# 创趣PTP社团第五次活动总结

撰写时间：2017年3月16日

撰写人：魏泽毅

一、活动时间

2017年3月12日15：00至17：30

二、活动地点

前卫-逸夫#117教室

三、活动主题

Axure原型工具教学(静态部分)

四、活动目的

（1）通过社团大二同学的讲解，使大一社员学会安装Axure软件并利用Axure原型工具制作简单的静态页面，以淘宝APP静态页面为标准。同时大二社员参与其中巩固Axure知识，部分大二社员也尽量掌握其使用。

（2）通过活动后的会餐及唱歌环节，锻炼大二人员的互动能力，带动活动气氛的能力，同时促进社员之间的相互熟悉。

五、活动流程安排

（1）由魏泽毅阐述此次活动的意义。（为什么做这个活动，对社员有什么好处）

具体：讲解社员现在所处的阶段懂Axure有什么好处。（尽量列举一些他们能接触到的例子）（讲解之前需要抽出时间进行一遍演练）

（2）由张浩哲对Axure原型工具进行讲解（切记：讲解之前需要抽出时间进行一遍演练）（魏泽毅和张浩哲互查，活动前与朱晨超做最终定案）

（3）袁林负责活动照片的采集

六、活动要点

进步： （1）这次活动大二成员全员到齐，大家各司其职，没有掌握Axure的同学积极学习，掌握的同学认真负责的指点大一同学不懂的地方。

（2）这次任务分配比较明确，大一同学在不会的同时不会像之前PS课程一样不敢提问或者跟不上，每个部分讲解人都留有足够长的时间供大一社员练习掌握。

（3）大二人员携带了足够的插线板，保证在课程进行的过程中，社员不会因为电脑电量不够而出现混乱的局面。

（4）在活动开始之前，大二成员提前预备好了安装包及汉化教程，大一社员在参加活动之前就可以自己准备好相关工具，避免在活动当天浪费不必要的时间。

（5）讲解人在活动开始之前自己动手吧当天所有讲的内容完整的做了一遍，掌握了整个流程中需要注意的关键点，讲解当天效果也很好，社员掌握程度也不错。

（6）讲解之前讲解人与管理层进行了简短的演练，如此管理层和执行层都能做到心中都有数，活动开展的也更顺利。

改进：

1. 之前在确定时间的时候没有考虑到多数同学因为上课、开班会等原因导致吃饭环节很多同学因为事情的冲突没有参加吃饭活动。只是通知大家都要参加，有问题的请假，但是没有考虑如果请假的人多的话，应该更改时间，尽可能的让大多数人参加聚餐活动。
2. 大部分社员之间还不是非常的熟悉，只有三三两两认识的人在社团会越来越熟悉，但不同班级，不同学院的同学还是比较陌生，应采取一些措施来加强社员之间的联系及熟悉程度。

七、活动总结

总体来说举办Axure活动大一社员非常积极，有事情的也及时向魏泽毅请假，大二同学也非常积极的参与活动，尽职尽责。但是活动后的聚餐反映出社员之间还是不太熟悉，有些陌生，社员对于社团的代入感也没有太多，还没有真正的将自己融入社团这个大集体。这是一个需要管理层着手推进的问题。想在所能想到的办法就是举办一些对外的活动，让社员共同做同一件事，让社员之间主动联系彼此，加强对社团的参与感，而不仅仅是大二管理层自己讨论然后办活动，大一仅仅参与已经准备好的活动，要想方设法改变这种模式。