



中山大学
数据科学与计算机学院
“matrix”

定向越野活动

数据科学与计算机学院学生会
School of Data and Computer Science
Student Union
策划书

主办：数据科学与计算机学院

承办：数据科学与计算机学院学生会

二〇一九年四月二十一日



目录

一、 活动主题	4
二、 活动背景与主题意义	4
(一) 活动背景	4
(二) 主题意义	4
三、 可行性分析	4
(一) 活动意义	4
(二) 活动性质	5
(三) 可行性分析	5
四、 活动介绍	5
(一) 活动名称	5
(二) 活动时间	5
(三) 活动对象	5
(四) 活动地点	6
(五) 活动形式	6
(六) 参与方式	6
五、 宣传安排	6
(一) 线上宣传	6
(二) 线下宣传	6
(三) 宣传时推表	7
六、 执行安排	7



(一)	前期准备	7
(二)	当天执行	8
(三)	活动游戏点与地图	8
七、	游戏介绍	10
八、	奖励制度	12
(一)	参与奖励	12
(二)	积分奖励	12
九、	人员安排	12
(一)	前期安排	12
(二)	当天安排	13
十、	经费预算	13
十一、	应急预案	14



一、 活动主题

“Matrix”

二、 活动背景与主题意义

(一) 活动背景

大学是青春时期的一抹亮色，是一个人的人生旅途中心间念念不忘的白月光。经过了半个学期的学习，同学们的身心相对疲惫，一次生动有趣的定向越野活动可以让同学们走出宿舍感受明媚的阳光，心情得到充分放松的同时，身体也得到了适当的锻炼。这次定向越野以小组为单位参与活动，跑步时既享受了锻炼身体的乐趣，也充分增进了同学们的友谊，加深彼此之间的感情。

(二) 主题意义

本次活动形式为定向越野，其主题背景是五位程序员进入虚拟程序matrix测试，发现其中存在很多bug，这些bug主要体现在人物存在生理缺陷，而活动则以修复这些bug为基础展开。活动中我们将设置八个活动点一个隐藏点一个起点/终点，每个活动点代表着程序残缺的部分，同学们穿梭在不同的活动点游戏意味着修复程序的不同地方。而本次活动要求同学们必须优先完成三个起点的活动后，剩下五个游戏点可以自行选择前往路线。这样的多选择性的形式增加了本次活动的趣味性，让同学们在活动时不仅锻炼了身体，并且可以沉浸在活动本身的乐趣之中。

三、 可行性分析

(一) 活动意义

转眼间同学们已经度过了小半个学期，经过这些日子的忙碌学习，



参与一场别开生面的定向越野，在阳光下锻炼身体，放松身心的同时，也享受了乐趣。

本次活动主要以小组为单位，并辅以互动游戏，使同学们能在互动游戏中互相熟悉，收获友谊，也提升了同学们的集体荣誉感。

数据科学与计算机学院作为中山大学东校区人数最多的学院，平时连同一专业的同学都交流较少。定向越野是面对全院各年级的活动，有助于增强同学们对于学院的归属感，提升学院凝聚力。

(二) 活动性质

这次活动以小组为单位，是一次运动与游戏相结合，有助于活泼身心，提升学院凝聚力，丰富同学们课余生活的集体活动。

(三) 可行性分析

定向越野至今已成功举办多届，这使学生会积累了丰富的经验，也使得学生会能更好地应对现场的各种紧急情况，并且对整个活动的流程有着更为清晰的把握。此外，学生会有过多次举办大型活动的经验，这是学生会内部有着良好的分工与人员安排，我们有信心办的比往年更好。另外，定向越野是集体活动，且本身具有一定的趣味性，同学们参与其中的意愿较强，这也有助于活动的顺利进行。

数据科学与计算机学院学生会

四、 活动介绍

(一) 活动名称

中山大学数据科学与计算机学院

“Matrix”定向越野活动

(二) 活动时间

2019年5月11日 09:00-12:00

2019年5月11日 15:00-18:00

(三) 活动对象



数据科学与计算机学院全体学生

(四) 活动地点

中山大学东校区校园

(五) 活动形式

参与者以小组方式参与活动，
在规定的路线及地点完成相关游戏活动

(六) 参与方式

学生在活动前通过 SDCS 学生会公众号进行线上报名

五、 宣传安排

(一) 线上宣传

次序	制作时间	推出日期	内容
第一推	4. 20-4. 24	4. 25	介绍定向越野背景故事和活动特色，并通过推送发出活动预告。
第二推	4. 1-5. 4	5. 4	报名推送，我们的活动以团队为单位参加，这篇推送会介绍报名方式等信息。
第三推	5. 5-5. 10	5. 10	活动前的预热，会介绍具体的活动规则和游戏的积分规则，提醒大家参加活动，再次调动气氛。
第四推	5. 12-5. 14	5. 14	回顾推送，回顾整个活动

