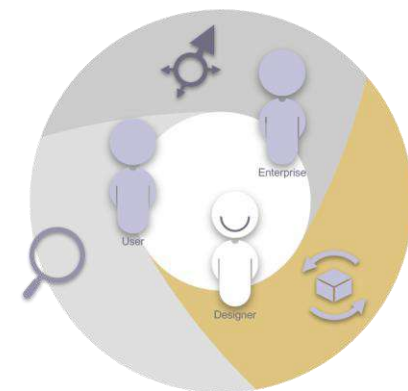
便利商店技術訓練工具設計 - 減量俱樂部服務介面設計




設計增值

應用劇本資料書 記錄 行為創新

結構化檔案格式，紀錄活動樣貌，
從企業理念，用戶輪廓，
到價值，活動，互動劇本。
外化設計體驗，協助創新管理。



Activity scenario data sheet		Created by	Yanagida	Date	Nov. 30. 2008	Ref. No.	AS08-002
Title		Washing of jacket at home (Yusuke Oyama)					
Persona's goal	Target persona	ID: P08-005					
Wants to dress in clean and fashionable clothing, without too much of a bother.	Yusuke Oyama	<p>Working in sales, sloppy by nature, but wants to look neat. Male, 24 years old, single, living alone, working at a car dealership</p> 					
Scene	Activity scenario	Tasks					
1) Washes a jacket at home, after coming back in the evening.	<p>Yusuke came back to his studio apartment late at night, after enjoying after-work dinner and drinks with his colleagues. "There is a bad cigarette smell on my jacket. I will wash it." Yusuke placed his jacket and necktie in it, and set up for the washing. The procedure was similar to just putting away clothes, finding it easy and convenient.</p> <p>The next morning, he took out his cleanly washed jacket with no cigarette smell on it. He was happy, feeling that he could make a good impression with customers.</p> <p>However, he became aware of a stain on his necktie that couldn't be removed with the usual washing procedure. He thought he could use an outside laundry service. He was relieved he found the stain before wearing it.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Places laundry 2) Sets up for the washing. (wash) 3) Removes the laundry 4) Learns that not all stains can be removed. 5) Takes procedure to use an outside laundry service. 					

Proposed Image		作成	2008.12.11 <th>作成者</th> <td>Yanagida </td>	作成者	Yanagida
Title		ワードローブ洗濯機と、遠隔クリーニングサービスのイメージ			
<p>■ 洗濯機、遠隔クリーニングサービス</p>					
<p>ワードローブ洗濯機</p> 			<p>遠隔クリーニングサービス</p> 		
<p>洗濯機で洗う - 濡らしすぎると乾かすのが大変 - 中に入れるだけで、洗濯～乾燥までできる - 遠隔洗濯機は、洗濯機管理による最適な洗濯モード</p> <p>外部クリーニングサービスと連携 - ネットワークによりサービス提供</p>					

成功 案例





廣達新事業處 2009 行動照護用戶經驗創新

探索慢性病目標族群之生活活動，與科技公司核心團隊合作，共創以用戶為中心之行動照護創新解決方案。該事業處已成功於歐美推廣商品。



行動照護 代言人

01 **Mobile Care**
行動照護

71歲心臟監護婆婆 **Mobile Care**
Persona 01

張婆婆，71歲，文盲口齒蹇，專職照顧子

健康狀況：

- 輕微心臟病，高膽固醇導致控制
- 輕微便秘，偶有便秘感及腸結，沒壓力

生活習慣：

- 年輕時就喜歡洗澡
- 現在每天洗澡比過去
- 睡小房一間房，較東邊窗要比西邊
- 會自行清潔廁所隔水早醒可養身
- 兒子買的一支老人手機，簡單好操作

Key Message!
Push & Monitor

Supporting Text!
Mobile Care

Mobile Care
Persona 02

64歲慢性病樂活夫妻

廖先生，64歲，已婚，與太太相識愛惜

健康狀況：

- 高血壓及糖尿病導致控制較難
- 便秘及心臟力衰弱

生活習慣：

- 每日洗澡，喜歡吃香香辣辣菜式
- 每晚睡至多至四時又與太太
- 自製行動手机的簡單藥品
- 喜歡種植花草
- 多參加一些單一興趣活動

Key Message!
Push & Monitor

Supporting Text!
Mobile Care

03 **Mobile Care**
行動照護

53歲健康守藥商 **Mobile Care**
Persona 03

江先生，53歲，已婚，退休藥商

健康狀況：

- 心理平衡，心臟與正常
- 沒有便秘感及壓力

生活習慣：

- 一星期去三次大房住
- 照顧好護的文藝
- 喜歡與健康守護者
- 會自行購買藥物，給給小者轉帳數目
- 因為過去專業於藥業，有自己專門的醫生

Key Message!
Push & Monitor

Supporting Text!
Mobile Care

Mobile Care
Persona 04

42歲亞健康熟女

陳小姐，42歲，已婚，在IT公司上班

健康狀況：

- 常患有便秘感，黃光顯準準
- 今年才開始嘗試服用行動手機

生活習慣：

- 平常飲食比較清淡，餐餐一定要有肉
- 屬於喜歡吃藥材的消費者
- 會買好藥好藥好，但都還沒買好
- 還在工作中，但還盡量不加班或晚班
- 喜歡參加一些專門的興趣活動

Key Message!
Push & Monitor

Supporting Text!
Mobile Care



行動照護活動 行為地圖

行動照護活動地圖 The Map of Mobile Care Activity

Scenario Lab
應用劇本實驗室

代言人
Persona

神蹟

遠香、收買、錯估能量...

心理活動

自覺身體不舒服、嘗試與比較、壓力大、
想很久了、沒做會怪怪的、沒去不好意思...

在家練健康

寫香法、釀酒醋、自製五穀粉、種花草、運動...

醫療活動

定期門診、減肥門診、特別門診、急診、
拿處方、推拿、健康檢查、開刀、治療...

家中的照護活動

吃藥、吃保健品、量血壓、量體重、臥床照護、紀錄分析、家人關懷...

充滿危機的日常生活

上下樓梯、上下床、容易滑倒的浴室、跌倒
睡醒呼吸中止...

社群活動

團購、電視購物、親友間的保健分享、
病房聊天、一起打氣功...

近程

遊街、公園運動、騎單車、慢跑、逛街...

工作

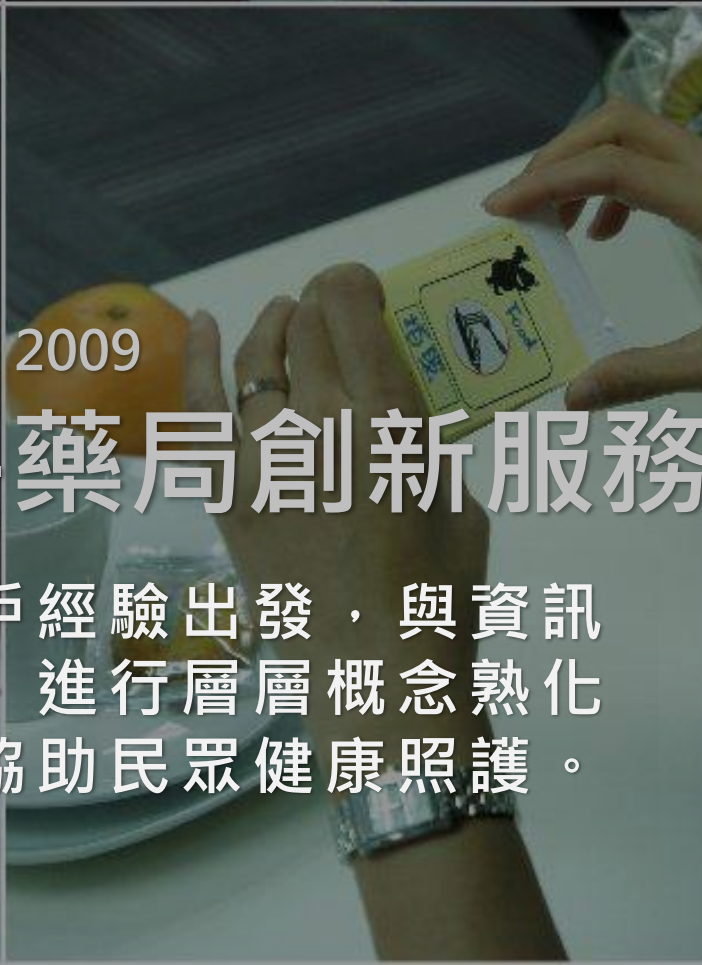
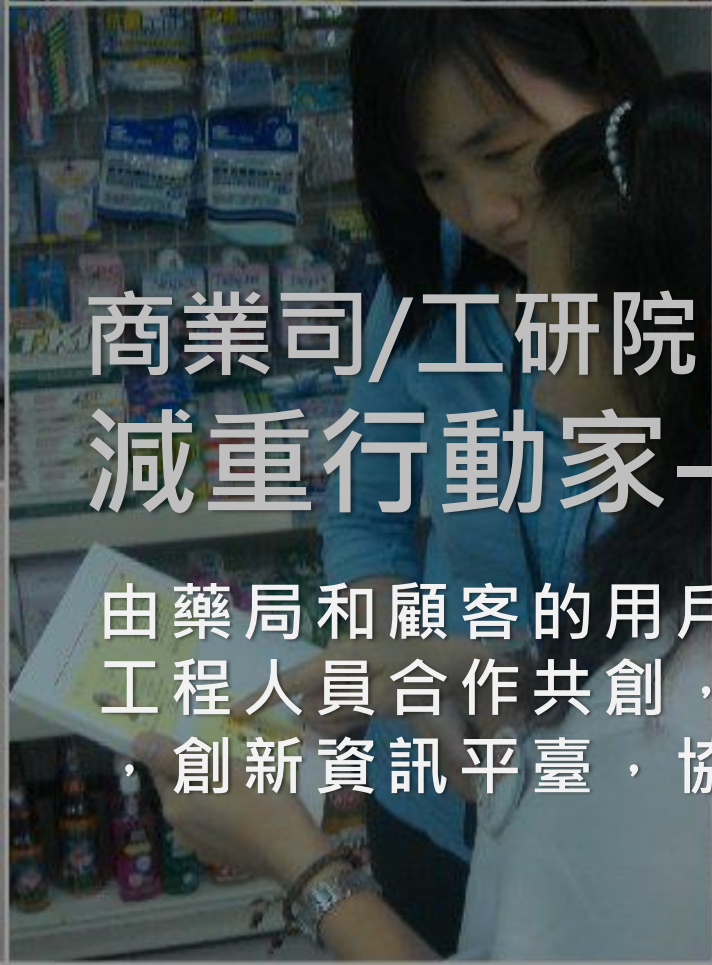
上網、公司健身房、辦公室生活、
當志工、帶小孩、積勞成疾...

外出

泡溫泉、洗三溫暖、爬山、踏青、開車、搭公車...

遠程


出國旅遊、出差、遠香繞境、多天以上的外出行程...



商業司/工研院 2009 減重行動家-藥局創新服務

由藥局和顧客的用戶經驗出發，與資訊
工程人員合作共創，進行層層概念熟化
，創新資訊平臺，協助民眾健康照護。





雙和醫院 2010 未來手術室

傳統醫院手術室常面臨建築師完成後，醫師才開始動手修改的問題。運用1D、2D、3D、4D的合作共創，與醫護團隊、建築師團隊共同勾勒未來的手術室。





南科管理局 2018 智慧醫療合作共創

以智慧醫療為主題，導引六家 AI/ROBOT
新創團隊與醫院場域企業合作共創，提出
智慧醫療解決方案。



PECOLA 家具型照護機器人 2018-2019

協助工研院資通所發展照顧機器人原型，以家具式方向，導引工研院團隊共創用戶經驗原型，結合後續機電，資訊，工業設計發展，產出銀髮照顧環境合一的機器人，並獲得 CES2020 智慧家庭創新獎。



PECOLA companion robot

協助工研院資通所發展照顧機器人原型，以家具式方向，導引工研院團隊共創用戶經驗原型，結合後續機電，資訊，工業設計發展，產出銀髮照顧環境合一的機器人，並獲得 CES2020 智慧家庭創新獎。



