

第一項議程：會議開始

第二項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過第十九屆執委會年度報告

【OEF 香港高校電競聯賽】

ID: 20901432

Q: 想請問一下，去年的電競聯賽活動你們做了哪些宣傳？我看到這個活動有四個主辦方，想瞭解四個主辦方之間的分工是怎樣的？請電競聯賽的 PIC 回答一下會員的問題。

A: PIC 這邊設備可能卡住了，我先代為回答。去年的宣傳方式主要是：公眾號推文 + 郵件通知。推文方面是四個主辦方各自發佈一篇，形成聯動曝光；郵件則用於覆蓋社群與內部成員。分工方面：港大主要負責對接外部組織與設備相關事項；中大負責製作賽後回顧推文；理大負責活動現場的主持/宣講與流程溝通；其餘主辦方協同推進報名、聯絡與執行支持。整體上是“四校分工、統一協作”的模式。

ID: 20846175

Q: 我看到你們去年請到夢淚來做宣傳對吧？但我好像只在視頻號看到過他的宣傳視頻。為什麼沒有把他的視頻放進你們的宣傳推文里？按道理推文應該是最大宣傳渠道。

A: 我們解釋一下當時的考慮與實際情況：

1) 執行歸屬問題：決賽前的那篇關鍵推文並不是由我們這邊負責發佈，而是由其他主辦方製作。我們多次建議把夢淚的視頻內容放進推文里，強調要利用這波熱度帶動流量，但對方重視程度不足，最終沒有落地。

2) 補救措施：雖然推文沒有完整承載該素材，但我們這邊通過成員轉發、社群傳播等方式做了補救，不少莊員/成員自發擴散視頻並帶來了一些正向反饋與互動。

總體來說，我們當時對其他主辦方的推文內容要求不夠強硬，也缺乏一個“必須包含關鍵宣傳素材”的統一標準，這是我們需要改進的地方。

A: 補充說明：我是 20 屆公共關係秘書。去年 2 月 28 日我們在視頻號發佈過電競聯賽宣傳視頻，其中包含夢淚出鏡內容；同時也在其他社交平台進行過同步宣傳，這裡一並回應。

ID: 20846175

Q: 還有一點，我覺得去年觀感比較差：我看決賽推文時，沒有清晰看到決賽選手名單、對陣信息，甚至沒有賽程圖。我當時觀賽連誰打誰都不知道，體驗很差。我認為這也會影響熱度，因為大家無法從推文或其他渠道快速瞭解比賽情況，或者確認朋友是否進了決賽。今年如果還沒發決賽推文，希望發送前能審一下，把該有的信息補齊。

A: 收到並感謝建議。今年我們會重點改進決賽信息呈現，確保推文包含核心觀賽信息（例如：參賽隊伍/選手名單、對陣表、賽程時間、直播入口與觀賽指引等），並在發佈前進行統一審核，避免信息缺失影響觀賽體驗與傳播效果。謝謝你的反饋。

ID: 20760333

Q: 如果沒有更多問題，我打斷一下。你們剛剛提到反思里寫的“組織過程中的紕漏”，當時幾個主辦方之間是出現了什麼問題嗎？

A: 主辦方之間整體溝通是順暢的，沒有出現嚴重矛盾或合作障礙。反思中提到的“紕漏”主要指執行與運營層面的不足：

1) 宣發效果未達預期：例如推文內容與節奏統籌不足，影響決賽階段熱度承接，這屬於組織過程的一部分問題。

2) 直播技術意外：當時英雄聯盟國服客戶端/系統維護狀態不穩定，前期測試沒有發現問題，導致半決賽直播時系統無法正常進入。我們臨時改用選手/學生個人視角進行轉播與補位，才把直播流程穩定下來。

因此所謂“紕漏”更多是流程與預案不足，而不是主辦方之間協作不順。整體合作過程溝通是比較順利的。

【換莊典禮】

ID: 20846175

Q: 我想問一下，你們最後活動舉辦的地點是在哪裡？

A: 活動最終在 LTC 舉辦。

ID: 20846175

Q: 那為什麼報告裡面還會寫備選地點呢？

A: 備選地點當時是作為預案記錄 (reference)，用於完整呈現籌備階段的方案集合，以便在場地突發不可用時能快速切換。但在最終版總結報告中，確實應以“實際執行情況”為主，備選地點應移至附件/預案部分，或在正文中明確標注“未啓用”。

ID: 20846175

Q: 但是活動已經辦完了，不應該再把備選地點寫在報告里。還有前面 OEF 的內容寫得有點太多，你們可以再檢查一下。

A: 收到。後續會把正文里“備選地點名單”刪除或移到附件，並把 OEF 相關內容做精簡：保留與本次活動直接相關的關鍵節點（例如場地協調、物資準備、人員安排等），刪除重複敘述與與本次活動關聯度較弱的細節，確保報告聚焦於活動復盤與可執行的改進點。

ID: 20846175

Q: 你們在總結與反思里第一點提到“場地問題”，當時具體是什麼情況？

A: 當時出現的核心問題是：關鍵時間安排在不同渠道/不同崗位的公佈節奏不一致，導致少部分成員或相關安排在較晚時間才確認。很不巧的是，後續確認的時間安排與我們原定的活動時間/場地發生衝突，因此只能在信息最終落定後，調整整體活動的時間與地點。復盤來看，問題不在於“臨時改”，而在於“缺少一個統一的最終確認節點”和“沒有把不確定性充分納入排期”。後續可以設置：場地鎖定截止時間、關鍵時間信息的統一發布窗口，以及明確觸發改期/換場的條件。

ID: 20846175

Q: 地點問題是因為後面公佈的考試要用它做考場了嗎？

A: 場地緊張主要來自兩方面：

- 1) 面試/考試等高峰期導致可用場地被大量佔用，整體訂場資源緊張；
- 2) 我們早期與校方相關單位溝通訂場後，後續又出現場地調整需求，需要再次協調更改。比較幸運的是，最終通過溝通把場地調整順利落實。後續建議：在訂場確認後保留書面確認記錄、同步鎖定替代時段/替代場地，並在關鍵節點前進行二次確認，降低臨時變更風險。

ID: 20846175

Q: 你在後面提到伴手禮質量一般。想請問你們當時決定禮品清單的過程是什麼樣的？

A: 流程大致是：先根據活動規模與整體預算確定“禮品部分的預算上限”，再參考往屆經驗並與上一屆團隊溝通，確定一個可執行的禮品標準與數量範圍。禮品籌備開始得比較早，部分統一物資在前期活動階段就已規劃並進行定制。由於整體預算需要覆蓋多項開支（場地、物資、佈置、流程等），留給伴手禮的可支配空間相對有限，最終由 PIC 結合經驗進行選品、匯總清單並執行採購。復盤來看，如果希望提升質量與滿意度，後續可以增加：樣品確認、清單公示期、以及至少一位協助審核的復核機制（例如確認實用性、統一性、與活動主題契合度）。

ID: 20846175

Q: 也就是說你選品選完以後，莊里沒有再討論了，是嗎？

A: 不是完全沒有討論。當時有在群內說明選品思路與清單方向，整體反饋偏支持，但由於預算與時間限制，優化空間有限，所以最終由 PIC 執行落地。為了更規範，後續可以改成“兩段式決策”：先在群里徵集偏好與禁忌（例如是否需要實用型/紀念型、是否有材質禁忌），再給出 2-3 個備選組合進行快速投票或徵求異議，最後再採購。

ID: 20846175

Q: 你說大部分人都同意，那決策過程是不是你在群里公示、沒人反對你就下單？那其他活動也會這樣嗎？

A: 並不完全是同一種模式。像換莊典禮這類由 PIC 主導且執行鏈路較短的事項，PIC 在選品等細節上佔更高決策權是合理的；群內公示的作用是確保信息透明，並給出明確的反饋窗口（有強烈異議的人應當及時提出）。但對更大型、需要多方協作的活動（涉及流程設計、對外協調、人員分工等），我們仍然會通過會議討論形成共識，並明確負責人、時間線與驗收標準。復盤建議是：無論大小活動，都應固定“反饋截止時間 + 復核人”機制，避免“默認同意”帶來的信息盲區。

ID: 20846175

Q: 你們當時物資印刷錯誤是什麼情況？

A: 問題出在前期訂制的一批物資上：商家在製作時把 logo 處理成了鏡像效果，導致印刷方向錯誤。我們提供給商家的文件本身是正常的，因此責任主要在商家，但我們也有流程上的不足：物資到貨後沒有第一時間完成驗收。由於訂購時間在冬季假期，成員不在香港，無法及時開箱核對，直到活動開始前一周才發現問題。後續建議：無論商家口碑如何，都要設置“到貨驗收清單”，包括圖樣核對、數量核對、品類核對，並至少拍照留檔。

ID: 20846175

Q: 莊員回港後沒有第一時間檢查提前到的物資，是嗎？

A: 是的。物資數量多、品類雜，檢查工作量大，當時存在“想當然”的心理，認為正常訂購不會出錯，結果遇到了小概率事件。這個教訓對下屆很重要：必須把“物資驗收”作為明確分工，設定驗收截止日期與責任人，並按清單逐項核對，避免黑天鵝事件影響活動質量。

ID: 20846175

Q: 物資驗收確實很重要，有時不一定是印刷錯，可能漏發或少發。再問一下：你們當時為什麼要加聚餐環節？後面怎麼實施的？

A: 設置聚餐主要基於慣例與來賓體驗：許多來賓路程較遠，典禮後安排聚餐屬於常見的接待方式，也體現主辦方的地主之誼。實施上，當時在群內通知典禮後會有聚餐，歡迎參與；但不足之處是沒有把“參與聚餐的人數”落實到可執行的數據（例如報名/確認人數），導致後續座位安排只能按經驗估計。聚餐地點安排在學校的南北小廈。復盤建議：聚餐與典禮屬於兩個不同的參與決策場景，必須單獨統計聚餐人數，並提前確認忌口/過敏信息，必要時提前點餐以提升流程順滑度。

ID: 20846175

Q: 你當時有提前訂座嗎?

A: 有提前訂座並預留了位置。報告里提到“用餐環節較為局促”，原因是人數與桌數匹配尷尬：一桌會擁擠，兩桌又可能坐不滿，影響體驗。建議下屆：逐一確認來賓是否留下用餐，再決定桌數；如人數波動大，可與餐廳溝通彈性方案（例如可追加/可拆分座位），並設置現場負責人做臨時調整。

ID: 20846175

Q: 你訂座時的人數參考是什麼？你也沒統計人數，怎麼確定訂多少座位？

A: 當時主要參考的是預計參加換莊典禮的友莊人數來估算，預估大約三十人，因此訂了三桌。但聚餐是否參加與是否出席典禮並不等價：很多友莊行程緊湊，參加完典禮未必留下用餐。復盤結論是：如果保留典禮後的用餐環節，一定要單獨統計“確認留下吃飯的人數”，並以該人數作為訂座依據，避免估算偏差造成擁擠或浪費。

【PMP Opening】

ID: 20846175

Q: 負責人覺得如果這個 Opening 活動明年繼續辦，線上還是線下更合適？你更推薦哪種形式？

A: 嚴格來說，我更傾向於線下，因為線下的氛圍和參與體驗會更好。今年我對形式做了調整：沒有刻意把它辦成“長時間的正式說明會”，而是用更短的時間簡要說明組家長需要做什麼，把更多時間留給大家互動交流。我的現場觀察是，到場的人整體玩得比較開心、氛圍也不錯。

當然，今年也有遺憾：缺席人數偏多，部分原因是當天晚上與其他活動撞期，導致一些人無法到場。但就實際到場體驗來說，線下仍然有明顯優勢。

如果下莊明年繼續辦，建議延續今年的方向：減少“介紹/宣講”的時長，增加互動、破冰和自由交流的比例，讓活動回歸“建立關係與凝聚氛圍”的核心目的。

ID: 20846175

Q: 如果減少介紹時間，會不會影響後續對組家長的整體協調與推進？比如說信息傳達、時間線提醒、工作配合等方面。

A: 我不太認同“管理組家長”這個說法。我的理解是：組家長整體非常積極，更多是我們感謝他們的配合與合作，而不是我們去“管理”他們。很多事情他們其實不需要被管理，反而能自主把問題處理得很好。

我們需要做的更像是“輕量提醒與信息同步”：比如在關鍵節點提醒時間線、提醒需要通知新生的文件或事項，讓他們對後續安排有基本概念即可。具體執行層面的細節，他們往往

比我們想象得更有經驗、更能獨立推進。

因此減少介紹並不會對整體推進造成實質影響。Opening 更重要的價值，是讓他們更快熟悉彼此、建立溝通渠道、在心理上放鬆下來，後續協作反而更順暢。信息部分點到為止，把重點放在社交與聯結上，會更符合這個活動的定位。

ID: 20846175

Q: 你們反思里寫到“有心破壞之人也無從約束”，是實際遇到有人惡意破壞活動嗎？

A: 這句話表達得不夠準確。這裡的“有心破壞”並不是指有人出於惡意要破壞活動，而是指：個別參與者可能有自己的目的或訴求，他採取的一些行為會間接影響到我們的工作推進。

如果這種行為已經產生影響，我當然會覺得遺憾；但由於活動的參與與協作本質上是基於自願與熱情，很多情況下我確實很難用強制手段去乾預或約束。更準確地說，這是“協作意願波動帶來的執行風險”，而不是“惡意破壞”。

ID: 20846175

Q: 那具體情況是什麼？可以說明一下發生了什麼嗎？

A: 簡而言之：有個別組家長對分組結果不滿意，於是選擇“消極參與/不再配合”，相當於用罷工或類似方式表達不滿。

我們當時的原則是：分組一旦完成，為了減少後續爭議與不必要的紛爭，不進行二次分組，也不對結果做調整。因此在規則不變的前提下，我也無法要求對方必須繼續工作——這不是強制勞動，大家都是憑熱情參與。

復盤建議下莊：在分組前把規則講清楚（是否允許調整、調整條件是什麼、申訴窗口在哪裡、截止時間是什麼），並建立“最低配合預期”和“缺位補位機制”，這樣可以降低單點消極行為對整體推進的影響。

ID: 20846175

Q: 我理解你是否乾預有你的判斷。我更想瞭解的是：那個組後續發展怎麼樣？是否受到了明顯影響？

A: 後續發展總體比預期更好，影響不大。原因是該組整體氛圍不錯，出現消極參與的組家長只是個別情況；而且大多數組家長整體素質較高、責任感強，即使少一個人積極投入，其他人也能補位把事情拼起來完成。

因此該組並沒有因為個別人的缺位而出現明顯失控或嚴重拖延，整體推進仍然順利。整體來看，這是一次“局部波動但未造成系統性風險”的情況。

【社團介紹會】

ID: 20859031

Q: 往年有人超時。今年有安排計時與控時嗎？現場是怎麼處理超時情況的？

A: 有安排計時與控時。今年確實出現個別社團單個環節超時的情況，但整體總時長沒有超出預定範圍。對於明顯超時的環節，我在中途通過現場開麥進行提醒，提示對方盡快收束內容、進入結尾，以確保後續流程不被拖延。

復盤建議下莊：提前在流程單里寫清楚每個環節的時長上限、超時提醒機制（例如第一次提示/第二次強制收尾），並給主持或場控明確授權，現場執行會更穩定。

ID: 20859031

Q: 社團之間有發生衝突或糾紛嗎？

A: 沒有出現正面衝突，但發生過一次“社團失聯”的情況：前期溝通中對方突然聯繫不上，後續再聯繫時對方表示不參與了。我們當時迅速調整了流程與時間安排，把空出來的時段做了順延與補位處理，避免影響整體節奏。

【新生見面會】

ID: 20958631

Q: 在選擇贊助商時，你們主要進行了哪些考量？

A: 選擇贊助商時，核心考量通常包括：

- 1) 品牌與活動的相關性：贊助商的行業屬性、品牌調性是否與活動主題匹配，避免“強行拼貼”導致受眾反感；
- 2) 受眾一致性：贊助商目標人群是否與活動參與者高度重合，才能形成有效曝光與後續轉化；
- 3) 聲譽與風險評估：贊助商是否存在負面輿情、合規風險，是否會影響主辦方形象；
- 4) 價值觀與合作邊界：雙方對內容呈現、宣傳方式、現場權益的接受範圍是否一致，避免臨時爭議；
- 5) 執行可行性：對接效率、溝通響應、物資/資源交付能力是否可靠；
- 6) 溝通機制與交付物清單：提前明確負責人、時間線、宣傳素材規範與審批流程，確保合作落地。

