



编者按:

当下,大学生创业是一件颇为火热的事情,不仅得到学校和政府的支持,也越来越受到社会各界的密切关注。对于充满干劲和梦想的大学生来说,他们可以在丰富多样的创新创业比赛中小试牛刀,也可以从生活的细节出发,以灵感和汗水浇灌创业的新芽。令人欣喜的是,当一部分大学生创业成功后,还会回归母校,为他们的学弟、学妹们提供经验。本报采撷了一些鲜活的大学生创新创业故事,以飨读者。

## 交流让创新走得更远

■本报通讯员 温凯颖



创新创业大赛半决赛现场

图片来源:中山大学新闻网

### 亮点:开放式的平台

最近五年来,一股以大赛为代表的创新热潮席卷而来。据了解,两岸四地创业类型的比赛一年不下50个。但好的项目往往只需要选择一两好的大赛来参加就可以了,本次创新创业大赛无疑为选手打造了一个优秀的创薪平台。

大赛秘书长夏雷表示:“我们是第一个联通了台湾、香港、澳门,让赛事从大陆架走向了对岸,通过学校联通了两岸四地的大赛。”开放式的交流毋庸置疑成为此次大赛的亮点。

两岸四地在不同领域,如生物医药、先进制造、互联网和移动互联网、电子信息等都有代表队参与比赛,因此年轻人在这个舞台上既可以吸收不同区域选手的经验,也能接触

到不同领域炙手可热的创新方向,实现多维度的交流。另外,本次大赛并不是闭门造车,它创新地融入了社会、市场和企业三方面的元素。现场就有90%的评委来自投资机构,其中包括cacaFly圣洋科技执行长邱继弘、深圳市东方富海合伙人周绍军等。让投资者和项目者进行零距离的接触,这是本次比赛一个非常鲜明的特点。活动介入的主体越多样,学生通过大赛接触到的资源就越丰富,他们今后的视野也将会更加开阔。

### 目标:交流始终是创新的源泉

据参赛展示的情况观察,港澳队的队伍想法非常新颖,其中来自台湾的中华中山影

视队就大胆设想以孙中山作为手游、动画、漫画的原型,试图打造以辛亥革命为主题的动画片。另外他们在包装、展示上都十分吸引观众的眼球。但这与他们久经沙场不无关系,他们在参赛前就已经斩获过其他大赛的奖杯,因此他们方案的调整与定位会更加成熟。来自台湾树德科技大学的方诚佑与杨淞羽同学表示,他们的队伍“云端脑波安全驾驶系统”在之前就已经在台湾创新应用大赛中获得第4名的成绩。

而大陆队伍则更加关注实用性方面的创新,来自中山大学的队伍“WE ARE YOUNG”团队聚焦高校的海量资讯,利用大数据处理技术把校园信息及时、有效地呈现在用户手机上。另一支队伍东莞理工学院的购快团队则围绕“购快,够便利”的主题,开发手掌上的“7-11便利店”,以达到“只要用手一点,30分钟商品送到用户手上”的商业模式。

两岸四地的队伍关于创新的想法和思路不一样,而不同创意的碰撞正是促使创新越走越远的源泉。大赛评委之一的张嘉耀认为:“交流反而是活动最重要的一件事情。比如说你这次参加活动,下次来就可能有一些成果或成功的案例来分享,经验的传承是最重要的。”他的观点得到了在座许多评委的认同。

与其说在这场大赛中,选手们角逐的是奖杯,倒不如说他们角逐的是创意。通过这场比赛能让在校大学生认识两岸精英并结交志同道合的人,这种交流既是愈合两岸创新氛围与实力差距的黏合剂,同时也是四地共同发展的推动剂。经验的传承与分享是一场比赛最重要的元素,而思想的交换更能促进一个地区的创业风气。至于得奖,在场的选手们都抱有“nice to have”而不是“must to have”的心态。

