1. 打卡点选择（4~5个，最好是学校最有特点的，围成的区域不要太大）（讨论一下）

例：校园灯塔，中远图书馆，月牙湖环湖步道，学院楼

1. 打卡点设计（一个负责人，两个干事，最好和套章或者奖牌联系一下，可以有呼应，四个点的总体风格最好保持一致）
2. 奖牌或奖杯设计，联系，购买（一个干事，奖杯和奖牌上的文字设计，要范围大一点， 模棱两可一点，方便回收再利用）
3. 套章设计（一个干事，设计一个大的图，有学校和学院的特点的，一分为四，做四个印章）
4. 水杯设计（纸杯）及易拉罐设计（一个人设计）（拍摄好看）
5. 晚上学院楼门口的树上要挂一些灯（文艺部一人）（回收和安全问题） 场景设计可以联系一下舞台
6. 荧光跑给毕业生跑时拿的荧光棒（效果明显一些，拍照好看的）
7. 游戏摊位（我们要准备三个做一些小游戏的摊位，大家先想想有没有什么想法）