整體目標是確保合作“互利、可控、可執行”，並在活動前建立清晰的對接渠道與驗收標準。

ID: 20958631

Q: 往年活動流程出現過超時。今年對環節控制有什麼建議？

A: 建議從“事前設計 + 現場執行”兩端同時控制：

- 1) 彩排與計時：至少進行一次全流程彩排，按分鐘級別核對每個環節的時長，並設定“超時觸發機制”（例如：主持人提示、直接跳過冗余流程）；

- 2) 入場登記前置：把入場登記（含身份核驗、簽到、分組引導等）前置並分流，避免集中在開場前造成擁堵與延遲；
- 3) 並行化處理：能並行的流程盡量並行（例如簽到與領取物資分開窗口；指引與問詢分開人員）；
- 4) 關鍵環節保底：明確“必須完成的核心環節”和“可壓縮/可取消的彈性環節”，確保活動體驗底線；
- 5) 現場指揮鏈清晰：設定現場總控與各區域負責人（簽到區、舞台區、觀眾區），遇到延誤能快速決策調整。

ID: 20958631

Q: 今年三場活動的人數分別是多少？

A: 廣州約 300 人；上海約 60 人；北京約 200+ 人（兩百多人）。

【O'NITE】

ID: 20958231

Q: 你在總結里提到時間線調整。具體是什麼時間線？問題主要出在哪裡？

A: 主要問題出在 early check-in（提前入場/提前佈置）的安排上。原計劃活動在 24 號舉行，但當時無法獲得 early check-in 的配合，導致佈置與彩排時間不足，最終把活動調整到 26 號，以確保現場佈置、設備測試與人員到位能夠完成。復盤來看，關鍵影響因素是場地與入場權限確認不夠早，導致時間線被動調整。

ID: 20958231

Q: 最後大概有多少人參與？

A: 現場基本坐滿。LTA 滿座約 400 人，因此保守估計實際到場約 350 人左右。

ID: 20958231

Q: 表演嘉賓方面遇到的問題可以說明一下嗎？

A: 主要困難在於部分組家長（帶組負責人）無法及時到崗，原因是 early check-in 名額有限，分配到各組的名額很少，導致佈置與彩排時間非常緊迫。部分組家長為了保證能按時到場甚至需要提前安排住宿，以確保不受交通與時間限制影響。由於人員與場地時間都很緊，節目與嘉賓邀請的空間會被壓縮，能選擇的方案相對受限。

ID: 20958231

Q: 最後你們安排了同學吉他彈唱，還有“吞拿魚”的節目。那位同學是怎麼聯繫上的？

A：那位同學與組內活動聯繫較密切，平時參與 PMP 也比較積極；在籌備階段通過組內溝通渠道與負責人對接後完成報名與確認。現場呈現上，先由個人節目帶動氣氛與熱場，隨後是“吞拿魚”以及集體類節目進行銜接，使節目結構更完整。

ID: 20958231

Q: 老師對節目有審核嗎？比如曲目內容和時長。

A: 有。老師對節目內容、曲目選擇與時長進行了審核與確認，確保符合活動定位、現場氛圍以及時間安排要求，並避免出現不適宜內容或時長失控的問題。

ID: 20958231

Q: 作為活動負責人，你覺得今年這兩個節目的現場效果如何？如果明年繼續做節目，是否要延續這種找節目的方式？我認為如果允許個人表演，應該有更公開的報名渠道。

A: 從現場效果來看，個人節目帶動氣氛的效果較好，整體互動氛圍也比較積極。至於方式上，若時間線允許，明年應當採用更公開、規範的招募流程：

- 1) 提前開放報名渠道（群公告/表單/郵件等），並給出明確截止時間；
- 2) 明確節目要求（時長上限、內容規範、設備需求）；
- 3) 設置審核與試音/彩排安排；
- 4) 若報名不足，可再通過定向邀請補位。

今年確實嘗試過公開招募，但當時沒有收到報名，才採用相對“臨時補位”的方式。後續更重要的是把招募窗口開得更早，並配套宣傳與推動，提升報名意願，同時保證節目質量可控。

ID: 20760333

Q: 我覺得活動現場很難維持秩序。破冰遊戲每年都說要改，但改完效果還是不好。你們覺得怎麼改善？如果改了還是效果不好怎麼辦？

A: 今年已經對破冰環節做了調整。原計劃破冰與互動環節較長，但由於現場規模大、同時交流噪聲高、指令難以統一，現場秩序較混亂，最後把部分環節大幅壓縮。實際執行改為兩類更易控場的集體活動：

- 1) 知識問答（傳統模式，易集中注意力）；
- 2) 你畫我猜（改成全場共同參與的猜題模式，而不是每組單獨派人上台輪流進行），以降低組織成本。

針對“如果改了仍不好”的情況，建議把破冰從“全場統一做”改為“分組自治做”：提前放新生與組家長進入各自組內區域，由組家長帶隊進行組內破冰、組內互動任務與簡單小遊戲。這樣可以降低全場控場壓力，把噪聲與混亂從“全局問題”變成“局部可控”，同時提升新生在小圈子內的參與感。

ID: 20958231

Q: 我同意。明年建議減少全場遊戲，提早放新生和組家長入場，讓組家長帶新生在組內破冰。規模太大你們也難管理。我那場沒去，沒有更多問題。

A: 收到建議。後續規劃時會把“組內破冰優先、全場互動精簡”的思路納入設計，並在流程上預留更充足的入場與分組時間，同時明確組家長的帶組任務與可執行的組內活動模板，避免現場臨時發揮導致效果不穩定。

ID: 20958231

Q: 你們當時在嘉賓邀請上沒有遇到什麼問題嗎？尤其是教授嘉賓。

A: 教授嘉賓邀請整體相對穩定：通常每年都會邀請固定幾位教授，今年也在原有基礎上額外邀請了一位。流程一般是提前發郵件邀請並跟進確認。困難點在於教授行程不確定、臨時事務較多，即使發出邀請也可能因時間衝突無法到場。可執行的建議包括：

- 1) 更早發出邀請並設置確認截止時間；
- 2) 準備候補嘉賓名單或替代方案（例如學長分享、行業嘉賓、校友代表）；
- 3) 保持長期聯繫與穩定溝通渠道，減少每年“重新從零邀請”的成本；
- 4) 控制嘉賓數量，確保流程緊湊、現場可控。

從活動體驗角度看，少量高質量嘉賓即可滿足需求，關鍵是確認要早、預案要全。

【O'UST】

ID: 20760333

Q: 我想問一下，我看到你們活動前期準備的時間線：從 7 月 20 日開始準備，距離活動還有一個多月就已經進行了第一次彩排，而且暑假期間看起來像是每天彩排兩次。我想確認一下：當時是全莊成員都參與彩排嗎？彩排大概是什麼安排和情況？

A: 彩排主要由我帶隊，因為我是該活動的 VP，所以我來說明。當時大部分成員不在香港，因此並不是全莊一起彩排。我們的做法是：由我、主席 (P)，以及當時在香港的幾位同學組成“小規模測試組”，先模擬各個遊戲點的真實執行場景。

那次彩排之後，我們就進入“確認與取捨”的階段：根據測試結果決定哪些遊戲保留、哪些需要刪減或調整。由於當時測試用道具已經基本到位，我們能夠完整驗證：

- 1) 遊戲規則是否清晰、是否容易執行；
- 2) 道具是否可用、是否容易出問題；
- 3) 遊戲點位是否合理、動線是否順暢；
- 4) 單點耗時與整體節奏是否可控。

真正的“全莊彩排”一般會安排在臨近活動的階段，用來統一分工、確認人員站位與現場流程銜接，確保活動當天所有人都能按同一套標準執行。

ID: 20760333

Q: 為什麼時間線上寫 O'UST 活動是 8 月 25 日，但又寫 8 月 27 日進行了第三次彩排？

A: 這是時間線文件的記錄錯誤。原定活動日是 8 月 25 日，但後續實際上調整到了 8 月 29 日；時間線里沒有及時同步修改，導致出現“活動後仍彩排”的矛盾。我會回去把日期改正，並在報告中補充說明：活動前一天全莊確實會進行一次最終走位與流程確認，以確保人員到齊後可以完成統一演練。

ID: 20760333

Q: 那你們當時是怎麼調動和告知各組成員配合的？信息怎麼傳遞，怎麼保證指令不會混亂？

A: 我們主要通過兩個群來分層傳達信息，避免消息混在一起：

- 1) 執行群（莊員/工作人員群）：成員相對精簡，主要是莊員加上少數額外協助人員。這個群用於安排每個遊戲點的人手、道具交接、規則統一、現場突發情況處理等，確保每個遊戲點都有人負責帶遊戲、解釋規則和控時。
- 2) 帶隊群（組家長 + helper 大群）：用於給帶隊組家長髮布整體指引，例如集合時間、出發規則、遊戲點提示、擁堵情況通報、以及路線調整建議等。

通過“執行群負責落地、大群負責帶隊協調”的方式，可以做到：需要做事的人收到明確指令；需要帶人的人收到清晰導向；兩類信息互不乾擾，從而降低溝通成本和執行混亂。

ID: 20760333

Q: 作為活動負責人，這次在物資和場地方面有沒有出現突發情況？當時是怎麼解決的？

A: 整體來說，物資方面由於準備較早，基本沒有出現重大突發情況。我們在第一次彩排時就用測試道具把每個遊戲完整跑了一遍，確認可行後，把最終方案（包含物資清單與採購信息）交給常務秘書統一採購，以減少臨時改動風險。個別小樣或替代品出現“臨時買不到”的情況，我們也提前準備了可替代方案，因此沒有影響整體執行。

場地方面出現過調整：原先年度計劃里設想使用 LTA，但後續改為曾肇添相關場地（實際以校方最終批復為準）。一開始擔心容量不足，我們實地勘察後做了空間優化：減少不必要的椅子擺放，改為更節省空間的坐法/站位安排，最終仍能容納參與人數。

另外，設備聯動上也出現過小問題：我們提前測試時發現話筒、iPad 與大屏幕的連接不穩定。因為到場早、預留了排查時間，運營秘書現場快速處理並恢復正常，最終活動流程順利銜接，沒有造成明顯延誤。

復盤建議是：

關鍵設備必須提前做“全鏈路測試”（話筒/投屏/音響/網絡）；

場地要做“容量評估 + 動線規劃”；

物資要有“替代清單 + 提前驗收”。

ID: 20760333

Q: 關於路線和遊戲：我記得你們今年對路線和遊戲做了很大改動。我覺得這樣很好。你們有什麼思路？對下莊有什麼建議？

A: 是的。今年的改動主要基於去年的問題復盤。我們認為去年的 O'UST 存在“過趕、跨度過大、點位過多”的情況：路線從商學院一帶延伸到海邊等區域，跨度大，遊戲點多；如果組家長比較競爭導向，隊伍會一直在趕路，容易導致新生“只顧完成任務、無暇熟悉校園”，甚至跑得滿身汗，體驗偏疲憊，與“幫助新生熟悉校園”的初心不完全一致。

因此今年我們在總時長不變（約 3 小時）的前提下做了優化：

- 1) 縮短部分路線跨度，減少不必要的長距離移動；
- 2) 精簡和調整遊戲點，讓體驗更集中、更容易沈浸；
- 3) 刪掉可能讓新生尷尬的遊戲形式（例如肢體接觸過多的內容），改為更適合“剛認識”的互動方式。

即使做了這些調整，仍有少數組別出現遲到或未完成情況。我們測試時認為 3 小時內完成是充足的，但實際隊伍規模、移動速度、拍照打卡、等待等都會拉長時間。建議下莊：

繼續酌情精簡，寧可“留餘量”，不要把時間卡得太死；

根據明年參與人數調整點位密度與規則難度；

對遲到現象要有心理預期，並設置更合理的緩衝與收尾機制。

總體而言，今年遲到/未完成的組數相比去年已經明顯改善，說明調整方向是有效的。

ID: 20901432

Q: 我有一個問題：關於這些系列活動，你們暑假有多少莊員在崗完成踩點？

A: 暑假期間主要是 VP（我）一直在崗，主席當時不在香港。測試用的道具和材料多數先送到我的宿舍，方便我統一收貨與整理。踩點執行上，我們採用“核心成員先分線踩點、再合併測試”的方式：

前期由我、主席與另一位負責人分別對不同路線進行初步踩點與資料整理；

後續需要交叉驗證時，再把大家集合起來對路線與遊戲點進行補充測試與復核。

至於其他活動的具體到崗人數，我這邊掌握不完全，但 O'UST 的踩點與測試主要由上述核心成員牽頭推進，並在關鍵節點組織集體確認。

ID: 20901432

Q: 我在總結里看到說活動進行期間，PIC 和 VPIC 需要持續在各個遊戲點之間疏通、避免擁堵。你們這一屆具體是怎麼安排的？

A: 我們的人手相對有限，因此採用“固定點位 + 機動巡查”的配置：

- 1) 除我和 VP 外，盡可能把其他莊員分配到各個遊戲點駐守，確保每個點位有人帶遊戲、講規則、控時、處理道具問題；

- 2) 我和 VPIC 作為機動組在各點之間巡查，實時觀察哪裡排隊、哪裡空間；
- 3) 通過帶隊大群實時引導組家長調整行進方向：當某點擁堵時提示他們先去人少的點，或調整順序，避免多組同時堆在同一位置；
- 4) 機動巡查還有一個目的：現場快速發現規則理解偏差、道具異常、人員缺位等問題，並即時糾正，保證整體體驗一致。

執行當天我們巡查過程中沒有發現嚴重阻塞或規則失控，整體運行較順利。

ID: 20901432

Q: 關於“避免擁堵”我覺得需要在靈活度和人力之間做平衡。你們今年不給固定線路，讓組家長自由帶隊確實更靈活，但需要很多人密切觀察和跑動；如果制定固定線路，人力需求少但靈活度差。下莊應該怎麼權衡？另外你們今年是不是沿用了合照 NPC 的設置？

A: 今年我們採取的是“自由線路”為主的策略，確實更靈活，但對機動協調的人力要求更高。下莊可以按兩類條件來權衡：

若人手充足：可以用自由線路 + 機動疏導，體驗更靈活，能動態避開擁堵；

若人手不足：可以採用半固定線路（例如給 2-3 條推薦路線），把組別分散到不同路徑上，減少現場協調壓力，同時保留一定機動空間。

關於合照 NPC：今年沒有沿用“隨機 NPC 合照加分”的做法，因為人手不足。我們改成了“校園標識打卡合照”，例如在校園內尋找指定標識進行拍照打卡並計入任務。這種方式同樣能引導新生探索校園，且對人手依賴更低。

補充說明：往屆設置 NPC 的初衷除了增加趣味，也能作為“移動觀察點”幫助監測人流分布。若下莊人手足夠，可以考慮恢復 NPC 或設置類似的移動巡查角色，用於分流與信息回傳。

ID: 20901432

Q: 合照 NPC 的初衷是讓新生在刪減遊戲點後仍能打卡一些有趣但不適合做遊戲的地方，也幫助他們認識更多校園點位。你們今年改成拍校園標識，其實也能達到類似效果。

A: 是的。O'UST 的核心目標始終是讓新生更好地認識校園各個位置與功能點。無論是 NPC 合照、標識打卡，還是小遊戲點位設計，都應圍繞這個目標去做延伸：在不犧牲體驗的前提下，盡可能讓新生走到更多“有意義的地點”，並留下清晰的校園記憶。未來也可以結合一些工具或小程序做更豐富的玩法設計，讓活動更有趣、更易組織、也更可持續。

【O'DRAMA】

ID: 20929006

Q: PIC 同時兼任平面宣傳（平宣）的工作，會不會忙不過來？在時間安排上是怎麼保證不影響進度的？

A: 整體上不會忙不過來，主要原因是關鍵的前期工作在暑假階段就已提前完成了。具體做法是：

- 1) 把平宣的核心產出（視覺風格、模板、常用物料、基礎文案框架等）盡量前置，減少學期中臨時趕工；
- 2) 把可復用的內容做成標準化模板（例如推文版式、海報結構、活動信息區塊），後續只需要替換文字與圖片即可快速生成；
- 3) 在活動臨近階段主要集中處理少量的更新與審核工作，並通過明確截止時間與分工協作來保證進度。