設計 思考

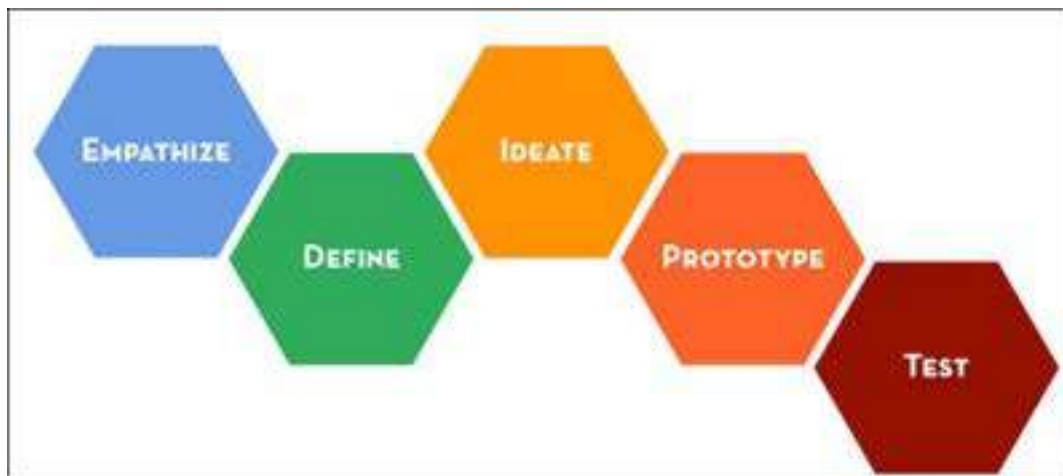
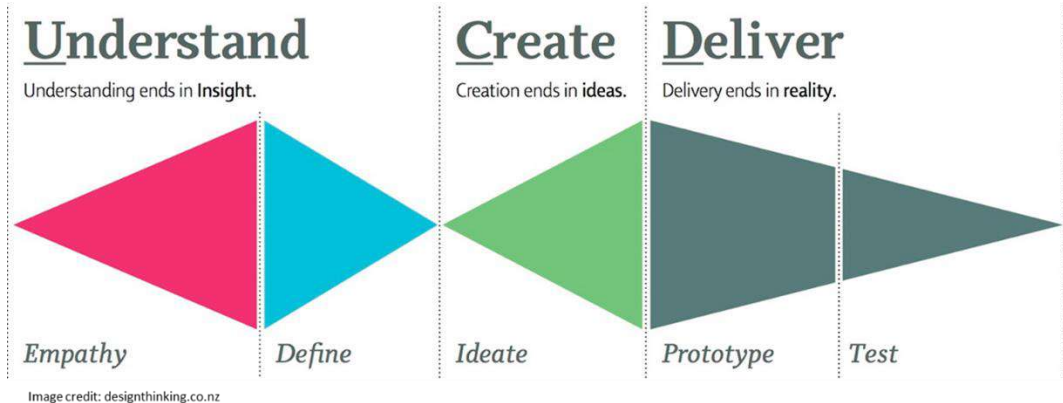




設計思考須具備的精神

Stanford d. school

- 以人為本
- 同理心
- 做中學
- 跨域團隊合作
- 快速原型製作
- 及早失敗





IDEO 工作坊 · 1994

1994-1999 工研院概念設計小組

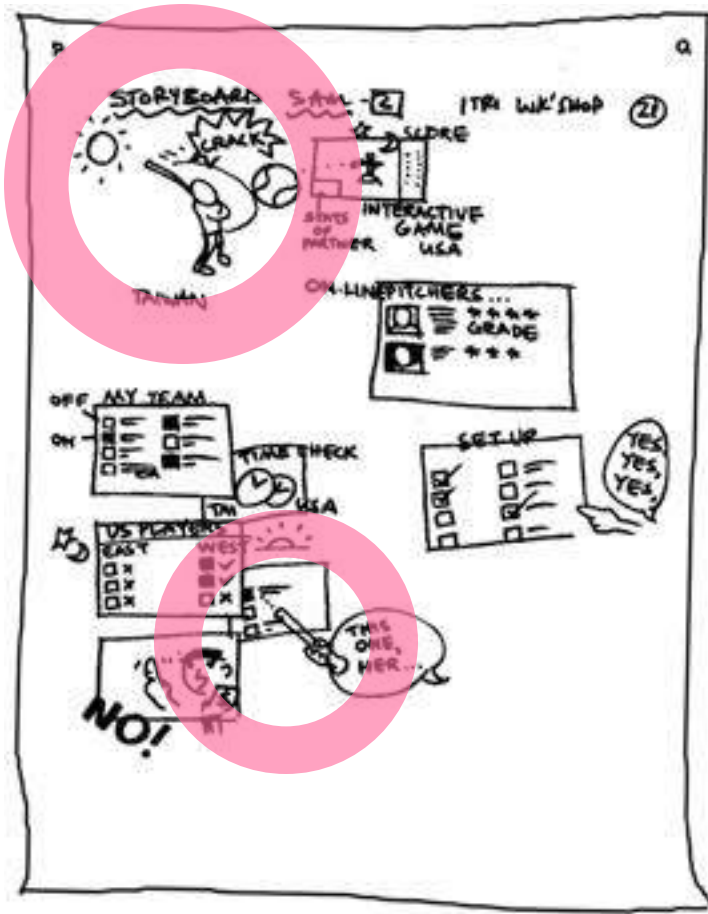


Nokia 1011



電視遙控器(1994)

遙控器打棒球，工研院概念設計與 IDEO 團隊於倫敦

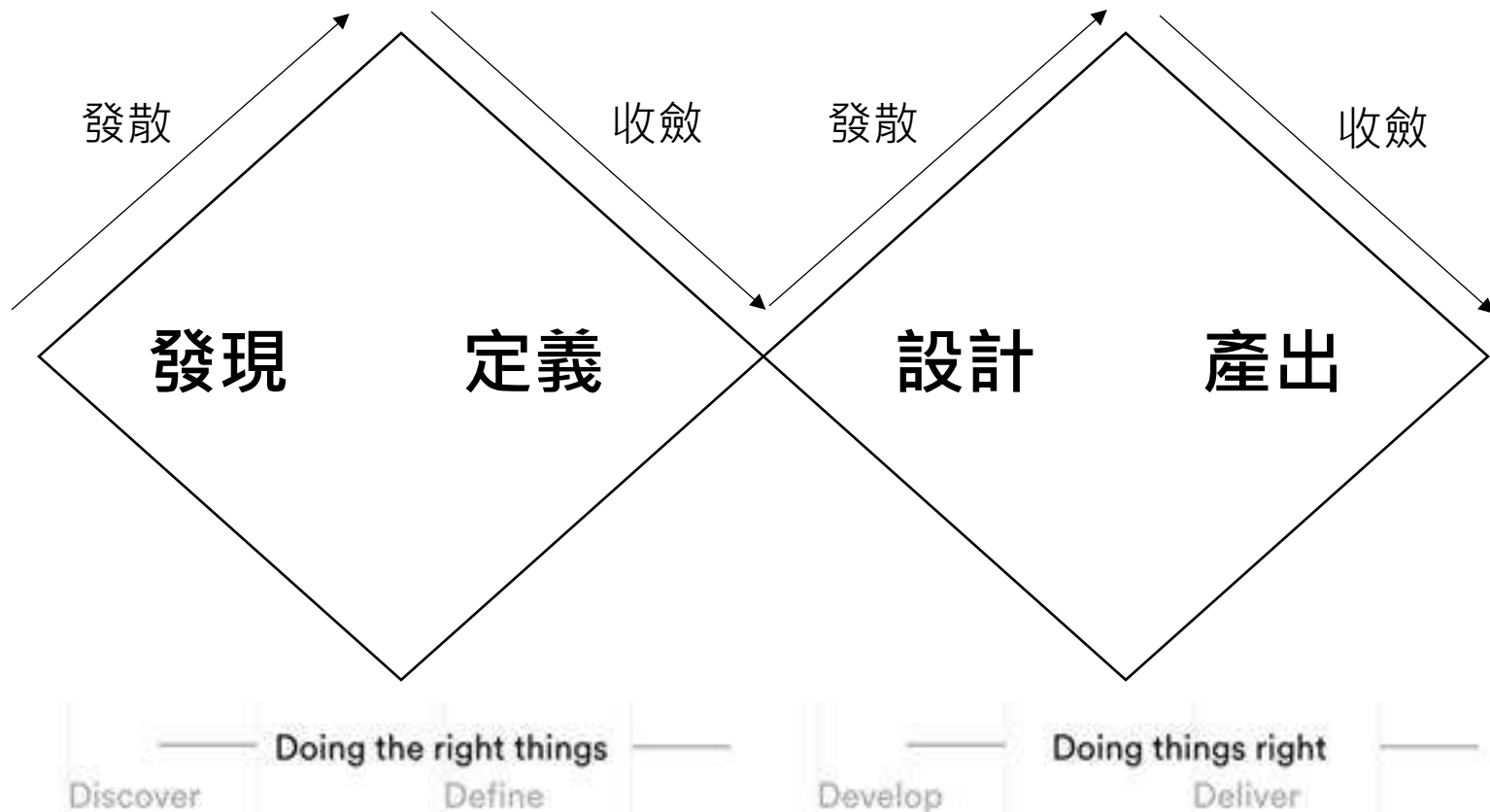


Wii
任天堂
2007





設計思考 Double Diamond Model British Design Council





改善醫療經驗的設計

<https://www.youtube.com/watch?v=oCjlpGFKUT8>

The screenshot shows a YouTube video player interface. The video content is a white box with black text that reads: "Q: Can you help us make a two-handed device for nurses to input data?". Below the video player, there is a red progress bar and a subtitle in Chinese: "協助脊椎手術的護士使用". The video player controls at the bottom show the video is at 0:58 / 14:11.

改善醫療經驗的設計(中文)





改善醫療經驗的設計

<https://www.youtube.com/watch?v=oCjlpGFKUT8>

改善醫療經驗的設計(中文) - You x +

youtube.com/watch?v=oCjlpGFKUT8

Scenario Lab 應用... Scenario Lab 郵件... Facebook Yahoo 奇摩 應用劇本實驗室 劇本高區 Grace UX與設計 Slack | 新竹青年自... 其他畫廊

YouTube TW 搜尋

原本一個小小的肢體動作

8:06 / 14:11 • Looking to the edges >

改善醫療經驗的設計(中文)



微破壞

Mayo CFI 梅約診所創新中心

- Think Big, Start Small, Move Fast
- 2005, SPARC 實驗室(See, Plan, Act, Refine, Communicate)
- 2008, CFI(Center For Innovation) · 全球第一個在醫院內的創新中心
- 引進設計思考、服務設計等創新流程
- Mayo CFI 的團隊由醫師、護理師、服務設計師、專案經理等人，以及外部顧問組成的跨領域團隊，以設計思考的方法，與全院同仁協作，開發梅約診所院內的服務創新。



Mayo Clinic 生態系建構

Mayo Clinic 醫療新創生態圈

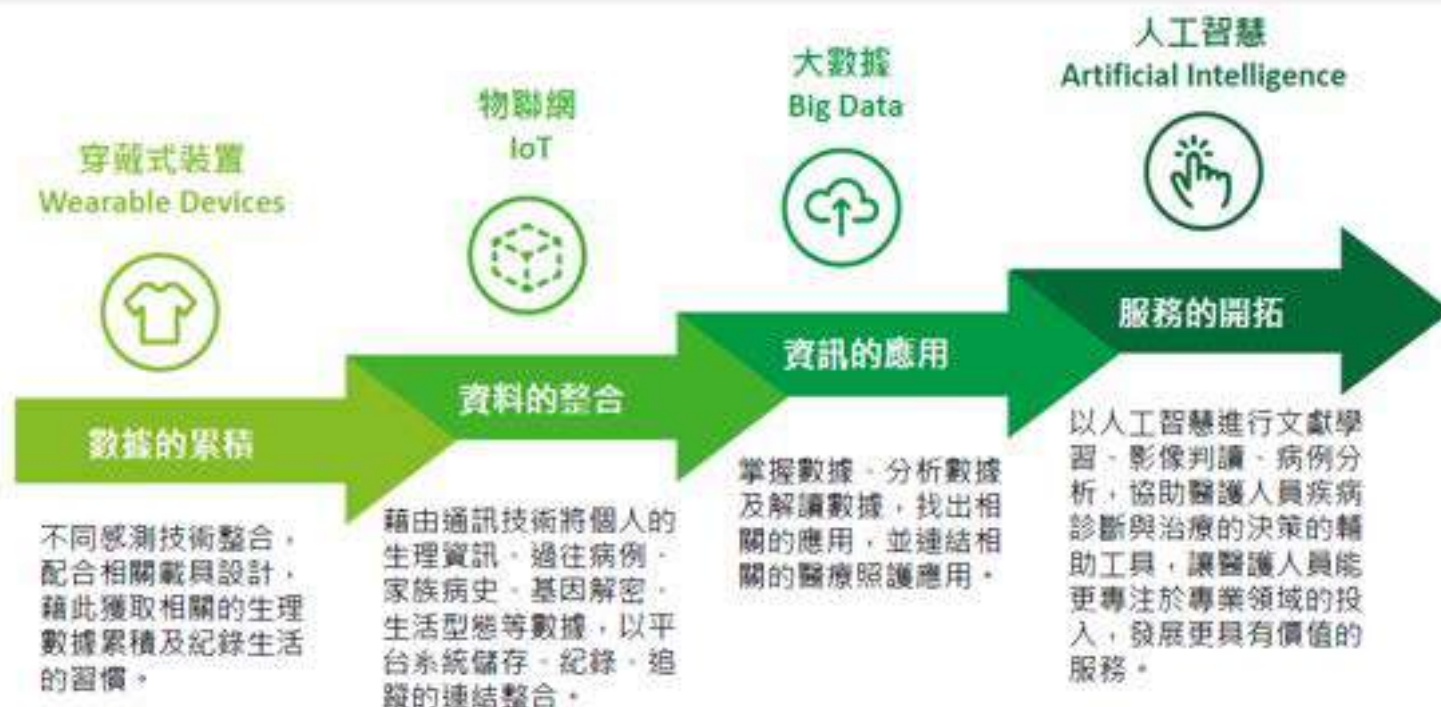


數位科技驅動創新轉型

發展以數據驅動的人工智慧技術，開拓醫療創新服務契機



AI奠基於數據收集累積與整合應用的基礎，隨著穿戴裝置、物聯網與大數據技術與應用發展越趨成熟，AI運用深度學習、機器學習等方法，針對各產業的關鍵議題，發展越趨多元化。

