

2015-2016 学年第二学期中芬中心创新创业课程包



中芬中心简介

同济大学中芬中心是同济大学与芬兰阿尔托大学共同建立的国际交流平台，也是同济大学的第七个国际窗口。中芬中心既是同济大学与阿尔托大学两校间合作的桥梁，亦致力于在国际层面上促进教育发展、研究、创新和文化合作。

中芬中心的目标是成为国际设计驱动和跨学科创新的枢纽及引擎。自 2010 年起至今，中芬中心已经度过了五年的发展历程。中芬中心从一个激发跨学科交流的平台，到逐渐开发以创新移动课堂为标志的创新教育项目，到支持同济创业谷建立开放，到正式启动创新创业辅修项目，到上海生活实验室 LivingLab Shanghai 的创新科研平台建设，每年中芬中心这个国际化跨学科开放创新平台都在呈现新的气象和进展。

中芬中心致力于在创意教育、研究和实践方面打造一个战略性的成功范例，跨文化和跨学科的创新创业活动是中芬中心为学生们带来的全新学习体验。从产品设计、创意、可持续与城市规划到商业管理等，我们的课程、工作坊均与各专业学科有着密切的联系。

我们相信，学生、公司和学者之间的互动能擦出思想的火花，带来令人惊喜的成果。在同济大学和阿尔托大学共同走向世界级高校的道路上，中芬中心将贡献自己的一份力量。

中芬中心和同济-阿尔托设计工厂将热情拥抱来自两校及重点合作院校的优秀学者和未来精英！对我们来说，与顶尖公司、组织和学者的合作也是中芬中心框架下不可或缺的一部分。

中芬中心为教学提供了新范例；

我们将最具创新性的企业带入课堂，与学生们一同开展工作坊；

从中，学生们能获得独一无二的课程体验，并提前为今后的职业生涯做准备；

走出这里，你将与众不同！

课程列表

2015-2016 学年第二学期					
编号	课程名称	本科生课号	研究生课号	上课时间	上课地点
1	创新产品开发 游戏设计基本原理与原则: 社会影响、教育与创业	560000	2900210	周三 15:30-17:30 (5月18日 -6月4日)	中芬中心 舞台
2	创新创业-基于原创理念的创业	560015	2900214	周一 18:00-21:00 (4月18日 -5月16日)	中芬中心 舞台
3	“用户为中心”的设计与创新 ——城市创新、生态开发与 文化保护的融合	560003	2900215	周三 18:30-21:30 (每两周, 3 月2日始)	中芬中心 舞台
4	当代国际设计与创新主题 (创新创业系列讲座)	560010	2900213	周二 18:30-20:00	中芬中心 舞台
5	移动课堂-workshop	560005	2900203	6月5日-12 日(暂定)	中芬中心 &境外

备注:

1. [《创新产品开发-游戏设计基本原理与原则: 社会影响、教育与创业》](#)、[《创新创业-基于原创理念的创业》](#)及[《移动课堂-workshop》](#)课程为密集型授课, 请仔细阅读课程简介, 注意上课时间;
2. 研究生如遇课号与课名有出入, 请根据上述表格中的课号选课, 忽略课名;
3. 3月1日 18:30 将于中芬中心舞台举办新学期课程介绍会, 欢迎参与!
4. 选课方法

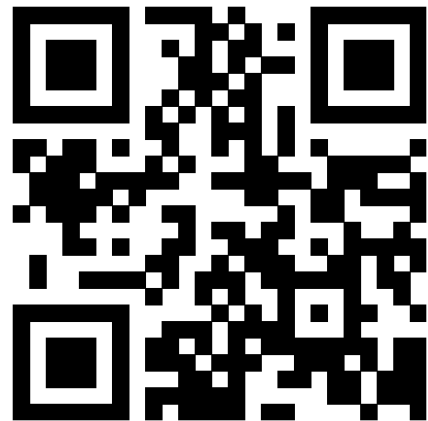
本科生:

