**“以梦为码”**

**软件学院2015级迎新晚会策划**

# 活动名称

南京大学软件学院2015级迎新晚会——“以梦为码”

# 活动主办方

软件学院学生会文化部

# 活动目的

本次晚会旨在为15级新生提供一个互相熟悉、展示个人能力与才艺的平台，帮助新生尽快融入软件学院的大家庭；促进新生尽快适应大学生活节奏，感受大学的气息；体现并丰富软件学院的院系文化与精神，同时让新生们能够切实感受与理解南京大学的精神与风貌，从而理解南大、拥有一个真正的南大人应有的气度与精神品质。

# ****活动面向对象****

全体2015级新生

2014级软院学生

# 活动时间

2015年10月26日

# 活动地点

敬文大学生活动中心

# 活动流程

晚会时长约2.5小时（19：00-21：30）

# 【节目流程】

### 预备节目.微电影

万众瞩目的由记者团主要负责项目微电影将会在晚会之前杀青并后期制作完毕。这个微电影由15级新生担任导演和演员，以校园为主题，引起大家对稚嫩而又青涩的青春的共同感慨。

预计时间：20分钟

### 节目1.主持人开场，陈琳老师发言

本场晚会采用“无主持”的创意，全场晚会由一个幕后的程序设计人员与台前的变声机器人“主持”，互相配合，以此一方面体现软件学院的特点，一方面增强了晚会的新颖性。

预计时间：5分钟

### 节目2.灯光舞

灯光舞采用几束灯光的不断有序打开、关闭照射出不同的生活场景，描述大一新生刚刚入学之后的一天生活。这个节目既有创意，同时又充满温情，作为整场晚会的开端既让观众回想起两个月前自己作为崭新的大学生的场景，又让观众对未来充满憧憬与期待。

预计时间：5分钟

### 节目3.CAC宅舞

在军训晚会中开场节目给大家留下了很深刻的印象，它就是由CAC社团带来的宅舞。宅舞编舞上可能会融入街舞、传统舞蹈的元素，作为大家熟悉又陌生的节目，登上晚会可以良好的带动现场气氛。

预计时间：5分钟

### 节目4.话剧

现在时代的高速发展，使得我们忘却了太多的美好，只剩得空虚与浮华，一味地追求金钱的利益，使得动漫产业变得套路，无聊，我们愈发怀念童年时见到的多彩的动漫人物，那个使我们童年时守在电视机前不愿走开的多彩的动漫世界，那个带给我们最初的启蒙教育的动漫世界。希望通过这个舞台剧，带给大家欢乐，在大家的欢笑声中让大家回忆起童年的单纯美好，不仅仅是搞笑，我也希望能过触及同学们心中的泪点。动漫元素的大量汇聚，童年偶像在舞台上的完美重现，完成对童年的追忆，获得当时的感动。

演员：暂定在十二人左右

节目流程：按剧本进行演出

节目需求：大屏幕要能放出已经准备好了的视频与PPT，音乐也需要有很多

节目特色（看点）： 1.需要幕后人员与台前演员的完美配合，营造更多的笑点（PPT播放要与演员表演同步）

2.会借到大量的完美的cosplay衣服，尽最大的可能还原我们的童年动漫形象

3.自己写的剧本投入了大量的心血

4.灯光的配合也会制造很好的舞台效果

5.体现出软院的特色，穿插了具有软院情怀的段子

6.打破了传统的旁白的模式，使得旁白也加入到表演中来，互动性更强，使得旁白也变成一个有血有肉的人物

预计时间：15分钟

### 节目5.歌曲串烧（playballs组合）

我们有幸邀请到学长学姐的playballs组合为我们演唱几首清新的民谣风歌曲，这些歌曲为晚会渲染了气氛。

预计时间：8分钟

### 节目6.斗琴（钢琴对弹）+交响乐团

若问如何营造又有气质又有气氛的古典乐节目？当然是斗琴了。看两位琴技精妙的演奏家你来我往相互过招，猜测他们对于对方抛出的“难题”会有怎样的“对答”，让观众们在感受观赏高手过招的乐趣的同时体会钢琴的独特魅力，又能收获感动与欢笑，不可不谓一举多得。

