

| 板块 | 内容 | 时长 | 备注 |
|------|---|--------|----|
| 嘉宾分享 | <p>1. 队长和项管的职能分工。队长主要负责进度管理及人员管理（考勤、请假制度、考核等），项管主要负责实验室管理（物资、财务及安全卫生），同时都需要负责队员的情绪调节。</p> <p>2. 提高团队凝聚力的方法：创造共同的目标、创造团队环境（跑步、过生日、制造惊喜）</p> <p>3. 新人培养模式——老带新，老队员+正式队员+预备队员的组合。类似于官方提出的“梯度队员”制度。</p> | 45mins | |
| 自由提问 | <p>Q: 技术骨干情绪化</p> <p>A: 严格管理，及时调节，不能因为是骨干队员而防松管理</p> | 20mins | |
| | <p>Q: 第一年参赛新队伍定什么目标合适</p> <p>A: 合理一点的目标（区域赛 8 强？），视自己队伍情况而定</p> | | |
| | <p>Q: 没有过生日的同学会不会心理不平衡</p> <p>A: 不是刻意的去做这件事情（制造氛围），一般不会引起心理不平衡的情况</p> | | |
| | <p>Q: 队员想同时参加其他社团</p> <p>A: RM 比赛需要参赛队付出不少的时间与精力，所以不建议再参加其他社团。</p> | | |
| | <p>Q: 如何调动队员积极性，例如自己找资源学习等</p> <p>A: 和本人性格有关，可以通过鼓励队员去调动积极性</p> | | |
| | <p>Q: 队员学习成绩拉下了怎么办</p> <p>A:（按照 CUBOT 战队制度来说）周一到周五不强制每天打卡，只要保证有 30 工时的战队工作时间是不会拉下学习的，同时战队的进度也能保证。</p> | | |
| | <p>Q: 队员太依赖学长</p> <p>A: 老队员不是这届比赛的主力军，要作出自己的东西。</p> | | |
| | <p>Q: 各组技术点不同，没有交流，会不会影响进度</p> | | |

| 板块 | 内容 | 时长 | 备注 |
|----|--|----|----|
| | A: 在备赛初期可以安排好合适的工位，方便组别之间交流。交流很重要，不能单干。 | | |
| | Q: 队员对比赛不上心 A: 需要了解原因。如果到了后期还是为了蹭奖状参加比赛，就不需要留在队伍里了。 | | |
| | Q: 怎么杜绝在实验室打游戏 A: 绝对不允许。发现即清退。 | | |
| | Q: 每个组的组长可以由其他类别人员担任吗 A: 可以的。有些组别技术人员不够的情况下可以跨组别担任组长。 | | |
| | Q: 培训方式 A: 基础培训（知识、仪器等），赛事相关技术培训，老带新。 | | |
| | Q: 项管人选可以是大一新队员吗 A: 建议由有经验的老队员担任。具体还是要根据每个队伍情况而定。 | | |
| | Q: 宣传组人员需要会技术吗 A: 可以不需要，但是也要常在实验室，了解队伍及队员日常。 | | |