- 请于2月27日至3月7日期间登录一体化系统(4m3.tongji.edu.cn)进行选课;
- 选课完成并确认后, 请发送邮件至jiangdan@tongji.edu.cn, 邮件标题“报名中芬中心课程”, 邮件正文请注明个人信息(包括姓名、学号、专业、年级、

联系电话、微信、电子邮箱) 及已选课程;

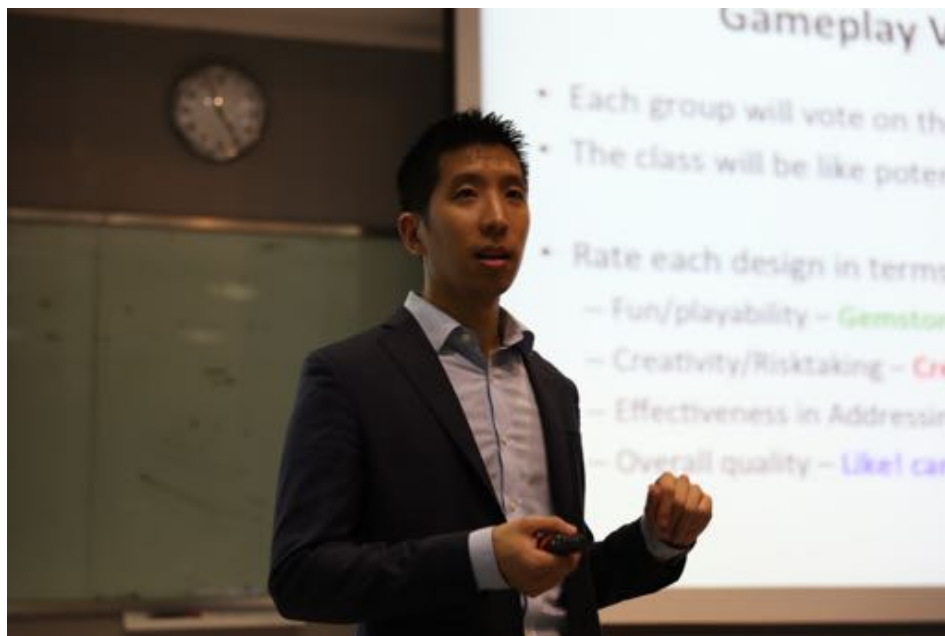
硕/博士研究生:

- 请于 2 月 29 日至 3 月 4 日期间登录一体化系统 (4m3.tongji.edu.cn) 进行选课;
 - 选课完成并确认后, 请发送邮件至 jiangdan@tongji.edu.cn, 邮件标题“报名中芬中心课程”, 邮件正文请注明个人信息(包括姓名、学号、专业、年级、联系电话、微信、电子邮箱) 及已选课程;
5. 如有任何疑问, 请咨询 65987507, 蒋老师。
6. 更多信息, 请各位同学积极关注:
- 中芬中心官方网站 (sfc.tongji.edu.cn)
 - 中芬中心官方微博 (@同济大学中芬中心)
 - 中芬中心微信平台 (@sfctongji)



创新产品开发 游戏设计基本原理与原则：社会影响、教育与创业

游戏设计理论与实践
Joey Lee 博士，哥伦比亚大学助理教授



课程概述

本课程对所有同济在校学生开放，只要你对设计/开发有意义的游戏感兴趣，愿意带着思考去玩游戏，能够评估游戏对于社会、文化、教育的影响。

本课程旨在为学生提供以下三部分知识：

1. 理解、分析与设计游戏所需的工具。本课程关注的是对规则、交互、玩、社会互动、平衡及其它所有能进行游戏创新并将游戏变得有趣的知识理解；
2. 与游戏相关的教育理论。主要从三个游戏理论角度探讨并玩游戏：认知、社会及劝导性；
3. 创业概念简介——特别是游戏设计领域的创业。例如：如何做 pitch 展示、如何提出有价值的提议、确定客户、开发商业计划等。