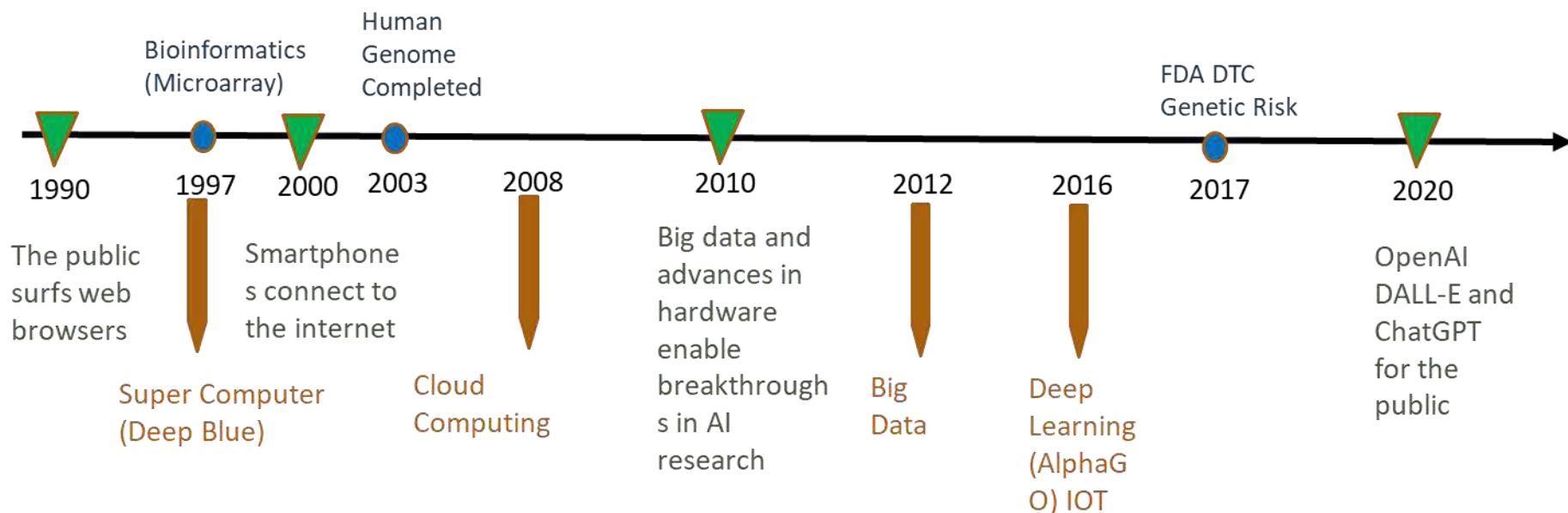


資料來源：工研院產科國際所



生物醫學與數位科技演進

Biomedical and Digital Tech



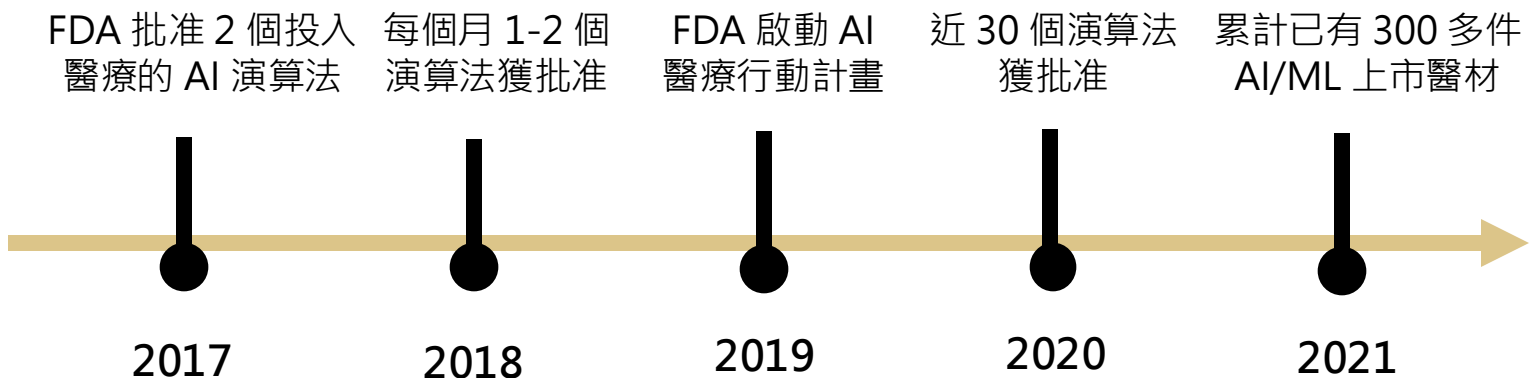


「AI 醫療」全面啟動



以美國來說，醫療 AI 工具正快速增加：

1. 讓 AI 協助疾病預測，重新定義醫療。
2. 將病患身體的狀態數據化，改善醫病溝通方式。



FDA 批准支持人工智慧(AI) / 機器學習(ML) 的醫療設備中，高度集中在放射學和心血管領域(2022.10)，其他治療領域分別為眼科、臨床化學、普通和整形外科、微生物學、腸胃/泌尿科和麻醉學。



OpenAI 新模型 GPT-4o 問世！ 對話能力強到會「插嘴」，還能讀懂人類語氣

<https://www.youtube.com/shorts/dOm-ZZ8IT3I>



2024.05.16

在 OpenAI 的演示中，GPT-4o 能夠在聊天過程中即時口譯，讓說著不同語言的兩人順暢地進行交談。又或者請求 GPT-4o 講一個睡前故事時，可以用更飽滿、有語氣的聲音生動地說故事；又或者能用接近人類的口吻，教導人們解開簡單的數學問題。



ChatGPT: 工作坊宣傳文案

親愛的大健康照護夥伴們，

面對日益增加的患者需求和技術更新的挑戰，我們深知您的辛勞與壓力。衛福部創新人才培育計劃誠摯邀請您參加共創工作坊，與專業人士共同探討創新解決方案，提升醫療品質，緩解工作壓力。讓我們攜手共創更高效、更人性化的健康照護未來！期待您的參與！

衛福部創新人才培育計劃 敬邀

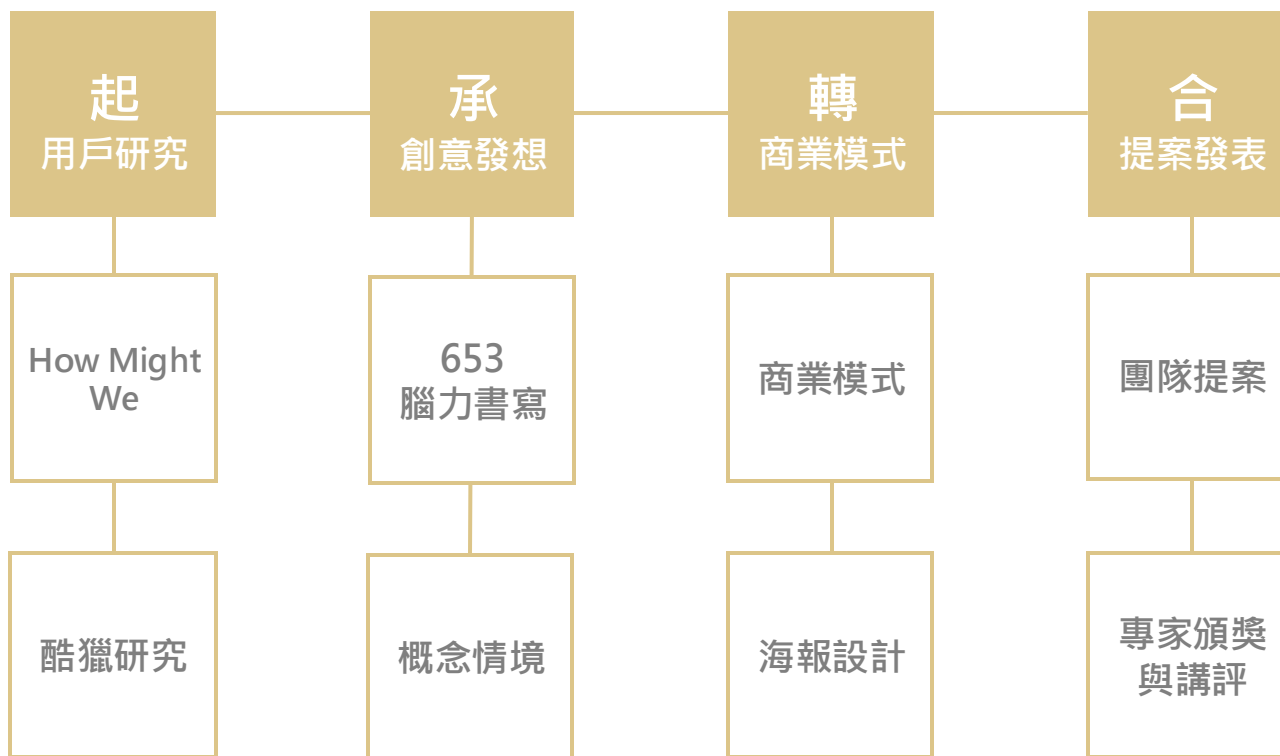


ChatGPT: 工作坊 Slogan

1. 解決壓力，共創健康新局
2. 擺脫困境，創新醫療新風貌
3. 提升效率，優化健康照護
4. 創新醫療，減輕您的負擔
5. 攜手合作，共迎醫療新未來
6. 激發潛能，優化照護體驗
7. 共創解決方案，提升醫療品質
8. 聯合智慧，減少工作壓力
9. 攜手創新，打造人性化醫療
10. 迎接挑戰，共建高效健康照護



數位健康照護 創新產品原型設計





角色分配



5 min

導演 x 1

願景激勵

副導演 x1

協同引導

設計師 x 1-2

視覺建構

研究員 x 1-2

傾聽

看護人 x 1

樂於

將角色名稱及名字
寫在便利貼上貼在身上

導引師
Céline

起 用戶研究





經驗故事

請以各團隊主題為主要情境

回想該主題發生在生活或工作當中的各種情境時

曾觀察注意到、或自己發生過的任何正面或負面經驗

請仔細回想照這些經驗裡

所涉及的人、物件、環境有哪些

舉例如在院內曾遇過的快樂情境或經驗？

與病患互動時的狀況或應變方式？

連續事件發生時的焦急與迫切期待改善？

遇到心理上的焦慮尋求什麼協助？

以經驗故事表單記錄

每人撰寫 **3 則故事**，包含 2 則正面故事/ 1 則負面故事



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單		作者姓名：	R4
<u>經驗故事撰寫</u>		情境快照圖	
故事主題	_____		
故事主角	_____		
故事	_____		

		<input type="radio"/> 正向價值	<input type="radio"/> 負面議題
			Scenario Lab 應用版本實驗室



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單	作者姓名： SLAB	R4
<p>經驗故事撰寫</p> <p>故事主題 <u>吃偏方的高伯</u></p> <p>故事主角 <u>高伯，75歲，男性，退休軍官</u></p> <p>故事 <u>高伯每週二固定回門診監控糖尿病病況，常聽信偏方的高伯因為飲用符水身體不適，衛教師趁機分享了一個因為吃符水導致鉛中毒的個案，嚇得高伯直呼不再吃了。</u></p>	<p>情境快照圖</p> 	
	<p><input checked="" type="radio"/> 正向價值</p> <p>機會衛教改正不正確的觀念</p>	<p><input type="radio"/> 負面議題</p> <p>偏方或不良習慣造成健康的損害</p> <p>Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單		作者姓名：SLAB	R4
<p>經驗故事撰寫</p> <p>故事主題 <u>居家生理數據紀錄</u></p> <p>故事主角 <u>偉祥，42歲，男性，職能治療師</u></p> <p>故事 <u>復健病人需長期出國工作，無法定期進行療程，因此規劃居家復健與每日定時紀錄方法，請病人用智慧手環量測生理數據，以助追蹤。</u></p>		<p>情境快照圖</p> 	
		<p><input checked="" type="radio"/> 正向價值</p> <p>透過隨身3C產品紀錄對病患方便</p>	<p><input type="radio"/> 負面議題</p> <p>出國或長期出差不利定期回診或治療</p>
		<small>Scenario Lab 應用創新實驗室</small>	



