**一、划分角色的标准（过程）**

参考的角色：分享者、倾听者、组织者、意见领袖

①发言的次数

②每次发言的长度

③发言被定义为领导性发言的次数

④发言受到同意的次数

⑤同意发言的次数（同意发言占总发言的比例）

⑥\*分享信息的次数

⑦提出引导性问题的次数

**二、划分知识协作的贡献度（产出）**

问题编制标准：①不涉及专业知识；②半结构化，可以明确评分——多项选择题

**题目一：**

传统制造业公司A紧跟大力推进智造的时代风潮，逐步拓展智能制造业务，最终转型成功，取得了很好的发展，迈向高端制造业。为彰显大企业魅力并激励员工，该公司准备拿出100万元用于关心跟体恤贫困员工，目前该公司有8个候选人，请选出4个候选人、作出排名的先后顺序并给出分配方案。

①老员工62岁，在公司40年，有老年痴呆症的征兆；

②高级工程师有大量专利，为公司科学技术发展做出很大贡献，在一次工作中意外失去了手臂；

③22岁女行政人员查出白血病；

④保安、残疾人家庭，妻子无工作能力，在家；

⑤小孩父母生前为公司员工，现在和奶奶一起生活，刚考上重点高中；

⑥30岁月销售冠军，家里发生火灾，家人在重症监护室；

⑦公司副总因转型期间长期加班，近期刚刚脑出血，瘫痪在床；

⑧部门主管，45岁，在公司18年，是公司转型的重要技术主持人，因家中老人病重，需要长期照顾，正准备辞职尽孝；

表 1面向被试的表格

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 排序 | 候选人 | 理由（可多填） | 分配方案 | 理由（可多填） |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |

表 2 评分表格

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 启发者（1分） | 直接提出者（2分） | 推动者（1分） |
| 候选人A |  |  |  |
| 候选人B |  |  |  |
| 候选人C |  |  |  |
| 候选人D |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |
| …… |  |  |  |
| 分配方案 |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |

**题目二：**

一天上午，你们乘坐的一架小型客机，由我国西北边疆飞向东部的一个城市。就在飞临北疆某严寒地区的一个没有人烟的雪野时，飞机遇到大风雪不幸失事，跌到山里。此时正是一月，气温低达-15℃。飞机可乘坐10人，是双引擎机，机身已撞毁并起火。飞机驾驶员及1名乘客死亡，其它人则没有受到严重伤害。

驾驶员还没来得及告诉大家飞机的具体位置就死去了。就在失事之前，你曾注意到飞机的高度显示：飞机是在3000米左右出现故障的。失事地点正好在雪线下面不远，地面崎岖不平，树林茂密。乘客们穿着秋装，并且每个人都有一件外套。

飞机即将爆炸，在飞机爆炸以前，你们只能从机舱中抢救出4件物品，请讨论并选出4件对生存最有帮助的物品，并说明利用这些物品的求生方案。

物品

1. 该地区的航空地图
2. 大型手电筒
3. 四条羊毛毯
4. 一支手枪及10发子弹
5. 一支雪撬
6. 二小瓶白酒
7. 一面化妆用小镜子
8. 一把小刀
9. 四副太阳镜
10. 三盒火柴
11. 一个军用水壶
12. 急救箱
13. 十二小包花生米
14. 一张塑料防水布
15. 一只大蜡烛

表 3 面向被试的表格

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 排序 | 物品 | 理由（可多填） | 生存方案 | 理由（可多填） |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |

表 4 评分表格

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 启发者（1分） | 直接提出者（2分） | 推动者（1分） |
| 物品A |  |  |  |
| 物品B |  |  |  |
| 物品C |  |  |  |
| 物品D |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |
| …… |  |  |  |
| 求生方案 |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |

**题目三：**

**A**游戏公司在当前激烈的网络游戏市场中设想用10个月的时间推出一款极具特色的网络游戏“魔域归来”，目前公司募集到100万人民币的资金。现在公司7个部门的经理正要开会讨论这100万的资金使用，7个部门如下：

市场调查部：负责玩家调查研究、对于市场游戏趋势开展研究。进行市场调查很需要资金，当然需要的资金投入越多获得的分析报告将更详尽，对公司的作用越大。

策划部：策划是游戏的总工程师，其作用不言而喻。没有资金的支持可不行。

程序部：游戏说到底也还是一个程序，程序研发的投入每家公司都很重视。

美术部：精美的场景、酷炫的人物和怪物、特有的光效对吸引玩家来说是多么重要。

技术部：服务器的采购、运维、防黑客、防病毒少得了资金投入吗？

测试部：没有游戏的测试，一大堆BUG的游戏是没有人喜欢的，对测试的投入不容忽视。

运营部：投放广告、游戏推广、营销策划、渠道管理等不投入怎么行？

请讨论，如果这些资金会优先考虑其中4个部门，你认为应该是哪4个部门？100万的资金在这4个部门如何分配使用？说明理由

表 5 面向被试的表格

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 排序 | 部门 | 理由（可多填） | 分配方案 | 理由（可多填） |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |

表 6 评分表格

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 启发者（1分） | 直接提出者（2分） | 推动者（1分） |
| 部门A |  |  |  |
| 部门B |  |  |  |
| 部门C |  |  |  |
| 部门D |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |
| …… |  |  |  |
| 分配方案 |  |  |  |
| 理由1 |  |  |  |
| 理由2 |  |  |  |