



# Design Sprint Methods



Playbook for start ups and designers

## 利用CSI培育起点滴的创意



**Andy ZHANG**

**2016-56-22**



## 会议安排:

- 中美青年创客大赛介绍
- 连线厦门会场，进入CSI活动环节





## “中美青年创客大赛” 介绍

“中美青年创客大赛”是第六轮中美人文交流高层磋商配套活动之一，该赛事由教育部主办，中国留学服务中心、清华大学、英特尔公司承办，全国分为七个赛区，厦门分赛区由厦门大学主办。

厦大一火炬极客空间面向创客团队免费提供会议室、实验室等办公场地，为创客团队提供3D打印机、电子设计平台等实验平台仪器。同时安排相关专业人员进行协助、组织了多场培训。为了便于福州创客团队参加比赛，厦门分赛区特在福州设立分会堂。

本次CSI (Creative Skills for Innovation)活动是“中美青年创客大赛”系列大赛之一。

# 活动流程



流程	步骤	大致内容
Start with a well formed challenge 值得挑战的一点启示	Design thinking basics 设计思维基础	全神贯注于设计，用乐高、便签、笔记录下所有迸发出的想法。
	Framing the challenge 拆分设计难题	针对初步的设计构想，团队成员之间逐步开展多轮的质疑（Why or How），在这个过程中从细节问题开始，不断总结扩大问题的尺度。
Get to know the user 了解用户需求	Focus on the user 注重用户体验	从用户的角度出发将会简化设计思考，把握主体用户的特征的同时，使得设计兼顾少数用户个性化的需求。
Prototype and test 原型和测试	Prototyping 描述设计原型	将抽象的设计转化为可感知的原型，并且通过形象画描绘、模拟实际服务、报道概念产品等多种手段可以更加有效地对设计进行改进。
	Expect the unexpected 设想任何缺陷	设想任何缺陷：考虑设计中所有可能出现的纰漏，不断完善产品设计。



**THANK  
YOU!**