

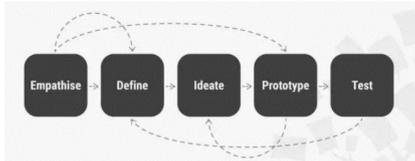
基于设计思维的创业管理课程设计与实践

◆柴美群

(河北经贸大学 工商管理学院 河北石家庄 050061)

摘要:设计思维作为从设计中脱离出来的一种创新性的解决问题的方法论受到了实践界、理论界和教育界的重视。通过对设计思维的培养,可以帮助学生提升发现问题、解决问题的能力,激发学生的学习兴趣。在教学时以真实的设计问题为引领,根据设计思维的五步骤,引导学生创造性的解决问题,从而提升学生的创新能力,实现团队式、项目式、问题驱动式和体验式的创业管理课程设计。

关键词:设计思维;创业管理;课程设计



资料来源: <http://www.woshipm.com/pd/988909.html>

第一步移情 (Empathise):以使用者为中心的设计,通过多元的方式了解使用者(包含访问、田野调查、体验、问卷等),协助设计师从使用者的角度出发,寻找使用者真正的问题、需求。

第二步定义(Define):定义是将“移情”步骤中搜集的众多信息,经过“架构”“删去”“深挖”“组合”后(可交互使用),对问题重新做更深入的定义,进一步找出使用者的真正需求。

第三步创想 (Ideate):创想的过程,就是要通过类似于头脑风暴的方法得到众多的方案,以解决“定义”的步骤中所找出的问题。

第四步原型 (Prototype):设计团队将做出许多粗糙的、简单的产品或产品中的特定功能的原型。原型可以在团队中、其他部门或设计团队之外的一小群人共享和测试。目的是为前三个阶段确定的每个问题找出最佳可能的解决方案。

第五步测试 (Test):设计人员或评估人员使用原型设计阶段确定的最佳解决方案严格测试整个产品。可以通过与使用者沟通或情景模拟,让使用者可以测试是否适用,并从中观察使用者的使用状况、回应等,通过使用者的反馈,重新定义需求或是改进我们的解决方案。

二、基于设计思维的创业管理课程设计

(一)教学方法的改进

在设计思维模式下,教学过程全面贯彻以学生为中心的主动式、以项目为基础的团队式、行动式、探索式和体验式教学法,理论与实践结合,让学生在学中做。具体的教学方法可概括为6P教学法。

People-centered:以学生为中心、团队式教学法;
Problem-driven:学生自己探索和发现问题,问题驱动式教学法;
Proposal:学生主动探寻解决方案,问题导向式教学法;
Product:学生对解决方案进行验证,理论与实践相结合的教学法;
Plan:学生依据解决方案、实践验证,撰写商业计划书的结果导向式教学法;
Project-based:学生自由组建团队进行学习,完成项目的团队式、项目式教学法。

在传统的基于问题的学习方式(Problem-based Learning, PBL)中,一般是教师给全班学生一个相同的确定的问题,而问题驱动的学习方式(Problem-driven Learning, PDL),问题是学生自己发现的,每个团队的问题也不一样。问题驱动的学习方式不仅是学生自主学习的基础,也解决了学生因为没有实际经验而难以找到创业机会的问题。

团队项目式学习是一套系统的教学方法,学生能够进行设想、验证、完善、创造出某种东西,从而培养创新能力和动手操作能力。设计思维常常开始于某个特定的挑战,通过设定真实的问题与情境,让学生组成团队来解决。这样,学生知识的学习不是通过讲授的方式来获取,而是通过行动来探索和构建,使学生的角色转换为知识的发掘者、学习的主导者,教师的角色由课堂的管理者和传播者转变为课堂的监督者、组织者、辅导者和助学者。

(二)教学设计的改进

在教学过程中,教学设计按照以下五个步骤进行设计:链接

引言

在“大众创业、万众创新”的背景下,如何提高高等教育质量,培养更多的创新创业型人才,是我国高校亟待解决的问题。创新创业教育是旨在培养大学生的创新精神、创业意识和创业能力的素质教育,是培养大学生创新思维、实践能力的基本途径,是一个全面覆盖、面向全体、贯穿于整个高等教育全过程的一种教育模式。