因此，雖然 PIC 身兼多職，但由於前置準備充分、流程相對標準化，實際執行壓力是可控的。

ID: 20929006

Q: O'Drama 的不同道具由全組共同承擔相關費用，這樣的安排會引起組內成員爭議嗎？你們是如何協調的？

A: 今年組內協調較順暢，沒有因為道具費用分擔問題產生明顯爭議。主要原因是：

- 1) 事前溝通清楚：在準備階段就提前說明道具需求與分擔原則，避免臨時通知造成不滿；
 - 2) 規則相對明確：採用“全組共同承擔”的方式，減少個別人負擔過重或責任不清的問題；
 - 3) 透明與可追溯：道具清單與使用目的明確，成員能理解“為什麼需要這些道具、用於哪些環節”；
 - 4) 以體驗為共識：大家對活動目標一致，普遍願意為整體效果與參與體驗配合。
- 後續若要進一步降低潛在分歧，建議繼續保持提前公示道具清單、明確分工與使用場景，並在組內設定一個反饋窗口，確保成員有機會提出疑問與建議。

【O'HK】

ID: 20929006

Q: 今年這個活動雖然最終沒有舉辦，但你們前期已經踩點並做了很多規劃。想請問：你們對以往路線有哪些改進建議？未來下莊如果要辦這個活動，你們有什麼需要提醒他們注意的？

A: 我們確實做了較完整的前期踩點與路線評估。整體建議可以從“路線強度設計”“隊伍規模與交通組織”“時間控制與路線優化”三方面給下莊參考。

1) 路線強度與分層設計

我們先由負責人個人踩點，之後全莊也進行過集體踩點。綜合大家反饋：油尖旺線的強度相對適中；港島西線強度偏低；港島東線強度明顯偏高。下莊可以考慮兩種方向：

方案 A：保留三條“強度分層”的路線（低/中/高），讓不同體力與偏好的新生自行選擇，活動體驗會更友好；

方案 B：把三條路線都調整到大眾更容易接受的強度，減少“有人過輕鬆、有人過辛苦”的落差。

無論選哪一種，都建議明確標注每條線路的預估步行量、站點數量、預計耗時、以及適合人群（例如“輕鬆社交”“城市探索”“挑戰型”），避免報名時信息不透明。

2) 擴招背景下的集合與交通組織

我們觀察到學校持續擴招，新生人數可能越來越多。若人數進一步上升，就未必能把所有人同時有效地集中到離學校最近的交通樞紐；如果仍完全依賴公共交通（巴士、小巴、地鐵換乘），會帶來集合困難、隊伍分散、等待時間長、以及點名管理成本高等問題。

因此，下莊需要提前評估：

若參與規模較大，是否需要採用更集中的交通組織方式（例如分批出發、設定集合窗口、安排統一接駁等）；

分組機制是否要更細（例如每組控制人數上限），並明確每組的集合點、出發時間與負責人。

目標是降低“到點集合困難”導致的整體延誤與秩序風險。

3) 港島東線的時間與長度需要重點優化

港島東線的整體長度與耗時偏“挑戰型”。我們踩點時體驗到：早上約 9 點出發，直到傍晚甚至晚上才返回，整體行程非常長。對小隊（例如 5-6 人）而言還勉強可控，但如果是整組行動、人數超過 20 人，移動速度與集合頻率會明顯下降，返回時間很容易拖到晚上。

建議下莊重點改進：

重新核對與更新路線地圖與導航點：以最新道路/站點信息為準，避免“舊地圖不準確”導致繞路；

縮短或拆分港島東線：把過長路線拆成兩段，或減少站點數量，控制總時長；

設定硬性時間節點：例如“到某站點的最晚時間”“超過則直接跳過後半段/改走返程路線”；

為大隊伍設計“集合策略”：減少頻繁集合、改用固定集合點（例如每 2-3 個站點集合一次），提升整體效率。

總結來說：下莊在辦這個活動時，建議先決定“路線是否分層”、再根據預計參與人數設計“交通與集合方式”，最後重點把高強度路線（尤其港島東）做“縮時與可控化”處理，避免新生體驗兩極分化或行程拖到過晚。

【福利遊園會】

ID: 20929006

Q: 活動修改後，整體投入與效果相比原方案有沒有改善？對 subcom 的工作量和執行壓力方面有什麼影響？

A: 整體來看，修改後的方案在“參與體驗與現場反饋”上有所提升，但執行投入也相應增加。

1) 對 subcom 的培訓：培訓方式與往年基本一致，仍以“流程講解 + 模板支持 + 執行中帶教”為主，沒有出現結構性變化。也就是說，培訓強度沒有明顯增加，但對細節把控的要求更高。

2) 效果提升的原因：由於新增了抽獎等互動環節，現場參與熱情與停留時長更好，會員的滿意度也更高，尤其是抽獎帶來的即時反饋讓氛圍更活躍。

3) 對工作量的影響：抽獎機制會帶來額外的準備工作，例如獎品與物資管理、抽獎規則說明、現場秩序維護、中獎信息登記與發放流程等。這些環節需要更明確的分工與檢查清單，否則容易在現場出現混亂。

4) 可改進點：若未來繼續採用類似設計，建議提前制定抽獎 SOP（規則、主持話術、抽取方式、獎品發放路徑、異常處理），並安排專人負責物資與記錄，減少 subcom 在現場臨時處理的壓力。

ID: 20929006

Q: exco 帶 subcom 的過程中，每個組的推文、視覺設計等是全權交給 subcom 嗎？

subcom 和 exco 的工作量分配是否平衡？

A: 原則上不是“全權交給 subcom”，而是採用“subcom 執行、exco 支援把關”的模式。具體做法是：

1) 分工機制：在分組時已將 exco 均勻分配到各組，確保每組都有固定對接與指導資源。

2) 職責邊界：推文撰寫、美工設計等具體產出通常由 subcom 主導完成；exco 負責提供方向、審核關鍵內容（信息完整性、表達規範、發佈時間線）、以及在資源不足時補位支持。

3) 組間差異：不同組的成熟度與人手情況不一樣，因此實際工作量並非完全等分；有的組 subcom 能獨立產出，exco 主要做審閱；有的組需要 exco 深度參與、提供素材或直接協助製作。

4) 平衡建議：後續可通過統一模板與檢查清單降低組間差異，例如：推文結構模板、視覺規範（字體/版式/配色原則）、審稿流程與截止時間，減少反復修改帶來的額外負擔，並讓 exco 的把關更高效。

ID: 20929006

Q: 道具/物資運輸過程中有遇到貨運問題嗎？當時怎麼處理的？

A: 有遇到一次發貨異常：商家顯示已發貨，但送達時只有一張“缺貨通知單”，實際物資未到位。由於我們在排期上預留了緩衝時間，發現問題後第一時間與商家確認情況，並啓動應急預案：在活動當天早上緊急補採購可替代物資（例如零食類道具）以保證活動正常進行。

復盤來看，建議後續加強兩點：

- 1) 到貨驗收機制：設置到貨檢查清單（數量、品類、外觀、可用性），並要求關鍵物資在活動前完成驗收；
- 2) 替代方案與安全庫存：對關鍵道具準備可替代方案或少量備用物資，並明確應急採購負責人及時間窗口，避免臨時採購影響活動節奏。

【附屬執行委員會培訓 & SUBCOM FUNCTION】

ID: 20958631

Q: 今年報名人數是 61 人，最後正式錄取的執行委員會（subcom）是 42 人。你們在人數選擇上是怎麼考量的？在只有 60 多人報名的情況下還錄取了四十多人，我是否可以理解為整體平均質量都很高？

A: 可以這麼理解：今年報名者整體素質確實較高，這是我們在面試與評估過程中看到的結果。但我們並不是只用“分數”去機械量化個人表現，而是綜合考慮了面試表現、崗位匹配度、溝通協作能力與可投入時間等因素。

評估流程上，每場面試都會安排多位執委參與評分，盡量保證視角多元與公平性；最終會根據評分與討論設定一個基本的錄取門檻（cut-off），達到門檻且適配崗位需求的候選人會進入錄取範圍。

關於“為什麼錄取到 42 人”：主要考慮到往屆經驗中，部分成員會因學業壓力、時間衝突或參與度不足而在後期退出或減少投入。如果一開始錄取人數過少，後續活動週期容易出現人手不足，影響執行質量。因此我們採用了“前期略充足、後期自然穩定”的策略。實際情況也驗證了這一點：後續真正出現持續缺席或主動退出的成員數量不多，大多數成員保持了較好的參與度，整體運作相對順暢。

ID: 20958631

Q: 可以先回答一下 chat box 里那個問題嗎？（關於每場面試至少安排多少名 exco 參與評分）

A: 當時設定“每場面試至少有 6 名 exco 參與”，是為了保證評分的代表性與穩定性，也方便在個別 exco 臨時有事無法出席時，仍能維持面試質量與公平性。“至少 6 人”是底線要求，實際參與評分的人數通常會多於這個數字。

A2：補充說明：當時我作為相關負責人之一，面試安排表由我統籌。我們在招募啓動前就提前在大群里公佈時間線，讓 exco 通過接龍方式填寫可行時間，再據此排班，盡量保證每一場面試都有穩定數量的面試官在場。

另外，面試週末與部分組的既定活動時間衝突屬於不可控因素，所以我們在排班時會預留彈性：有人臨時無法到場就及時替補，確保每場不少於最低人數。最終實際參與評分的人數一般高於 6 人；少數無法到場的候選人也會提前與我們溝通，安排改期或另設時段完成面試。

ID: 20958631

Q：你們今年招募的整體結構（subcom 的組成與分工）和以前一樣嗎？是按活動分組還是按職能分工？另外有沒有 workshop 或培訓？

A：整體結構與以往相近，主要是按活動分工為主：不同 subcom 會圍繞各項活動分組執行，從較大型的常規活動到系列活動，分別安排負責人統籌與成員配合。對於跨活動的共通工作（例如宣傳文案、設計排版、現場流程、物資協調等），會根據成員能力與時間進行協同支援。

至於 workshop/系統培訓：我們確實有討論過，但現實限制是招募與培訓準備期與 O 系列等工作高度重疊，執行期也與後續活動排期衝突，導致很難開展成體系、全覆蓋的培訓。實際做法更偏向“邊做邊帶”：由負責該項工作的執委或技術崗位同學在執行過程中提供模板、經驗與具體指導（例如提供流程模板、對接方式、注意事項清單），以保證成員能在實踐中快速上手。後續如果時間允許，建議把培訓拆成短模塊（例如 30–45 分鐘），分多次完成，降低組織成本並提高參與率。

ID: 20909006

Q：在 subcom function 這類活動里，你們莊（執委會）扮演的角色是什麼？

A：我們的角色更偏向“指導與把關”。具體來說：我們會向負責活動的 PIC 明確說明活動目標、需要完成的事項與基本流程；提供可復用的模板與過往經驗（例如訂場申請寫法、流程編排結構、對接運營/宣傳的方式）；並在關鍵節點進行提醒與檢查，確保他們知道“要做什麼、怎麼做、做到什麼程度”。我們不會替 subcom 把所有事情做完，但會在每一步給到方向、資源與必要的糾偏建議，減少他們走彎路。

ID: 20909006

Q：你們覺得這次 subcom function 辦得怎麼樣？不一定要主席回答，任何人都可以說。

A：從參與者角度，我認為這次整體辦得很好，亮點主要在“設計與體驗”。今年沒有局限在單一固定場地，而是把校園多個地點設計成任務點，用“撲克牌比大小”等機制串聯成路線式玩法；任務點分布在校園不同區域，並加入了彩蛋與獎勵機制，讓參與者在探索過程中保持興趣。

參與人數也不錯，組內成員會因為“好玩”主動拉同伴報名；也有上一屆委員會成員參與並給予正面反饋。決賽階段的對抗氛圍緊張，整體體驗感比單點集中式玩法更強。

A2：人數方面我補充一下，負責人反饋到場大約 30 人左右，當天也有現任成員與往屆成員參與支持。

ID: 20958631

Q：但感覺最近參加的人好像也不是很多。你對這次活動還有什麼補充建議嗎？

A：我補充幾點改進建議，主要集中在“宣傳、受眾覆蓋、內容密度、現場組織”四個方面：

1) 宣傳包裝仍有提升空間：活動主題的設定比較有指向性，如果參與者對相關背景不熟悉，可能一開始看不懂活動在做什麼，降低報名意願。建議在宣傳文案中加入更直觀的“玩法說明、亮點展示、適合人群”，讓不瞭解主題的人也能快速理解並產生興趣。

2) 受眾結構偏單一：現場參與者可能更集中在某一類人群，說明主題與表達方式可能對其他群體吸引力不足。後續可以考慮加入“低門檻的通用玩法介紹”、更中性的視覺呈現，或設置“非粉絲也能玩得懂”的引導機制，擴大覆蓋面。

3) 遊戲數量與循環體驗：如果多數小遊戲在較短時間內就完成一輪，後半段容易出現“新鮮感下降”。可以增加任務點的差異化、加入隨機事件/隱藏任務，或設置分層難度，讓活動在完整時長內保持節奏變化。

4) 結尾階段人員自然縮減：這類淘汰/積分賽制往往會導致後段人數減少，這是機制決定的。可以考慮設置“觀戰參與機制”或“敗者復活/支線任務”，讓中途被淘汰的人仍能參與互動，減少體驗落差。

5) 現場集合與開場控場：即使參與者多為熟人，也需要明確的簽到/集合指引與準時開場的組織動作（例如負責人到場招呼、統一說明、分組帶隊），避免出現“大家都在聊天、沒人組織”的觀感問題。

ID: 20958631

Q：你剛剛從組織者角度說得很全面。但我想問：你們作為執委會，是否應該在 subcom 主導活動時更多輔助他們把前期問題規避掉？你們和 subcom 的溝通密切到什麼程度？誰負責對接？

A：對接主要由我負責。我和兩位 PIC 建了溝通群，基本把我往屆做過的流程與注意事項都逐項講過，包括模板、對接方式、關鍵節點的提醒等。從我的角度，我認為溝通覆蓋已經比較細，但確實也存在盲區：例如主題對受眾的吸引面、參與人數可能偏少等問題，在當時沒有被充分預判出來。後續可以把對接從“經驗傳遞”升級為“關鍵節點評審”，比如：主題確認時做一次受眾評估、宣傳稿發佈前做一次信息檢查、遊戲清單最終確認時做一次完整性審查，以減少前期可避免的問題。

ID: 20958631

Q: 除了你之外，還有其他人跟 PIC 和 VPIC 對接嗎？

A: subcom function 主對接是我。宣傳與推送方面，平面宣傳/宣傳組也會對接；文件與物料在完成後會經過一定的審閱再發佈。但整體設計風格我們前期沒有過多乾預，因為主題與風格在較早階段已與主席團溝通過並確定。

需要承認的一點是：具體遊戲內容在最終確認階段相對倉促，可能與那段時間整體事務繁忙有關，這確實是流程上的問題。後續建議：把“遊戲清單最終鎖定”設為強制節點，並要求至少提前一周完成，留出修改與補充空間。

ID: 20958631

Q: 我感覺很多沒做好的原因是 subcom 比較忙。那其他莊員呢？你是不是沒有採取措施解決這些問題？

A: 客觀上確實存在時間與人力調度困難：學業負擔、其他大型活動佔用精力，導致部分成員在某些階段難以投入。我們採取的方式更多是協調與分擔，比如把部分工作拆分給其他成員承接、在可行範圍內調整任務分配。但如果遇到個別成員確實難以聯繫或持續缺席，執行上會比較被動。

復盤建議是：後續應更早建立“人力看板”和“任務責任制”，對關鍵任務設置明確負責人、截止時間與替補機制；對長期不響應的情況要有升級流程（例如由主席團介入重新分配），否則容易在關鍵節點出現斷檔。

ID: 20958631

Q: 但這塊是很重要的職責。如果缺了，會導致後面幾乎癱瘓。我也不知道你們後面發展如何。

A: 我們理解你的擔憂。我們當時對成員失誤更多採取“軟性督促”的方式（提醒、勸說、推進），確實不太適合用強硬手段。但從組織管理角度看，僅靠軟性方式可能不足以保障關鍵任務按時完成。後續更可行的做法是：在不傷害團隊氛圍的前提下，引入更明確的制度化機制——例如階段性檢查點、例會彙報、關鍵任務雙人備份、以及明確的任務交接規則。這樣既能減少對個人意願的過度依賴，也能提高整體穩定性。

ID: 20958631

Q: 回到 subcom function 本身：今年的主題是一開始就定了這個主題嗎？中間有沒有修改？

A: 主題從一開始就確定下來，並且沿著既定方向推進。原因是 subcom 在主題確定時就給出了相對完整的活動大綱：包括整體流程、任務點分布、各環節玩法與大致時間安排，大家評估後認為有趣且可執行，因此沒有再做中途更改。後續如果要進一步提高參與度，

