

推动设计的会议技巧

概述

面对市场的快速变化和技术的日新月异，一个机构必须增加灵活性和提高客户满意度，从而使自己获得竞争优势。为了实现此目标，所有的机构都在不断提升设计及学习能力。如果机构中的个人不利用每天都会碰到的机会学习并成长，机构也就失去进步的机会。

为了能够集思广益地进行设计会议，希望能够得到大家的智慧总和而创造更好的策略及方案，然而得到的通常是一再一再地失败及挫折。设计人员当然希望会议能够成功，每个人都希望会议能够得到更好的答案，那么问题在哪里？设计及主持会议是一个专业能力，然而在企业中多半把会议当作一个各抒己见的场所，然后就没有然后了！

本课程就是针对发生在现代企业中常发生的设计会议场景，提高设计会议效率及效能的各种不同的可行及易学的设计会议技巧及工具。

推动设计的会议技巧

模块	课程大纲	时间分	活动方式/工具
课程导入	<ul style="list-style-type: none"> • 开场（客户方） • 破冰活动 • 研讨公约 • 课程介绍 • 讨论：会议中的问题 	30分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 引导活动 • 小组讨论
第一单元 会议动态过程	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：介绍常规会议及设计会议的不同动态 • 常规会议及设计会议的动态差异 • 参与的价值 • 主持人的角色 • 活动： <ul style="list-style-type: none"> - 讨论学员现在会议的动态比较 - 常规会议及设计会议的差异 	120分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 工具介绍 • 小组讨论
第二单元 主持人的基本技能	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：为设计会议的成功打下基础 • 主持人的倾听技巧 • 板书的技巧 • 头脑风暴的使用 • 处理清单的工具 • 引导开放的讨论 • 设计有效的议程 • 经常使用的工具 • 活动： <ul style="list-style-type: none"> - 各种工具及技巧的演练及模拟 	150分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论 • 情境模拟 • 角色扮演
第三单元 突破常规会议的旧习	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：如何突破常规会议的就有习惯，进入到设计会议的范畴 • 打破常规会议旧习的关键因素 • 会议的两种思维模式 • 突破常规会议旧习的技巧及方式 • 重构设计会议的概念 • 活动： <ul style="list-style-type: none"> • 利用自己的案例开始设计商业模式 	60分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论 • 情境模拟 • 角色扮演
第四单元 发散期的引	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：掌握发散期的原则、技巧及工具 • 发散期的介绍 	120分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论

导	<ul style="list-style-type: none"> • 发散期的引导技巧 • 发散期的挑战及处理 • 发散期的活动 • 活动：角色扮演及情境模拟 		<ul style="list-style-type: none"> • 情境模拟 • 角色扮演
第五单元 动荡期的引导	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：掌握动荡期的原则、技巧及工具 • 动荡期的介绍 • 动荡期的引导技巧 • 动荡期的挑战及处理 • 动荡期的活动 • 活动：角色扮演及情境模拟 	120分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论 • 情境模拟 • 角色扮演
第六单元 收敛期的引导	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：掌握收敛期的原则、技巧及工具 • 收敛期的介绍 • 收敛期的引导技巧 • 收敛期的挑战及处理 • 收敛期的活动 • 活动：角色扮演及情境模拟 	120分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论 • 情境模拟 • 角色扮演
第七单元 决策与执行	<ul style="list-style-type: none"> • 单元目的：掌握决策及执行的原则、技巧及工具 • 决策规则的介绍 • 设计会议的决策流程 • 实施计划的设计工具 • 活动：角色扮演及情境模拟 	60分	<ul style="list-style-type: none"> • 内容讲解 • 小组讨论 • 情境模拟 • 角色扮演
<p>休息时间：上下午各一场 15 分钟休息 中饭休息时间：1 个小时</p>			
总课时长度			13 小时 0 分