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單		作者姓名：SLAB	R4
經驗故事撰寫		情境快照圖	
故事主題 <u>創新學習導入院內</u>			
故事主角 <u>Dave, 27歲, 新進企劃組職員</u>			
故事 <u>醫院工作繁忙, Dave除了為醫院努力發掘合適的增值課程, 自己也努力利用</u>		<input checked="" type="radio"/> 正向價值	
<u>休假以線上學習參與更多創新課程, 希望可以朝一日運用在工作中, 幫醫院帶進</u>		線上課程有效利用彈性時間	
<u>全新的企劃模式。</u>		<input type="radio"/> 負面議題	
		學習的內容能真的用在繁忙的事務上嗎?	
		Scenario Lab 應用劇本實驗室	



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單	作者姓名： SLAB R4		
<p><u>經驗故事撰寫</u></p> <p>故事主題 <u>吃偏方的高伯</u></p> <p>故事主角 <u>高伯，75歲，男性，退休軍官</u></p> <p>故事 <u>高伯每週二固定回門診監控糖尿病病況，常聽信偏方的高伯因為飲用符水身體不適，衛教師趁機分享了一個因為吃符水導致鉛中毒的個案，嚇得高伯直呼不再吃了。</u></p>	<p>情境快照圖</p>  <table border="1" data-bbox="993 913 1595 1042"><tr><td data-bbox="993 913 1290 1042"><p><input checked="" type="radio"/> 正向價值</p><p>機會衛教改正不正確的觀念</p></td><td data-bbox="1290 913 1595 1042"><p><input type="radio"/> 負面議題</p><p>偏方或不良習慣造成健康的損害</p></td></tr></table>	<p><input checked="" type="radio"/> 正向價值</p> <p>機會衛教改正不正確的觀念</p>	<p><input type="radio"/> 負面議題</p> <p>偏方或不良習慣造成健康的損害</p>
<p><input checked="" type="radio"/> 正向價值</p> <p>機會衛教改正不正確的觀念</p>	<p><input type="radio"/> 負面議題</p> <p>偏方或不良習慣造成健康的損害</p>		



15 min



關鍵活動-經驗故事表單

經驗故事表單	作者姓名：SLAB	R4
經驗故事撰寫		
故事主題	吃偏方的高伯	
故事主角	高伯，75歲，男性，退休軍官	
故事	高伯每週二固定回門診監控糖尿病病況，常聽信偏方，高伯為飲用符合身體不適，衛生診所分享，高伯吃符水導致鉛中毒的個案，嚇得高伯直呼不再吃了	
	機會衛教改正不正觀念	偏方或不良習慣造原因

15 min

看 護 人 發 放 表 單 給 組 員

每 人 撰 寫 3 張 經 驗 故 事 表 單

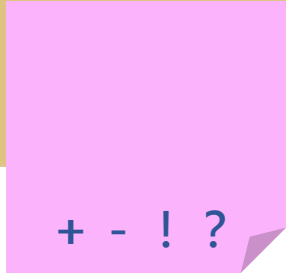
包 含 2 則 正 面 故 事 / 1 則 負 面 故 事

請 用 彩 色 筆 撰 寫

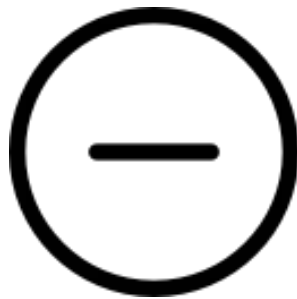
Scenario Lab
應用劇本實驗室



回饋分析



正面意見



負面意見



關鍵疑問



連想點子



經驗梳理

請**導演**引導組員輪流分享，並將回饋分析寫在便利貼上，並貼在該張表單上。

需要一點放鬆的增進
+ - ! ?

沒有時間做
+ - ! ?

加入旅遊史更有價值
+ - ! ?

這樣就萬無一失了嗎？
+ - ! ?

對醫護來說很便利
+ - ! ?

加入科技協助更即時
+ - ! ?

加班都不夠有時間參加嗎
+ - ! ?

整合政府資料
+ - ! ?

對同仁有正面影響力
+ - ! ?



經驗梳理

請**導演**引導組員輪流分享，並將回饋分析寫在便利貼上，並貼在該張表單上。

這樣就萬無一失了嗎?
+ - ! ?

加入旅遊史更有價值
+ - ! ?

沒有時間做
+ - ! ?

需要一點放鬆的增進
+ - ! ?

對醫護來說很便利
+ - ! ?

加入科技協助更即時
+ - ! ?

加班都不夠

整合政府資料
+ - ! ?

對同面影響力
+ - ! ?



15 min



How Might We 我們該如何...

- 收斂情境，梳理明確的設計挑戰：我們該如何○○○
- 一個價值可被不同的設計滿足→一個價值可能包含不同的HMW
- 請導演帶領討論，選出一個價值



How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	用戶是誰：性別 / 年齡 / 特質
正在經歷	負面議題：用戶面臨的問題情境 / 痛點
他/她需要	正面需求：用戶需要的 / 想要的
以達成	用戶價值：解決問題 / 獲得價值後的願景目標
因此，我們的團隊在思考：	
我們該如何	一個問句：具體、明確的設計挑戰
<p style="text-align: right;">Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>	



How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	用戶是誰：性別/年齡/特質 _____ .
正在經歷	負面議題：用戶面臨的問題情境/痛點 _____ .
他/她需要	正面需求：用戶需要/想要的 _____ .
以達成	用戶價值：解決問題/獲得價值後的願景目標 _____ .
因此，我們的團隊在思考：	
我們該如何	一個問句：具體、明確的設計挑戰 _____ .



How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	27歲，男性，對服務創新有興趣的行政人員
正在經歷	想透過創新提升就醫品質，卻屢屢覺得自己在孤軍奮戰
他/她需要	有用且有效的內部溝通 <small>需求：用戶需要的 / 想要的</small>
以達成	工作團隊共同投入醫療服務創新 <small>價值後的願景目標</small>
因此，我們的團隊在思考：	
我們該如何	讓服務創新的概念在工作團隊中傳遞並激發動機？
<p style="text-align: right;">Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>	



How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	29歲，女性，積極效率高的急診室護理人員
正在經歷	急診室人數眾多、狀況複雜，面對詢問難以一一回覆
他/她需要	即時資訊系統指引病患療程進度 <small>重要的</small>
以達成	醫護人員能專注於診療工作 <small>解決問題 / 獲得價值後的願景目標</small>
因此，我們的團隊在思考：	
我們該如何	有效整合人力與資訊系統，讓醫護專注於診療工作？
<p style="text-align: right;">Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>	

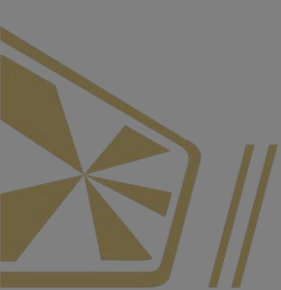


How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	50歲，女性，初罹乳癌，控制慾強、個性較急躁
正在經歷	面對未知的療程，焦慮不已
他/她需要	即時資訊系統指引病患療程進度
以達成	了解診療原因及風險
因此，我們的團隊在思考，	
我們該如何	讓病人清楚各種檢查的原因與風險，讓



15 min



How Might We 我們該如何...

How might we	I5
我們的用戶	50歲，女性，初罹乳癌，控制慾強、個性較急躁
正在經歷	面對未知的療程，焦慮不已
他/她需要	即時資訊
因此，我們的目標是	了解病情與風險
我們該如何	讓病人清楚各種檢查的原因與風險，讓他們安心？

15 min

研究員帶領組員討論

鎖定三組研究方向整理成 How Might We

每組分工撰寫 3 張 HMW 表單

請用彩色筆撰寫

Scenario Lab
應用劇本實驗室

酷獵研究





NEMOURS 兒童醫院

美國

醫院沒那麼可怕了！像積木城堡的兒童醫院

遠遠看會以為是一座由各色積木堆疊成的城堡，實際上是一間兒童醫院。孩子們可以自己控制自己病房的燈光，給醫院「上色」，讓孩子對於醫院的空間恐懼感降低，創意的病房設計讓孩子在住院期間減少心理負擔與壓力，協助病情康復。空間的設計將住院部門與門診整合同一處，保證孩子與照護人能連貫進行。以患者為本的設計角度讓員工可以更高效率完成工作，也鼓勵醫療、兒童患者與照護者共同建立起良好關係。

酷點：從空間設計切入，減少兒童對就醫的恐懼感。

價值：增加兒童醫療的進度與效率推進，醫護與照護之間的關係提升。

<http://news.zhuyitai.com/18/1223/7e1c4edb3d384756b048dc7c676d9244.html>



日內瓦
大學醫院
瑞士

兒童專用音樂照護耳機協助早產兒治療

在瑞士日內瓦的大學醫院，音樂被納入早產兒護理計劃。這個項目具有三首特定的歌曲，嬰兒通過專為細小而脆弱的頭戴的耳機收聽。這些歌曲是進行中的研究之一，該研究旨在了解音樂如何影響早產兒的大腦，以及它如何很好地識別旋律，節奏和音調，這些技巧可能與語言處理有關。在嬰兒聽的這些歌曲簡短，目的是為了幫助嬰兒入睡、喚醒或互動。

酷點：專為早產嬰兒做的音樂輔助與治療。

價值：提供常見醫療方式之外的藝術治療方案。

<https://www.sciencedaily.com/releases/2019/05/190528095220.htm>

<https://www.nationalgeographic.com/magazine/2019/01/12-innovations-technology-revolutionize-future-medicine/>



Alder Hey
兒童醫院

英國

Alder play 陪孩子們一路玩過療程

英國的 Alder Hey 兒童醫院打造 APP：Alder play，透過遊戲和AR技術讓兒童的注意力從手術轉移走，降低小孩對醫療過程的擔心和焦慮。透過將醫療過程轉變成遊戲裡的任務，孩子們在完成治療、掃描、手術後就能獲得獎勵。也能透過 Alder play 提前了解整個醫院的樣貌和具體的治療過程，減少對醫院和療程的陌生感和恐懼。不只如此，還有專屬的聊天機器人：Oli，孩子們可以藉由與 Oli 對話，減少等待治療時的無聊與枯燥感。

酷點：將醫療轉化為遊戲任務、聊天機器人

價值：利用遊戲化解病人對治療的恐懼

<https://www.digitalhealth.net/2018/01/alder-hey-childrens-nhs-foundation-trust-app/>