预期成果

本课程旨在教授学生：

- 游戏设计的基本原理，包括结构、美学与动力学；叙述、平衡、设计教学、系统思维等；
- 严肃游戏与游戏的创新运用，包括学习、培训、健康、生产、艺术、教育等；
- 非娱乐目的的游戏设计研究（对于真实世界的影响）；
- 与游戏设计相关的沉浸理论/积极心理学理论；
- 乐趣与投入理论；
- 运用游戏作为不同文化沟通的桥梁；
- 游戏化（类似游戏的元素应用于非游戏语境）作为“动机设计”；
- 创业基础概念与策略。

授课语言 英语

课程参考书

- Rules of Play, edited by Katie Salen and Eric Zimmerman;
- A Theory of Fun by Raph Koster;
- What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy, by Jim Gee;
- Video Games and Learning by Kurt Squire;
- How to Do Things with Video Games by Ian Bogost.

课程时间 5 月 18 日-6 月 4 日密集授课

5 月 18 日（周三）15: 30-17: 30

5 月 21 日（周六）9: 00-11: 30 & 13: 30-17: 00

5 月 25 日（周三）15: 30-17: 30

5 月 28 日（周六）9: 00-11: 30 & 13: 30-17: 00

6 月 1 日（周三）15: 30-17: 30

6 月 4 日（周六）9: 00-11: 30 & 13: 30-17: 00

创新创业-基于原创理念的创业

陈宇祈, Triple-Major 品牌创始人



课程概述

本课程将以教师个人经历作为案例,教授学生如何将个人的原创想法运用于创新创业中。课程采用互动的方式,以创新观点来剖析如何创业;通过课堂教学与实地参观考察相结合,旨在激发学生的创造性思考,想出打破陈规的点子。更重要的是,把这些想法应用到工作中,并且在现实环境的背景下将创新想法转化成可行的企业家精神。

教学方法

- 4 次授课+课堂讨论
- 2 次全天工作坊

课程评估

- 课堂表现 50%
- 工作坊汇报 50%

课程语言 英文

课程时间 4月18日-5月16日,周一 18:00-21:00

课程安排 (暂定)

- 4月18日(周一) 18:00-21:00
- 5月2日(周一) 18:00-21:00
- 5月7日(周六) 工作坊 1 9:00-11:30 & 13:30-17:00
- 5月9日(周一) 18:00-21:00
- 5月14日(周六) 工作坊 2 9:00-11:30 & 13:30-17:00
- 5月16日(周一) 18:00-21:00

“用户为中心”的设计与创新 ——城市创新、生态开发与文化保护的融合

徐宗汉，TEDx 上海总策展人



课程概述

本课程将教授给学生城市创新与生态开发如何同文化保护融合，以及这种融合的必要性及其是如何互相支撑的。

1. 城市创新与生态开发

- 共同学习、共同开发、共同创造城市创新破坏的模式与形式，以上海为例；
- 调研并整合何种创新可能改变商业的哪些部分及部门；
- 整合并规划生态及内容；
- 发展前景；
- 商业模式、可持续模式；
- 可度量的影响；

2. 文化保护，如遗产、传统、工艺等

- 保护哪些遗产，如何保护；
- 文化保护方法、数量、支持方；
- 长期影响及反馈

教学方法

- 深入搜索与调研，研究全球（特别是亚洲）的案例；
- 调研对象除奇点大学外，硅谷、谷歌 X 实验室、TED 及 TEDx、泛亚、联合国、金砖国家、麻省理工学院媒体实验室等；
- 专家讲座及工作坊；

作业

确定全球及亚洲最佳案例研究及示例，共同研究其模式、内容、优劣及商业模式等。

评分准则

- 主动研究；
- 自发性项目及汇报展示；
- 课程参与并合作；
- 互相学习；
- 参与讨论，积极给出策略；
- 对城市、创新、好奇心、创变、学习有热情；

授课语言

英语

课程时间

周三 18:30-21:30（两周一次，3月2日始）

当代国际设计与创新主题 (创新创业系列讲座)