设计思维即打破固有的思维模式,像设计师一样思考和解决问题。设计思维的培养首先要培养学生自己探索问题、发现问题和创造性解决问题的能力。

一、设计思维

设计思维已被广泛地应用于设计、工程、管理等领域,同时也在教育领域也越来越受到认可和青睐。如美国斯坦福大学、德国波茨坦大学、日本东京大学、法国巴黎高科大学等国际著名高校纷纷成立的设计思维学院。^[1]设计思维可以为学生提供一套切实可行的思维方法,能有效培养学生的想象力及创造力。^[2]

(一)设计思维的概念

设计作为一种“思考的方式”最早被科学家赫伯特·西蒙(Herbert A. Simon)在1969年《人工科学》一书中提出,1987年哈佛大学的Rowe出版了《设计思维》一书^[3],经过斯坦福的研究推动,并转化为“设计思维是一种创造性行为的方法”,之后被IDEO的创始人David M. Kelley在1991年应用至商业领域而广受重视。

设计思维是一种以人为本的创新方法,目的是既能符合用户的需要,又能满足技术的可能性和商业成功的必备条件,^[4]是设计者思考设计问题时应具备的标准思维模式:从客户的具体需求出发,经过系统的发散型思维和整合性思维,寻找并运用可行的技术进行相关的产品设计,然后通过相应的商业模式将其转化为现实的顾客价值和市场机会。^[5]美国设计协会主席洛克伍德认为设计思维本质上是以人为本的创新过程,它强调观察、协作、快速概念原型化,以及并行商业分析。^[6]设计思维是一种行动学习,能很好地弥补当今教育体制中按职能和专业划分导致的知识碎片化造成的缺陷,以及填补理论和实践无法相结合的缺憾。^[8]

关于设计思维的具体概念,目前还没有统一定论。概括起来讲,可以分为:(1)方法论说。设计思维是一套用于支持设计创新、问题解决的方法论体系(Brown and Katz,2009; Buchanan,1992)。(2)思维方式说。设计思维即设计师思考、解决问题的思维方式,它描述的是设计的心理过程而非设计结果(陈倩,2012; Dunne&Martin,2006)。(3)创新过程说。设计思维是一个通过不断构思、原型、评价并不断迭代,最终找到问题解决方法的创新过程(Razzouk&Hute, 2012)。

(二)设计思维的步骤

在设计思维的步骤中,比较通用的是斯坦福大学设计学院(D-school)教授的五步骤法,依次为移情、定义、创想、原型和测试。

->呈现->练习->反思->应用。

链接就是把所要讲授内容和学生链接起来,起引导作用。比如和学生熟悉的内容或熟悉的情景链接起来,激发学生的学习兴趣和动机。常用的链接方法有举例子、体验活动和讲故事。

呈现就是呈现新的知识点,做到在有限时间内有效表达知识点。常用方法有:①可视化(视频、思维导图、图片)、②模型+示例。

练习就是让学生根据已呈现的知识点去体验活动,让学习过程变得更有意义,做到学以致用。一般通过游戏互动,或者学生自己设计场景体验,通过师生、生生交流,考验学生们应用能力和反应力。

反思就是让学生回顾上面的练习活动并进行反思总结,以加深对知识点的理解。学会反思是一种能力,是一个量变到质变的飞跃,也是巩固和强化所学知识的手段。

应用就是把所学的知识应用到自己的生活学习场景中。为了让学生更好的把所学知识应用到实际中,课提供具体的应用工具,比如创业思维表单、个人价值画布、创业团队画布、移情图等。

上述五个教学环节中,以小组为单位进行游戏互动和讨论,自己进行探索,从被动的学习向自己发现问题、提出问题转变,并在团队力量下,用各种创造性方式解决问题。在不断尝试解决问题的过程中,培养学生的自发主动学习能力、团队协作沟通能力和开拓自己思维的能力。

三、设计思维在课程设计应用中的挑战

近年来,尽管设计思维更多地被应用于设计教学领域中,但将设计思维引入到课程中仍面临较大的挑战。对于教师来说,面临的挑战是将课堂控制权还给学生,由知识传授转为引导和教练;对于学生,面临的挑战是改被动输入的学习习惯为积极主动、勤动手和动脑。