營運中心

酷獵表單

酷獵表單

組別：SLAB

作者簽名：SLAB

R7

酷獵故事撰寫

故事標題 像積木城堡的兒童醫院

公司/單位 NEMOURS 國家 美國

故事內容 遠看像一座積木堆疊成的城堡，

實際上是一間兒童醫院。孩子們控制病

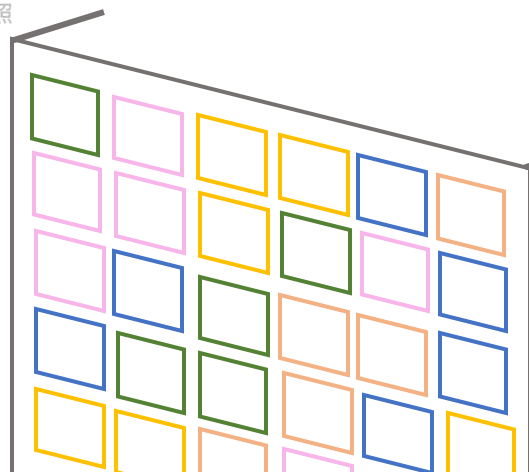
房燈光，給醫院「上色」，降低醫院恐

懼感，鼓勵兒童患者與照護者共同建立

起良好關係。

酷獵來源或關鍵字 美國Nemours兒童醫院

酷獵故事快照



酷點

讓孩子自己控制燈光如同玩遊戲一般！減少兒童對就醫的恐懼感。

價值

以患者為本的設計角度，醫護與照護之間的關係提升。

Scenario Lab
應用劇本實驗室



酷獵表單

請根據前面所設定的 HMW 來進行酷獵研究，每位組員蒐集 2 則相關的**科技應用**、**創新服務或產品**酷故事。

How might we

50歲 - 女性 - 初發乳癌 - 控制恐懼 - 個性較急躁

面對未知的療程，焦慮不已

即時資訊系統指引病患療程進度

了解診斷原因及風險

讓病人清楚各種檢查的原因與風險，讓他們安心？



酷獵表單 類別： 作者姓名： R7

酷獵故事摘要

故事標題 _____

公司/單位 _____ 國家 _____

故事內容 _____

酷獵故事快報

熱點 _____ 價值 _____



20 min

承

創意發想



653

腦力激盪





653表單

653 How might we	作者簽名：	組別：	I4
我們如何透過 創新產品(主題) 讓 代言人姓名 得到什麼價值			
1. 各組討論， 訂定一人一張How might we 的腦力激盪目標。			



653表單

653 How might we	作者簽名： SLAB	組別： SLAB	I4
我們如何透過 智慧配件 · 讓 癌症患者賴美娟 · 在居家環境感到安心且不焦慮			


1. 各組討論，
訂定一人一張How might we 的腦力激盪目標。

 10 min



653 How might we

653 How might we	作者簽名： SLAB	組別： SLAB	I4
我們如何透過 智慧配件 · 讓 癌症患者賴美娟 · 在居家環境感到安心且不焦慮			
點子1	點子2	點子3	



2. 每個人針對該張表單目標發想出三個不同的點子，依序填入上方的空格中，計時5分鐘。



653 How might we

653 How might we	作者簽名： SLAB	組別： SLAB	I4
我們如何透過 智慧配件 · 讓 癌症患者賴美娟 · 在居家環境感到安心且不焦慮			
看診行事曆 自動發送提醒	智慧手環 個管分身	行動醫囑帶著走	

2. 每個人針對該張表單目標發想出三個不同的點子，依序填入上方的空格中，計時5分鐘。



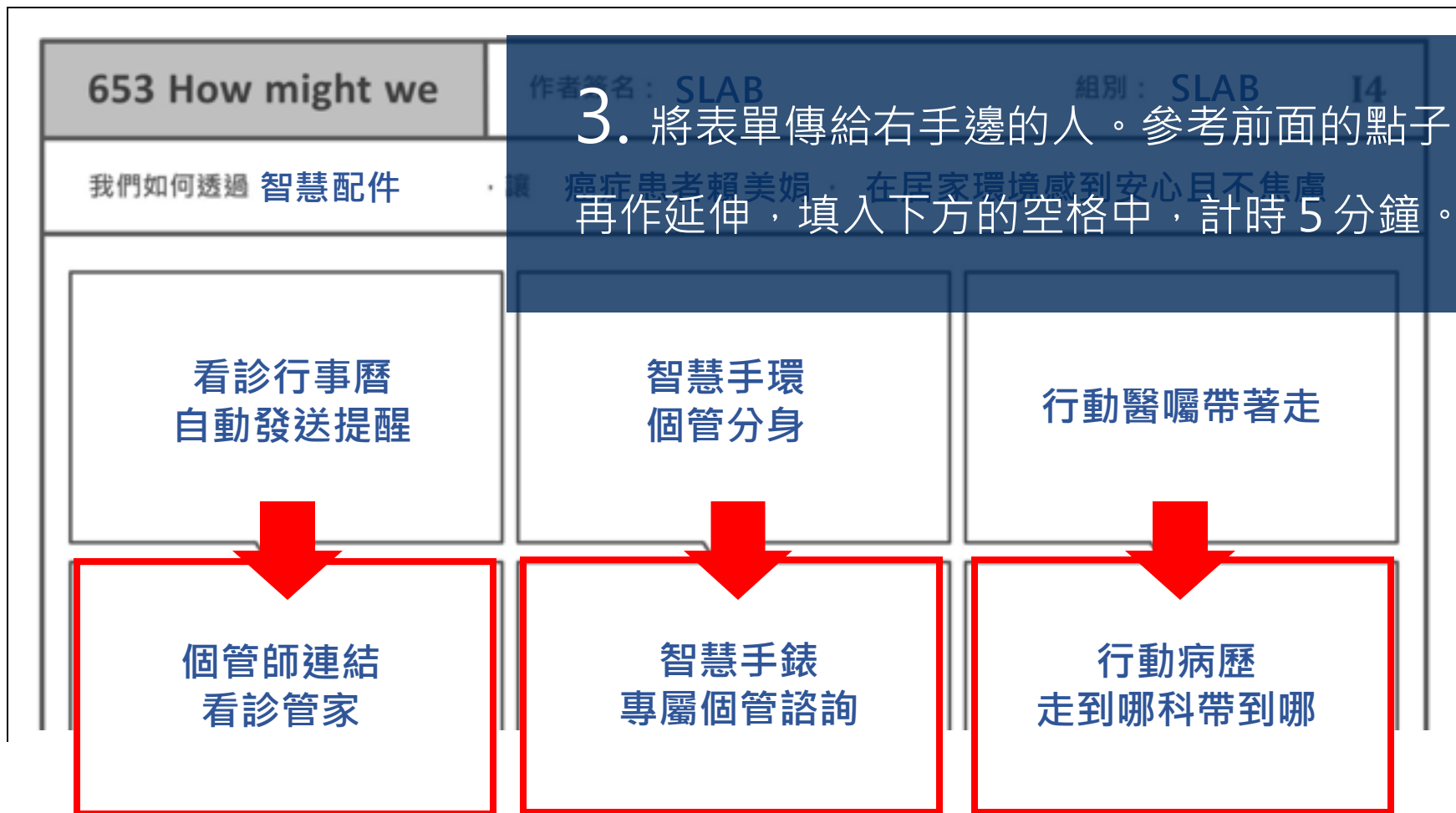
653 How might we

653 How might we	作者簽名：SLAB	組別：SLAB	14
我們如何透過 智慧配件	讓 癌症患者賴美娟 在居家環境感到安心且不焦慮		
看診行事曆 自動發送提醒	智慧手環 個管分身	行動醫囑帶著走	
↓	↓	↓	
延伸點子1	延伸點子2	延伸點子3	

3. 將表單傳給右手邊的人。參考前面的點子，再作延伸，填入下方的空格中，計時 5 分鐘。



653 How might we





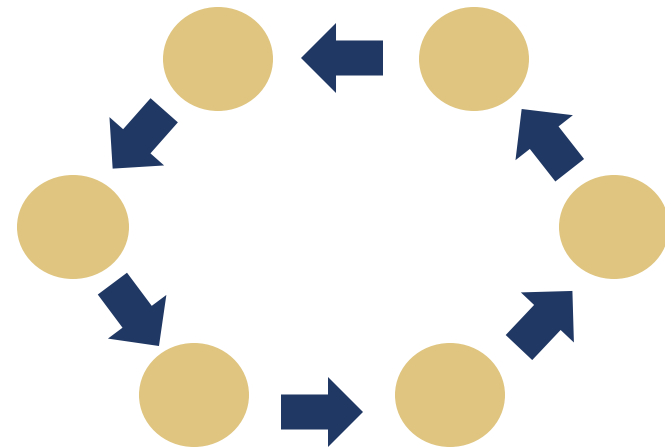
653 How might we

653 How might we 作者姓名：SLAB 編號：SLAB 14

我們如何透過 智慧配件 · 讓 癌症患者賴美娟 · 在居家環境感到安心且不焦慮

看診行事曆 自動發送提醒	智慧手環 個管分身	行動醫囑帶著走
個管師連結 看診管家	智慧手錶 專屬個管諮詢	行動病歷 走到哪科帶到哪
↓	↓	↓

Scenario Lab
應用概念實驗室



4. 再次傳給右手邊的人，接續發想，依此類推，直至六個人都輪完。



653 How might we

653 How might we			作者姓名: SLAB	編號: SLAB
我們如何透過 智慧配件			讓 癌症患者賴美娟	在居家環境感到安心且不焦慮
看診行事曆 自動發送提醒	智慧手環 個管分身	行動醫囑帶著走		
個管師連結 看診管家	智慧手錶 專屬個管諮詢	行動病歷 走到哪科帶到哪		
點子	點子	點子		
點子	點子	點子		
點子	點子	點子		
點子	點子	點子		
點子	點子	點子		
Scenario Lab 應用劇本實驗室				

注意

- 同時作業
- 有疑問可以快速請教前一位
- 不討論
- 不批評
- 針對前面的點子補充修改或聯想
- 不留下空白格子給下一位夥伴



30 min



酷故事閱讀

可翻閱剛剛組員們所蒐集的酷故事，看看是否能連想到新點子，或加值現有點子。

酷故事單	組別: SLAB	作業姓名: SLAB	R7
<p>酷故事標題 <u>像積木城堡的兒童醫院</u></p> <p>公司/單位 <u>NEMOURS</u> 國家 <u>美國</u></p> <p>故事內容 <u>遠看像一座積木堆疊成的城堡，</u> <u>實際上是一間兒童醫院。孩子們控制病</u> <u>房燈光，給醫院「上色」，降低醫院恐</u> <u>懼感，鼓勵兒童患者與照護者共同建立</u> <u>起良好關係。</u></p> <p>酷故事原標題字 <u>美國Nemours兒童醫院</u></p>	<p>酷故事內容</p> 	<p>觀點</p> <p>讓孩子自己控制燈光如同玩遊戲一般！減少兒童對就醫的恐懼感。</p>	<p>價值</p> <p>以患者為本的設計角度，醫護與照護之間的關係提升。</p> <p>Scenario Lab 情境故事實驗室</p>

653 How might we

653 How might we			作者姓名: SLAB	編號: SLAB	14
我們如何透過 智慧配件 · 讓 癌症患者賴美娟 在居家環境感到安心且不焦慮					
看診行事曆 自動發送提醒	智慧手環 個管分身 ●●●	行動醫囑帶著走			
個管師連結 看診管家	智慧手錶 專屬個管諮詢	行動病歷 走到哪科帶到哪			
點子 ●	點子	點子			
點子	點子	點子			
點子	點子	點子 ●			
點子	點子	點子			

Scenario Lab
應用劇本實驗室

請閱讀653表單上的點子
不理解的點子可詢問撰寫者
最後請挑選 3 個你最喜歡的點子
用彩色筆框起來
然後與組內成員分享是哪 3 個點子
所有成員發表完後進行投票
每人有 5 票投給你最喜歡的點子
可以投給自己、也可以投給別人的



10 min



數位健康照護 評分標準

創新獨創性 30%

設計構想具備創新獨特之處，與其他類似概念有差異度與突破性。

市場價值性 30%

設計構想符合市場需求及商品化可能性，具有創業之潛力與經濟效益。

用戶體驗性 20%

設計構想可帶給目標用戶更好的體驗，解決現有工作現場中遇到的問題，或提升用戶需求之便利性與實用功能性。

應用可行性 20%

設計構想所運用的科技技術具備合理性與可執行性，並可實踐於工作場域。



概念表單*1

- 依照票選選出 1 個最高票點子作為發展概念
- **導演** 帶領討論發展概念，若有其他相關點子及想法可以在此時跟概念統整後撰寫
- **研究員**：協助文字敘述
- **設計師**：可協助視覺呈現
- 請用桌上色筆撰寫

概念表單	作者簽名 / Author Sign : 記得寫下組別 !	11
概念名稱 Concept Name	為概念想一個主題名稱	
概念草圖 Concept Sketch	代表概念的關鍵畫面	
概念描述 Description	創新產品有哪些的應用場景？服務內容？ 具體會有哪些功能？	
概念特點 Feature	1. 創新產品的特色1.2.3 2. 3.	



概念表單*1

- 依照票選選出 1 個最高票點子作為發展概念
- **導演** 帶領討論發展概念，若有其他相關點子及想法可以在此時跟概念統整後撰寫
- **研究員**：協助文字敘述
- **設計師**：可協助視覺呈現
- 請用桌上色筆撰寫

概念表單	作者簽名 / Author Sign : SLab	11
概念名稱 Concept Name	個人化看診體驗	
概念草圖 Concept Sketch		
概念描述 Description	快速通關櫃台搭配手環病歷，加速看診流程；櫃台旁還有看診管家，可針對長輩需求提供精準服務。	
概念特點 Feature	<ol style="list-style-type: none">1. 快速通關+手環病歷，加速看診2. 精準的看診協助3. 管家貼心陪伴	



概念表單*1

- 依照票選選出 1 個最高票點子作為發展概念
- **導演** 帶領討論發展概念，若有其他相關點子及想法可以在此時跟概念統整後撰寫
- **研究員**：協助文字敘述
- **設計師**：可協助視覺呈現
- 請用桌上色筆撰寫

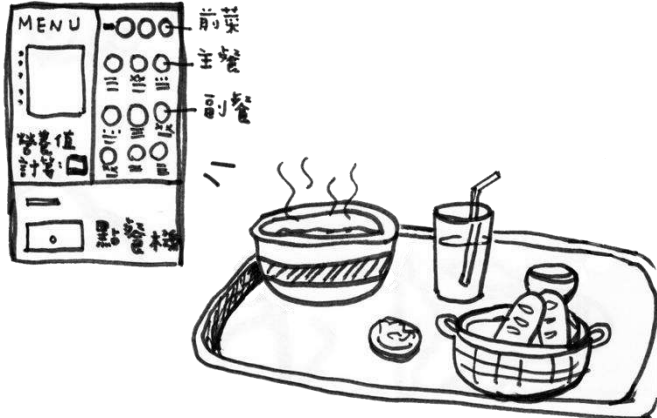
概念表單	作者姓名 / Author Sign : SLab	11
概念名稱 Concept Name	健康即時ONLINE	
概念草圖 Concept Sketch		
概念描述 Description	將生活數據紀錄上傳，APP做最適照養、治療、就診推薦及提醒，也供醫師與個管師追蹤評估。	
概念特點 Feature	<ol style="list-style-type: none">1. 貼片被動紀錄生理數據+上傳2. 拍照、文字主動紀錄食衣住行3. APP分析提供建議，也供醫師安排療程參考	



