

面向物联网工程专业的创新创业平台的构建

肖昊

云南经济管理学院

DOI: 10.18686/bd.v1i9.809

[摘要] 结合物联网工程专业的特征,对构建物联网工程专业智能穿戴创客实验室的创新创业平台进行分析。本文概述了创客实验室平台,阐述了构建物联网工程智能穿戴创客实验室的必要性,对构建物联网工程专业智能穿戴创客实验室平台的措施进行了探讨分析。

[关键词] 创客实验室平台;构建;物联网工程专业;智能穿戴;必要性;措施

物联网是基于互联网、传统电信网等信息承载体,让所有能够被独立寻址的普通物理对象实现互联互通的网络。其融合了计算机科学、电子信息、网络及通信、自动控制等诸多学科。因此为了使物联网工程专业的学生适应社会需要,必须对其创新创业平台的构建进行分析。

1 创客实验室平台的概述

创客实验室是在信息技术时代,通过应用创新和技术进步而产生的共同产物,其具有着自己的工作室和加工车间,具有着极大的开放性,在这里创客可以将自己的创意变为现实,创客实验室的建设为创客们提供了一个新的空间,在这里能够轻松地将自己的创意转变为现实。创客实验室平台是由一群具有创意和实践能力的人才组成,具有着创客精神,通过成果共享来帮助更多的人。在物联网工程专业,创客实验室的建立帮助物联网人才提供了更为广阔的平台,这些创客在一起能够相互之间进行创意的交流,对实验室的资源进行共享,同时还会有一些专业的教师进行指导。物联网工程专业创客实验室的建设改变了传统的学习方式,让物联网工程的学生将自己的理论转化为实践,人人都有动手学习的机会,通过自己的创造性思维来解决实际问题。

2 构建物联网工程专业智能穿戴创客实验室的必要性

随着信息技术的发展,现代高校比较注重对学生创新创业能力的培养,并且在近几年来,各大高校都在探索创新实验基地的建设,出现了诸多创新性的综合实验室,这些实验室以项目为载体,利用导师制,来对学生进行创新创业能力的培养。创客实验室的出现就是具有代表性的。在物联网工程中,构建智能穿戴创客实验室主要是对学生的创新创业能力进行培养,想要进行创新、创业需要知识以及一些意志品质,而构建智能穿戴创客实验室的就是为物联网工程专业的学生提供创新创业平台。在智能穿戴创客实验室中,学生作为创客成为实验室的主体,在物联网专业中,智能穿戴创客实验室不仅仅是为了培养学生的创新思维和创新意识,更是要培养学生的工程思维,在学习过程中自己掌握学习进度,提高自己解决问题的能力,这种实践能力的培养对于物联网工程专业学生而言非常重要。

3 构建物联网工程专业智能穿戴创客实验室平台的措施

3.1 健全实验室软硬件设施。物联网专业实验平台是在软硬件设备的基础上进行构建,尤其是对于智能穿戴创客实验室平台的建设,更加需要投入资金,例如智能穿戴(腕表)开发板、心电开发板、环境/运动感知开发板、蓝牙血压计、蓝牙血氧仪、蓝牙血糖仪、蓝牙体重秤等。这些设备的功能不同,有的是用来医疗保健、智能提醒、防水定位,而有的功能是负责娱乐、健身、信息共享等,想要构建物联网工程专业学生的创新创业平台,必须在健全创客实验室平台的软硬件设备。

3.2 强化校企合作,构建智能穿戴创客实验室平台。学校可以通过与一些物联网企业共同合作的方式来构建智能穿戴创客实验室平台。创客实验室平台中会有一些优质、成熟的项目,学校可以将这些项目交给物联网企业进行运营,而企业为学校提供一些经验丰富的工作人员,定期为学生进行指导,解答疑问,这些专业化的项目指导、项目推广、融资、投资、培育、孵化等持续性的服务,能够帮助其快速成长,迈好创业的第一步。在校企合作的模式下,学校还可以为企业提供相应的人才,将一些优秀的学生送到企业的机构中,一定程度上解决了学生的就业问题,是一种双赢的合作模式。

3.3 不断完善虚拟公司制度。物联网工程专业学生可以对一些智能穿戴公司进行调查研究,根据企业内部的公司规章制度,在创客实验室中建立相应的规章制度体系,这样的模拟公司制度是为了让学生能够更好地适应当前市场发展的行情,对企业要求更加了解。为了提高学生的创新创业能力,可以将物联网企业内部的运作流程应用到创客实验室中,同时对学生提出要求,为其提供一个设计方向,从一个物联网创新项目的创建到研发,最后投入运营进行操作,让学生了解物联网企业生命周期中的每一个具体环节。在虚拟公司规章制度下,学生要提高自己的创新创业的能力,利用智能穿戴创客实验室中的资源来进行创新创业研究。

4 结束语

综上所述,物联网工程专业智能穿戴创客实验室平台

的构建是将创新教育、体验教育等新思想结合在一起,并且物联网工程专业的智能穿戴创客实验室平台构建必须结合物联网工程专业的特征。

参考文献:

[1]刘云浩.物联网导论[M].北京:科学出版社,2013.

[2]冯云霞.物联网专业实训教学模式探讨——以青岛科技大学物联网专业为例[J].计算机教育,2012(21)

[3]何世忠,张渝江.创客运动——学习变革的下一个支点[J].中国信息技术教育,2014,(09)