(一) 教师变为课堂的组织者和助学者的挑战

设计思维强调于中学、探索和发现问题等能力。这就要求教师要摒弃传统的讲授式授课方式,要让学生通过探索,自己构建知识体系,把学生从被动的学习变为主动的学习,变成知识的构建者。那么,教师的角色就是协助和指引,引导学生思考和讨论,教师需要帮助学生团队深入思考假设以及内容,促进学生释放潜能,支持学生自主解决问题,成为学生在课堂上的助学者,这对教师来说是一个不小的挑战。

(二) 学生变为知识的挖掘者和课堂的主导者挑战

在传统的授课方式中,学生一般是知识的被动接受者,设计思维相对于传统的学习方式,是一种创新的学习方式。第一,学生要自己发现问题,而且解决方案和产品原型设计环节都要由学生自己确定和决策;第二,创业团队由学生自己组建和管理,这就对学生的自主学习能力以及学生在团队中的合作能力提出了挑战。

(三) 学生思维习惯养成带来的挑战

传统的教育大都采用单一的大班授课,只重视理论和概念的传授,强调对已有知识体系的掌握。这样学生就缺乏一定的创新能力和实践动手能力。设计思维指导下的课程设计,应通过特定的方式和手段,教会学生从顾客角度思考问题,养成设计思维模式。对学生移情能力、动手能力和团队合作能力都提出了很高的要求。

四、结论

纵观当今世界,创新已成为衡量一个国家竞争力的关键因素,特别是当前建设创新型国家已经成为新时期的国家战略,国家、地区、政府、企业等社会各界对创新人才的需求日益迫切。党的十八大明确提出,将创新驱动发展作为国家经济持续增长的关键战略。高校作为培养高素质创新人才的主要场所,要真正激发蕴藏于广大高校学生之中的创新原动力,就需要将学生的创新意识培养和创新思维培养融入到教育教学的全过程。

引入设计思维理念可以对现有的教育模式有所改良,设计思

维作为从设计中脱离出来的一种创新性的解决问题的方法论,贯彻以人为本的思想,可以培养学生的同理心,进一步培养学生的创新精神、创业意识和创业能力,提高学生的动手能力和实践能力,从而培养出新型高素质的创新创业型人才。

参考文献:

- [1]刘倩楠.大学生设计思维能力培养的教学研究[D].上海:华东师范大学,2015.
- [2]Carroll M,GoldmkanS,BritosL, et al., Destination, imagination and the fires within: design thinking in a middle school classroom[J]. International journal of art & design education,2010,29(1).
- [3]Simon H A.,The sciences of the artificial[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 1996: 65-69.
- [4]Rowe P.,Design Thinking[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 1987: 1.
- [5]Brown, T., & Katz, B. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business.
- [6]Leavy B., Design thinking - A new mental model of value innovation[J]. Strategy & Leadership, 2010(3).
- [7]托马斯·洛克伍德.设计思维:整合创新、用户体验与品牌价值[M].李翠荣译.北京:电子工业出版社,2012
- [8]Glen R, Suci C&Baughn C. The need for design thinking in business schools[J]. Academy of Management Learning & Education, 2014, 13(4).
- [9]Buchanan R., Wicked problems in design thinking[J]. Design issues,1992, 8(2).
- [10]陈倩.设计思维与科学思维的同异性特征比较[J].设计艺术研究, 2012(2).
- [11]Dunne D, Martin R., Design thinking and how it will change management education: an interview and discussion[J]. Academy of management learning & education, 2006,5(4).
- [12]Razzouk R& Shute V., What is design thinking and why is it important? [J]. Review of educational research, 2012, 82(3).
- [13]秦仪、张焱.基于设计思维的创新创业课程设计与实践[J].创新与创业教育, 2017(8): 63-70.
- [14]孙洪义.创新创业基础[M].北京:机械工业出版社, 2016.
- [15]鲁百年.创新设计思维[M].北京:清华大学出版社, 2015.
- [16]朱燕空.创业学什么人生方向设计、思维和方法论[M].北京:国家行政学院出版社, 2016.

作者简介:柴美群(1980—),女,河北邯郸人,管理学博士,河北经贸大学工商管理学院讲师,研究方向:创新创业管理。

基金项目:本文系2017年河北经贸大学教学研究项目“基于创新设计思维培养的教学模式设计研究——以创业管理课程为例”(项目编号:2017JYY08)的研究成果。