情境表單*1

情境表單	作者簽名 / Author Sign : 記得寫下組別 ! 12
<p>劇本名稱 <u>概念中的一個重要互動場景</u> Title of Scenario</p> <p>代言人 <u>故事主角的族群、特徵或類型</u> Persona</p> <p>地點 / 時間 <u>故事發生的場域和時間</u> Where / When</p> <p>應用情境 <u>消費者/使用者和概念接觸與</u> Scenario <u>互動過程的描述。</u></p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>情境快照 Scene Snapshot</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em;">情境的關鍵畫面</p> <p style="text-align: right; font-size: 0.8em;">Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>

情境表單*1

情境表單	作者簽名 / Author Sign : SLab	12
<p>劇本名稱 <u>口袋裡的護理師</u> Title of Scenario</p> <p>代言人 <u>張太太，胃潰瘍患者</u> Persona</p> <p>地點 / 時間 <u>家中 / 上班前準備早餐</u> Where / When</p> <p>應用情境 <u>自從診斷出輕微胃潰瘍，張太太每次用餐時都會拍照記錄自己的飲食內容，並上傳至胃病管理APP。昨天下班後跟同事聚餐，吃的多一些，今天早上就收到APP提醒，建議早餐可以吃南瓜蛋沙拉、小杯豆奶和香蕉的溫和飲食。</u> Scenario</p>	<p>情境快照 Scene Snapshot</p>  <p>Scenario Lab 應用劇本實驗室</p>	

概念與情境表單撰寫

- 選出 1 個最高票點子作為發展概念
- **導演** 帶領討論發展概念，若有其他點子及想法可跟概念統整後撰寫，分工完成一張概念表單與一張情境表單
- **研究員**：協助文字敘述
- **設計師**：可協助視覺呈現

情境表單	
名稱/Author/Type: S/Lab	
基本名稱	口袋裡的護理師
代價	張太太·胃潰瘍患者
地點/時間	家中/上班前準備早餐
事件描述	自從診斷出輕微胃潰瘍，張太太每次用餐時都會拍照記錄自己的飲食內容，並上傳至胃疾管理APP。昨天下班後跟同事聚餐，吃的多一些，今天早上就收到APP提醒，建議早餐可以吃南瓜蛋沙拉、小杯豆奶和香糯的濃和飲食。
	

概念表單	
名稱/Author/Type: S/Lab	
產品名稱	健康即時ONLINE
核心功能	
產品描述	將生活數據紀錄上傳，APP做最適切費、治療、就診推薦及提醒，也供醫師與個案師追蹤評估。
產品功能	<ul style="list-style-type: none">1. 貼片被動紀錄生理數據+上傳2. 拍照、文字主動紀錄食衣住行3. APP分析提供建議，也供醫師安排療程參考

紙原型





製作概念原型

參考：

- 概念表單中對點子的描述製作概念紙模型

設定製作
原型的範圍

製作紙原型

測試紙原型

修正紙原型



概念範例



烤麵包機的原型

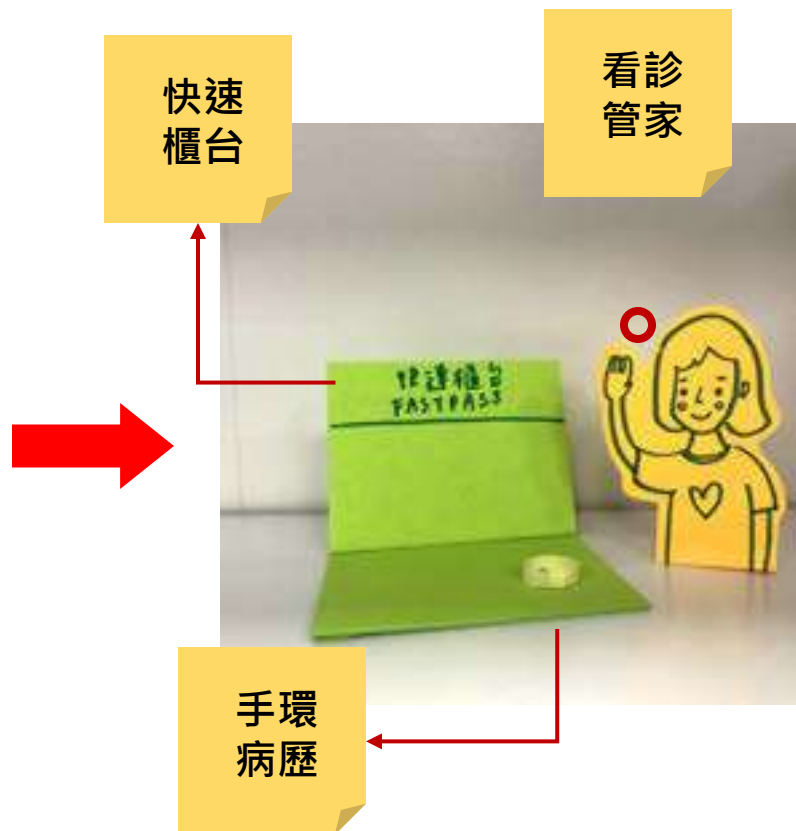


紙模型影片





製作概念原型





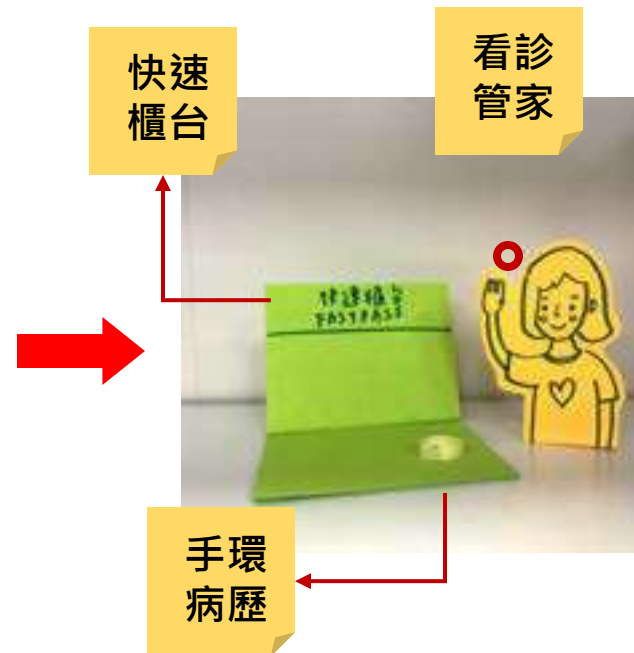
製作概念情境與原型



30 min

參考：

- **導演** 帶領討論概念與情境表單，完整對概念的描述，並設定紙原型的呈現樣貌，以展出 CES 展覽為目標製作
- **設計師** 帶領組員以發展概念製作出紙模型



轉

商業模式

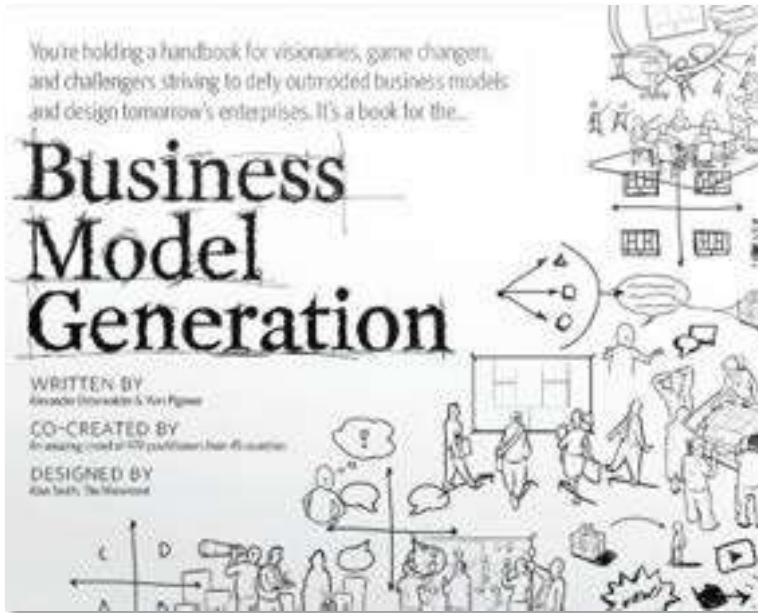


商業模式





商業模式



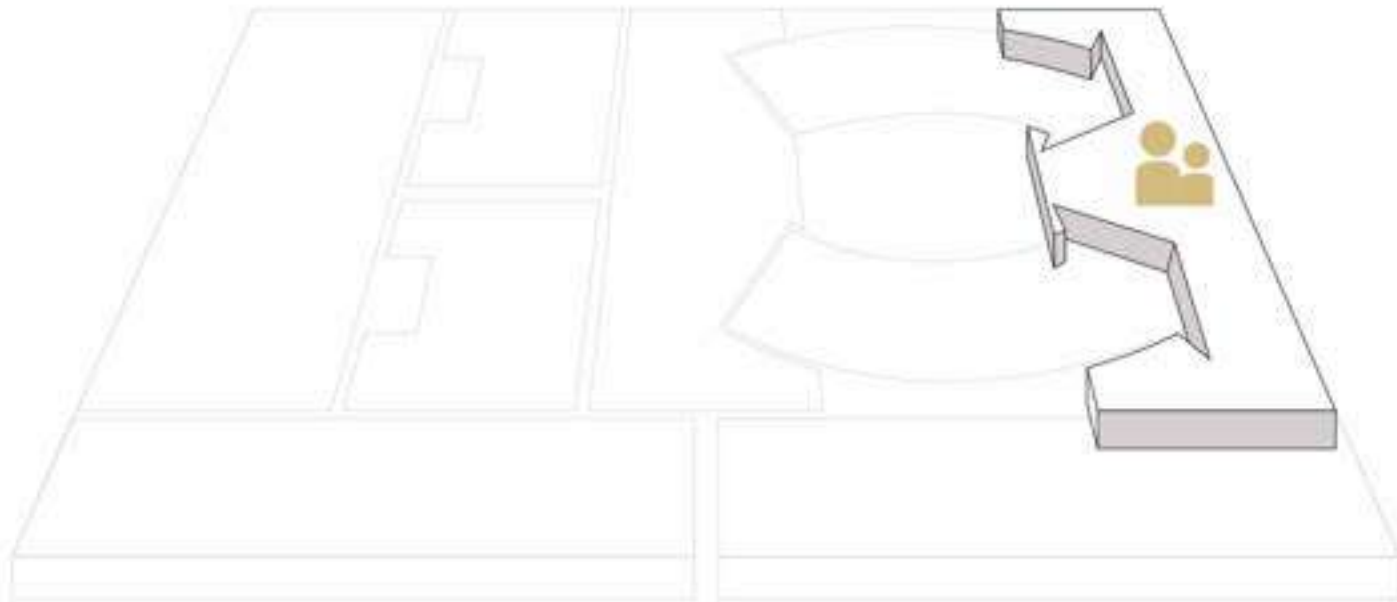
商業模式是一個理論工具，它能夠描述一個組織如何創造，傳遞，並獲取價值。

How can you
describe your

Business Model?



