

# 创趣 PTP 社团 Axure 原型教学活动总结

## 一、媒体报道情况

针对此次活动，社团于定 4 月 29 日开展活动,4 月 22 日开始组织部分社员开始进行宣传材料讨论与制作，易拉宝初期打算社员自己动手利用 PS 制作，但是发现虽然想法较好但是因为能力原因无法将想法正确美观的利用 PS 工具展示，所制作出来的效果也不尽人意，转而采取寻求专业人士的帮助，通过大二管理层的联系，邀请艺术学院大三美工专业的学姐，向她阐述了我们的想法，由她进行具体制作设计，从效果上看，制作出来的海报既体现了专业又不失美观，所以大二管理层体会到的事专人专事的办事风格，自己解决不了可以选择有专业素养与能力的人解决，但是不能每次都找他人帮忙，所以社团管理层考虑下一届争取吸纳一些会 PS 工具，审美良好的社员加入，专门负责海报设计与制作这个部分。海报与横幅基本上是同步进行设计与制作，因为周六举办活动，所以在周三当天将海报和易拉宝全部摆放到位，位置包括：逸夫教学楼、经信教学楼、计算机及软件相关宿舍，并在周三晚上向院社联提交了公众号宣传材料，于周五当天在计算机学院微信公众号上进行了宣传。为了对当天活动的参加人数有个大致的预估，我们组建了一个 QQ 群用于人数统计，截止到周六早上，群内共有 100 多名同学，但是到活动现场参加活动的却只有 50 多人，这是社团反思了人员参加问题，首先活动选择的时间不太到位，因为刚好是 5.1 小长假，许多同学可能趁着这个假期出去旅游或者回家，及时参加了线上的 QQ 群，也因为没有任何强制条件的限制而导致不去参加线下的活动，而且由于 QQ 群加群方式为扫码加入，没有任何限制，所以同学们也只是进去看一看，考虑下次活动建 QQ 群，更改加群方式为需要身份验证，这样可以提高同学们进入 QQ 群的门槛，有了门槛同学们就会对活动比较重视，而不是随意而加群看一看就可以不管。宣传方式总的来看已经到位，但是宣传效果因为活动本身还不够吸引人，最后就是活动到场参加人数与预期有较大偏差，这两方面都需要着重改进。

## 二、活动开展情况

活动当天由社团委派人员进行前期准备，但是因为没有专门的类似于秘书部的部门，导致大家对自己的职责都不够明确，下次活动考虑专门成立秘书部小组，负责活动现场的桌椅摆放，工具准备及流动流程控制。

## 三、遇到的问题及解决措施

1. 针对活动当天人数从 100 人的预期下降到 50 人左右，社团及时修改了评分及奖品设置，以期让更多的同学可以得到我们的奖品，增加大家对活动参与的积极程度。
2. 针对参加同学对 Axure 工具不够了解的现象，社团专门制作了一个 PPT 用来对 Axure 工具进行简单概括的讲解，并说明其用处，让参加人员清楚的了解到学习这款软件对他们的现实利益。
3. 针对同学们电脑的续航问题，社团及时收集采购了一定数量的插线板，防止参会人员因电量原因无法继续进行学习。