课程概述

本课程将邀请各学科专家、学者及企业人士为学生讲授当前创新与创业领域的热点话题，为学生提供创新创业所需的基础知识与实践技能，创新与创业过程中可能遇到的问题及解决方案。本课程旨培养学生对创新创业领域的兴趣。

通过条件

本课程要求学生参与课堂讨论、Q&A 环节，并提交相应的课程反馈（主要指学生自己对演讲主题的理解与思考）。

课程语言

英语

课程时间

主要安排在周二 18:30-20:00，讲座内容将通过中芬中心官方微博（@同济大学中芬中心）、微信平台（@sfctongji）及官方网站（sfc.tongji.edu.cn）同步更新。

课程日期

3 月 8 日、15 日、22 日、29 日

4 月 5 日、12 日、19 日、26 日

5 月 3 日、10 日、17 日、24 日、31 日

6 月 7 日、14 日、21 日

移动课堂-workshop



同济大学创新移动课堂 | Tongji on Tracks

课程概述

同济大学中芬中心于 2011 年推出同济大学创新移动课堂,该课程启发学生挖掘自己的潜能,通过融合不同文化和处理现实生活中的挑战来创造社会影响。同时,这也是一个由来自不同国家和领域的组织者和参加者参与的跨学科国际化项目。通过“读万卷书、行万里路”,学生将培养勇于创新、同舟共济的精神,在新型教育实践中发掘潜能、完善自我。自 2011 年起,同济大学创新移动课堂已经带领 208 名学生走过了 7 个国家、21 座城市,并在 76996 公里的行程中完成了 26 个创新课题。

2016, 创新移动课堂将选拔、组织、资助约 15 名同学走进德国和瑞士,计划参访:

1. 德国历史最悠久的理工学院——卡尔斯鲁厄理工学院,主题: Technology Entrepreneurship;
2. 世界上最大的粒子物理实验室(连谢耳朵也向往不已的)欧洲核子研究中心,主题: 设计创新(待定)。

课程时间(暂定)

2016 年 6 月 5 日-12 日

报名条件

1. 不限专业背景,我校在读研究生和本科生(需年满 18 周岁);
2. 确保全程参与创新移动课堂;
3. 具备团队合作精神,优秀的沟通能力和学习能力;
4. 优秀的英文听说读写能力。

报名及选拔流程

1. 选课：本科生（课号 560005）；研究生（课号 2900203）；
2. 报名材料：
 - 1) 2016 同济创新移动课堂报名及项目奖学金申请表（见 sfc.tongji.edu.cn）
 - 2) 中英文简历（含照片）
 - 3) 中英文申请信
 - 4) 已学课程成绩单

2016 年 3 月 1 日前发送报名材料电子版（姓名+专业+年级.rar 格式）至 [tongjiontracks\(at\)126.com](mailto:tongjiontracks(at)126.com)；并递送纸质版至彰武路 100 号实训楼 4 楼中芬中心办公室。
3. 3 月 4 日中午举行校内联合面试，具体时间、地点电话通知。

免责声明

1. 创新移动课堂属非营利性教育项目，采取自愿参加原则，参与者必须事先与家人沟通并取得同意。课程参与者应遵守相关国家法律、法规及同济大学相关规定，一切因参与者直接或间接引起的法律责任由参与者自行承担。

由于参与者个人原因无法全程参与创新移动课堂（如签证拒签等），所导致的一切损失由参与者自行承担。
2. 参与者均视为具有完全民事行为能力人，并已确认具备全程参与活动的身体和心理条件。活动组织者发布活动内容时不排除在活动报名开始后因人为或自然因素影响导致对原计划的变更。
3. 创新移动课堂解释权归同济大学所有。

中芬中心上课地址与联系方式

地址 上海市杨浦区彰武路 100 号实训楼 4 楼，同济-阿尔托设计工厂

开放时间 周一-周五，9:00-17:00

联系人

蒋丹

联系电话 021 65987507

电子邮箱 jiangdan@tongji.edu.cn