在斗琴结束之后，大幕缓缓拉开，后面的交响乐团慢慢展现出来。由交响乐团演奏两曲风格迥异的曲目，轻松与恢宏并存。

预计时间：15分钟

### 节目7.对莉莉丝公司介绍，嘉宾讲话，抽奖1

以创意的方式邀请王信文学长上台发言，并同时以宣传片的形式对莉莉丝公司介绍，让观众深入了解王信文的团队和莉莉丝公司，同时以此为榜样、有目标。

本次抽奖由王信文学长亲自抽定。整场晚会吸引群众的要点之一就是重中之重的抽奖环节。根据观众入场时发到的序号（或者入场票的序号），我们将会在微信平台进行抽奖。并邀请获得奖品的同学上台来领取奖品、发表获奖感言或者对晚会的感受。

预计时间：15分钟

### 节目8.创意视频小咖秀+passion街舞

人生如戏，全凭演技！相信很多小伙伴们都看过、甚至玩过自带逗比功能的小咖秀。但是不仅仅局限于app，我们将小咖秀搬上舞台，虚拟VS现实，这将是怎样的一番体验。

由passion街舞社带来的街舞表演让很多同学都激动不已。而在这场晚会中，我们也将让街舞登上舞台，再一次带来一场炫酷的表演。

预计时间：15分钟

### 节目9.魔术

魔术由尹子越学长带来，可以起到很好的活跃气氛调动观众情绪的优点。在魔术表演中，我们会选择远景近景拍摄相互结合的方式，让魔术表演更好的展现在观众的眼前。

预计时间：10分钟

### 节目10.男声独唱+吉他+架子鼓

大朴在去年校园歌手比赛中险进总决赛，同时在同学们中有很高的知名度。他的歌曲可以更好的活跃现场氛围。说到晚会音乐，最不能少的一定是吉他。普通的吉他弹唱既缺乏新意，又难以和歌曲类节目区分开，吉他似乎只是成为了配角。吉他指弹是一种吉他加花的奏法，就算是独奏，也能充分发挥吉他的魅力，不需要演唱，不需要伴舞，那灵巧的双手和复杂的技巧，足以吸引听众全部注意，用音乐使全场寂静与欢呼。

预计时间：10分钟

### 节目11.创意模仿视频

在经典大片中寻找可模仿的场景，在菁菁校园中寻找相对应的景色，由简单的特效和完美的后期融合成的创意模仿视频，一定可以一方面让大家重拾对经典的感悟，另一方面为我们的学校喝彩。

预计时间：8分钟

### 节目12.创意芭蕾舞+小人舞

节目演员：吕丹等。

节目需求：音乐、道具（芭蕾舞裙，其他辅助剧情的道具，比如雨伞。小人舞的道具，包括服装、幕布、桌子、桌布等。）

节目流程: 微暗的灯光突然打开，优美的音乐适时响起，演员在的柔弱灯光下像一只美丽的天鹅翩翩起舞，欢快时似鼓点跳动，缓慢时如低音琴声，在观众心里触出几抹的涟漪。迷人的芭蕾，时而温婉，时而热烈，高雅而不脱离大众，柔美而不失气质，令人赞叹的舞姿配上精心准备的音乐灯光，为观众呈现一场精妙绝伦的视觉盛宴，观众们一定会沉醉在舞台之上。

高潮时，bug出现(音效)，演员慢慢下台，帘幕拉开，让人眼前一亮的小人舞惊艳出场。幕后演员用他们的手，舞出四小天鹅的优雅，舞出江南style的惊艳，舞出杰克逊太空步的帅气，舞出“忐忑”的高潮澎湃……剧情跌宕起伏，惊喜层出不穷，芭蕾的优雅和小人舞的落差更能突出舞蹈的独特和晚会的创意，一定会让观众惊呼连连，赞不绝口，回味无穷！

预计时间：9分钟

### 节目13.程序猿走秀

1.背景：大学是年轻人释放青春、展示风采的舞台。新的环境、新的人生，崭新的一切预示着即将上演一段绚丽的青春。该节目源自生活，通过对一些生活场景的改变与原创镜头，让观众感受演员动作的幽默，开怀大笑。同时鼓励同学参与，营造迎新氛围，发掘新鲜力量，展示新生风采。

