

Design

创意志

年轻人, 无创意不生活!
1740 / P8

型



第七期“平行宇宙”分享活动现场



从创意到实现， 要多少次“打怪升级”？

【文/吴诗怡 周琳琳】

Idea (主意, 想法) 是一个带有本源色彩的词汇, 上至科技的发展、产业的进步, 下至小巧却新颖的创意设计, 无一不源于人类头脑中思维弧光。而来自数字科技领域的大咖——王琦、潘峰和刘路看来, 有想法, 无异是一切创造的前提。但能想到, 却不等于能做到, 从想法到现实, 创意的实现, 还需经过一个漫长且艰难的历程。

2018年7月8日, 第七期“平行宇宙”主题演讲在上海世博会博物馆WE剧场如期举行。活动邀请到了KEEN (慕震) 公司创始人兼CEO、GeekPwn (极棒) 安全极客大赛发起创办人王琦, 上海市多媒体行业协会副会长、上海维塔士电脑软件有限公司联合创始人、上海幻逸电脑软件有限公司首席执行官潘峰, 以及上海水晶石数字科技有限公司总经理刘路。三位嘉宾都是各自行业的创意领军人物, 与在座的对创意感兴趣的青年分享了他们的从业故事和他们对创新的认识。

从嘉宾们的精彩分享中, 青年们可以更清晰地感受到, 创新是一个与时俱进、厚积薄发的过程, 正是每一个创新领域的从业者凭借着他们的专业性, 以其脑海中不断涌现的创意, 推动着这一进程不断向前。

其实我能做到, 首先我要想到

用智能手机完成购物、出行、社交、上网等事项, 用POS机完成支付, 用微波炉等家用电器完成一顿饭, 用连接智能手表的APP看看孩子的定位……以上情节, 每天都在人们的身边发生着, 方便而高效。发达的科技、网络和日常生活的关系日渐紧密, 人们也习以为常。但是, 科技与网络的发展, 是否会给人们提供更安全的生活?

“在GeekPwn (极棒) 的赛场上, 每30分钟就避免了一次网络灾难”, 该项安全极客赛事的发起创办人王琦不无骄傲地说道。与其他参赛者一样, 王琦同样意识到越来越多智能设备的出现和使用, 也就意味着会有越来越多的安全问题的挑战存在。“我们鼓励具有创新精神的‘网络卫士’, 来帮助我们发现身边的问题。”这便是王琦创办赛事的初衷。

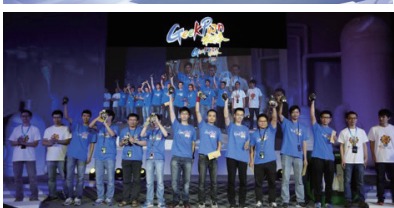
早在2011年, 他便与伙伴们成立了KEEN团队, 并于2013年至2015年, 带领团队斩获五个世界顶级安全极客比赛冠军。在“平行宇宙”的现场, 他不乏激情地说道: “我在想我们能不能想得比别人多一点, 有没有可能多做一些创新的东西?”

如今, 王琦的设想成真, 越来越多的安全极客以维护网络公平正义为己任。他们发现安全漏洞, 并把问题报告给厂商以将其修复。“未知攻焉知防”, 这是一场时间赛跑: 他们希望自己可以赶在同样具有高新技术, 但却通过发现漏洞以获取私利的“黑客”之前完成这一切, 从而扫除安全隐患。4年以来, 极棒大赛已经披露了上百个高危安全漏洞, 并挖掘了众多国际安全人才, 极大地维护了智能生活领域的安全。

“担心得多一点, 脑洞再大一点。”KEEN与GeekPwn赛事现已将审视的目光投向了最前沿的人工智能领域。AI的研发者通过提供大量样本, 使人工智能进行深度学习, 做出正确的决策。但王琦认为样本是可能被污染的, 若是人工智能接收到的是受污染的脏样本, 就有可能产生错误的行为。他为我们提出了一个新的概念——人“攻”智能, 其目的便是挖掘AI可能出现的错误, 帮助AI健康成长。

重视体验, 才能和用户的情感共鸣

如果说“以攻为守”是王琦演讲的核心, 潘峰则分享则“体验”二字放在了最核心的位置。在他介绍虚拟现实技术的演讲中, 他将AR、VR、MR合称为“XR”。“R”就是reality (现实), 是三者共通的部分。“R”中包含了四个部分: 首先是场景, 是用户沉浸其中的360°的场面、环境; 其次是角色, 这个角色不单指人, 一块石头、一个风景在被赋予一定的性格后也会成为角色; 再次是剧情, 开发者通过剧情聚焦观众的视线, 引导用户行为; 最后是互动, 用户能够在虚拟现实的场景中与任何地方产生实时互动, 以获得体验感。不单互动是针对用户的体验感设计的, 其余三个要素同样围绕“体验”二字创设。潘峰说: “我们通过角色来设定焦点, 通过场景设定用户所处的情境, 通过剧情给大家讲一个故事, 三个要素共同构成的就是用户这一段体验。用户体验到了你想让他体验的东西, 你的目的就达到了。”“为体验而创”, 便是潘峰开发产品的核心理念。



王琦分享中