1. 软硬件基础设施
   1. 硬件
      1. 计算机
         1. 服务器

* 需要支持外网访问，以便邮件服务器正常工作，供参与人员注册账号。
* 服务器需要提供100Mbps的本地局域网（学校内部）访问带宽，和5Mbps的外网访问带宽
* 服务器需要至少500GB的硬盘空间，保存活动参与者的过程数据，尤其是多媒体数据。
  + - 1. 个人计算机
* 活动参与的全体挑战方、任务方需要每人准备一台计算机，作为各自接入群体学习数据库的终端。可用硬盘空间需至少10GB
* 挑战方需要额外准备若干台计算机，分为：
  + 现场展示用
  + 媒体数据收集用
  + 进度管理用
  + 物资管理用
  + 任务方成绩动态看板
  + 知识产权内容动态更新看板
  + 法院动态更新看板
  + 市场交易动态更新看板
    - 1. 专用视频会议空间及设备
* Teleconference Hub
  + 1. 网络条件
       1. 无线网络
* 支持并发数量 = 任务方人数 \* 1.5
* 同时需要考虑无线网络制式兼容的问题
* 现场人员可根据分组情况分配不同的路由器以均衡无线连接的负载。
* 手机等移动设备可以架设专门的无线网络。
  + 1. 过程媒体记录
       1. 挑战方记录
* 活动准备期：从挑战方团队建立，到活动预演彩排的整个过程。内容包括但不局限于以下几部分：
  + 挑战方成员自我介绍，并陈述参与活动动机、目标等
  + 故事主题讲解及预演
  + 团队工作过程
  + 准备期测试及彩排
* 任务执行期：重点反映任务方在活动中的变化，内容包括但不局限于：
  + 挑战方专利、法律、市场等服务模块
  + 启动任务成果展示（全程）
  + 阶段性成果展示（全程）
  + 多师多生交流
  + 最终展示（全程）
  + 任务方感言（全程）
    - 1. 任务方记录
* 任务方团队记录各自完成任务的过程，重点反映任务方在活动中的变化，内容包括但不局限于：
  + 任务方入场
  + 自我介绍、团队形成及分工
  + 团队讨论
  + 成员现场工作
  + 多师多生讨论环节
  + 各阶段展示环节
  1. 软件
     1. 分布式信息管理系统
* Lorem ipsum
  + 1. 通信系统
* Lorem ipsum

1. 执行手册
   1. 活动结构表

* 群体极限学习活动通过跨学科挑战团队和任务团队按照标准工作流程执行任务，来实现短时间内高效率的学习。总的来说，活动分挑战准备期和任务执行期两个阶段。分别由挑战设计方和任务执行方完成。
* 挑战设计方在挑战准备期的工作目标是开发一套完整的极限学习挑战活动内容，包括挑战主题、技术模块、活动计划、参考资料等。这一过程中挑战方团队由跨学科成员组成，整合各自专业知识内容，遵循标准工作流程，按照极限学习过程模板的要求完成挑战设计工作。
* 任务执行期中，任务方接领挑战方开发出的整套挑战任务并按要求完成，其中需要团队协作、挑战方技术支持、模板运用等，最终进行成果展示。
* 准备期一般包含1800人天工作量，执行期每组团队一般包含40人天工作量。
  + 1. 准备期
* 极限学习过程中，全体参与者围绕一个主题进行挑战设计、任务测试、任务实施、展示评价等学习活动。准备期中挑战方的工作流程、内容模板是固定的，依照极限学习过程所提供的标准来执行。另一方面，挑战方的专业丰富、知识面广泛、视角多样，从而为挑战任务设计提供了宽口径的内容素材输入。整个挑战任务设计过程即可看做一个团队准备与筹备，到内容发散、筛选与决策的过程。
  + - 1. 挑战方招募
      2. 内容筹备与
      3. 故事设计与测试
      4. 预演
    1. 执行期
       1. 团队建立与启动（Early Success）
* 这个阶段被称为“首战告捷”（Early Success），目标是促使任务方尽快熟悉彼此并建立团队信心。
  + - 1. 问题发掘与修正（Fail Early Fail Safe）
      2. 系统集成与整合（Convergence）
      3. 价值展示与传递（Value Delivery）
  1. 分工
     1. 挑战设计团队
        1. 故事设计团队
        2. 技术团队
        3. 知识产权管理团队
        4. 市场交易团队
     2. 课程管理团队（长期团队）
        1. 课程评价团队
* 包括前后测评方案设计与执行，以及学生性格测试方案设计与执行
  + - 1. 学生评价团队
* 统计学生分数
  1. 准备期任务模块
     1. 挑战方报名及筛选
* Lorem ipsum
  + 1. 故事设计工作坊
* 故事设计团队向技术团队讲解故事设计思路，技术团队评估故事中不同元素结合的可行性。技术团队提出新的故事设计思路，由故事设计团队论证故事主轴协调可行性。
  + 1. 单元测试
* Lorem ipsum
  + 1. Git培训
  1. 准备期文件模板
     1. 故事设计书
     2. 现场流程表
     3. 物资管理表
     4. 设备登记表
     5. 内部预算表
     6. 任务通知单
     7. 测试记录表
  2. 执行期活动模块
     1. 团队破冰单元
* 自我介绍、确定团队名称、设计团队标识
  + 1. Git游戏单元
* Lorem ipsum
  + 1. 团队交流会单元
* 根据罗伯特议事日程（Robert’s Rule of Order）进行简化，作为团队间交流的参考流程
  + 1. 讲座单元
* Lorem ipsum
  + 1. 635方法单元
* Lorem ipsum
  + 1. 最终展示单元
* Lorem ipsum
  1. 执行期文件模板
     1. 组织结构图（OrgChart.xmind）
     2. 成员花名册（PersonnelList.xlsx）
     3. 设备登记表（EquipmentList.xlsx）
     4. 项目计划表（ActivityList.xlsx）
     5. 内部预算表（InternalBudget.xlsx）
     6. 任务通知单（TaskNotice.xlsx）
     7. 平衡积分卡（BalancedScoreCard.xlsx）
     8. 测试记录表（TestRecord.xlsx）

1. 信息与过程管理
   1. 数据平台
      1. 文件共享及版本控制
      2. 即时通讯
      3. 过程记录
   2. 知识产权管理平台
   3. 市场交易平台
   4. 法务仲裁平台
   5. 绩效公告牌
2. 质量经理
   1. 职责
   2. 权限
3. 参与者筛选机制
   1. 挑战方筛选
   2. 任务方筛选
4. 活动参与者原则
   1. 凡事事先建立约定，包括交付时间和交付质量
   2. 提前上报问题
   3. “人-事-物”追踪
      1. 人员位置及忙碌状态
      2. 任务完成状态
      3. 物资位置及库存状态
5. 时刻存在的群体激励机制
   1. 现场社交激励（现场发挥作用）
   2. 网络平台公告（远程持续作用）
6. 名词释义
   1. 挑战方
   2. 任务方
   3. 分布式数据平台