(二) 线下宣传

海报：4. 28 前后于数据院同学出现频率较高的公告栏张贴海报；

负责人员：宣传部



(三) 宣传时推表

时间	流程	负责人员	备注
4.20	开始制作海报	宣传部	海报应包括活动主题
4.25	发布第一篇推送	生活部	推送内容包括介绍定向越野背景故事以及活动特色。
5.4	开始报名	生活部	
5.6	终止报名	生活部	
5.10	发布第二篇推送	生活部	介绍具体的活动规则和游戏的积分规则。
5.14	发布回顾推送	生活部	对回顾进行总结回顾

六、 执行安排

(一) 前期准备

时间	内容	备注
4.11	敲定游戏内容，游戏形式 确定活动地点路线并进行申请	
4.25	发布第一篇宣传推送	包含活动背景介绍
5.1	征集志愿者	志愿者源自学生会 各个部门
5.12	线上及线下物资采买	
5.4	发表报名推送，开始报名	推送附报名表，收 集整理报名信息
5.9	生活部工作人员开办执行会议	尽量在晚上进行， 不妨碍大家考试
5.10	对其他部门志愿者进行培训	包括场地，游戏活 动等方面的培训



发布活动规则推送

(二) 当天执行

内容	具体执行
活动准备	其他组人员协助物资组准备物品，进行最后的清算。
布场	各组人员按照分配布置物品，完成各个点布置，然后各组人员就位，准备进行各项工作。（机动组要提早出发）
活动起始工作	秩序组引导同学们排队入场签到，给签到的同学排序并告知其对应序号和游戏起点，做好签到记录，为同学们说明活动细节规则；同时物资组、后台组给已签到的同学发放活动相关物品，协助秩序组解答问题。注意维护秩序。
活动过程工作	各个点负责协调游戏的工作人员为参与者详细讲解游戏玩法，指挥参与者做游戏并注意保护参与者安全，出现突发情况时及时与秩序组联系。
活动结束工作	秩序组记录到达终点同学姓名、序号等信息，为有需要的同学提供饮水等物品，及时处理同学身体不适、受伤等情况；所有在场人员随时引导同学们离场。

(三) 活动游戏点与地图

1. 游戏点和对应的游戏：

工学院小广场：	爱的魔力接球球
传播与设计学院门口：	模仿秀
假草田径场：	骑羊羊大战灰太狼
风雨跑道：	你是我的眼
游泳池门口：	Give Me Some Colour See See
生命科学学院院楼门口：	滚蛋吧，橙子，椰子
电信院门口：	k 歌之王

体育馆南门:

过河拆桥

隐藏点:

呼啦啦能量

2. 签到点:

图书馆靠近公教一侧

3. 地图：



标注：黄色为起点终点，蓝色为游戏点



七、 游戏介绍

(一) 呼啦啦能量

每队 5 人手拉手站成一排。比赛开始前，有排头第一人手持呼啦圈；开始后，在保持每名队员之间不松手的前提下，需要采用各种可尝试的方式将呼啦圈穿越整个队伍（期间“瘸子”需要单脚站立，“瞎子”需要用布条蒙住眼，在队友的指挥帮助下穿越）直到最后一位队员，然后再反向折返回到第一名队员手里为结束，按用时分钟的长短确定积分。

积分制度：极限时间：25 分；平常：5 分；

(二) 你是我的眼

每支队伍先按照自己的意愿排好队伍，但瞎子必须站在队伍的第一个；之后工作人员像瞎子展示题目，瞎子看完题目之后，蒙眼画完作品，之后传给下一个成员作画；每个成员只能观看前一队员的画作。依次传递，直到最后一个成员来根据倒数第二名成员的作画来进行猜测。

积分制度：猜对得 15 分，猜错得 5 分。

修复：眼睛。

(三) 模仿秀

从广告或者电视电影里截取一段 30 秒左右的小片段，给参赛小组 5 分钟时间准备，要求参赛小组将视频场景还原，工作人员负责监督并录像，参赛人员将视频发至朋友圈集满 12 赞截图给工作人员验证后方可挑战成功。片段最好是能让所有参赛小组所有成员参与的场面。

积分制度：保底 10 分。

(四) 过河拆桥

物品准备：报纸 N 张、一次性口罩、笔

场地准备：在场地选取相距 10 米左右的两块地方，中间为河。可用报纸写上“+1”或“地雷”放在中间的“河”上。

玩法：

1. 开始时，每队将拥有和人数相同的报纸，并用报纸搭桥，通过中间



的“河”。全程队员必须手拉着手，并通过后面的人往前面传报纸垫脚来过河。过河途中每个人的脚上必须踩在报纸上。

2. 由于报纸和人数相同，报纸总会用完，所以队伍必须想办法捡到“+1”，多一张报纸。若踩到了地雷，则报纸“-1”。

3. 队伍中必须有“瞎子”（蒙眼）与“瘸子”（单腿）。

4. 成功过河，则游戏成功。

积分制度：5分。

修复：腿。

(五) 爱的魔力接球球

参赛队伍派出两名成员，在起点转15圈之后，一位同学扔球，另一位同学将背篓挂在胸前负责接球，一共十个球，按照接到的球总数给予一定积分。

积分制度：至少需要接到4个球才能通过5分。

修复：右手。

(六) 骑羊羊大战灰太狼

两支参赛队伍，每只参赛队伍派出两名成员，按顺序在起点处排列，起始同学按正确姿势坐在羊角球上，游戏开始，在跑道内向前跳二十米，过折返线再返回起点，换下一个同学，依次进行接力。游戏进行时，球需要在跑道内，中途跌倒可以爬起来继续游戏。