可以在主題確定後增加一次“面向非目標受眾的理解測試”（例如讓不熟悉主題的人閱讀宣傳稿並復述玩法），用反饋來決定是否需要調整包裝或玩法表達方式。

【籃球賽】

ID: 20929006

Q: 我想問一下，你們在這次籃球賽舉辦過程中有沒有遇到比較大的困難？另外，今年為什麼沒有選擇和其他社團合辦這個活動？

A: 在與上莊進行交接時，對方曾向我反饋，往年與其他社團合辦籃球賽時，在工作分配和執行層面會比較複雜。一方面，任務拆分後需要反復溝通、跟進其他組織的執行進度；另一方面，當需要推動對方落實具體事項時，協調成本較高，效率也不理想。綜合以往經驗來看，合辦在最終效果上並不一定優於獨立舉辦。

基於這些反饋，我們今年選擇由自己獨立承辦，雖然工作量更集中在本莊，但在決策效率、流程控制和整體節奏把握上會更可控，也更有利於保證活動按預期推進。

ID: 20929006

Q: 那在實際執行過程中，還有沒有遇到其他具體困難？

A: 有的。一個比較現實的問題是場地安排。後來我臨時通過個人關係協調到了一些室內場地，因此淘汰賽階段改為在室內進行，這也相應拉長了整體賽程。

這一調整確實引發了部分參賽隊伍的不滿和意見。原因在於，有些隊伍最初已經根據原定賽程協調好了自己的時間，但賽程調整後，與他們的其他安排產生了衝突。

在這個問題上，我們最終選擇堅持整體賽程調整方案，而不是因為一兩支隊伍的時間衝突而反復更改整體安排。畢竟從組織者的角度來看，很難在完全滿足所有隊伍個人安排的同時，仍保證賽事整體的公平性和可執行性。作為 PIC，在這個過程中確實需要承受一定的壓力，但我認為這是組織大型活動時不可避免、也是必須承擔的責任。也希望下莊在未來遇到類似情況時，能夠有心理準備並堅持合理的整體決策。

ID: 20929006

Q: 我注意到今年的時間線整體和以往差不多。在訂場過程中，有沒有遇到場地緊張、天氣因素（例如下雨）導致室內場地難以安排的問題？

A: 一開始我聯繫了學校負責場地預訂的相關部門，瞭解到籃球場的正式預約流程通常需要提前三個月甚至更長時間提交完整材料才能申請成功。對我們來說，這樣的時間要求在實際操作中並不太現實。

不過我們的一個優勢在於，今年參賽隊伍全部來自校內，沒有外校同學參與，因此在場地使用上可以通過“搶場”的方式靈活應對。最初我們主要搶的是室外場地，相對來說成功率更高；而室內場地則是後來通過朋友協調、臨時勻出來的。

整體來看，場地確實是籃球賽中最大的難點之一，需要多方面協調資源、人脈和時間窗口來解決。對於下莊來說，建議盡早評估是否走正式訂場流程，或提前準備多個備選方案，同時也要對天氣、場地突發變化預留足夠的應對空間。

【年度競選】

ID: 20846175

Q: 年度報告中活動最後一項的時長看起來對不上，是哪裡出了問題？

A: 當時該部分尚未最終確認，負責相關數據與系統核對的 IT 秘書不在現場，因此未能即時覈實具體時長。這一項需要在 IT 秘書確認後台記錄或平台數據後再進行修正。後續建議下莊在提交年度報告前，針對涉及系統或平台的數據，統一做一次跨崗位確認，避免出現時間或長度不一致的問題。

ID: 20846175

Q: 線上平台在活動過程中有沒有出現不可控事件？

A: 有出現個別競選人沒有及時回應線上提問的情況。發現後我進行了提醒，整體秩序仍然可控，沒有出現系統性故障或大規模混亂。

ID: 20846175

Q: 你是在什麼時間點提醒這些競選人的？

A: 一般是在提問發出後的兩個小時內進行提醒，確保競選人仍有足夠時間補充回答，同時不至於影響整體競選流程的推進。

ID: 20846175

Q: 今年的候選人人數多嗎？

A: 整體人數還是比較多的，尤其是主席團層面的競爭相對激烈，候選人數量明顯高於最低需求。

ID: 20846175

Q: 人數多，但競爭積極性不高，是這樣嗎？

A: 更準確地說，並不是積極性不足，而是部分候選人沒有充分意識到“及時、完整回答問題”的重要性。他們可能低估了問答環節在展示個人能力與態度方面的權重，導致回應不夠主動。下莊可以在競選說明階段更明確強調問答環節的意義與評估作用。

ID: 20846175

Q: 那你們在招莊會期間是如何與競選人溝通的？共享信息多嗎？是否有介紹各崗位工作內容、競選進程等？另外，活動當日流程似乎存在時間重疊，需要重點檢查。

A: 我們當時有和競選人進行過一定程度的溝通，包括競選的大致流程和需要注意的事項。但從復盤來看，信息共享的系統性仍有提升空間，尤其是在流程時間安排與不同環節的銜接上。你提到的時間重疊問題是一個重要提醒，下莊在設計當日流程時，應提前做整體時間軸檢查，避免多個環節同時佔用同一時間段或關鍵人手。

ID: 21150263

Q: 選票不足的問題為什麼今年仍然存在？

A: 主要原因是實際參與投票的人數超過了原先的預期，整體規模判斷偏保守，導致準備不夠充分。下莊可以在未來參考報名人數、往年高峰值，並預留一定冗餘量，以應對臨時增加的參與人數。

ID: 21150263

Q: 今年的競選日程比往年提前，你們為什麼這樣安排？整個秋季的時間線是如何規劃的？

A: 確實存在個別活動在籌備時間上略有衝突的情況，但整體上我們把莊員分散安排到不同活動中，避免同一批人同時承擔多項重任務，因此實際執行壓力還在可控範圍內。提前競選主要是為了給後續活動和交接預留更多緩衝時間。

ID: 21150263

Q: 招莊會提前到聲生不息之前一周，為什麼要這樣安排？

A: 最初的情況是聲生不息在訂場過程中遇到了較多困難，活動時間被迫後移，結果在時間線上看起來像是招莊會被提前了。

Q: 即使聲生不息沒有推遲，招莊會本來就排在它之前，這是為什麼？

A: 這一點確實反映出我們在整體時間統籌上存在不足，部分重要活動之間的間隔和優先級安排不夠理想。這個問題我們也已經記錄在反思中，並會提醒下莊在規劃年度時間線時，提前拉出“關鍵活動總表”，反復檢查是否存在重疊或不合理排序。

ID: 21150263

Q: 今年的候選人是否沒有統一同意現場拍攝照片？為什麼文件中寫到可以由候選人自行提交照片？

A: 最終還是安排了統一拍攝，但由於有個別候選人在拍攝時間不在香港，無法到場，因此允許他們自行提交照片作為補充。這一安排主要是為了保證資料完整性與公平性，而不是刻意放棄統一拍攝。

【PMP Closing】

ID: 20929006

Q: 我想問一下，今年的 PMP Closing 是通過線上還是線下方式進行？如果是線下，具體做了哪些內容和安排？

A: 今年最終採用的是線上形式。最初在年度計劃第一版（去年寒假撰寫）曾參考往屆方案寫成線上版本；後來與往屆成員、組家長等溝通後，綜合考慮“線上留存效果”和“傳播可持續性”，最終確定並執行線上方案。

具體執行上，我們參考了近三年的 Closing 做法並進行整理，形成了“三段式內容結構”：

- 1) 第一篇：徵稿通知與活動說明（引導組家長/成員提交內容）；
- 2) 第二篇：發佈徵稿作品與展示內容（讓參與者的付出被看見）；
- 3) 第三篇：將大家最有共鳴的部分單獨強化——聚焦紀律、傳承與總結等主題內容，作為收束與延伸。

同時，我們也為投稿者準備了紀念性質的心意物，並為組家長準備了由團隊製作的卡套，封面由平面宣傳負責人設計。整體目標是讓寄語與回憶“可被反復查看”，而不只停留在一次性的現場儀式。

ID: 20929006

Q: 我補充一下：往年 Closing 其實更多是線上形式。我那一屆做過一次線下嘗試。今年你們原本也討論過線下模式，但我當時感覺線下並不容易做出更好的內容。你怎麼看？

A: 理解你的觀點，也認同“Closing 的核心不在形式，而在意義”。從活動定位來說，Closing 更像是對 PMP 的總結與對組家長一年付出的致意，重點應放在“寄語與回顧”的呈現上。線下確實容易遇到兩類問題：

- 1) 內容承載有限：線下能做的多數線上也能做，且線上更便於沈澱與傳播；
- 2) 儀式感不等於參與度：如果大家平時仍會見面，線下“再見一面”的儀式意義可能不足以支撐一場活動的組織成本與動員難度。

因此把重點放在“對組家長的意義、對一年工作的總結、以及可留存的紀念內容”上，更能貼合 Closing 的本質。

ID: 20157843

Q: 我補充說明一下：為什麼我最後選擇線上？以及活動效果如何？

A: 我的考慮是：如果辦線下，本質上只是大家再見一面，但大家並非畢業或告別，日常仍可見面，因此線下的“儀式張力”有限；而線上推文能形成長期留存的痕跡，讓大家隨時回看寄語與回憶，反而更有延續意義。

在第三篇推文發佈後，部分組家長即使沒有被提前提醒，也會自發在朋友圈轉發，說明線上內容的傳播與共鳴是存在的，整體反響還不錯。

ID: 20929006

Q: 我記得當時第三篇反響確實不錯，這部分也比較切中 PMP Closing 的重點。下莊也可以參考這種“抓住核心意義”的做法。

A: 收到建議。後續若繼續保留 Closing，可以延續“內容留存 + 寄語總結”的主軸，把活動重點放在傳承與致謝上，同時通過更清晰的徵集與展示機制提升參與度。我想坦誠分享：這次做完 Closing 後，我感覺和我最初的直覺有點矛盾。最開始我認為 Closing 是對 PMP 的總結，但因為大家平時仍能見面，儀式化活動的必要性未必強。後來我覺得既然它能延續至今，應該有它的價值，所以還是決定辦。但從實際參與度看，整體參與熱度不如其他活動高。基於此，我在和下莊對接時也提到：如果未來有更好的點子，這個活動是可以被替換或重構的。

這一點復盤很關鍵：Closing 的“存在價值”需要用明確目標來支撐。若參與度偏低，後續可以考慮三種方向：

- 1) 保留但優化：提前更早啓動徵集、增強互動形式（例如匿名寄語牆、音頻/短視頻寄語、精選集等），提高參與門檻友好度；
- 2) 縮小但做深：把 Closing 做成更輕量但更精緻的“年度寄語合集”，聚焦內容質量而非活動規模；
- 3) 替換或融合：將 Closing 的核心（致謝、傳承、總結）融入其他高參與度活動中，減少單獨辦一場的組織成本，同時保留儀式意義。

無論採用哪種方式，都建議下莊在年度初期就明確 Closing 的目標受眾、核心產出與衡量標準（例如投稿率、閱讀與轉發反饋、組家長參與覆蓋率），這樣更利於改進與傳承。

【聲聲不息】

ID: 20921234

Q: 想請問初賽和決賽的實際到場人數大概有多少？有沒有較準確的統計口徑？

A: 初賽當時沒有做嚴格的“入場逐一計數”，主要參考門票/入場憑證發放量與現場觀察，因此只能給出區間判斷：到場人數低於原先預估，且明顯受考試周影響。決賽到場人數則相對接近預期，現場體感與座位佔用情況顯示約 200 人左右。後續建議下莊在入口設置更簡單的統計方式（例如掃碼簽到或人工計數），以便在年度報告中給出更清晰的數據與復盤依據。

ID: 20921234

Q: 今年來參加的觀眾和選手相比往年更少，你們有什麼看法？原因主要是什麼？

A: 主要原因與時間安排有關。初賽時間落在 midterm 期間，很多同學在備考或有考試安排，導致初賽觀眾與參賽者數量偏少；而初賽熱度不足會進一步影響決賽的關注度與傳播擴散，從而對決賽人數也產生連鎖影響。除此之外，若前期宣傳節奏與互動不足，也會降低“路人觀眾”的轉化率。下莊可優先把初賽避開考試高峰，並在初賽後盡快進行內容回顧與二次傳播，把熱度接續到決賽。

ID: 20921234

Q: 我看到初賽結束到回顧推送之間隔了很久，請問是什麼原因？

A: 我們原計劃把比賽照片與素材整理後，製作一條更完整的回顧視頻（包含選手片段與現場氛圍），再配合推文發佈。但由於素材體量大、導出與剪輯流程受限，再疊加考試週期時間緊張、團隊對“能否按時完成視頻”的判斷不一致，導致進度反復延後。最後考慮到不能再拖，才改為先發佈回顧推文，把信息與照片先讓大家看到。復盤來看，最大問題仍是初賽與 midterm 重疊，導致後期製作時間被嚴重壓縮。

ID: 20921234

Q: 回顧視頻原本設想是什麼樣的內容結構？

A: 原設想是“選手舞台片段 + 觀眾互動與現場氛圍”的組合：既體現選手表現，也呈現賽事的熱度與舞台效果，並加入關鍵節點（例如晉級公佈、精彩瞬間）作為節奏點，讓未到場的人也能快速理解比賽亮點與結果。

ID: 20921234

Q: 往年視頻是活動結束後很快就能產出，你們今年為什麼難以完成？

A: 主要受三方面影響：

- 1) 設備與素材處理能力有限，導致大體量視頻導出與整理困難；
- 2) 考試週期擠壓製作時間，剪輯窗口過短；
- 3) 團隊溝通不夠統一：有人認為可以做出完整視頻，有人認為難以按時完成，導致決策與執行反復。

下莊可考慮提前設定“保底版本”（例如短視頻/照片快訊），再視情況追加完整版，避免因追求完美而錯過傳播時效。

ID: 20921234

Q: 預賽開始前有沒有準備預賽回顧推文或內容模板？

A: 沒有提前準備。復盤建議下莊把“回顧推文模板、素材收集表、剪輯分工”前置，預賽當天結束後即可快速發佈“快訊版”，以便承接熱度。

ID: 20921234

Q: 今年投票系統有出現問題嗎？有沒有做反作弊或改進？

A: 沒有出現明顯系統性故障。今年做了改進，例如加入驗證碼等驗證機制，用於降低重複投票的可能性，減少異常拉票行為對結果的影響，讓投票更公平、更可控。

ID: 20921234

Q: 評委人手不足導致評委評分佔比臨時調整，這件事是否只有核心策劃組知情？調整是怎麼決定的？

A: 我們是在活動當天發現評委人手不足後才臨時調整佔比，屬於應急調整。調整方案是在例會/現場討論後形成共識再執行的，並非僅少數人私下決定。復盤建議下莊把“評委缺席預案”寫進執行手冊，提前設定觸發條件與替代方案，並同步給相關工作人員，減少現場臨時改動帶來的誤解。

ID: 20921234

Q: 評委佔比是否設得太高？是否會影響觀眾參與感？

A: 我們提高評委佔比，是基於往屆選手反饋：大眾票佔比過高會被認為不夠專業；同時也有評委提出專業評審的權重偏低。結果上看，評委打分的分差較小，即使佔比提高，最終名次差距仍可能不大。復盤重點不只是“佔比高不高”，而是：

- 1) 評委評分標準是否清晰一致；
- 2) 是否需要擴大評分區分度（例如維度更明確、評分範圍更合理）。

下莊應注意在“專業性”和“參與感”之間取得平衡，並在賽前把評分機制向選手與工作人員講清楚。

ID: 20921234

Q: 你們在比賽前兩天評委人選還沒完全確定，是不是太慢？

A: 邀請其實開始得很早，但確認回復率偏低，導致最終名單較晚才穩定。下莊可考慮更早發出邀請、設置確認截止時間、準備候補名單，並進行分批確認（先鎖定核心評委，再補齊機動評委）。

ID: 20921234

Q: 年度報告里沒有寫開始邀請評委的時間，為什麼留空？

A: 因為啟動時間較早且節點不易界定，報告中被留空。建議下莊以後以“首次發出邀請郵件/信息的日期”作為統一口徑記錄，既清晰又可追溯。

ID: 20921234

Q: 報告里寫的“大型裝飾”具體指什麼？

A: 主要是現場佈置類物資，例如牆面裝飾、氣球、彩帶等。嚴格來說這類內容更適合歸類為“活動物資/場地佈置”，而不是單獨稱為“大型裝飾”。後續會把分類與表述改得更準確。

