

邏輯模式與活動企畫

什麼是邏輯模式？

- 定義：活動及其成果之間的關係圖
- 功能：顯示一個企畫各元素之間的連結
- 示例：
 - 辦一場教學聚會→參與者學會編輯技巧 (T)
 - 辦一場踏青聯誼→參與者學會維基精神 (F)
 - 進行全國巡迴二十場教學演示後，替學員舉辦條目編輯賽，並將成果展示在台北捷運動態廣告上→獲得台灣潛在編輯人口數據。(?)

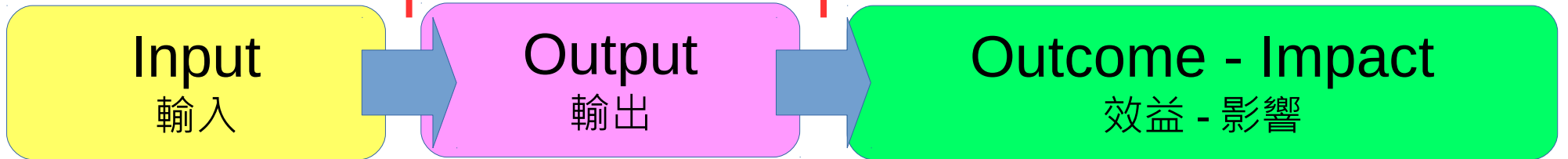
為什麼需要邏輯模式

- 企畫過程中：找尋靈感
- 企畫完成後：檢視企畫是否合理、可行
- 企畫執行後：方便企畫的檢討

邏輯模式的要素

- 輸入 (Input) :
投入的資源。
- 輸出 (Output) :
產出的內容。
- 成效 (Outcome) 及影響 (Impact) :
獲得的成果。

「如果...，就會...」是否成立？



(Input)
你投入了什麼？

- 金錢
- 時間
- 資源

(Output)
你做出了什麼？

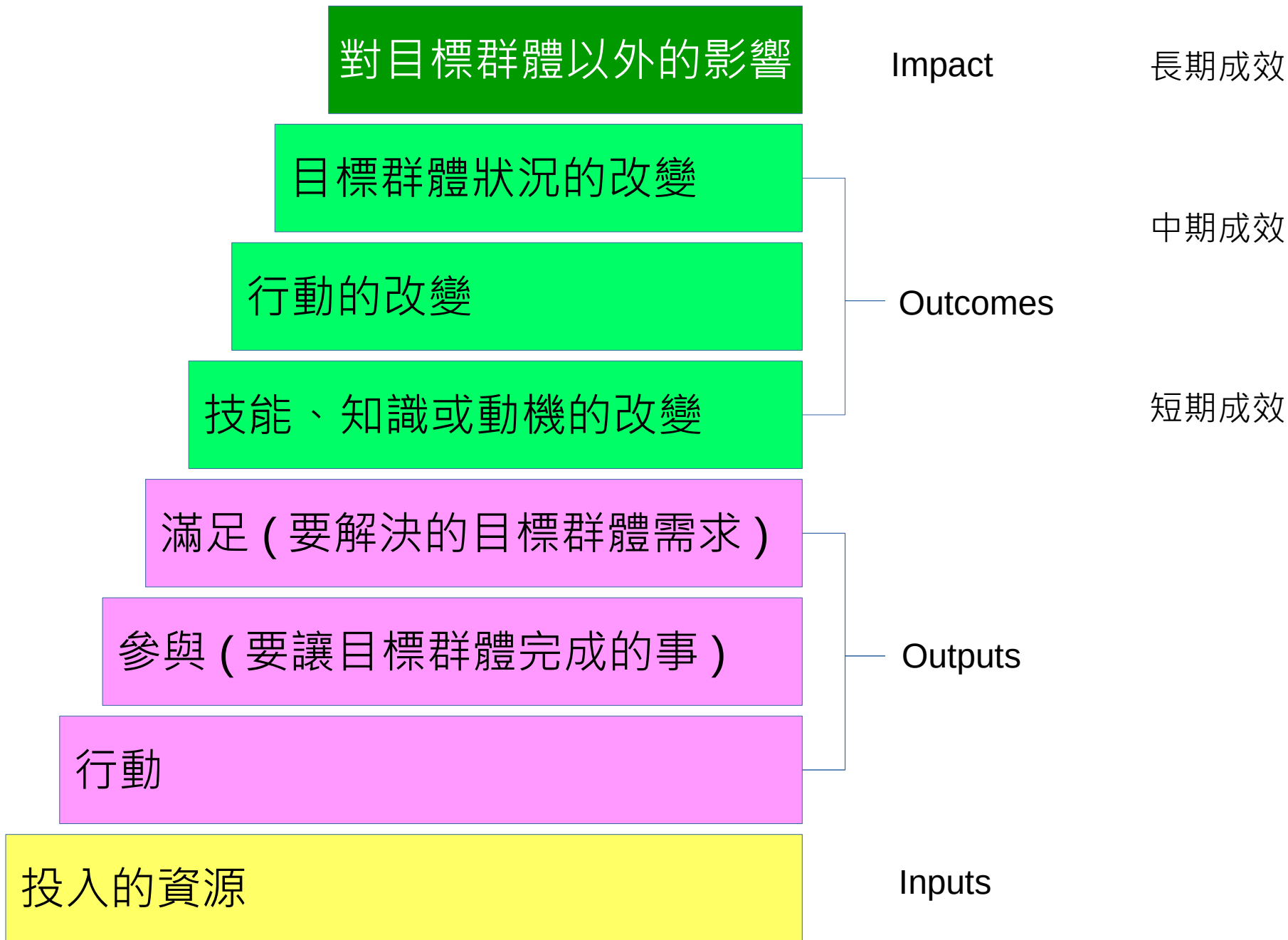
- 行動
- 目標
- 產物

(Outcome)
你改變了什麼？

- 技能
- 態度
- 習慣
- 行動

(Impact)
你改變了什麼？

- 環境
- 社會



對目標群體以外的影響

台灣參與維基聚會的人口增加、維基社群更容易取得資源贊助

目標群體狀況的改變

參與者所經營的社群活動得到更多信賴，有更多人及資源加入

行動的改變

參與者在往後經營社群時，採用更可行且更有效的行動

技能、知識或動機的改變

參與者在做活動企畫與追蹤時，使用的方法更科學

滿足（要解決的目標群體需求）

參與者能夠學到對社群經營有用的工具

參與（要讓目標群體完成的事）

台灣各地社群主持人與會

行動

舉辦一場社群工作坊

投入的資源

餐費 800 元、交通補助 3000 元
講師時間 9 小時

版權聲明

Licensing

- The presentation is made by Reke Wang (WMTW), used in Wikimedia community workshop for Taiwanese organizers on 7, June, 2015. The file is licensed under CC-BY-SA 4.0
- Page 5, 6 & 7 are partly translated from :
Logic Models - A tool for planning and evaluation, Christof Pins (WMDE), CC-BY-SA 4.0