|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **璞學智慧C\_R＆D部門會議記錄表** | | | | | |
| 會議名稱 | FlipCloud會議 | 地點 | 4F | 日期 | 0907 |
| 起訖時間 | 11:00-12:00 | 主席 | Nicky | 人數 | 4 |
| 出席人員 | Nicky、Ricky、思源、家宇 | | | | |
| 會議議程 | 1. 會議目的 2. 討論事項 3. 人員配置 4. 臨時動議 | | | | |
| 1. **會議目的**：  * FlipCloud「學習玩家」、「知識庫」討論  1. **討論事項：**  * 學習玩家：   1. 學習玩家是否有等級－有   2. 學習玩家的等級機制為何? 目的：鼓勵學習玩家積極投入小專題的社群。 機制： 方案一：按讚（愛心）、瀏覽次數。（登入才能按愛心） 方案二：集虛擬貨幣（ex:每天登入可以獲得１０飛寶幣，最後可能可以換零件）   方案三：等級機制，Po出小專案，頭像旁會出現獎牌（銅牌、銀牌、金牌）   * 1. 小專案是否分為官方版與非官方版?－有分官方與非官方（目前實習生的都只能算非官方版）   2. 官方版的標準為何?－ 目標：激發學習玩家的創造力   內容：需創新、一步一步教學，可能有新的感應器就出一篇  影片：官方開頭、專案的效果呈現、清楚的步驟說明、官方結尾  機制：分易、中、難   * 1. 官方版與非官方版的上架流程為何?是否需要審核?－ 非官方版－不審核，登入後可以自行上傳。有版主規範：po文規則，有不當內容，因修改，否則停權或刪除。增加文章說明：上架規則、規範。可能其中一個連結可以連進看規範，盡量不要一直出現。   官方版－審核（教學部、設計部、主管），可能一開始只有兩篇，之後慢慢出（定期更新，ex:課程D5階段結束後，針對教具生產小專案）。 流程：文稿、程式（教學部負責）→腳本分鏡（教學部寫，但可跟設計部討論）→影片（可能由設計部新進的人負責）→上架（設計部）  官方版的格式：大標、列點、學習重點，之後由教學部制定。   * 1. 非官方版的內容是否有選項方便玩家選擇?是否有些由官方選擇?(例如:對應雲課程)－隱性審核，玩家可以自己自行選擇，之後由管理者確認選擇項目是否正確。   2. 學習玩家帳號系統：應有google、FB登入 * 師培流程：   1. 經銷商師培：有考試，在補習班授課。   2. 專案師培：無考試，學校買教具，派師資受訓。 * 知識庫：   1. 上架流程（教學部上架、設計部審核）   2. 知識庫的帳號內容：之後開會討論  1. **人員配置：** 2. Po文規範：教學部、設計部 3. 官方版文案規範：教學部 4. **臨時動議：**  * 情境故事的討論，等設計部新進員工進來再開會。 * 翻轉雲：師培中心、知識庫帳號的討論會議（教學部、設計部、業務部） | | | | | |