ID: 20921234

Q: 報告里“大型裝飾品”的截稿日期看起來太短，這合理嗎？

A: 這裡是記錄錯誤，把“宣傳品”的截稿日期與“裝飾佈置”混淆了，屬於前期文檔的筆誤。後續會把日期與項目對應關係修正，並加強年度報告的校對，減少類似 typo。

ID: 20921234

Q: 聲生不息的分工是否合理？有沒有保證信息同步？

A: 第一場會議已完成 subcom 分工並建立溝通群，分配負責人跟進各組事項，信息基本能在對應群內流轉。問題主要出現在經紀人組：其工作週期與分組時間間隔較長，導致部分 subcom 後期出現聯繫不上、參與度不足的情況。其餘組別整體運行較穩定。下莊可通過“階段性點名/進度彙報”和“關鍵節點復核”提升同步效率。

ID: 20921234

Q: 你們設置了哪些組？成員是互斥的嗎（會不會一個人加入多個組）？

A: 設置的組包括：物資組、經紀人組、主持組、隨機舞蹈組、IT 組、攝制組。成員原則上按組分工，但實際執行中會有互相支援：例如物資組人手不足時，活動當天會由其他組成員臨時協助物資搬運、分發與收拾。建議下莊在分組時預留“機動人手”，並明確臨時支援的調用機制。

ID: 20921234

Q: 有沒有討論過初賽和決賽之間如何保持熱度？往年有線上與選手互動的預熱活動，你們知道嗎？

A: 我們對往年部分線上互動預熱活動的傳承信息掌握不充分，加上評估認為該類活動知曉度不高、預期熱度有限，因此選擇取消部分預熱內容，只保留隨機舞蹈作為嘗試，並把主要精力集中在核心賽事與舞台執行上。復盤建議：下莊應系統整理往年預熱活動清單與數據，選擇更適合線上傳播、參與門檻低的形式延續。

ID: 20921234

Q: 隨機舞蹈只有 35 人參加，是否遠遠不夠？

A: 實際效果低於預期，說明單靠該形式不足以顯著拉升整體熱度。我們當時的目標是用隨機舞蹈吸引人、增加討論度，但在宣傳觸達與參與轉化上沒有達到理想效果。下莊可以把預熱拆成“多點小活動”或“線上輕互動”，並與選手內容聯動，讓預熱更貼近賽事主線。

ID: 20921234

Q: 你們是否覺得隨機舞蹈受眾較受限？下一屆可以考慮不局限於科大，和外校愛好者合作。

A: 隨機舞蹈在我們的設計里是“聲生不息”的預熱環節，而不是獨立活動。如果要把隨機舞蹈做大、做成跨校聯動，建議不要僅作為預熱附屬，而應單獨立項、單獨宣傳與資源配置。我們這次更多屬於嘗試；往年預熱並非都效果突出，因此選擇隨機舞蹈也是探索之一。下莊可根據目標定位決定是否升級為跨校合作。

ID: 20921234

Q: 有沒有往年效果較好的預熱活動可以傳承？

A: 可參考往年線上互動類形式，例如“面向所有人上傳分享音樂的活動”“音樂性格測試”等（強調線上傳播、低門檻參與）。整體建議是把預熱盡量放在線上：參與成本低、傳播速度快，也更適配大家學業繁忙的現實。

ID: 20921234

Q: 為什麼今年沒有邀請外校嘉賓？

A: 我們對往年是否邀請外校嘉賓的傳承信息掌握不足，因此沒有把“外校嘉賓邀請”納入今年的計劃。下莊建議建立“往屆關鍵資源清單”（嘉賓、合作方、供應與技術支持等），避免因信息斷層遺漏重要環節。

ID: 20921234

Q: 你們請了較多嘉賓，如何把他們合理安排進流程，避免冷場？

A: 我們把嘉賓上場安排在需要等待的節點（例如統計票數、舞台切換等）作為串場內容，用於填補空檔、穩定節奏，避免觀眾等待時產生冷場與流失。後續也可提前給嘉賓設定明確的上場時段與內容邊界，保證流程可控。

ID: 20921234

Q: 決賽賽制是什麼？

A: 賽制為：11 強先選出 10 強；10 強兩兩配對 PK 產生 5 強；再由觀眾投票選出 1 位復活選手，最終組成 6 強進入下一階段（或作為最終展示/決選陣容，具體環節可在流程細化中明確）。

ID: 20921234

Q: 活動流程能否再細化並補到年度報告里？

A: 可以。後續會把關鍵節點補齊：簽到與入場、開場與規則說明、每輪比賽安排、統計與串場、頒獎與收尾、以及人員分工與應急預案，使報告更可復用、也便於下莊繼承。

ID: 20921234

Q: 今年主打主題曲是如何製作的？

A: 最終呈現為純音樂版本。原本設想加入歌詞與視頻化呈現，但由於節奏偏快、製作時間線難以匹配，再加上整體排期不允許反復迭代，最終經過投票決定刪除歌詞部分，保留純音樂以保證質量與可交付性。

ID: 20921234

Q: 為什麼宣傳沒有英文版？宣傳品製作有參考前幾屆嗎？

A: 該問題當時負責同學不在現場，無法給出準確說明。建議後續補充：明確是否需要中英雙語版本、對應受眾與發佈渠道，並整理往屆宣傳物料作為模板庫，避免重複從零開始。

ID: 20921234

Q: 現場有場控組嗎？如何做機動協調？

A: 有。當天我們把每個時段相對空閒的人分配為機動人手，負責現場突發情況處理與臨時支援（例如引導、物資補位、後台溝通）。下莊可進一步明確機動職責清單與呼叫機制，提高響應速度。

ID: 20921234

Q: 初賽出現觀眾上台的情況，你們有注意控制嗎？

A: 當時沒有做得足夠嚴格。下莊建議：明確舞台邊界、設置上台規則與工作人員站位，並由場控及時提醒與引導，避免影響比賽秩序與選手體驗。

ID: 20921234

Q: 彩排有出現什麼問題嗎？

A: 決賽彩排總體順利；初賽出現過順序臨時更改的情況。建議下莊在彩排時同步鎖定“保底順序”和“可替換機制”，並提前準備主持詞與播放列表的變更流程，降低臨場改動的風險。

ID: 20921234

Q: 發給觀眾的物資是否可以創新？

A: 有空間。今年在發光類物資上做過一定創新，但整體發光氛圍仍不足；同時也有發放

飲料等提升觀賽體驗的安排。下莊可在“互動感”與“場地清潔管理”之間做平衡，設計更適配的觀眾物資組合。

ID: 20921234

Q: 如果給觀眾發飲料，場地會不會很難收拾？有沒有 staff 管理？

A: 今年現場沒有做足夠的管理與引導。下莊需要注意：若提供飲品，必須同步設置垃圾回收點、明確清潔責任人、並安排現場提醒與巡查，避免影響場地衛生與後續撤場效率。

第三項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過第十九屆執委會財務報告

第四項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過第十九屆執委會附屬團體年度報告

第五項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過第十九屆執委會附屬團體財務報告

第六項議程：宣佈第十九屆執行委員會任期結束

第七項議程：審查並在審查通過的基礎上承認並逐一通過第二十屆預備執行委員會成員

【預備主席 王孚嘉】

ID: 21093458

Q: 你看完章程之後，覺得有哪些是之前沒想到、今年可以嘗試做的事情？

A: 我認為章程中對正式會員和友好會員的區分比較死，如果希望活動面向更具多樣性，這一部分可以更加靈活。目前只是初步想法，還沒有形成具體修改方案。

ID: 21046519

Q: 在決策過程中，如果你是少數意見一方，你會怎麼做？

A: 在意見衝突的情況下，會先收集雙方意見，以整體損失最小化為目標做出決定，最終由我承擔決策責任。

ID: 21058602

Q: 在整體工作中，你是帶領團隊的人，還是大家相對平等？

A: 整體是平等的。主席的作用更多是在出現混亂或不確定時，給出方向性判斷，幫助大家明確接下來應該如何推進。

ID: 21060794

Q: 你和內務副主席在內務工作上的具體分工是怎樣的?

A: 內務副主席負責具體、細節性的內務工作，我更多關注整體狀態，比如大家的壓力和情緒情況，並提醒其適時進行調整。

ID: 21072916

Q: 如果你和內務副主席在內務問題上產生矛盾，你會如何處理?

A: 通過理性、冷靜的溝通解決。內務方面的矛盾通常是執行方式上的差異，而不是方向性的根本衝突。

【通過對預備主席 王孚嘉的審查】

【預備內務副主席 黃希蒙】

ID: 21047219

Q: 內務組在信息同步方面有哪些經驗教訓?

A: 信息同步是交接中最重要的一點。無論是請假、活動進度、資金或物資運輸問題，都應及時同步給相關人員乃至全體莊員，以便他人及時補位或協助。

ID: 21060201

Q: 你們怎麼讓之前幾乎沒查出的情況，變成能查出來的狀態?

A: 我們內務組從開頭就盯大家，查tiple，並做了一些監督和跟進，但我確實沒有特別好的辦法。

ID: 21060202

Q: 你們的罰款制度是怎麼執行的?

A: 罰款主要針對遲到和deadline未完成，每個學期三次請假，寒暑假兩次。請假理由包括辦港澳通行證或身體不適等。

ID: 21060203

Q: PPT的製作流程是怎樣的?

A: PPT有模版，由平面宣傳秘書提前製作。例會內容包括上周工作總結、提醒即將發生的事情，以及方選期間相關發言內容。

ID: 21060204

Q: 有沒有出現討論偏題的情況?

A: 偶爾有，但我會立即提醒大家回到主題。

ID: 21060205

Q: OES中PSC和VPSC之外沒有詳細分工，為什麼?

A: 因為比賽時間不斷變化，無法提前安排詳細分工，每次調整需要靈活分配。

ID: 21060206

Q: 你覺得活動的分工應該怎麼做?

A: 宣傳組負責海報和公眾號，比賽和監賽由我和主席負責，遇到問題再找其他成員協助。

ID: 21060207

Q: 整個VEF活動準備流程是怎樣的？哪些莊園參與了？

A: 學校公眾號由平宣製作，文娛負責公眾號內容，出版負責文案，總務和權莊負責tiple，三批成員負責校際對接，外務組負責設備聯繫。

ID: 21060208

Q: 常務秘書、財務秘書參與活動了嗎？

A: 常務秘書幫助換莊典禮，市場秘書負責外部贊助接洽。

ID: 21060209

Q: 你覺得你和主席承擔較多工作怎麼辦？

A: 盡量平均分配工作量，和核心策劃組一起安排任務，讓活動有條不紊進行。

ID: 21060210

Q: 活動復盤會有沒有開過？

A: 暫未專門安排，通常在例會中總結上周工作，但未來會安排單獨復盤討論。

ID: 21060211

Q: 如何鼓勵大家參與復盤，提出問題？

A: 核心策劃組先反思活動，然後非策劃組成員也被鼓勵提出問題和改進建議。

ID: 21060212

Q: 如果有人不想乾活，如何處理？

A: 先勸導，必要時將任務平均分配給其他人，同時平復大家情緒，不在公開場合批評。

【通過預備內務副主席 黃希蒙的審查】

【預備外務副主席 陳柳靜】

ID: 21048371

Q: 可以簡單說一下外務組的分工嗎？

A: 外務組有七位成員。主席主要負責和校內機構、校長等進行聯繫；我和外務秘書一塊負責和友莊的聯繫，我主要負責和校外友莊的聯繫，外務秘書更多負責校內的友莊；市場秘書主要負責和合作商聯繫，也會草擬合同；兩位運營秘書負責定場地和活動物資的運送。

ID: 21060419

Q: 點評一下你們主席團的另外兩位成員。

A: 首先我是非常認可他們兩位的，他們都非常負責，能力也很強，也很有號召力和凝聚力。目前莊內大家都在認真參與工作，雖然存在一些懈怠情況，但在他們的幫助下大家都在盡力。缺點方面沒有特別明顯的地方，但目前我們三個人都偏向紅臉角色，比較難對大家進行苛刻要求。

ID: 21083604

Q: 昨天說到你們主席團，內務副提到你沒有經常在主席團群里講話，這是為什麼？

A: 目前主要推進的活動是 OEF，他們兩位承擔的是 VPIC，所以大多數 OEF 的內容是他們直接聯繫。如果後續需要我進一步協助，肯定會在主席團內加強溝通。其實主席團內部一直有交流，只是頻率沒有特別高，後續我也會加強溝通。

ID: 21094753

Q: 那請問你在整個 OEF 活動當中具體做了哪些工作？

A: 我主要負責給電競選手和電競俱樂部發送郵件，邀請他們參與我們的預熱拍攝。

ID: 21038496

Q: 這件事情需要以 MSSSUG 的名義聯繫，但你使用的是個人郵箱，如何取得對方信任？

A: 確實是我們當時考慮得不夠周全。有些電競俱樂部無法接收學校郵箱，所以我使用了自己的內地郵箱。這一點確實存在問題，之後會在這方面進行改進。

ID: 21056108

Q: 設備聯繫是你在跟進，那運營在這個過程中的作用是什麼？

A: 當時兩位 BP 找到我，希望我協助聯繫設備。我認為作為外務副主席，與外界溝通也是我的工作內容之一，而且這件事的 workload 並不大。

ID: 21067294

Q: 社團方面你主要聯繫了哪些？

A: 校內社團方面，社團介紹會涉及的社團都有保持聯繫；友莊關係整體良好，之後也會進一步聯繫 SU 旗下的社團，以及其他內地生組織，比如韓國、台灣學生組織。

ID: 21079416

Q: 你覺得外務工作的意義是什麼？

A: 外務工作的意義在於用外部資源推動內部發展。如果外務工作做得好，可以為會員提供更多資源，也能推動更多新的協辦活動，而不僅僅是延續原有的活動形式。

ID: 21081537

Q: 你對校內與其他組織合作辦活動有什麼看法？

A: 首先還是要保證我們主辦活動的順利進行。在條件允許的情況下，與其他社團合作對雙方都是宣傳機會，但需要審查對方的活動形式是否對我們有益，也要考慮他們希望我們提供什麼。

ID: 21093621

Q: 那你覺得在校內與其他組織合作時，我們需要對方提供什麼？

A: 一方面是為我們的活動和組織提供宣傳，另一方面是與 local 社團合作可以為會員提供更多機會，讓大家接觸到不同類型的組織和活動。

ID: 21045870

Q: 你對於外務副主席參與內務工作有什麼看法？

A: 如果內務工作人手不足，或者需要我協助施壓和協調，我可以參與，但原則上盡量不多插手內務副主席的具體工作。

ID: 21057963

Q: 你和外務秘書在外務工作上有明確分工嗎?

A: 外務秘書主要負責和校內校方聯繫，我更多負責與友莊以及外校友莊的聯繫。

ID: 21069084

Q: 你對今年外務工作的拓展有什麼計劃?

A: 我會更積極地聯繫目前尚未合作的贊助商，尤其是其他學校合作較好的贊助資源；同時也會加強與校內目前聯繫不夠緊密的社團交流。

ID: 21081245

Q: 如果你無法理解主席團另外兩位成員的想法，你會怎麼做?

A: 這種情況發生的概率比較小。如果真的發生，可能是他們當時壓力較大，我會嘗試尋求內務秘書的幫助，緩和溝通關係。

【通過預備外務副主席 陳柳靜的審查】

【預備內務秘書 林子榆】

ID: 21027358

Q: 本次 AGM 會議是如何進行分工安排的?

A: 整體分為三個部分：第一部分為上莊年度報告與財務報告的審議；第二部分為個人審議；第三部分為年度計劃與財務計劃的審議。

在第一部分中，除主席與副主席外，其餘成員被分為若干小組，每組約四人，按活動分配任務，分別整理對應活動的計劃與總結。

個人審議部分以三人一組進行，主席團為一組，其餘成員按座位分組，互相記錄問題與回答。實際執行中發現 AI 已完成了部分整理工作，整體工作量較預期有所減少。

ID: 21068412

Q: 如何看待 AGM 會議紀要本身的意義與投入程度?

A: AGM 紀要在形式上較為流程化，主要作用是證明會議真實召開。只要最終問題數量與內容結構達標即可，不需要投入過多精力，避免對莊員造成額外負擔。

ID: 21051973

Q: 內務組目前的人員分工與工作重點是什麼?

