文化部活动

支持不同处协同开展活动。文化部部长需协同安排，保持一周&两周一场活动，尽量避免一周多场或者连续两周没有活动的情况。所有活动的内容需报备给部长及社长统一过目。

考据

东方考据沙龙两周一次举办为佳。确定时间后处长联系组织部租借教室。主讲人以自荐为主，若无人自愿，处长可规定人选或自己主讲；确定的题目或未定题目的大致方向需由处长规定或审核。确立事宜后，处长提前一周通知人员沙龙时间、题目和地点。人数在12-20人为佳，建议人员提前做一点的准备，可以携带纸质材料，电脑等。除主讲人之外，需主持人，同样以自荐为优先，无人自愿由处长安排。处长可与部长商议后，向社长及财务部提交以公费统一购买活动饮食的议案。

沙龙开始，主持人报幕，主讲人首先对讨论的问题内容进行介绍解说，并阐释个人理解，该环节时间大约为20分钟。之后议程以自由讨论的形势开展，该环节时间大约为40分钟。围绕题目，讨论方向包括但不仅限于故事人物、历史原型、游戏背景、相关同人。主持人需提前准备暖场思路与问题，掌控讨论的大题进展方向，维持讨论方向在规定范围内。参与人员可以自带饮食。沙龙结束后，主持人和主讲人需负责监督成员维护会场卫生。

推荐安排人员进行讨论的记录和整理，可以尝试做出相应的成果以便于展示。

音像

东方同人音像赏析活动两周举行一次。该活动大体方向拟定两个，其一是音像制品赏析。处长可寻找优秀的音像同人作品（漫画，MMD，手书，音乐会录像等），在规定时间内一起观赏。在展开活动前，建议调查成员对所放映的内容的热情度以及是否观赏过该作品，以保证与会时不会冷场。观赏结束后，欢迎讨论观影或者观乐感悟，也欢迎提交报告等一切与该活动有关的行为。在确定好举办活动相关事宜后，处长需确定主持人，并联系组织部租借教室，拟好对与会人员的通知。

其二是同人音像制品试制作。处长需安排主讲人，向有意向的受众讲授编曲或绘画简单入门知识或/并进行交流讨论。这个环节主要是给同人制作者们一个交流的平台，为合作制作cd等行为提供便捷的途径；也为新人快速入门学习音像制作提供捷径。

游戏

东方弹幕游戏汇可每1-2周开展一次，时长控制在2小时以内，与会人数可以在20人左右。主要方向多样，处长需根据参与人数与人员热情调整各部分的比重。确定活动开展时间后，处长需联系主讲人（可多个），规定主持人（或自己担任），设计流程方案，寻找适合普及的优质游戏，并确保各部分穿插进行以不至于活动乏味，尽最大可能避免只讲或只玩。主持人需通知组织部联系好场地，提前做好通知。

主要方向：正作混关展示并解说，小数点作（可一起）试玩以及经验讨论，格斗作互相比试并指导攻略或展示性高手对决，优秀同人作品推荐试玩，实体游戏推荐试玩。

技术

技术层面由熟悉计算机与软件的同学负责进行讲解。预计举办时间为二到三周一次。专人负责开设对应东方project的相关知识以帮助社团成员更好的理解编程内容，并组织人员尝试开发制作同人游戏。主讲人固定，每一次举行讲座前需做充分准备，预估时间在40分钟左右。处长及组织部需协调好教室租借与通知工作。

目前拟定的课程标题见附件。