2.灵感起源：艺术来源于生活，高于生活。生活中有很多现象或者由偶然造就的幽默，这个节目就是从生活入手，从身边的小事入手，从大家都喜爱的影视书籍入手，从中找到并突出幽默的场景或行为，夸张的手法让大家觉得出乎意料，却又在情理之中。相较于一般的节目给人耳目一新的感觉。

3.节目简介：演员分成十组左右，每一组轮流上场，通过幽默、滑稽的动作与解说的结合，将观众逗笑。即并非传统的走秀，而是利用走秀的形式，表演行为艺术。从具体方面来讲，有孙悟空四人组， 小学广播操表演，正步及战术前进表演，反串表演，穿越表演等，具体情况请见ppt.

4.优点：创新程度高，类似的节目少见。有一种区别于小品的幽默，能活跃现场气氛。这个节目对演员要求低，可以让没什么特长的同学也能上台表演，帮助他们提升自我。于生活紧密结合，接地气。

预计时间：5分钟

### 节目14.抽奖2

在走秀节目最后我们将安排陈琳老师和三位学长一起出场。本次抽奖由四个人亲自抽定。整场晚会吸引群众的要点之一就是重中之重的抽奖环节。根据观众入场时发到的序号（或者入场票的序号），我们将会在微信平台进行抽奖。并邀请获得奖品的同学上台来领取奖品、发表获奖感言或者对晚会的感受。

预计时间：5分钟

### 节目15.结束曲

在整场晚会的结束，会有一首类似“狂欢”的歌曲。届时所有节目策划者所有演员和工作人员一起涌到台上的时候来演唱闹腾，并完成谢幕。

预计时间：3分钟

## 【莉莉丝相关资料】

资料来自网络，根据植入情况重新筛选组合重排文字内容

1.

莉莉丝科技（上海）有限公司

莉莉丝科技（上海）有限公司由国际知名VC IDG资本于2013年3月注资成立，是中国领先的移动游戏开发商。

莉莉丝致力于开发世界一流的移动游戏，为全世界玩家创造前所未有的游戏体验。

2.

“狠狠地打！给我狠狠地打！”段暄低头坐在解说台上，手指疯狂地点击手机屏幕，嘴里不停喊着,“大招，大招在哪呢？”这位球迷熟知的央视主持人，在《刀塔传奇》全国巡回赛现场，与篮球解说周玲安，来了一场线上对决。同场坐镇的还有国家体育总局的领导。精彩之处，现场观众鼓起掌来。莉莉丝科技（上海）有限公司创始人兼CEO王信文一阵感动，电子竞技往往给人非常职业化的印象，但如今大家掏出手机，随时随地就可以对战一番。

段暄败下阵来。他是《刀塔传奇》请来的解说嘉宾，也是这个游戏7,000 万注册玩家中的一员。同样是文化娱乐产品，莉莉丝游戏研发的这款手机游戏，年流水额超过了内地院线票房之最的好莱坞大片《变形金刚4》的收入。

王信文是福布斯2015 年30 位30 岁以下创业者之一。十年前，他考入南京大学，一个偶然的机会，开始接触Linux。大一的时候，他拉着同学组队参加软件设计比赛，初赛即遭淘汰。大二时，他基本只做了一件事，创立OPEN 社团，旨在校园里推广开源技术, 为此甚至经常翘课。当时创业的想法就已在他心里萌动。

“大学几乎是一块没有失败成本的试验土壤。”王信文想先找点事做着试试，看看一件东西从没有变成有到底是怎么回事。毕业后，因为个人原因，王信文选择入职腾讯位于上海的北极光工作室，负责端游的运营和策划，直至2013 年年初萌生去意。很多人问他，何来勇气放弃可观的收入和稳定的生活？几个月后，他为自己的博客起名“创业笔记”，然后写了一篇文章说：人生太短，不做点牛逼的事，或者不至少尝试做点牛逼的事，到快死了一定后悔；就算失败了也没啥，既不会饿死，女朋友目前看起来也不会跟别人跑，太阳也一样会每天升起。

