

Exploration of the Project Guidance of College Students' Innovation and Entrepreneurship Training Program Based on Design Thinking—Taking the Entrepreneurial Practice of “Lanxin University Life Circle” as an Example

Li Liu

Gansu Finance and Trade Vocational College, Lanzhou, Gansu, 730020, China

Abstract

The paper taking the college students' innovation and entrepreneurship practice project “Lanxin University Life Circle” as an example, explores and practices the project with design thinking, aiming to provide method reference for the project guidance of students' innovation and entrepreneurship training plan, and provide ideas for how to cultivate students' creativity and innovation in the teaching process of professional courses.

Keywords

design thinking; college students' innovation and entrepreneurship; guiding ideas

基于设计思维的大学生创新创业训练计划项目指导探索——以“兰新高校生活圈”创业实践为例

刘丽

甘肃财贸职业学院, 中国·甘肃 兰州 730020

摘要

论文以大学生创新创业实践项目“兰新高校生活圈”为例,运用设计思维进行了该项目的探索与实践,旨在对学生创新创业训练计划项目指导提供方法参考以及为专业课程教学过程中如何培养学生创造力和创新力提供思路。

关键词

设计思维; 大学生创新创业; 指导思路

1 引言

深化高等学校创新创业教育改革,是中国实施创新驱动发展战略、促进经济提质增效升级的迫切需要,也是推进高等教育综合改革、促进高校毕业生更高质量创业就业的重要举措。近年来,随着高校创新创业教育的不断加强,对提高学校教育教学质量、促进学生全面发展、推动毕业生就业创业、服务当地经济,起到了重要作用。然而,对于刚接触创新创业计划项目的指导教师而言,存在着创新、创业教育意识和能力欠缺,指导帮扶不到位,不知如何着手的尴尬问题。

【作者简介】刘丽(1978-)女,中国甘肃庆阳人,本科学历,副教授,从事会计、税法等研究。

笔者通过一次偶然的的机会,了解到设计思维,并将其运用到创新创业计划项目的指导,取得了良好的效果。笔者认为设计思维框架能够为项目指导以及专业课程教学提供一个可借鉴的思路与做法。

2 设计思维概念及框架

设计思维是一种解决问题的方法,它利用设计者的理解和方法,将技术可行性、商业策略与用户需求相匹配,从而转化为客户价值和市场机会。设计思维能够鼓励人们积极冒险,激发创造力。约翰·斯宾塞在《如何用设计思维创意教学:风靡全球的创造力培养方法》一书中指出设计思维遵循以下模式,即观察、倾听、了解,多多发问,理解问题或过程,

探寻想法，创造产品原型，确定产品优缺点、改进产品，发布产品^[1]。无论设计成果是什么类型，是一件商品还是一项服务，是实用的还是艺术的，每项设计的诞生都是从某个想法开始的。这些想法从何而来，如何正确的开发产品？如表

1所示，该框架提出了一个可供执行的建议。

3 设计思维在创新创业训练计划项目中的运用

大学生创新创业实践项目“兰新高校生活圈”，是一个由我院在校学生团队管理和运营，以大学校园为单元，线上

表 1 设计思维框架及内容

设计思维框架	内容描述
1. 观察、倾听、了解	设计思维的起始阶段，要求设计者观察现象，倾听消费者的需求，了解消费者的痛点
2. 多多发问	设计思维的第二阶段，需要设计者尽可能多的提出问题。在项目设计中，鼓励设计者多发问，带着好奇心和求知欲去思考具体受众或真正重要的产品。此外，通过提问，逐渐认识到将要在设计中解决的问题
3. 理解问题或过程	设计思维的深入研究阶段，针对提出的所有问题，努力寻找并理解答案
4. 探寻想法	承上启下的阶段，首先运用头脑风暴法让好的想法喷薄而出，之后在诸多想法中去粗取精，汇聚成一个具体概念并着手制定计划
5. 创造产品原型	实践阶段，根据明确的规划，把想法转换成现实
6. 确定产品优缺点、改进产品	可循环进行的阶段，评估产品质量，确定产品优缺点，进而不断地进行改进
7. 发布产品	面向受众，发布产品，并尝试说服受众接纳或考虑该项产品或设计

