



ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP.HCM TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

PHƯƠNG PHÁP LUẬN SÁNG TẠO

Đặng Lê Khoa
dlkhoa@fetel.hcmus.edu.vn

Nội dung

- Chương 1: Giới thiệu về đổi mới sáng tạo
- Chương 2: Quy trình đổi mới sáng tạo
- Chương 3: Các nguồn đổi mới sáng tạo
- Chương 4: Xác định vấn đề
- Chương 5: Hình thành ý tưởng
- Chương 6: Tạo sản phẩm và dịch vụ
- Chương 7: Thu nhận lợi ích của đổi mới sáng tạo

Tài liệu tham khảo

1. Karen and Marko, Entrepreneurship & Innovation in Ho Chi Minh City (TOT-HCM), Vietnam-Finland Innovation Partnership Program (IPP), 2017
2. The Design Thinking Bootcamp Bootleg, Institute of design at Stanford, Stanford University
3. John Bessant and Joe Tidd, Innovation and Entrepreneurship, 3rd Edition, Wiley, 2015
4. Phan Dũng, Giới thiệu Phương pháp luận Sáng tạo và đổi mới, NXB. ĐHQG TP HCM, 2012
5. Link hữu ích: <https://www.openinnovation.eu>

Đánh giá

- Giữa kỳ 50%
 - Bài tập: 20%
 - Đồ án giữa kỳ: 30%
- Thi cuối kỳ: 50% (sử dụng tài liệu)

Sự thay đổi về giáo dục

Đặc điểm	Trước 1980 Giáo dục 1.0	1980 Giáo dục 2.0	1990 Giáo dục 3.0	2000 Giáo dục 4.0
Mục đích	Giáo dục	Tuyển dụng	Tạo ra tri thức	Sáng tạo và tạo ra giá trị
Chương trình đào tạo	Đơn ngành	Liên ngành	Đa ngành	Xuyên ngành
Công nghệ	Giấy + bút	PC và Laptop	Internet + thiết bị di động	Internet kết nối vạn vật
Trình độ kỹ thuật số	Người tị nạn kỹ thuật số	Dân nhập cư kỹ thuật số	Người bản địa kỹ thuật số	Công dân kỹ thuật số
Giảng dạy	Một chiều	Hai chiều	Nhiều chiều	Mọi nơi
Đảm bảo chất lượng	Chất lượng học thuật	Chất lượng giảng dạy	ĐBCL theo luật qui định	ĐBCL theo nguyên tắc
Trường	Mô hình offline	Mô hình kết hợp offline và online	Mạng lưới, hệ thống	Hệ sinh thái
Đầu ra	Người lao động có kỹ năng	Người lao động có tri thức	Người đồng kiến tạo tri thức	Người sáng tạo và khởi nghiệp

Chính sách hỗ trợ ĐMST & KN

2020

100% các đại học có kế hoạch triển khai công tác hỗ trợ học sinh, sinh viên khởi nghiệp

2025

100% các đại học có ít nhất **05 ý tưởng**, dự án khởi nghiệp của học sinh, sinh viên được hỗ trợ đầu tư từ nguồn kinh phí phù hợp hoặc kết nối với các doanh nghiệp, các quỹ đầu tư mạo hiểm.

Chính sách hỗ trợ ĐMST & KN

TP. Hồ Chí Minh

Sở Khoa học & Công nghệ (DOST)

www.dost.hochiminhcity.gov.vn/

- + Hỗ trợ dự án khởi nghiệp đổi mới sáng tạo (SpeedUp)
- + Hỗ trợ hạ tầng cơ sở vật chất cho hệ sinh thái đổi mới sáng tạo
- + Đào tạo đổi mới sáng tạo và khởi nghiệp
- + Tổ chức các sự kiện về khởi nghiệp đổi mới sáng tạo

Trung tâm Hỗ trợ thanh niên khởi nghiệp (BSSC) <http://bssc.vn/>

- + Quỹ Hỗ trợ thanh niên khởi nghiệp
- + Vietnam Startup Wheel
- + Startup Day
- + Không gian dành cho Startup Y5 Office (135 Hai Bà Trưng, Phường Bến Nghé, Q.1)

Saigon Innovation Hub (SiHub) <http://web.sihub.vn/>

- + Co-working space (244 Điện Biên Phủ, Phường 7, Quận 3)
- + Chợ phiên khởi nghiệp
- + Các hội thảo khoa học, kết nối hệ sinh thái khởi nghiệp

Chính sách hỗ trợ ĐMST & KN

Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh

Khu Công nghệ phần mềm (ITP) <http://www.vnu-ntp.edu.vn>

- + Cuộc thi Khởi nghiệp CiC
- + Khóa đào tạo khởi nghiệp iStartX
- + Chương trình hỗ trợ ươm tạo doanh nghiệp

Trường Đại học Khoa học Tự nhiên (kế hoạch chiến lược 2016 - 2020 đặt mục tiêu có ít nhất 3 dự án khởi nghiệp đổi mới sáng tạo)

Đơn vị hỗ trợ: Phòng Công tác Sinh viên, Phòng Khoa học Công nghệ, Đoàn - Hội

- + Hội quán Khoa học
- + Quỹ hỗ trợ sinh viên khởi nghiệp
- + Hỗ trợ tư vấn khởi nghiệp (Nhóm thầy cô trong dự án ĐMST)
- + Hội thảo, chương trình tạo động lực

Dự án cứu sinh viên Trường KHTN

Tigtag : (Founder Đoàn Thiên Phúc - cứu sinh viên khóa 2007 khoa CNTT)

Được đầu tư 300.000 USD đổi lấy 10% cổ phần



Dự án sinh viên Trường KHTN



iNut Platform

(Founder Ngô Huỳnh Ngọc Khánh - Sinh viên khóa 2014 khoa CNTT)



- + Giải Nhất Sáng kiến xây dựng Thành phố thông minh - Bình Dương
- + Được đầu tư 625 triệu cho 2,5% cổ phần.

Dự án sinh viên Trường KHTN



SHub - Dự án môi trường Đại học thông minh
(Founder Nguyễn Đăng An - Sinh viên khóa 2014 khoa CNTT)



Nhận được mức đầu tư
300 triệu với 5% cổ phần.

Nhóm lý tưởng



Kết hợp của kinh doanh, công nghệ, kinh nghiệm và hướng tới người sử dụng.

Yêu cầu nhóm

- Chọn nhóm Trưởng
- Đặt tên nhóm
- Xác định sản phẩm/dịch vụ muốn làm
- Thiết kế logo nhóm
- Đặt mục tiêu nhóm