北极光工作室一下子走了三个人。王信文，以及他的两名大学同学。腾讯试图挽留。“一旦提了辞职，就不再有回头路。”当时几位合伙人有过讨论，是否可以一边在职，一边利用业务外时间开发自己想做的游戏？三人最终还是打消了这个念头，一方面是因为效率低，另一方面，“站在腾讯的立场看，我们那样也不够专注。”

于是，王信文与他未来的合伙人，在春节刚过，负责运营的游戏步入正轨后，离开腾讯，注册了自己的公司。

刚成立的莉莉丝，没有资源，没有渠道，只有一个游戏战斗场景的想法。而当时市场上流行的玩法很多，三消、塔防或者COC 类，都有自己的代表作。如果抄袭一款当时很火的游戏，说不定很快就能活下来，万一这个方法行不通，就再抄一个。而对小团队而言，创新更像是一场赌博。但王信文选择了赌一把，他想看看能不能开拓出一种新的玩法。这也是关乎未来的最重要一赌。“如果第一款游戏不创新，也许之后就再也没有机会了。”他这样解释自己的赌博逻辑：如果第一款产品是抄的，那么成功了，团队就会把这个当成低风险又能赚钱的路子；而不幸失败了，那团队就会动摇，自己连抄都抄不好，凭什么还能创新。

几个人熬了三个月，终于拿出了游戏的Demo 版本。整个团队，将近100 天，就做了几个游戏角色战斗的核心玩法。他们不停尝试，把所有游戏角色排成一条线来战斗，或者再试试排成三条线同时开打。此后便是后续开发。做完核心玩法后，莉莉丝花了一个月的时间，制作能够玩两小时的版本；下一个月，王信文定下目标，要做出一个可以玩一个月的版本。

曾经有个负责音效的外包工作人员，真拿着半成品玩了两三个星期，还告诉王信文，这个游戏哪里好玩，哪里又做得不好。莉莉丝就拿着这个半成品，以及看似不合时宜的理想，去招聘，谈合作，找融资。初创时期，王信文80% 的时间，都花在了找人上。在那个时候，大家还没看到过一个纯草根团队手游创业成功的案例。

不过，王信文并没有因此降低招聘要求。在腾讯工作的时候，包括王信文在内，团队中每一个策划，都被要求会写服务器，会写客户端，有时候还要会拼UI。他对此印象深刻。游戏的制作难度，很大程度上来自策划、程序和美术之间的沟通壁垒。如果有一个人，既有自己的想法，又能把它实现出来，这无疑将提高开发效率。

“我们有个策划，以前在别的公司做CTO，现在是我们公司策划人员里面，代码写得最好的。”王信文笑着说，自己对团队的精英化要求非常高，招聘时，相比经验，更看重寻找跨界人才。连莉莉丝的前台姑娘，都有留学澳大利亚与英国的经历，过几天就马上要转岗，负责海外发行业务。王信文终于在2013 年9 月的时候，将团队扩充到10 余人。加盟的大多是他的前同事，或者是同事的同事，基本上拿着远低于原雇主的薪水加入莉莉丝。

3.