“对于这种以大学生团队为主线的创新、创业的大赛,我们要多一些理解和包容,多给予支持,宽容失败,因为失败多了,成功自然就不远了。以后这个大赛将会做成大学城的一个品牌赛事。”夏雷如是说。

## 学长学姐的创业奖学金

■本报通讯员 陈胜伟

鼻子的年轻人,他们有的在交流,有的在玩耍。“匹诺曹为什么鼻子会变长,就是因为他撒谎,所以我希望每个人在撒谎的时候,鼻子都能变长,这样大家都可以知道他撒谎。”陈翔说,他和很多“80后”的年轻人都希望,大家能够更加真诚。

正是这两组照片,使他们在网上得到很多年轻人的支持,也为他们争取到了越来越多的订单,其中不少客人都是通过网絡下的单。“‘80后’‘90后’的年轻人有自己的表达方式,我们的年纪和前来拍照的属于同一代人,大家很容易沟通,很多思想能够产生共鸣,这或许也是‘80印象馆’能得到大家认同的原因吧。”蔡莹说。

在和顾客交流时,蔡莹了解到,现在很多顾客想拍摄他们相恋的过程,有的还主动讲述了他们相爱的故事。顾客们的建议让陈翔、蔡莹恍然大悟:每个人的恋爱过程都不一样,将拍情侣照转变为拍摄他们的恋爱故事,那么每对情侣的照片肯定都不一样。

从那以后,拍摄爱情故事成为了“80印象馆”的特色。和其他人拍照经常去一些风景点不同,陈翔喜欢把拍摄点放在学校、路边甚至足球场。独特的创意非常受欢迎,他们很快就红遍杭城。

### 创业初成,设立奖学金助力学弟学妹创业

创业成功后,陈翔和蔡莹一直非常关注母校的情况。2008年经济危机,在大学生找工作难的大环境下,他们特地赶回母校招聘毕业生,缓解就业压力。前不久,他们决定继续传递自己的创业梦想,并在浙江农林大学捐赠了10万元设立“80印象馆摄影奖学金”,每年奖励10余名勤奋学习、励志创新创业、品学兼优的摄影专业学生。

“这几年,我们不停地创新,不断开发新的品牌,希望自己的梦想在更多人的身上延续。所以我们决定设立奖学金,希望能帮助这些未来的摄影师们坚持自己的梦想。”蔡莹说,他们的“80印象馆”已经与母校签订了共建生态影像创新创业基地的协议,今后将尽可能与自己

近日,教育部发布通知,提出高校要建立弹性学制,允许在校大学生休学创业。其实早在2012年,宁波大学就已经允许在校创业大学生以休学或延长学业的方式进行创业了。

2008级信息学院计算机专业的学生厉刚,从刚入学时创办旅游工作室到2010年成立宁波江北星科通信工程有限公司,2013年成立宁波星宏智能技术有限公司,目前已获得5项专利、2项软件著作权,线下分销网点达116家,产值达到了1100余万元,在智能行业内一炮打响,众多合作应接不暇。在校创业期间他因创业原因向学校申请延长学业两年,于2014年6月完成学业顺利毕业。2013年7月,厉刚的创业事迹相继受到中央电视台的《朝闻天下》栏目和《新闻联播》栏目、宁波电视台的《晚间新闻》栏目以及浙江日报、宁波镇海电视台等多次报道。2014年,厉刚同学还获得了“宁波市大学生十大创业新秀称号”。

来自海运学院的10级赵连威,大二时开始创业,在其大三学年休学创业,注册了宁波江北悠哉货运代理有限公司,现已成为校园快递物流的总代理,立立解决校园内最后一公里配送问题。

来自商学院的2009级王翼同学,本科期间就注册成立了宁波市江北百思威讯电商服务工作室,从事电商代运营工作,成为各小微品牌的电商推手,因其创业优秀经历保送本校研究生。2013年研一入学后,他申请休学两年自主创业,目前,他正在休学创业中,新成立了宁波联禾服饰有限公司,主营童装销售。2013年5月,他还通过了淘宝大学的讲师认证,现奔走于全国各地讲课,正向成长为一名淘宝大学的优秀讲师努力。