商業模式



目標客戶族群

組織所瞄準的客戶族群。這些族群具有某些特殊的共通性，從而組織能夠針對這些共通性提供客戶所需的價值。



商業模式



價值主張

針對目標客戶族群的問題與需求，所提供的產品或服務。這些價值主張確認了組織存在的真正意義。

創新性、效能/性能、客製化/訂製化、解決方案、設計、品牌/地位、價格、風險降低、觸及性、便利/可用性



商業模式



通路/渠道

將價值主張傳遞到目標客戶族群的各種途徑，並涉及到組織對於市場的銷售策略。

通路類型：自有通路、合作夥伴通路

通路階段：認知、評估、購買、傳遞、售後



商業模式



顧客關係

組織與目標客戶族群之間所建立的情感聯繫並能夠讓客群不斷與組織接觸與溝通。

維繫關係的方式：個人助理、專門個人助理、自助服務、自動化服務、社群、共同創作



商業模式



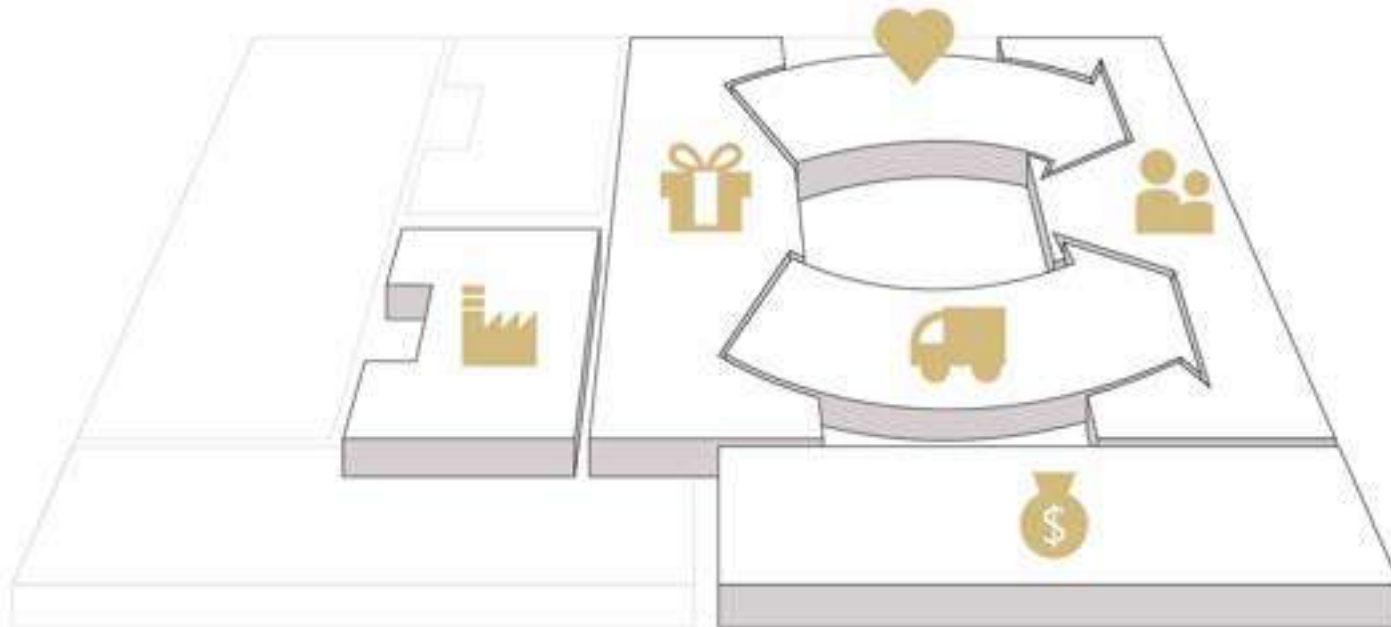
收入模型

組織成功替目標客群加值後，所得到的結果。一般而言會是金錢，但也可能是其他有形或無形資產。

名聲、行為改變、社會影響力、服務費、訂閱/會員費、租金、授權費、仲介費、廣告費、



商業模式



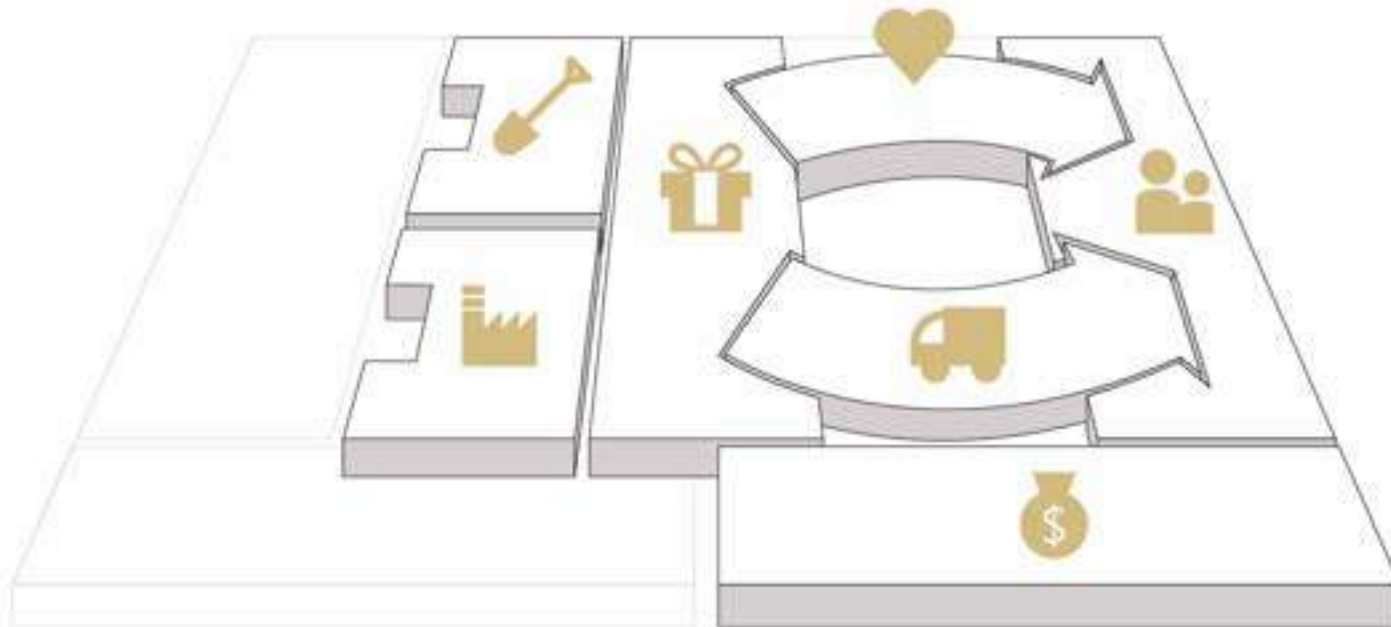
關鍵資源

為了產生價值主張所必須利用到的資源。其中包含人力（腦力）、物力、金錢等
有形及無形的資源。

實體資產、智慧資產、人力資源、財務資源



商業模式



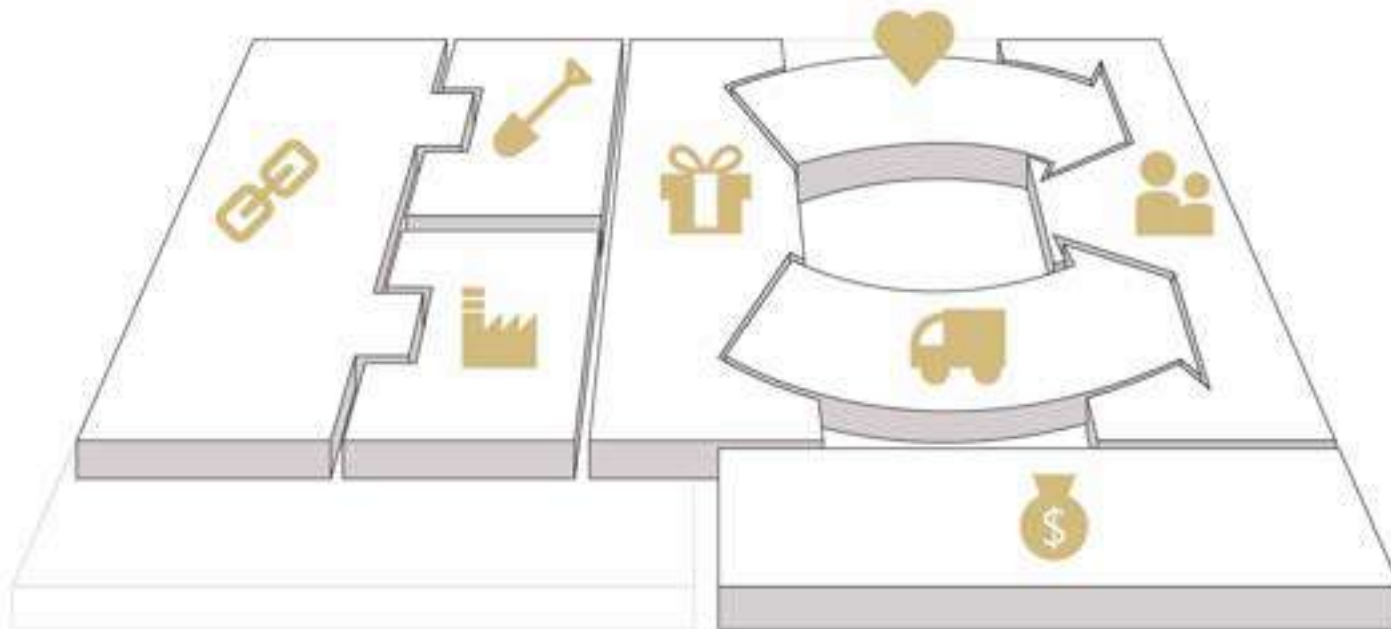
關鍵活動

為了產出價值主張所做的所有事情。包含了組織的核心能力以及管理流程與運作平台。

生產、解決問題、經營平台網路、舉辦活動



商業模式

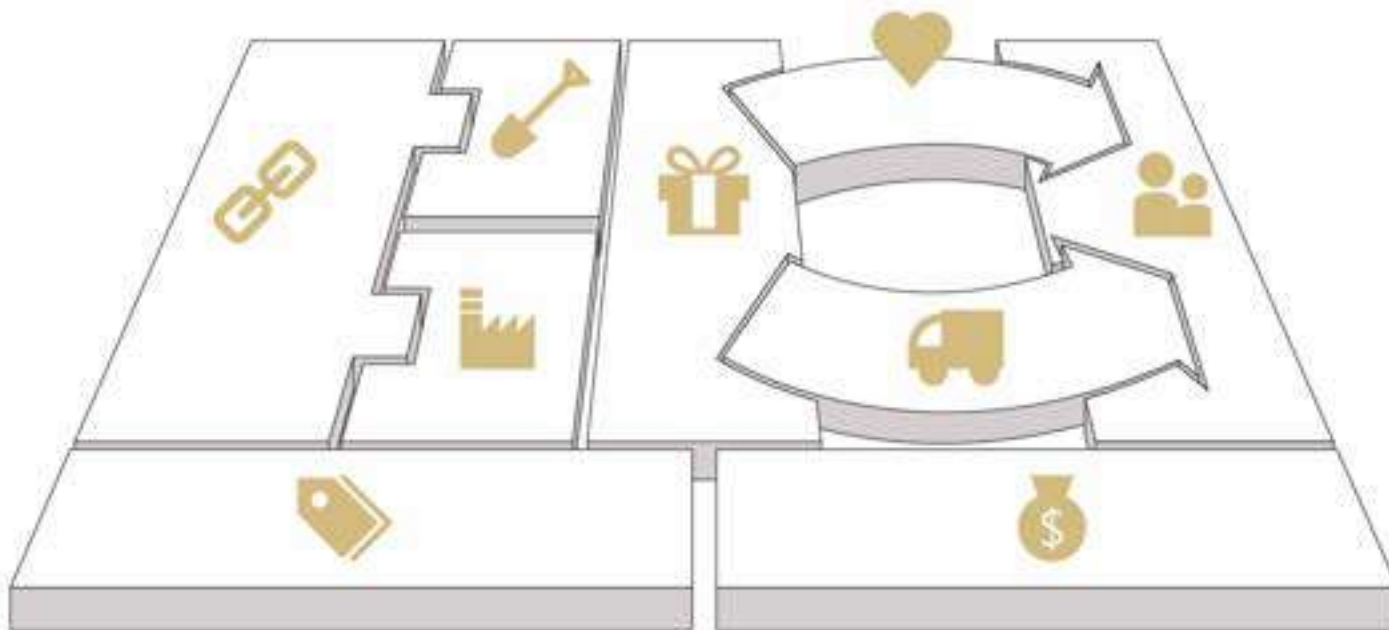


關鍵夥伴

為了產出價值主張而結合的重要夥伴或供應商。這些夥伴能夠有效的提供價值並為共同策略目標努力。



商業模式



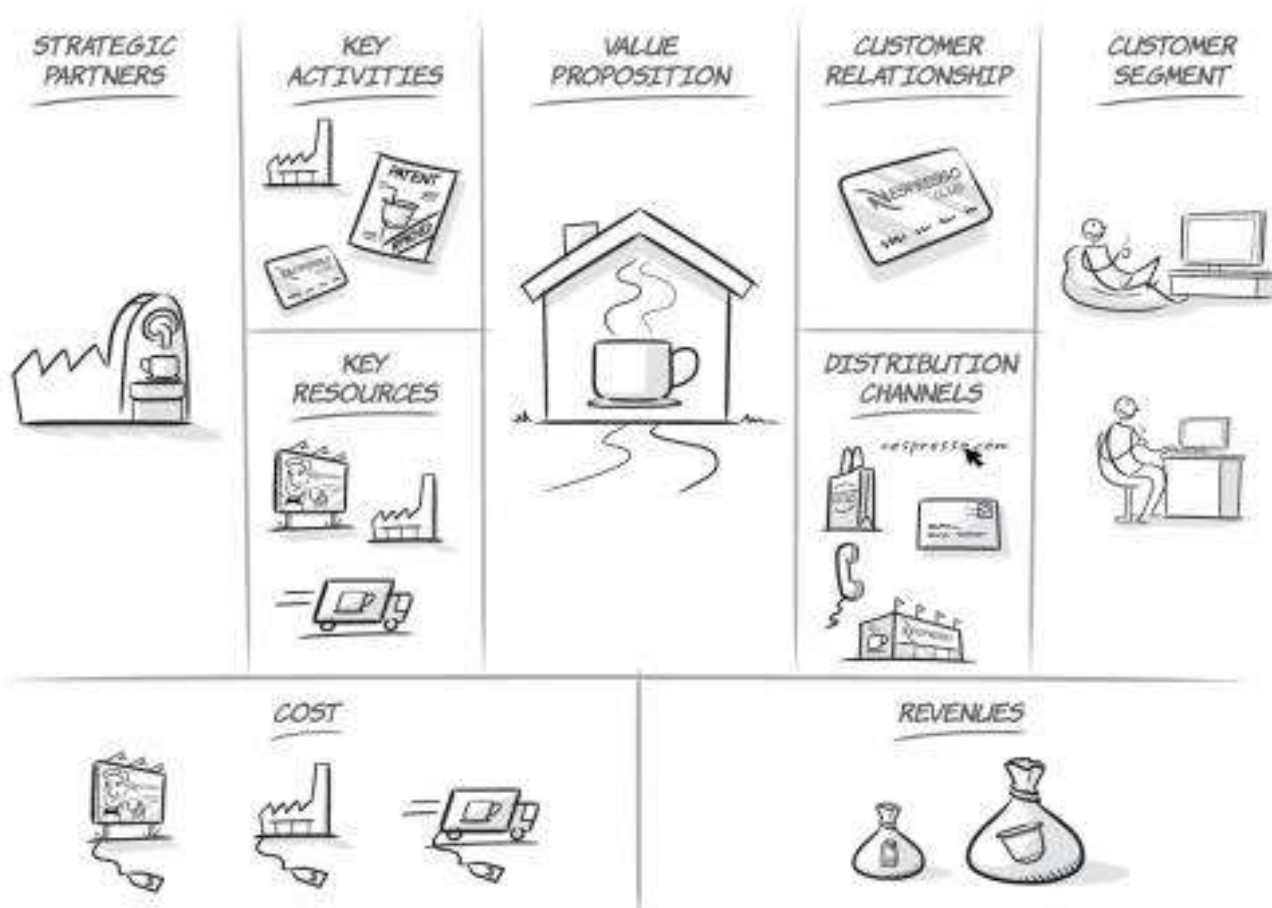
成本結構

為了創造價值主張而產生的費用總和。大多會發生在經營關鍵資源，關鍵活動以及關鍵夥伴時產生。

人力成本、原物料成本、生產成本、營運成本、維修成本



商業模式





商業模式





商業模式



15 min



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別：	17
各位知道嗎， _____ 正在經歷 _____ 。		
	【客戶類別】	【痛點】
我們所提供的 _____		
	【產品與服務】	
是一種 _____ ，能夠為客戶 _____ 。		
	【產品類別】	【價值主張】
不像市場上其他類似商品，我們有 _____ 。		
	【關鍵差異點】	
我們採用 _____ 來獲得利潤。		
	【盈利模式】	
我們 _____ 。		
	【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】	
非常希望您能加入我們，因為 _____ 。		
	【標語】	
Scenario Lab 應用劇本實驗室		



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	<u>急診傷病患親友</u>	正在經歷 <u>無法了解醫療人員動態和緊張情緒</u> 。
	<small>【客戶類別】</small>	<small>【痛點】</small>
我們所提供的	<u>身心靈補給吧</u>	
	<small>【產品與服務】</small>	
是一種	<u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間</u>	能夠為客戶
	<small>【產品類別】</small>	<small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有		
	<small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用		來獲得利潤。
	<small>【盈利模式】</small>	
我們		
	<small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為		
	<small>【標語】</small>	
		Scenario Lab 應用劇本實驗室



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	<u>急診傷病患親友</u>	正在經歷 <u>無法了解醫療人員動態和緊張情緒</u> 。
	<small>【客戶類別】</small>	<small>【痛點】</small>
我們所提供的	<u>身心靈補給吧</u>	
	<small>【產品與服務】</small>	
是一種	<u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間</u>	能夠為客戶 <u>帶來盡在掌握的急診安心體驗</u> 。
	<small>【產品類別】</small>	<small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	_____	。
	<small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	_____	來獲得利潤。
	<small>【盈利模式】</small>	
我們	_____	。
	<small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	_____	。
	<small>【標語】</small>	
		Scenario Lab 應用劇本實驗室



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	急診傷病患親友 <small>【客戶類別】</small>	正在經歷 無法了解醫療人員動態和緊張情緒。 <small>【痛點】</small>
我們所提供的	身心靈補給吧 <small>【產品與服務】</small>	
是一種	資訊輔助系統和情緒舒緩空間能夠為客戶 <small>【產品類別】</small>	帶來盡在掌握的急診安心體驗。 <small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	1. 呈現醫療人員動態 2. 透過飲食舒緩情緒 <small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	來獲得利潤。 <small>【盈利模式】</small>	
我們	<small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	<small>【標語】</small>	



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	<u>急診傷病患親友</u>	正在經歷 <u>無法了解醫療人員動態和緊張情緒</u> 。
	<small>【客戶類別】</small>	<small>【痛點】</small>
我們所提供的	<u>身心靈補給吧</u>	
	<small>【產品與服務】</small>	
是一種	<u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間能夠為客戶</u>	<u>帶來盡在掌握的急診安心體驗</u> 。
	<small>【產品類別】</small>	<small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	<u>1. 呈現醫療人員動態 2. 透過飲食舒緩情緒</u>	
	<small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	<u>銷售系統或後台設計，搭配整體規劃給予醫院</u>	來獲得利潤。
	<small>【盈利模式】</small>	
我們	<u></u>	
	<small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	<u></u>	
	<small>【標語】</small>	
<small>Scenario Lab 應用劇本實驗室</small>		



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	<u>急診傷病患親友</u>	正在經歷 <u>無法了解醫療人員動態和緊張情緒</u> 。
	<small>【客戶類別】</small>	<small>【痛點】</small>
我們所提供的	<u>身心靈補給吧</u>	
	<small>【產品與服務】</small>	
是一種	<u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間能夠為客戶</u>	<u>帶來盡在掌握的急診安心體驗</u> 。
	<small>【產品類別】</small>	<small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	<u>1. 呈現醫療人員動態 2. 透過飲食舒緩情緒</u>	
	<small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	<u>銷售系統或後台設計，搭配整體規劃給予醫院</u>	來獲得利潤。
	<small>【盈利模式】</small>	
我們	<u>期待可以讓醫院的急診氛圍減低壓力，提供更以人為本的急診環境</u>	
	<small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	<u></u>	
	<small>【標語】</small>	
		Scenario Lab 應用劇本實驗室



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	急診傷病患親友 <small>【客戶類別】</small>	正在經歷 無法了解醫療人員動態和緊張情緒。 <small>【痛點】</small>