2014年2月25日，旗下游戏《刀塔传奇》在AppStore正式上线，短短半年时间内已经刷新了各种行业指标和排行数据，如今该款手游已成为动作卡牌游戏的标杆。

目前旗下游戏已经在韩国、泰国、日本、马来西亚、越南、新加坡、北美、港澳台等地区设立了发行团队或确定战略合作伙伴。

# 筹备工作安排

### 前期宣传：

宿舍宣传（10月10号左右）：

由文化部成员宣传和动员新生参与晚会，尽可能吸引更多的新生亲自参与进晚会演出。

***海报***、地贴、校园横幅（10月20号之前）：

着重突出晚会的时间地点，旨在吸引学生前往参加

网络宣传（10月20号之前）：

院系邮箱群发邮件，各大新生群公告及消息宣传，bbs发帖介绍与宣传

贴纸与引导牌（10月26号，晚会前一小时）：

提前贴好贴纸和引导牌营造气氛。

邀请会场嘉宾（10月20号之前）：

对辅导员等老师和院领导发出邀请函。

### 2．准备工作：

1.各节目负责组织好自己所属项目的排练，单独练习和合练结合。

2.总负责做好项目彩排的督促工作，确保排练进度及时跟进。

3.道具负责人及时、高效、高质量的完成道具的购买，并在迎新晚会之前提前布置好现场。

4.注意完成邀请函的发放，以及做好晚会前的造势。

### 3．现场工作

迎宾：

ppt播放：

前场指挥：

催场人员：

音乐灯光控制

话筒管理：

后场与道具：

搬道具：

# 其他部门安排

秘书处：晚会文字记录和晚会后资料整理、总结撰写

协助文化部协调各部门间工作

接待晚会嘉宾

学科部：协助文化部进行ppt、暖场视频、过场动画的制作、各种会场所需软件（例如抽奖软件）的编写

宣传部：前期邮件、海报制作、地贴宣传

节目单制作

记者团：提供新生生活学习照片或文字等类型的素材

晚会全程录制记录

做好采访工作，晚会后进行新闻报道，视频与照片资料汇总整理

外联部：负责活动赞助

演员与主持人服装、造型

体育部：会场布置，购买晚会所需物品

晚会道具搬运与过场

负责会场秩序、进退场疏导

文化部：负责晚会策划

节目选拔与彩排

会场租借与装饰规划

定制横幅

晚会当天协调与指挥工作（包括音乐、设备、道具、催场、后场、前场）

各项经费报销

组织各部门协作工作

# 风险预测和规避

总体情况准备：

所有文化部成员保持联系。

保证学生会各个部门的联络员之间联络畅通，确保协调工作。

所有学生会成员记熟紧急逃生路线，并且保证拥有辅导员的联系方式。

多准备几个游戏和主持人准备好话题以紧急救场。

具体情况预案：

1.会场秩序混乱，同学们座位不够

解决办法：注意节目顺序及衔接，加强节目的吸引程度，增加人员负责会场秩序，引导没有座位的观众有秩序的坐到台阶和地板上。

2.活动时间过长而导致观众疲劳

解决办法：通过主持人及观众参与游戏调节晚会气氛，游戏主持随时待命，准备好适时插入救场游戏。

3.场地仪器或电子设备发生故障

解决办法：提前了解使用方法及应急措施，状况发生时主持人随机应变，或者插入游戏环节；与设备管理员保持联系，准备两个可以插入cd和磁带的录音机，在出现情况时播放

4.乐器类节目钢琴表演结束时，搬动速度较慢，耽搁节目流程

解决办法：合理安排节目，给乐器搬动预留时间，专人负责移动钢琴，并通过节目衔接和灯光暗化，使观众目光从乐器搬动上转移，同时使搬动乐器不影响下一个节目的准备和正式开始

5.该上场的节目没有及时准备好导致混乱

解决方法：灵活调换节目顺序，或插入游戏互动，并且尽快找出问题所在，学生会成员和演员协调努力尽可能快速解决问题

6.部分节目由于趣味性不足导致冷场

解决方法：学生会人员帮助喝彩，以调动情绪；提前准备数名观众在冷场时捧场；在可行情况下适当加快或者剪短此节目

其他注意事项：

1．需要用到配音的节目一定要在晚会开始前运用小剧场的器材进行至少一次的彩排；

2．对于同时也用到配音和视频的节目，晚会前更需进行彩排。因为音频和视频不是由同一个人控制

3．做好催场工作，若一个节目结束时，另一个节目便及时跟进。所以一个节目开始表演时，要求后两个节目同时做好准备；

4．若在表演过程中，一个节目因某些不可控的因素而无法进行时，工作人员要及时排除问题，若仍然无效，则下一个节目跟进。本节目视情况在后面要不要重演；

5.给主持人准备些话题，在出现冷场以及节目出现偏差时救场；

6.若某个嘉宾没到，即使通知主持人，避免介绍嘉宾人不在的尴尬；

7.若某节目某参演人员没有到位，将出场顺序调整，并及时通知主持人；

8.在正式演出前，请每位节目负责人确认人员是否到齐以及活动道具是否完好，如有问题，及时解决。

# 后期工作

①体育部负责疏散入场观众，学生会文化部成员共同清理会场。

②记者团及宣传部进行后期报道，并且在小百合、人人、贴吧等网络社区上发帖及顶贴。

③秘书部整理资料，制作档案和记录。

④文化部进行活动总结。