表 2 设计思维框架下阶段任务与产出

设计思维框架	阶段任务	阶段产出
第一阶段：观察、倾听、了解	<ul style="list-style-type: none"> 了解设计思维框架 观察市场，倾听消费者需求，了解消费者痛点 设计、发放调查问卷；整理、分析信息 	<ul style="list-style-type: none"> 学生完成了调查问卷的设计、发放、数据的分析及分析 撰写了调研报告。指出了项目要解决的消费者的痛点（如校园面积大、就餐、取快递、购物时段集中，排队时间久等问题）
第二阶段：多多发问	<ul style="list-style-type: none"> 鼓励学生提出好的点子 查阅资料、小组讨论相关问题 	<ul style="list-style-type: none"> 学生提出并讨论一些问题，如提供什么服务，如何搭建平台，怎样实施等许多问题
第三阶段：理解问题或过程	<ul style="list-style-type: none"> 列举出所有问题 对各种想法进行分析、整合 	<ul style="list-style-type: none"> 确定了校园外卖等前期成本较低，易实现的项目
第四阶段：探寻想法	<ul style="list-style-type: none"> 制定详细规划 	<ul style="list-style-type: none"> 再次组织同学实地调研，制定了详细的校园外卖项目的实施方案
第五阶段：创造产品原型	<ul style="list-style-type: none"> 开发校园外卖、任务跑腿平台 试运行相关业务 	<ul style="list-style-type: none"> 与第三方信息咨询有限公司合作开发了校园外卖订餐平台 与校内 10 家餐厅承包商签订了配送服务协议；招募了 20 名左右的学生兼职配送员。小范围开展外卖预定及送餐服务
第六阶段：确定产品优缺点、改进产品	<ul style="list-style-type: none"> 评估产品质量 确定产品优缺点，改进产品 	<ul style="list-style-type: none"> 通过不断的服务跟踪、循环调整，最终实现了用户能够快捷下单，外卖商家无人值守自动接单，预定时间内快速送餐
第七阶段：发布产品	<ul style="list-style-type: none"> 业务宣传与推广 项目运营 	<ul style="list-style-type: none"> 平台免费对全体师生和商家开放，通过系列活动宣传，项目运营两个月拥有学生客户 600 人，签约商家 30 家，配送费收入 33730 元

将学生需求和校园圈内及本地商户进行高效信息整合,线下提供服务的综合平台。目前,线上平台主要有校园外卖、校园商城、校园任务跑腿、校园信息发布、校园云打印等应用模块;线下主要提供送餐、任务跑腿等服务。

该项目指导过程中,将设计思维理念及框架引入了整个项目实施过程。基于该框架,我们所指导的创新创业实践项目实现了从最初的校园外卖,到后来的校园商城、任务跑腿、信息发布、云打印等业务的拓展。更为可喜的是,学生从被动的信息接受者、消费者逐步转换为创造者、创新者和生产者,培养了他们批判性思考和解决问题的能力,更释放了他们的创造潜能。该项目阶段任务及产出如表2所示。

4 创新创业实践反思

大学生创新创业训练计划的根本目的是促进高校转变教

育思想观念,改革人才培养模式,增强学生的创新能力和创业能力,培养适应创新型国家建设需要的高水平创新人才。如何培养学生的创造力和创新力呢?设计思维理念及框架为我们提供了一个循环、可行且可验证的学生创造力培养的方法。为拥有创造力和冒险精神、渴望激发创新,且想跳出传统课堂实践进行思考的教师提供了一个可供参考的方向。为激发不同创造性教师提供不同的思维方式,帮助学生搭建多种学习环境,将创造力融入课程教学过程中,让课堂发生转变,让学习发生变革。

参考文献

- [1] [美]约翰·斯宾塞, A.J. 朱利安妮. 如何用设计思维创意教学:风靡全球的创造力培养方法 [M]. 王嶝, 董洪远, 译. 北京: 中国青年出版社, 2018.