A: 內務組由主席、內務副主席及內務秘書組成。主席與內務副主席主要負責整體方向把

控與提醒，具體執行工作由內務副主席與內務秘書完成。

內務秘書的日常工作包括會議紀要整理、生日禮物採購、AGM 會議記錄，以及在活動增多時協助制定時間線。

ID: 21043790

Q: 關於對講（考勤/紀律）制度目前是如何執行的？

A: 相關制度已在末次會議中向全體說明，正式嚴格執行將從正式上莊後開始。前期記錄相對嚴格，後期更多依賴莊員自覺，並會對暑校、跨時區等特殊情況進行靈活處理。

ID: 21086241

Q: 文件與資料目前是如何進行管理和交接的？

A: 各部門交接文件分別由負責人保管，同時統一上傳至 OneDrive。會議紀要會先在微信群同步，再整理歸檔。建議每個活動結束後立即上傳相關資料，以避免後期遺漏或信息丟失。

ID: 21030496

Q: 內務組在經費使用上是否有固定規劃？

A: 內務經費中約 ¥300 用於生日禮物，其餘預算用於不定期生日會或集體活動。若生日集中，可合併慶祝以提高使用效率。

ID: 21075168

Q: 如果莊員出現消極情緒、工作效率下降，內務組會如何處理？

A: 首先通過溝通安撫情緒，避免否定其既往付出；其次瞭解其當前 workload，視情況將部分工作分配給相對空閒的莊員，以幫助其調整狀態。

ID: 21094837

Q: 在大型活動密集期，內務組需要特別注意哪些問題？

A: 需要提前評估莊員 workload，尤其是在 O 系列活動、新生事務、合作對接等高強度階段。選人和分工時應充分考慮體力與時間成本，避免臨時安排導致過度疲勞。

ID: 21069024

Q: 常務會議中主要參與了哪些工作小組？

A: 主要參與採購組，工作以協調和輔助為主，確保採購流程順暢。

ID: 21081506

Q: 內務組在對外溝通中承擔的責任是什麼?

A: 所有對外發佈內容（如郵件、公眾號推文、手冊等）原則上需進行審核，確保信息準確、格式規範，減少返工和誤解。

ID: 21093654

Q: 對於年度結束後累積的罰款，有無初步處理設想?

A: 尚未最終確定，傾向於用於集體活動，如聚餐或統一消費（如奶茶），具體方式視金額多少靈活決定。

【通過預備內務秘書 林子榆的審查】

【預備外務秘書 何政熹】

ID: 2106547

Q: 你開始和其他學生社團開始聯繫了嗎?

A: 有的，就是根據上莊留給我的那些聯繫方式，還有郵件，已經開始逐步在聯繫了。像 MSSS 這些其實都會有聯繫，還有一些別的學生社團，不只是內地生的，也會有一些 local 的社團重點聯繫。比如商學院那邊，金融、accounting 那些社團也都會聯繫。

ID: 2106547

Q: 你如何看待 MSSSUG 和科大校內其他社團的關係?

A: 這個的話主要就是合作。首先最重要的是能不能建立一個比較健康的合作關係，爭取一些科大內部的資源，然後通過我們 MSSSUG 把這些資源引流給內地生群體。就是把一些原本可能只有香港本地同學才知道的資訊，通過我們這個渠道分享給內地學生。第二個點就是，也可以作為一個紐帶，去增進內地同學和香港 local 或者國際生之間的關係，通過一起辦活動來拉近彼此，我覺得這個也挺好的。

ID: 2107654

Q: 如果你在已知的情況下，比如在 PMP 群里，有其他莊的 exco 對外詆毀 MSSSUG，你會怎麼處理?

A: 我會先私聊他，跟他說明這種事情在新生面前其實不太合適，會影響我們社團在內地生之間的形象。如果社團真的有做得不好的地方，可以直接提出來，我們可以及時改正，也會給對方一個回應。

ID: 2007564

Q: 遇到這種情況你會怎麼和外務副協調？是你去說還是她去說？

A: 首先肯定是把所有聊天記錄轉發到莊內群里，大家一起討論分析，統一一個最合適的回復方式。之後再由具體被聯繫到的人去回復。如果是聯繫我，那我來回；如果是聯繫外務副，那就由外務副來回。

ID: 2014567

Q: 外務秘書之後要負責 PMP 招募，你對莊內成員擔任面試官、對組家長的打分流程有沒有設想？

A: 打分流程和標準的話，可能會沿用上莊的一些建議，比如找一下上莊的顧明睿學長，看看他那邊有沒有一套評分標準可以參考。然後再結合我們這一屆的實際情況，可能會先出一份候選人的初稿，放在群里讓大家給意見，看看有沒有不合適的地方，再做調整。最後的終稿我覺得還是要全莊一起確認，畢竟組家長在 PMP 里是一個很重要的角色。

ID: 21164367

Q: 如果一場面試有十幾個莊員同時擔任面試官，你們具體怎麼打分、怎麼收集分數？

A: 我的想法是讓每個莊員自己做一個 Excel 表，在面試進行的同時同步打分。條件允許的話，最好對面試進行錄音，方便之後回聽，算是雙重保障。每天面試結束後，再把所有表格匯總，算一個平均分，選出相對比較合適的組家長。

ID: 21052374

Q: 如果有面試官和候選人比較熟，出現避嫌問題，或者出現提前洩露組家長名單，被質疑暗箱操作，你會怎麼處理？

A: 這個還是要具體情況具體分析。如果是莊員因為和某個候選人關係比較好而洩露信息，比如對方來問有沒有當上組家長，那我們可能會考慮對原有名單進行調整，比如把被詢問的那位候選人換掉。同時也可能會引入一些懲罰機制，比如罰款，起到一個警示作用。

ID: 21052373

Q: 關於 mentor 招募和信息保密，你有什麼原則？

A: 我的想法是偏向“能者多勞，多勞多得”。如果有莊員對活動參與度不高，甚至不來當面試官，那他其實沒有必要知道太多核心信息，比如最終的分組名單和組家長名單。盡量保證真正參與到活動里的莊員，才能接觸到更詳細的信息，這樣反而能減少洩密風險。面試結束後，PIC 要盡快把分數留檔，避免事後修改。同時對外統一口徑，所有詢問一律回復“等官方通知”。

ID: 2103468

Q: 你們今年社團介紹會的規模會有變化嗎?

A: 基本不會變，這個活動本身很難再有大的改動空間。

ID: 2103468

Q: 你今年擔任哪些 PIC 和 VPIC?

A: PIC 是 PMP mentor 招募和社團介紹會，VPIC 是 O'HK。

ID: 2103468

Q: 對這些活動你有什麼想法?

A: PMP mentor 招募的話，希望組能持續得久一點，合理分配組家長，提高組內凝聚力。社團介紹會因為是線上，我也不指望新生全程專注，只要各社團能把自己想介紹的內容完整呈現出來就可以。O'HK 的話，去年因為颱風沒辦好，今年主要是希望能順利辦下來，看路線和任務上能不能做一些調整，讓新生更瞭解香港。

ID: 20034767

Q: 如果有人再次提出線下遊園會形式的社團介紹會，你會怎麼考慮?

A: 他至少要給我一個具體方案，包括時間和地點。如果連這些都給不出來，我會要求他先完善方案再來討論。如果方案完整，我們再看是否和莊內活動衝突，以及學校場地是否能批。

ID: 20034767

Q: 你現在傾向於怎麼做?

A: 還是線上，用 Zoom，和去年一樣。

ID: 20034767

Q: 大概什麼時候辦?

A: 8 月底，20 多號到 30 號之前。

ID: 20034767

Q: 如果 O'HK 再遇到颱風，你們的預案是什麼?

A: 出於安全考慮肯定是延期，不是直接取消。延期如果在一到兩周內還能接受，超過兩周基本就取消。如果有的組已經自己辦了，那就視情況處理，並統一髮公告說明。

ID: 20034767

Q: 外務秘書的主要工作是什麼?

A: 第一是聯繫校內友莊和其他社團；第二是管理馬小雞賬號；第三是配合外務副主席的工作。

ID: 20034767

Q: 你覺得馬小雞賬號要做到什麼程度?

A: 用比較正式、得體的語氣回復贊助商信息，並轉接給市場秘書；聯繫博主或主播合作；作為對外窗口和其他學校友莊建立聯繫；新生加馬小雞後核對 offer，把他們拉進新生群。

ID: 20034767

Q: 足球隊和籃球隊現在有聯繫嗎?

A: 發錢這一塊不是我管的。

ID: 20034767

Q: 那平時對接籃球隊、足球隊宣傳呢?

A: 有點尷尬，他們現在正處在換屆邊緣，不知道該和上莊還是下莊對接。相對來說還是跟上莊、老隊長對接會快一點。

【通過預備外務秘書 何政熹的審查】

【預備財務秘書 焦迪】

ID: 20901532

Q: 首先想問一下你日常的常務工作都包括什麼?

A: 日常的常務工作包括物資購買相關花銷的報銷，並且記錄在財務記錄上面，以及對每次活動預算的控制。

ID: 20901532

Q: 想提醒一下，暑假的時候應該會有一大波的贊助和分享，所以你最好一直保持在線。到時候會有很多贊助商來聯繫你，要記得隨時抽時間處理。

A: 好的。

ID: 20901532

Q: 你現在管理莊內 soc 資的方法都有什麼?

A: 目前主要是通過一個恆生香港的銀行卡賬戶，還有支付寶和微信零錢來進行管理。

ID: 20901532

Q: 所以說你是有專門管理 soc 資的賬戶，和你個人賬戶是分開的嗎?

A: 對，個人的錢和 soc 資是分開管理的。銀行卡的話，soc 資是在恆生香港的賬戶里，個人的是在中銀香港。支付寶和微信裡面，也通過零錢和理財兩個部分分開管理。

ID: 20901532

Q: 如果有活動 PIC 想要增加支出，或者發生了超支，但完全沒有提前告訴你，你會怎麼處理?

A: 我覺得首先應該在一開始就和莊員達成一個共識，就是花錢之前盡量讓財務知道這筆開銷。如果真的發生了超支，第一種情況是 10%-15% 左右的超支，而且理由充分合理的話，可以考慮正常報銷。另一種情況還是希望盡量避免，如果實在發生了，可能會考慮讓莊員自己承擔一部分，甚至全部的超支費用。

ID: 20901532

Q: 想問一下現在罰款是怎麼罰的?

A: 現在是會議遲到罰 20 港幣，未請假且缺席會議是 40 港幣。另外在活動過程中如果過 ddl，主席是三倍罰款，另外兩位副主席是兩倍，各個活動的 PIC 也是兩倍。

ID: 20901532

Q: 罰款和莊費是分開處理的嗎?

A: 目前還沒有分開，因為暫時只有這兩筆罰款。

ID: 20901532

Q: 我也希望這兩筆罰款是最後的版本。如果以後罰款項目變多，我還是建議你把莊資和罰款分成兩個賬戶來管理。

A: 明白。

ID: 20901532

Q: 這個工作主要不在你，在外務秘書和運營秘書那邊，但你也要盡早準備。你的職責主要是保管好發票，因為審批會比較嚴格，線下買物資最好讓商家開正規發票，線上購物也

盡量找商家要發票。

A: 好的。

ID: 20901532

Q: 你現在有在管理二手群嗎？有看群公告嗎？

A: 有，在運營馬小二的賬號，也有在看群公告。

ID: 20901532

Q: 提醒一下關於私自換匯的問題，我們當年是直接踢出群的。另外也要注意惡意舉報的問題，馬小二賬號有可能會被舉報封號，要提前做好準備，盡量在短時間內解封。

A: 明白。

ID: 20901532

Q: 我們原來財務秘書是固定負責跳蚤市場這個活動的，後來因為疫情就沒辦了。你們看看有沒有這個想法，如果有也可以再辦。

A: 可以再討論一下，看有沒有合適的時機。

ID: 20901532

Q: 想問一下現在人民幣賬戶和港幣賬戶分別有哪些？

A: 支付寶和微信是人民幣賬戶，恆生銀行卡是港幣賬戶。

ID: 20901532

Q: 如果出現意外導致的財務問題，你覺得應該由誰來承擔？

A: 我覺得首先要看責任主要在商家還是在莊員。如果是商家的問題，比如未按期發貨、不發貨或者發錯貨，這種屬於小概率但不可避免的情況，就盡量在不大幅超預算的情況下提高開銷，或者尋找替代方案。如果是莊員的問題，比如物資丟失、損壞之類的，就需要在例會上討論，確定莊員個人需要承擔多大比例，剩餘部分再看是報銷還是由其他莊員分攤。

【通過對預備財務秘書 焦迪的審查】

【預備視頻宣傳秘書 關逸誠】

ID: 21058980

Q: 我先問一下，換莊視頻做到哪了？

A: 換莊視頻只差兩位同學就拍完了。前面拍好的部分我已經開始找配樂，視頻架構也初步成型了。

ID: 21058983

Q: 好，那時間應該非常充裕，你要早點提交給宣傳品核對。你現在在宣傳品審核組嗎？

A: 我們沒有專門審核組，審核是全莊一起完成的。

ID: 21058984

Q: 那換一個問題，那個視頻是誰來審核的？視頻是怎麼審核的？

A: 一般來說，根據活動不同，比如 OEF 的視頻，我會發給我們 OEF 相關的小組，包括我們一起合辦學校的負責人。如果是關乎全莊的視頻，就大家一起審核。

ID: 21058987

Q: 你們攝制組今年是怎麼安排的？

A: 攝制組主要是我，還有外務副和內務秘書。她們因為有專業相機，所以幫我分擔一些拍攝工作。

ID: 21058988

Q: 她們主要拍照，你拍視頻嗎？

A: 對，主要是我拍，她們也可以拍視頻。

ID: 21058989

Q: 你後面還有其他 PIC 活動嗎？

A: 有，我是 O'UST 的 VPIC。

ID: 21058990

Q: 那作為 OEF 的 PIC，你覺得你的工作主要是什麼？

A: 我的主要工作是 OEF 活動。主席和內務副幫我承擔了很多工作，因為剛開始有點不熟悉，我主要做視頻、報名參賽選手諮詢、與其他學校對接，以及聯繫一個電競俱樂部的經紀人。

ID: 21058991

Q: 我覺得 PIC 應該承擔更多工作，因為僅做視頻不是 PIC 的全部職責。

A: 剛開始我個人不打遊戲，對很多遊戲賽制不熟悉，所以兩位 VPIC 分擔了賽程安排和創意部分，我主要在學習和配合其他工作。

【通過對預備視頻宣傳秘書 關逸誠的審查】

【預備文娛秘書 聶岩子】

ID: 20761081

Q: 你目前对自己所负责的岗位整体感受如何?

A: 目前已经完成了两次推送制作，整体还处在熟悉流程和尝试不同风格的阶段。从实际执行情况来看，流程基本顺畅，没有遇到太大的阻碍，也在逐步找到适合自己的工作节奏。

ID: 20761092

Q: 你对自己与平面宣传组之间的配合方式有什么看法?

A: 目前的配合方式比较清晰。平宣负责完成海报和相关视觉素材后发给我，我再将这些内容整合进推送中。在正式发布前，我会再发回给平宣确认一次，确保整体风格和视觉呈现是一致的，减少返工。

ID: 20756013

Q: 能否简单介绍一下完成一篇推送的整体流程? 你通常需要哪些元素?

A: 一般会先与文案组和平宣组沟通，明确他们需要在什么时间节点之前交付哪些内容，并确认截止时间。拿到文案和海报后，我会结合活动主题来确定整篇推送的整体风格和基调。同时，我也会参考以往的推送范例，寻找合适的排版方式，并加入一些过渡动画或视觉衔接元素，让整体阅读体验更加流畅。

ID: 20756027

Q: 你之前完成的几篇推送大概花了多长时间?

A: 通常需要大约一周左右。主要原因是文案在过程中可能会根据反馈进行多次修改，我需要同步调整排版和结构，因此整体制作周期会相应拉长。

ID: 20756041

Q: 你对之后的推送形式有什么整体设想? 会更偏向简洁风格吗?

A: 这需要根据具体活动类型来决定。例如资源分享类推送更适合简洁明了、信息集中的呈现方式；而像声生不息这类活动，内容层次和信息量都会更多，相应在设计和结构上也会更加复杂，不太适合过度简化。

【通過預備文娛秘書 聶岩子的審查】

【預備總務秘書 盛江濤】

ID: 21058999

Q: 你覺得O'UST大家都等在大廳會不會有問題?

A: 感覺可以，每組完成的時間不同，具體問題需要再考慮，目前沒有好的解決辦法。

ID: 21059000

Q: 對PMP整體有什麼想法嗎?