我們所提供的	身心靈補給吧 <small>【產品與服務】</small>	
是一種	資訊輔助系統和情緒舒緩空間能夠為客戶 <small>【產品類別】</small>	帶來盡在掌握的急診安心體驗。 <small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	1. 呈現醫療人員動態 2. 透過飲食舒緩情緒 <small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	銷售系統或後台設計，搭配整體規劃給予醫院 <small>【盈利模式】</small>	來獲得利潤。
我們	期待可以讓醫院的急診氛圍減低壓力，提供更以人為本的急診環境 <small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	讓科技協助您，共同打造更貼心優質的急診體驗 <small>【標語】</small>	
		Scenario Lab 應用劇本實驗室



商業模式一頁書

商業模式一頁書	組別： SLab	17
各位知道嗎，	<u>急診傷病患親友</u> <small>【客戶類別】</small>	正在經歷 <u>無法了解醫療人員動態和緊張情緒</u> 。 <small>【痛點】</small>
我們所提供的	<u>身心靈補給吧</u> <small>【產品與服務】</small>	
是一種	<u>資訊輔助系統和情緒舒緩空間能夠為客戶</u> <small>【產品類別】</small>	<u>帶來盡在掌握的急診安心體驗</u> 。 <small>【價值主張】</small>
不像市場上其他類似商品，我們有	<u>1. 呈現醫療人員動態 2. 透過飲食舒緩情緒</u> <small>【關鍵差異點】</small>	
我們採用	<u>銷售系統或後台設計，搭配整體規劃給予醫院</u> <small>【盈利模式】</small>	來獲得利潤。
我們	<u>期待可以讓醫院的急診氛圍減低壓力，提供更以人為本的</u> <small>【為什麼關心這個問題？世界可以因你而如何改變？】</small>	
非常希望您能加入我們，因為	<u>讓科技協助您，共同打造更貼心優質的急診</u> <small>【標語】</small>	



10 min

合

提案發表





Consumer
Technology
Association®

CES : KEY CATEGORIES IN CONSUMER-FACING HEALTH DEVICES AND THE GROWTH OF THE INTERNET OF THINGS IN HEALTH/CARE



Track Food



Track Weight



Track Activity



Track Sleep



Personal
Emergency
Response



Smart
Kitchen



Track Heart
Function



Track Stress
& Mood



Track Gait/
Stability



Track Home



Connected
Car



Smart
Bathroom

SLEEP @CES 2024

AMIRA

Amira Health
Inc.
60235



Reinventing Menopause. Introducing our cutting-edge body temperature optimization sys...

ANSSIL

Anssil Co.,
Ltd.
51232



Providing the most comfortable and supportive mattress to ensure quality sleep. ANSSIL...

brlab

brlab Inc.
8577



brlab Inc. is a leading 'high-sleep' tech solution company in the digital healthcare ...

CELLATTI

Cellatti
Limited
1909



CELLATTI - Ring your health! It is most innovative, stylish smart wearable on the m...

DeRUCCI

DeRuCCI
Healthy Sleep
Co., Ltd.
52943



Guided by its mission to "let people sleep better," DeRUCCI is a public company fou...

DreamLAB

DreamLAB
63339



DreamLAB is a sleep cycle solution company founded by two founders who both struggled...

Earable

Earable®
Neuroscience
60442



Earable Neuroscience is a deep tech company focusing on building consumer wearables a...

GBLbiotech

GBLBIOTECH
Pty Ltd
8868



GBL-Biotech is a cutting-edge medical device company dedicated to improving the quali...

IU PLUS

8468



IUPPLUS is a manufacturing company for radar vital sensors & Radar Test System. Vital...

ergomotion

Keeson
Technology
Corporation,
Ltd.
8517



Ergomotion is the largest manufacturer of adjustable bases worldwide. The company's p...

myBudizzz

myBudizzz
63253



myBudizzz is an innovative IoT device for the entire family. It seamlessly syncs with...

myWaves

MyWaves
Technologies
Ltd
80237



Sleep Solution via listening to personalized sounds created from your own brain wave recordings. myWaves creates wearable neurotech, providing non-invasive, personalized...

neut

Neut
62147



We invented an intelligent, smart-sensing technology that changes the way humans inte...

NOWATCH

NOWATCH
62100



NOWATCH is a personalized health tracker that keeps you aware of how your lifestyle i...

pranoQ

PranaQ
62901



PranaQ's flagship product, TipTraQ, provides sleep tracking and coaching solutions wi...

ResMed

Resmed
8525a



ResMed is a global leader in digital health and cloud-connected medical devices. We h...

Singular Wings

Singular
Wings



SiriuXense

SiriuXense
Co., Ltd.



Sound Oasis

Sound Oasis



TEDI MEDI

TEDI MEDI



AI for All

Connectivity in the Age of AI

Society # Devices # Experiences

CES



ABILITIES 優能福祉股份有限公司

1-5

相聚 是一種幸福

ABILITIES



QR CODE

ABILITIES



QR CODE

ABILITIES



Tricycle
復健三輪車



助健器材





Panasonic International CES®





數位健康照護 評分標準

創新獨創性 30%

設計構想具備創新獨特之處，與其他類似概念有差異度與突破性。

市場價值性 30%

設計構想符合市場需求及商品化可能性，具有創業之潛力與經濟效益。

用戶體驗性 20%

設計構想可帶給目標用戶更好的體驗，解決現有工作現場中遇到的問題，或提升用戶需求之便利性與實用功能性。

應用可行性 20%

設計構想所運用的科技技術具備合理性與可執行性，並可實踐於工作場域。

海報設計





準備宣傳海報

參考：

- 概念表單、情境表單中對點子的描述
- 思考創新概念的目標族群，設計吸引他的海報

請設計師主導，帶領組內製作宣傳海報





共用雲端資料夾



<https://reurl.cc/XGGdmj>

(請使用手機中Google Drive APP
開啟才有上傳功能，或使用電腦開啟)



團隊提案準備

- 製作海報與提案簡報 (4分半) :
 - 概念介紹
 - 商業模式
 - Slogan/價值主張
 - 海報視覺
 - 事前排練
- 布置 CES 展覽攤位 :
 - 展示發想過程與表單
 - 紙原型精緻化
 - 有需要也可運用筆電展現簡報



30 min

團隊提案





回饋Q&A



「數位健康照護」
創新產品原型設計
評審頒獎



應用劇本實驗室
為您打造專屬的用戶經驗創新環境
www.scenariolab.com.tw



官方網站



Facebook