## 休学创业:宁大的三位大学生『老板』

■本报通讯员 王洪影 张芝萍

## 从贵大学生到公司创始人

■本报记者 彭科峰

谁能想到,几个年轻人,用一年的时间,把手机游戏“二战前线”从一个最简单的游戏雏形做成了具备商业盈利能力的游戏。草根公司摇身一变,成为市值3000万元的游戏公司。这个造梦成功的团队叫iTiTa,由8位平均年龄25岁的贵州大学学生组成。

### 从语言识别到手机游戏

付定宇是贵州安顺人,高考后顺利考入贵州大学,就读计算机专业。2010年9月,还在读大四的付定宇联合几个志同道合的朋友组建起了他们的“iTiTa”团队,开始创业。

这个团队陆续推出了手机游戏:星球保卫战、浮游的世界、小兔快跑、弹弓弹球,个性微博客户端,手机应用“折理”“Airi”。

真正让付定宇一战成名的是语音软件“Airi”。iPhone4S推出后,一款名为Siri的语音软件让用户体验到了语音识别的乐趣,但该软件只能识别英文,且对网速要求高,从使用情况来看显得有些水土不服。

付定宇和他的团队花了几周的时间,开发出了中文版的Siri,取名“Airi”,一上线就受到了用户的好评。付定宇所在的iTiTa团队也因此受到了媒体的关注,有了“贵州青年乔布斯”的称号。

“语音识别的创意不错,但其商业运营模式并不十分理想。我们决定选择新的创业方向。2013年,在贵州大学的宿舍里,付定宇和他的团队开发了手机游戏“二战前线”,结果大获成功。

### 迈向国际市场

“所有创业者会遇到的问题,我们也都

遇到。创业初期,资金紧张,如何节省成本,如何摆脱IT系统运维的烦琐,是需要解决的首要问题。”付定宇向《中国科学报》记者回忆说。

据了解,维护这款游戏的IT运维成本仅为实际营收的0.1%~0.5%。“我们把‘二战前线’这款游戏搭载在阿里云上,因为购买云服务器,成本低、方便、维护简单。我们有更多的精力聚焦在业务本身,而不是维护IT系统上。”

付定宇对记者表示,“我们从来没想过要买设备,觉得本来就应该把产品建在云上。早些年创业的人,自己采购设备,装光盘安装,万一断电,还要自备发电机,这些都是浪费时间和精力。”

目前,“二战前线”拥有上百万的注册用户,3万日活跃用户,去年一年就为他们创造了100多万元的利润。据悉,iTiTa团队与硅谷的发行商、技术团队建立合作,“二战前线”这款游戏将变成英文版,面向国际市场。

### 极客的梦想

当然,付定宇还有另外一个身份——贵州融创信息技术有限公司执行董事长,不过他更愿意别人称呼他为部落首领或攻城师。目前,融创是贵州省唯一一家以手机游戏为发展方向的新兴移动互联网游戏公司。

在外国人眼中,他们是贵州的极客,爱探讨哲学、思维正如iTiTa名称的由来一样灵动(i指idea想法,TiTa指踢踏舞)。对此,付定宇说:“计算机软件相当于你可以创造一个世界,世界的规则和一切东西都是由你来创造的。”

对他们来说,将梦想实现,是非常有趣的事情。团队的成员会一起去读萨特的存在主义,认为维护独立人格与自由精神很重要,也会讨论指环王Online的文艺理论,琢磨着如何在玩的时候产生剧情。

谈到未来的计划,iTiTa团队有更长远的打算。“未来,我们会偏向于利用前沿的交互技术开发游戏,让人们更好地享受游戏带来的全方位体验,同时也会从电影、音乐、文学等艺术角度去创作游戏,还原游戏艺术的一面。”

现在,付定宇和他的团队仍然住在大学的宿舍里,吃着8块钱的盖饭,此时的他们已是研究生。边学习,边创业,显然他们有更多的事情要做。