A: 之後會根據時間安排進行創新活動。按時間順序推進，需要考慮實際情況，包括組內時間線。

ID: 21059001

Q: PMP籌備時間線大概是怎樣的？什麼時候開始籌備?

A: 活動早籌備很重要，三月份簽社團協議，四月份開始招募。PMP是社團最大活動，需早做安排，確保順利進行。

ID: 21059002

Q: 筹備內容包括哪些?

A: 建立活動規則，包括PMP mentor行為準則、培訓新成員、選課指導等。重點介紹時間線，如新生進組時間、UST、O'UST、O'HK等活動時間。

ID: 21059003

Q: 如何確認活動時間?

A: 要隨時關注學校官網，確認URSP或新生活動日期，有更新及時通知組家長。

ID: 21059004

Q: 踩點和籌備O'UST時間如何安排?

A: 由專門的PIC和VPIC負責，但總PIC需要統籌整個過程。最好在5-6月份開始籌備，因為暑假大家不在，需提前安排物資和踩點。

ID: 21059005

Q: 組家長的構成如何?

A: 大爸大媽需面試招募，小爸小媽也需面試。組local負責講解香港生活，其他組家長相當於helper。

ID: 21059006

Q: 對組家長構成有什麼建議?

A: 大爸大媽工作量大，小爸小媽應協助減輕負擔。組local作用低，應提升其活動參與度，比如辦小型活動介紹香港生活。

ID: 21059008

Q: 組exco的職責是什麼?

A: 每組必須有一個exco，負責跟進組內活動進度、收集新生郵件列表、調解矛盾、維護組員關係、確保活動順利進行。

ID: 21059009

Q: 學期課程和時間安排如何平衡活動工作?

A: 文院課程少（18學分），作業少，可將時間投入莊內事務。

ID: 21059010

Q: 如何準備新生手冊?

A: 三月份開始籌備，每人分部分修改更新，交出版處理，完成後檢查typo，特別注意學校活動時間點更新。

ID: 21059011

Q: PMP活動職責定位?

A: 統籌整個活動，監督PIC和VPIC，確保每個活動按計劃推進。

ID: 21059012

Q: 如何監督籌備流程?

A: 建立每個活動的溝通群，跟進各步驟，如定場地等。每周例會更新進度，三次大型籌備會前確認下一步計劃，嚴格按籌備時間線推進。

ID: 21059013

Q: 郵件和宣傳品如何處理?

A: 每人審一次typo，現階段總務負責寫和發郵件，但將來應由PIC提供文案，總務僅校對和審typo。郵件需官郵發送，對外郵件需官方形式，發給教授或其他學校時尤為重要。

ID: 21059014

Q: 郵件格式和語言要求?

A: 校內外郵件可用簡體或英文，郵件主題應加[MSSSUG]醒目標識，郵件結尾署名統一，確保閱讀率。

ID: 21059015

Q: 對時間線和工作安排的建議？

A: 至少要對每個事項有概念，籌備開始就要瞭解時間線，每個月明確工作安排，提前開例會和溝通，確保執行順利。

ID: 21059016

Q: PMP mentor行為準則具體包括什麼？

A: 包括禮貌待新生、確保新生安全、活動過程中協助組員、及時反饋問題、嚴格執行活動規則，不擅自更改流程。

ID: 21059017

Q: PIC和VPIC的主要職責是什麼？

A: PIC負責籌備整體流程，確保每項任務落實；VPIC協助PIC，處理日常事務和突發問題，協調組員分工。

ID: 21059018

Q: 活動物資如何管理？

A: 建立清單，PIC總管，VPIC協助，各小組負責人按物資分配領取和歸還，活動結束後統計和檢查完整性。

ID: 21059020

Q: O系列活動中有哪些重點環節需要關注？

A: 包括UST簽到、新生活動介紹、PMP培訓、O'UST踩點、物資發放及活動結束總結，每一環節都需明確負責人和時間。

ID: 21059021

Q: 活動流程中遇到突發情況如何處理？

A: 先由PIC或VPIC判斷緊急程度，必要時啓動應急流程，如調整場地、臨時增加組員協助、通知exco和家長，確保活動安全順利。

ID: 21059022

Q: 如何確保活動宣傳覆蓋到所有新生？

A: 郵件+社交媒體+微信群三管齊下，宣傳內容簡明清晰，重複提醒，重要信息加醒目標識。

ID: 21059023

Q: 活動結束後的總結和反饋如何進行？

A: 每場活動後由PIC組織總結會議，收集團員和mentor反饋，形成改進報告，用於下一輪活動優化。

【通過預備總務秘書 盛江濤的審查】

【預備出版秘書 何欣蕾】

ID: 21059003

Q: 你作為出版秘書的主要工作內容是什麼？

A: 各類手冊、年度計劃、財務計劃，以及新生手冊的排版工作；換裝典禮和O系列活動的主持稿；日常推送和郵件的文案工作。

ID: 21059004

Q: 你接下來一年的時間線是怎樣的？

A: 按照年度計劃時間線：本學期三月底開始各手冊文字工作；假期提前準備O系列任務；下學期完成福利遊園會和“聲聲不息”活動。

ID: 21059005

Q: 新生手冊的文案會大家分工嗎？

A: 會。因為手冊工作量大，之後會和總務商量具體分工。

ID: 21059006

Q: 有Typo組嗎？具體負責人是誰？

A: 有，由總務秘書負責。

ID: 21059007

Q: Typo流程是怎樣的？

A: 我寫完文稿後發給主席團，主席團再發給總務，總務分發給全莊進行校對。

ID: 21059008

Q: 年度計劃和財務計劃的製作時間線?

A: 1月中旬收到大家確認完的年度計劃稿，我開始製作；初稿截止在春節前後，之後大家一直在校對，我不斷修改。

ID: 21059009

Q: 你目前用什麼排版軟件?

A: 目前使用 Word，新生手冊可能會用 Canva。

ID: 21059010

Q: 你有跟似水流年聯繫嗎?

A: 我已加了這一屆和上一屆主編的微信，詢問他們情況，之後也會繼續對接。

ID: 21059011

Q: 對似水流年銷售量不高有什麼想法嗎?

A: 我會盡量和主編溝通，不希望直接削減預算，會讓他們撰寫更詳細的宣傳稿並增加宣傳方式。如果反饋不理想，可能會考慮削減預算。

【通過預備出版秘書 何欣蕾的審查】

【預備公共關係秘書 蔡佳倫】

ID: 21015060

Q: 你先簡單陳述一下公關秘書的職務吧。

A: 公關的職務主要就是運營各個社交媒體賬號。然後如果出現公關危機的話，可能要幫忙處理一下。然後就是我的PIC的話就是那個新生群的組建。其他都是VP。

ID: 21015060

Q: 你有哪幾個VP呀

A: VP是PMP closing，然後O'DRAMA，然後聲聲不息。

ID: 21015060

Q: 你現在主要運營哪些社交媒體賬號?

A: 我現在主要就是小紅書和IG。因為知乎貼吧什麼的感覺較為久遠，現在觀眾也不是很多。

ID: 21015060

Q: 你在運營的時候有出現什麼問題嗎?

A: 我感覺一個問題就是寒假期間，我那個IG號登不上去，可能是當初梯子的原因就沒有辦法切換帳號，然後現在回來之後IG就可以了。然後還有一個可能就是小紅書上可能熱度還是不太高。像我們之前那個新生群的帖子，可能就是只有一兩百的觀看。

ID: 21015060

Q: 那這個新生群的帖子你打算重新發嗎?

A: 我覺得預錄取群要麼就先這樣，可能到後面正式新生群可以再重新發。

ID: 21015060

Q: 電競聯賽你有發相關的推文嗎?

A: 電競聯賽就發了一個報名的，還有一個宣傳視頻的推文。

ID: 21015060

Q: 那對於這個小紅書熱度不高的問題，你有什麼解決方案的設想嗎?

A: 我感覺可能就是以後的文案可以寫得更加符合小紅書的特性。然後可能比如說多加一些tag或者多加一些emoji之類的。還有就是可能莊員們可以幫忙點點贊，轉轉發之類的。

【通過預備公共關係秘書 蔡佳倫的審查】

【預備常務秘書 應靜姝】

ID: 20937645

Q: 你有為活動進行物資採購嗎？可以簡單說明一下你的採購流程嗎？

A: 我之前負責過新年活動和換莊典禮的物資採購。通常流程是先和負責人確認需要購買的物品，再在淘寶上下單，把貨送到漂流瓶集運點，最後由它寄過來。同時會留意優惠和價格。

ID: 20937645

Q: 現在你常用的軟體是漂流瓶嗎？有沒有嘗試過其他工具？

A: 暫時沒有使用其他軟體，因為漂流瓶的時間安排比較固定，使用起來比較方便。

ID: 20937645

Q: 請簡述會員入會流程、會員類型以及如何增刪會員。

A: 會員需先向 MSSSUG 官方郵件申請入會，我再用私人郵箱發送申請表給他們。填寫完成後，總務會將他們的郵箱加入郵件列表。會員分兩類：正式會員（有內地教育背景）和友好會員。刪除會員則是在網站上點擊 review，勾選 delete 即可。

ID: 20937645

Q: 你覺得今年福利周有哪些問題？你對今年的安排有什麼想法？

A: 整體上福利周不錯，但 subcom 有時不太清楚宣傳品的製作。今年做法是讓他們在週期複盤時檢查問題，exco 也會提供支援。我認為如果一開始能給更多指導，效率會更高。今年改成遊園會形式，是因為去年一些會員覺得遊戲體驗不足，這樣能增加互動和遊戲的比例。

ID: 20937645

Q: 遊園會形式會不會需要大場地，或者造成會員擁擠？

A: 不會，我們安排的是兩天活動，所以會員可以分散在課餘時間參與。遊戲規模和數量也會根據場地大小調整，避免擁擠。

ID: 20755998

Q: 漂流瓶可能會出現意外情況，如果真的發生，你會怎麼處理？

A: 公告上提到可能會被查，通常會延後幾天。物資一般提前兩周購買，所以時間比較充裕。如果物品損壞，會先聯繫商家賠償，再重新購買；來不及的話，可以在香港線下購買補上。

【通過預備常務秘書 應靜姝的審查】

【預備運營秘書 蔣明廷】

ID: 21040259

Q: 簡短概括一下你的職位工作。

A: 我主要負責物資調度，包括向學校借物資、運送物資、幫助pic把場地物資擺放好。

ID: 21040259

Q: 是否有建立物資組？

A: 有。

ID: 21040259

Q: 工作時需要常務秘書從網上買物資，再運到soc房。這種運送工作你們打算自己完成還是和其他莊員分工完成？

A: 主要是我們完成，如果沒有充足時間會讓大家來幫忙。

ID: 21040259

Q: 聲聲不息活動需要借很多物資，大家都不是很熟悉能借到哪些。負責人來問能從學校那裡借到什麼，你也不清楚，你打算如何獲取這些信息？

A: 可以向上莊吸取經驗，問採購的和從校外借的物資。把這些從物資清單中去掉，剩下的就是我們從學校能獲得的。

ID: 21040259

Q: 沒問題。同時也建議你寫郵件給clara。

A: 好。

【通過預備運營秘書 蔣明廷的審查】

【預備運營秘書 任昊翀】

ID: 21058993

Q: 請介紹作為運營秘書在活動中需要完成的工作，可以從活動前、活動中和活動後三個階段說明。

A: 活動前主要是定場地；活動中主要是協助佈置場地；活動後要收拾場地。

ID: 21058994

補充: 活動前不僅要定場地，還要和學校或外部公司溝通，包括排版、佈置安排等。例如借用設備、佈置場地是否可以貼牆面裝飾（氣球、彩包等），如果未經允許擅自貼，會引起問題。

ID: 21058995

Q: 我想考一考你的基本功，你 SOC 房的具體地址是？

A: 是研究生宿舍 Tower B 右邊的 Group Room。

ID: 21058997

Q: 活動里需要申請 Banner（巨大的正方形海報），要到哪裡申請？

A: 我記得是有表格申請。

補充: 其實沒有表格, 要在 CMO 網站直接提交申請, 提交申請後, 還需要把海報設計、放置位置和簡述交給 Clara 審核。

ID: 21058998

Q: 你們經常開會在 Common Room 5+6, 你知道是哪裡嗎?

A: 知道。

ID: 21058999

Q: 那話筒是在哪裡借的呢?

A: 話筒要拿著預定場地的郵件, 到 Hall 6 前台找工作人員借。

ID: 21059000

Q: 你拍莊照的房間是哪裡? 就是年度競選個人照的房間。

A: 圖書館 LG1 進門左邊的房間。

ID: 21059001

Q: 那個地方叫什麼名字?

A: 不知道。

Q: 叫 Creative Media Zoom。預定可以直接在網上搜名字找到網址, 也可以到前台說明需要預定。

【通過預備運營秘書 任昊翀的審查】

【預備 IT 秘書 陳一夫】

ID: 20944264

Q: 首先你問卷學得怎麼樣?

A: 問卷製作我已經學明白了, 當時新春活動就是這麼做的。然後問卷還要學的部分就是處理資料的時候怎樣篩得能更快。

ID: 20944264

Q: 還有你製作網站要使用的幾個語言, 比如說 HTML、CSS、PHP 以及 Javascript, 都瞭解的怎麼樣了?

A: 因為現在網頁主要用的是 HTML 語言, 這個語言我是能看得懂的, 也能在網頁的基礎

上把它改一下。然後剩下幾門語言還在學，因為寒假有點事情。現在在官網上做網頁都差不多了，PMP mentor 招募的也做了個大概了，只需要把海報還有風格改一下就可以了。

【通過預備IT 秘書 陳一夫的審查】

【預備平面宣傳秘書 李鴻杉 & 霍東霆】

ID: 21041502

Q: 首先問一下你們現在的分工

A: 就是活動的話，一次活動是由一個人來全部完成，然後兩個人輪流去做這個活動所需要的這個封面，還有一些周邊設計什麼的。然後一些周邊設計目前還沒有接到特別大量的這種伴手禮的設計。如果有的話之後應該也是會兩個人分工做。

ID: 21041502

Q: 現在你們已經做完的活動都有些什麼

A: 現在已經做完的是OEF的封面，然後還有新春活動的封面，然後還有其他一些是年度計劃和財務計劃的封面，個人名片設計和個人胸牌的設計。

ID: 21041502

Q: 實際有一個問題就是每一個活動的參與都會有平宣，如果你們交替來的話，可能會出現某一個點，比如說像聲聲不息，它持續時間比較長而且宣傳品比較多，如果全都臨時分配可能是不現實的，所以每個人負責哪個方面就需要你們在活動開始之前進行具體的溝通，盡量均衡。像我和澤登可能分配比較靈活，像他創作熱情比較積極，有時候會先把海報畫好，一般如果他先做了呢我可能就會做封面。

A: 好的。

ID: 21041502

Q: 然後還有一個想問就是你們現在宣傳品審核是誰在負責。

A: 宣傳片審核的話就是我們兩個都算是PIC。如果是像封面這樣的或者是伴手禮的話，就是誰來設計的誰去推動這個審核的工作。然後如果是一些其他，比如說像公眾號的推文的審核的話，是我來做這個審核的分組。然後審核組的成員就是全體的莊員。

ID: 21041502

Q: 那你們在審核的時候有沒有一些固定的明細，比如說要重點看哪個部分，包括你對參與審核的莊員有沒有什麼要求，比如說在多長時間之內要完成？

A: 具體的要求是，如果像推文或者其他這種比較大型的審核工作的話，是會細化到比如

說整體的配色，然後是文字的typo，然後還有一些其他的、有沒有格式上的錯誤，這樣的分工。大家其實就是發到群裡面，然後有個DDL。審核的DDL是會一起發到群里，一般是48小時。

ID: 21041502

Q: 現在大家在群里的審核狀態怎麼樣，是不是所有在組的莊員都能夠及時的給你們反饋，或者你覺得他們的反饋是不是一些比較實用的建議。

A: 基本上都能及時的反饋，但是目前沒有收到很多改進性的反饋，一般都是通過。

【通過預備平面宣傳秘書 李鴻杉 & 霍東霆的審查】

【預備市場秘書 陸一】

ID: 21041504

Q: 好的，你是負責O'UST對吧，那請你對於上一次O'UST評價一下，就是好的或者不好的地方都可以。

A: 好的，就是這感覺，反正其實我覺得對我還是挺有幫助的，因為可能我平時算比較內向社恐那一種。然後比如說一個大組或者我是七組，你整個大組如果大家幾十個人一起的時候，其實我會放不太開。然後可能通過O'UST，大家分成幾個人，十個人左右的一個小的團體，可能我會和大家更熟一些，會更互相瞭解一些。然後加上對那些遊戲的地址，也是在學校的各個角落，也是方便熟悉校園的環境。然後不好的感覺就是可能結束了之後感覺稀裡糊塗的，大家回到那個地方，然後不太知道發生了什麼，然後就散了。可能這裡稍微感覺結束的時候有一點倉促，所以我不知道，我有點記不清當時什麼情況，對，其他都挺好的。如果要說改進的話，可能針對我剛才說的，可能就是或許最後的時間卡的死一點。然後在結尾的時候可能再加一點什麼結束語之類的，讓大家有一個儀式感的結束。

ID: 21041505

Q: 實際結束語我也說了。那就是大家最後在一塊等的時間你想怎麼樣去平衡？

A: 實際因為當時我們發現，如果讓大家做遊戲的話，到時候後面的組來的時候就會到現場都會很懵。場面也會比較混亂，然後你最後要讓他們安靜下來也比較困難。但是你可以想些別的什麼，比如說放放視頻，對，結束語它其實是有，但是現在看來就效果並不太好，就是可能大家剛當時就剛跑完一整圈下來，就是讓他們安靜沒有用，所以你們可能得想一下，就怎麼讓這個結束盡可能圓滿一點。

ID: 21041512

Q: 公眾號排期是否影響主推安排?

