**下馆子活动组队模式的参与方式与奖励机制详情**

**一、参与方式**

1、活动时间

每日：签到时间为19:30~19:45，签退时间为21:30-22:00（延长至半小时，方便队伍签退后离馆）。

每周：周一至周日。

注：关于节假日，若活动有暂停则会在下馆子交流群（下馆子QQ群：488594657）、信息学院官方微信、信息学院官方微博同步进行通知。

2、活动地点：厦门大学嘉庚学院图书馆

3、签到地点

信息学院签到点设置在图书馆四楼（理工科书籍区）

全校签到点设置在一楼咖啡厅门口的办公桌。

1. 签到方式

活动暂时仅以指纹形式签到，在活动正式开始前会对活动的每个参与者进行指纹录入，同时签署指纹信息保密协议书。

注：若没在指定时间进行指纹录入，可以在签到地点找工作人员进行指纹录入安排。

**二、奖励机制**

“下馆子”活动设置有相应的奖励制度，以鼓励同学们参与活动的热情。

* 1. 日常签到奖励

在“组队”模式方面，针对各个队伍总挂科情况的差异，划分出不同的组队难度系数。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 全组累计  挂科数目 | 基础μ值 | 组队难度系数 | 备注 |
| 1 | 0.02 | 1.1 | ① 整组成员完整签到签退一次，累计下馆时间满2h，视为有效签到。  ② 最低签到次数要求10次。  ③ 基础μ值\*难度系数\*有效下馆次数=最终μ值，总μ值上限1.2。 |
| 2 | 0.02 | 1.2 |
| 3 | 0.02 | 1.3 |
| 4 | 0.02 | 1.4 |
| ≥5 | 0.02 | 1.5 |

例：一个人数为二人的小组，全组累计挂科数目为3，他们在某个学期内总签到次数为四十次，则他们的最终μ值=0.02\*1.3\*40=1.04u，即该小组每个成员在本学期均可以加上1.04μ。

* 1. 学习进步奖励

经过一学期的组队模式帮扶后，**队伍挂科成员**的学习进步情况将决定整个小组的荣誉。说明：① 成绩提升百分比等于队伍内所有挂科成员本学期成绩排名相对于上学期成绩排名提升百分比的平均值；② 队伍内挂科成员当学期成绩排名=同专业综合测评总分排名/所在专业测评人数；③ 因该部分分值由本学期的学习成绩决定，因此分值给定和公示时间为下一学期。

|  |  |
| --- | --- |
| 成绩提升百分比 | μ值奖励 |
| 5%≤x＜10% | 0.2 |
| 10%≤x＜15% | 0.3 |
| 15%≤x＜20% | 0.4 |
| X≥20% | 0.5 |

* 1. 荣誉奖

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 周期 | 对象 | 奖励内容 | 评分制度 | 备注 |
| 勤勉之队 | 每半个学期（半期考前、期末考前） | 以组队形式参加活动的队伍 | 荣誉奖状、奖品 | 半个学期内累计下馆子时长（按分钟计算）最长的一支队伍获得此荣誉 | 以竞争促进步，提高各队伍下馆子的效率。 |
| 学助之星 | 每个学期 | 下馆子组队模式中无挂科的人群 | 荣誉奖状、  奖品、学习梦想金 | 以积分制度进行排名，积分最高的个人获得此荣誉 | 鼓励学习优者带动更多的挂科同学一起进步 |

注：“学助之星”积分计算：每学期期末组内挂科成员成绩提升百分比的总和\*100

例如：所带领的小组，其挂科成员成绩提升百分比为6.7%，则该学期积分=6.7%\*100=6.7

存在积分相同的情况时，若积分相同的学生在不同的队伍内，则比较其队伍本学期内下馆子的累计时长，累计时长较长的队伍，其队内的学生获得此荣誉。若积分相同的学生在同一个队伍内，则同时获得此荣誉。

**三、其他细则**

1、针对“大一上”新生的组队模式

鉴于全校“大一上”新生刚入学没有上学期期末成绩进行比较的情况，将实行附加的一套组队制度。

1. 组队形式：4-5人
2. 加分机制：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 全组累计  挂科数目 | 基础μ值 | 组队难度系数 | 备注 |
| 0 | 0.02 | 1.0 | ① 整组成员完整签到签退一次，累计下馆时间满2h，视为有效签到。  ② 最低签到次数要求10次。  ③ 基础μ值\*难度系数\*有效下馆次数=最终μ值，总μ值上限1.2。 |

1. 期末没有关于成绩提升百分比的奖励。

2、关于活动奖励的说明

μ值奖励只是签到的一种奖励方式，我们也有丰富的礼品奖励，因此不希望同学借此活动恶意刷取μ值，对于违背活动宗旨的现象，我们将清除当学期累计分值，并取消该活动的参与资格。

信息科学与技术学院 学生会

2016-4-13