

环节		内容演绎	形式	物料或参考资料	课时分配	时间分配(分)	负责人	备注
1	红黑游戏	1、导师两两为单位，组成红黑两队； 2、俩导师内部进行游戏； 3、主持人统一进行指挥	游戏			40	刘隽	
<p><b>【说明】</b>  <b>游戏规则：</b>            1、分两组来进行这个游戏，每组由民主产生一名队长，组长组织本组同学分析如何能赢。每组产生一名通讯员，和组长共同数票、计票，以及向总裁判（老师）报告统计结果；            2、游戏过程中，决定出黑牌或是红牌。（不得有弃权，1人弃权，全组弃权）；            3、各组每局的结果以少数人服从多数人的原则来定，如黑比红多，则全组算为投黑票；            4、小组间不可讨论，讨论仅限于组内讨论；            5、30分钟内进行6轮游戏，音乐声起讨论开始，音乐声停讨论结束，举票投票；            得分规则如下：A黑B黑各得3分；A红B黑则A得5分，B得负5分；A黑B红则A得负5分，B得5分；A红B红各得负3分。游戏共投票6轮。其中第3轮和第6轮分别要双倍、三倍计分。            6、游戏的目的是要赢，。赢的方式是累积最高的正数分数！            计分表：准备计分表4张，分别写有A队、B对，同时写有1、2、3、4、5、6分别代表这堂课即将进行的六轮游戏；以及写有“黑”和“红”的卡片足够张数</p>								
2	游戏分享	4、主持人提问：如何产生组长；为什么选择红/黑；在决定期间你是否有提出不同的意见	分享			20	刘隽	通过游戏分享，引导出团队的相应内容
3	理论知识讲解	主持人讲解理论知识，中间穿插案例	讲解	PPT		30	刘隽	
4	画纸说明	“团队构建流程图”；“团队构建一分功到分工”画纸讲解	画纸	大白纸		20	刘隽	

**【说明】**

- 1、按照自身项目的流程进行梳理；
- 2、在相应流程环节的 写下负责的部门；
- 3、在 写下具体的内容，如客户是哪些， 供应商供应哪些东西等；

**【注意】**

要求学生尽量细化，要求是能落地的流程，而不只是一种概念流程。后面会有游戏涉及到。教师可以以简单的咖啡店作为案例解释。

**【说明】**

整个业务路程包括你传播产品到客户，产品生产，将产品运输到客户处以及相应的售后等一些列过程；强调该业务流程需是能够落地的流程，而不能仅仅停留在概念层次上。导师可以拓展讲下概念与落地的差别。很多团队犯的一个明显错误是很多打磨内容都是停留在最原始的概念阶段。技术层主要是针对项目是以技术为核心的，例如开发某款APP。

“团队构建—从分功到分工”画纸说明：

**【说明】**

分功：按照其工作发挥的功能，如服务、市场。主要指一些大的模块

分工：在分功基础上按照其工作的具体内容进行细化，如市场功能里可以有销售、公关等分工。

- 1、团队在业务流程中所梳理的模块基础上进行分功模块的梳理，如有的模块是不是可以综合成一个大的功能模块，有的模块是不是可以划分多个小分工模块。
- 2、在核心圆里写下自身项目的主要构成功能，并写下其相应所占的比重；

6	画纸讨论	团队结合自身项目讨论“流程图”跟“饼图”	团队讨论			60		
---	------	----------------------	------	--	--	----	--	--