A: 是, 需要考慮排期和宣傳密度, 例如聲聲不息高頻宣傳時插主推可能影響觀感。

ID: 21041517

Q: 去年家長會是如何處理合作的?

A: 安排兩人到現場講新生須知, 合作商自行主講內容, 無商業顯擺。綜合考慮收入、工作量和家長觀感後決定接單。

ID: 21041518

Q: 新生禮包或手機卡等形式如何操作?

A: 合作商提供禮包或手機卡, 我們負責分發, 具體操作細節我還不清楚, 但可以繼續接觸。

【通過預備市場秘書 陸一的審查】

第八項議程: 宣佈預備執委會正式上任為執行委員會

第九項議程: 審查並在審查通過的基礎上承認通過執委會年度計畫

【OEF】

ID: 21037551

Q: 我看到你是PIC, 你有具體負責什麼項目嗎?

A: 我是沒有具體負責任何項目的。因為首先就是我當時排的時候, 主要考慮是因為我自己不玩遊戲, 然後這上面大部分遊戲不太瞭解, 然後具體的就是執行, 包括這個比賽的運行, 就交給了另外2個VPIC, 就我們主席和內務副。是他們那邊有什麼需要我協助, 會配合他們去進行。然後除此之外的話, 主要還是他們兩個在負責。

ID: 21037552

Q: 那你對於整個活動的各個細節, 我不談遊戲性相關的, 比如說推廣進度, 直播需要哪些軟件, 場地, 贊助經費這些有沒有瞭解?

A: 有啊, 我之前在大群裡面, 大家在溝通的時候都有一起去觀察大家目前的情況。然後再具體的比如說像他具體的談到什麼樣的條件, 如果大家沒有在大群裡面聊的話, 那我可能就不太瞭解了。

ID: 21037553

Q: 你這個行為有點，PIC可能對活動內容不大瞭解，但是對其他一些細節的瞭解，希望主動性強一點。

A: 好的。

ID: 21037554

Q: 觀賽這邊主要是誰在盯？

A: 這個我沒負責。主要還是我們的主席和內務副。

ID: 21037555

Q: 我覺得這個工作量還是很大，就像我以前辦的話，大概每一場比賽我會安排2到3個人觀看比賽，你們莊員應該分擔一下。那你們今年有沒有掛海報啥的？

A: 沒有，主要是線上的宣傳。

ID: 21037557

Q: 線下賽需要裝飾物，比如彩條氣球、螢光棒，這些是誰購買？有沒有問其他學校調過賬單，畢竟錢在上面，有可能有人隨便編數據。

A: 這個我在負責，清楚了。

ID: 21037558

Q: 今年的直播怎麼安排的？

A: 都安排在週末了。CS2半決賽同時開虎牙B站，明日方舟是B站直播，後面是一場B站一場虎牙。決賽時線下賽，且B站和虎牙會同步直播。

ID: 21037559

Q: 分享之前經驗，攝像頭可以放在屏幕角落。線下賽要調整錄屏軟件，讓觀眾既能聽到遊戲聲音，也能聽到節奏點。需要比賽前一天跟各方確認清楚。

A: 好的，我們也在不斷調試。

ID: 21037560

Q: 今年有沒有請到明星之類的？

A: 我們發郵件聯繫了許多電競俱樂部，但沒有得到什麼回應。

ID: 21037561

Q: 決賽前時間不多，如果請到大咖，一定要讓他們盡量轉發擴大影響力。現在熱度下

降，我很久沒從身邊朋友聽說這個活動。

A: 這個我知道。

ID: 21037562

Q: 遊戲解說現在是怎麼篩選的？

A: 解說的話，我們是根據他報名的比賽項目，根據他給我們發的段位和現場試講表現來考核。我記得當時我們開會時，也跟其他學校一起討論過這個問題。

【籃球賽】

ID: 21040259

Q: 然後我想我剛剛看了一下籃球賽的，它的時間線是跟咱們現實的時空好像不太重合。

A: 不重合是指哪裏？

ID: 21040260

Q: 就是今天是2月26號，理論上26號之前的任務都應該做完了。

A: 對的，理論如此。

ID: 21040261

Q: 但是你這個其實我感覺是沒關係，你就告訴我你現在進行到什麼程度了？

A: 他主要的問題就是，其實海報的初稿，包括這個什麼規則的都已經商量好了。主要的問題就出現在這個場地這方面沒法定下來，所以時間之類的，然後我跟裁判那邊也不好說。

ID: 21040262

Q: 所以你們場地的打算是和DSTO那邊，就像你之前和我說的一樣，就是抽籤？

A: 對，之前Clara她們說今年要到sports centre，然後會有一個抽籤。

ID: 21040263

Q: 就是會有一個時間地點告訴你？

A: 對的。就是我發完這個郵件，然後是那個sport centre說，會回我這個郵件通知，然後但現在就沒有發。

ID: 21040264

Q: 我想問一下，你發sports centre這個郵件是什麼時候？

A: 2月18號。之前第一封發給DSTO那邊的郵件是一月底二月初，主要是後來找Clara談的時候，Clara跟我說需要再去找sports centre。

ID: 21040265

Q: 所以你們在理論上已經開始報名之後的一天，發的郵件說場地的問題。那你覺得這郵件？

A: 實際上，而且他們說今年還說有可能要考慮到和MSSS合辦，就是每個社團辦一種體育項目，比如說羽毛球賽那個社團辦，籃球賽就我們社團辦，然後大家都能來參加。

ID: 21040266

Q: 那你有去跟MSSS那邊交流？

A: 也沒有。因為主要Clara那邊的意思是說，這個活動舉辦要由學校那邊來定，不是我們來定。

ID: 21040267

Q: 所以到時候Clara會主動聯繫你們，讓你們一起開個會，然後告訴你籃球賽什麼時候開始辦？

A: 理論上是這樣的。她是說會有郵件通知我。

ID: 21040268

Q: 不知道你是否有瞭解過，或者說你有大概的瞭解過MSSS那邊的籃球賽，就是不叫你看過他們的片子。MSSS的籃球賽跟咱們3V3有一個很大的區別，他們的籃球賽如果我沒記錯的話，辦的是校際的。而且他們辦的是一個全場比賽，而且並不是所有人都可以去報名。所以如果他們提出這個建議的時候，你當時應該去瞭解一下是怎麼樣。

A: 明白。

ID: 21040269

Q: 所以我現在還有第二個問題，就是你們既然寫郵件給sports centre，然後他給了你們一個相當於是沒有回覆的回覆。那你們打算就是等這個，還是如果你們打算設定一個底線時間，比如說可能是2月28，就是這個週五或者是這個週日。如果超過這一天他們還沒有給你們任何信息，我比較建議你，最好就是這段時間寫一個郵件問一下。

A: 是我會寫個郵件問一下。

ID: 21040270

Q: 我是比較想問如果團隊沒有給你們任何回覆，或者說他們跟你說，如果你著急你就不能抽這個場，你打算硬等著還是說我們會採取類似於自己搶場這樣？

A: 我想的就是自己去搶場。然後我們還有個換莊典禮，預定的時間是3月15號，然後前面一週還有OEF，可能要避開這些事情。所以可能是大概下週週一、週二左右如果還沒有收到回覆就會採取其他措施。

ID: 21040271

Q: 然後我看最開始確定了籃球賽相關物資，想問你對獎品有什麼想法？

A: 我主要的想法就是弄兩個獎牌。然後如果要是說報名的隊伍比較少的話，可以考慮再加一些、比如說帶我們logo一些定製禮品之類的。如果報名隊伍比較多可能就沒有這項了。

ID: 21040273

Q: 報名人數應該還挺多的，應該不會報不滿，按照之前的經驗。但是我也確實比較推薦你們可以把這個比賽稍微的挪後一點點。因為現在他們男籃那邊正在打那個八校聯賽，所以如果你把時間放到非常近的三月初的話，可能甚至會跟這個比賽有些衝突。他們也會有一點取捨，你可以大概去瞭解一下。

ID: 21040274

Q: 然後我看你這個上面沒有寫你需要的物資。

A: 因為物資比較簡單。我主要想法就是需要定兩個獎牌，然後剩下那些物資基本就是需要訂場，去借籃球什麼的，都是比較基礎的，我就沒寫。

ID: 21040275

Q: 你可不可以大概給我羅列一下你說的這個“比較基礎”的物資都有什麼？

A: 比如說裁判員用的哨子，然後比如說可能會有那種桿用來擺場地指示，可能會有旗子。然後還有這個籃球肯定要有，然後可能會有一個麥克風，然後一定會有一個積分版和一張桌子。大概就是這些。

ID: 21040276

Q: 如果咱們就是你這裏寫的是室外場，我們去年的情況是我們是兩個半場同時比賽。如果是這樣的話，你就要考慮桌子的數量需要兩個。但如果你不考慮這個問題，我就一個。那好吧，那你下一次AGM的時候可不可以的，或者說你私下把你新的時間線發給我看。

A: 可不可以等下週，因為我想看這個sports centre到底會不會回覆。

ID: 21040277

Q: 可以可以，就是我覺得你大概看一下時間，反正就是你在時間完全來不及之前調整。

對，還有我們去年辦的時候，出現了可能一兩個球員受傷，就是輕傷的情況。那可能你需要準備物資的時候，需要準備一些雲南白藥、碘伏這些。

ID: 21040278

Q: 還有一個物資是你需要去借那個號碼坎。你剛剛說的桌子，記分牌和號碼，還有籃球，籃球你也可以找大家借一借，應該都還比較好借的。然後另外這三個都是，最後找 sports centre那邊，就是你把你們搶到的場的憑證給他，然後借一下。那些東西搬運那個路可能不是很好拿，所以你拿的時候可以多找兩個人幫你。

【O'Drama】

ID: 21041530

Q: 請問pic，你認為Odrama活動的作用是什麼？你對它有怎樣的理解？

A: 首先這個活動是為我組spy的揭幕做一個鋪墊，然後這個活動以戲劇表演的方式來讓組員之間互相熟悉彼此，加深相互的交流，也加深組子女和組家長之間的溝通交流，相當於是一個擴大社交的方式。

ID: 21041531

Q: 關於今年Odrama關鍵詞的設計目前是怎麼想的？

A: 我們決定還是莊員商量給每個組一定數量的關鍵詞，在範疇內選擇，不讓他們天馬行空的自由發揮。

ID: 21041532

Q: 如果抽到重複的詞怎麼辦？

A: 紿每組1-2種選擇，他們從那幾個詞裡面按照順序抽籤選擇自己組的關鍵詞。

ID: 21041533

Q: 有考慮設計一些打分給獎品的小環節增加大家的參與積極性嗎？

A: 有的，還在和財務商量，增加打分系統給大家購買一些小的紀念品。

ID: 21041534

Q: 今年的組spy揭秘有想過一些創新的揭秘方式嗎？

A: 還在商量有沒有更好的揭秘方法，如果沒有的話我們還是會沿用去年的揭秘方法，在最後以最佳演員的方式揭秘組spy。

【附屬執行委員會培訓】

ID: 21040259

Q: 我提醒一下，到時候你們面試的時候一定要提前去收集時間，然後提前確實誰去面試，誰負責面試的PPT，然後主持副主持就這些。我的建議是暑假搞，因為你是PIC，你盡量每一場面試都在。至少誰臨時不在，你能去補一下這個。然後具體面試的細節，我覺得就問題不大了，因為第一次是組家長招募，那時候你們第二遍應該就會熟悉流程了。對於那些問題，每一屆其實都是傳承那個word文檔，如果想到一些好的也可以自己再補充進去。還有記得把所有的打分表再統一放到你們桌子裡面。可能有一些人確實是發揮得就是不好，這樣相當於也是一個備案。大屏幕還有音響什麼的，可能AGM大家都把這事忘了，反正到時候你記得提前去調一下。因為你們第一個活動是去自我介紹，那個PPT非常好做。

A: 嗯嗯好的。

ID: 21040260

Q: 之前老莊不是說要多帶subcom玩嘛，這個我們今年確實舉辦團建辦得不是很積極，這可能也導致最後報名競選的人少了點。你們今年可以多辦一些？

A: 我想問一下我們可以舉辦哪些活動？

ID: 21040261

Q: party house吧，你們也可以再探索一下。

A: 就只有這一個選項嗎？你們那一屆辦了幾次呢？

ID: 21040262

Q: 我們subcom那一年，當時是他們帶了我們辦了一次，然後第二次又想去，但是人少。

A: 那也就只有一次。

ID: 21040263

Q: 但我們那次人多很多，大概有三十幾個。他們當時還用那個現場拍了聲聲不息的視頻，這可能也是其中一個原因。

A: 明白。

ID: 21040264

Q: 還有就是年度競選雖然比較靠後，但盡量在年度競選開始之前，你們每一個莊員都能夠先去物色你們覺得誰比較適合，誰是自己相信的想讓他去競選的人。可以適當地去勸一下。

A: 但我覺得更多的還是讓大家有思考時間吧，可以讓他們對每個職位有瞭解之後再決定。

ID: 21040265

Q: 招莊會的場地也要提前確認以下，去年我原本定的那個時間學校臨時有事，像當時方皓和公關兩個人直接被拉著去參加一個什麼學生會的東西。然後你想如果主席EVP都不在，那招莊會絕對開不了，所以我們當時才臨時換時間定場地，只能定到LSK了。因此你要提前去跟大家去說這個時間，然後這樣大家更好地安排自己的日程。

A: 明白。

【聲聲不息】

ID: 21041535

Q: 場地是如何安排的？

A: 我們打算是定LT來辦，不會在Art Hall舉辦的。

ID: 21041536

Q: 首先我想問一下場地，我看你們今年活動時間都定在周日，但是去年Clara專門跟我們說過LT周日是不外訂的，你們有什麼考慮嗎？

A: 放在周日是我們想著如果要在Shaw辦的話，如果活動時間放在周日可以多安排一天的彩排時間。

ID: 21041537

Q: 你們暑假大概想把工作進行到一個什麼樣的具體程度呢？我怕你們還沒有確定下來。

A: 暑假打算把宣傳品的設計等等搞定，因為我們等五月底結束考試後就會開會，確定聲聲不息活動自己的時間線，平衡一下workload，不和O系列的活動準備衝突。我們盡量在五月底確定主題，然後繪制完成所有的宣傳品圖片。

ID: 21041538

Q: 本次活動初賽和決賽的場地安排是怎樣想的？

A: 初賽我們考慮在LTL辦，因為LTL可以有那種能拉出來的架子，效果可能會好一點。決賽現在初步定在Shaw舉辦，還正在協商時間。

ID: 21041539

Q: 你們的現場宣傳是怎麼打算的？

A: 準備做一個大的宣傳海報放在Hall1的外牆，在當時比賽場地的現場門口也會支起來易拉寶的宣傳海報。

ID: 21041540

Q: 今年的主題曲是怎麼想的?

A: 可能會去外面買歌曲的版權，或者是莊內有莊員可以原創作詞和作曲，到時候還是以MV的方式呈現出來。

第十項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過執行委員會財務預算

第十一項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過附屬團體年度計畫

第十二項議程：審查並在審查通過的基礎上承認通過附屬團體財務預算

第十三項議程：在有需要時提出並討論其他事務，解散聯誼會除外

第十四項議程：會議結束