积分制度：获胜队获得15分，败者方获得5分。

(七) K歌之王

一人带着放有超大音量的洗脑音乐的耳麦，给另一人一首歌名或一句歌词，由此人唱歌，令一人通过口型判断猜出歌名。

积分制度：第一次猜对得10分；第二次猜对得5分；两次用完出局。

(八) 滚蛋吧，橙子，椰子...

抽签用不同的物体代替保龄球，如橙子，椰子，乒乓球，网球等等

积分制度：打倒3个得5分；打倒6个得15分



修复：右手

(九) Give Me Some Colour See See

用食用色素或者颜料调出基础颜色，然后给同学展示某种颜色，并让其用给出的几种基础颜色调出该种颜色。

积分制度：5 分。

修复：嘴巴。

八、 奖励制度

(一) 参与奖励

所有报名并参加定向越野的同学，在完成指定路线并完成相关任务后即可每人获得三个体育章，前三名可以获得五个体育章；

(二) 积分奖励

凡是完成规定路线以及相关任务的同学，即可在终点处积分商店根据所获得的积分来兑换不同档次的奖品，奖品数量有限，先到先得；

奖项设置：一等奖：2 名，奖品为：运动耳机；

二等奖：6 名，奖品为：长条抱枕；

三等奖：6 名，奖品为：台灯；

四等奖：24 名，奖品为：运动饮料；

五等奖：若干，奖品为：零食大礼包；

九、 人员安排

(一) 前期安排

组别	人数	工作内容	备注
宣策组	4 人	1. 制作宣传推送和报名推送 2. 敲定各个点的剧情内容，完成剧本	



总策组	10 人	1. 确定游戏线路并申请 2. 与宣策组一起确定游戏形式 3. 物资采购	
-----	------	--	--

(二) 当天安排

组别	人数	工作内容	备注
签到组	4 人	登记、核对队伍信息 指引路线	
NPC 组	14 人	指引到达的队伍进行游戏 根据游戏规则对队伍进行 奖励	
机动组	2 人	前往出现紧急状况的签到 点进行相应的应急处理	机动组在活动开 始前期可以作为 签到组帮忙

十、 经费预算

类别	物品	数量	单价	总价	备注
租用	桌子	9 张	-		每个点 各 1 张
	帐篷	9 张	-		每个点 1 张
	椅子	18 张	-		每个点 2 张
	医药箱	4 个	-		
物资 购买	海报	3 张	5	15 元	
	地图	100 套	0.5 元	50 元	
	小桶	6 个	5 元	30 元	游戏用



	气球	3 包	30 元	30 元	游戏用
	矿泉水	两箱	50 元	50 元	工作人员自取
	运动耳机	2 个	200 元	400 元	一等奖
	长条枕	6 个	40 元	240 元	二等奖
	台灯	6 套	30 元	180 元	三等奖
	运动饮料	24 瓶	5 元	120 元	四等奖
	零食大礼包	1 份	109 元	109 元	五等奖
	沙包	15 个	2 元	30 元	游戏用
	羊角球	3 个	20 元	60 元	游戏用
	颜料	12 瓶	8.5 元	102 元	游戏用
	背篓	3 个	20 元	60 元	游戏用
	乒乓球	50 个	20 元	20 元	游戏用
	口罩	100 只	15 元	15 元	游戏用
总价：1511 元					

十一、应急预案

特殊情况	应对措施	备注
活动当天天气异常 如下雨、高温等	根据实际情况决定活动日期时间是否推迟	活动前要关注天气预报 了解活动当天天气情况
有同学受伤	准备一些创可贴、 酒精等药品	严重者应送往医务室
活动过程中有同学 身体不适、中暑等	准备适量饮用水	现场工作人员将同学带往 阴凉处休息处理
现场多发受伤情况 而药物人手不足	机动组携带医药箱尽 快前往处理	机动组应该注意和游戏各 点的工作人员联系



活动签到、签退时 出现混乱	机动组及时引导同学们排队，维护现场的秩序	
有同学不明白活动规则	给同学们讲解规则，并让同学们看公众号推文了解详情	工作人员应该熟悉整个活动规则及流程
现场有未报名同学参与	告知同学不报名参与活动不能获取体育章等奖励，建议其不要参与活动	活动开始、结束要有签到、签退
小组成员未到齐	若已到四人且等待一段时间后第五个人仍未到达，其余人可以签到开始，少于四人不可以参加。	活动前线上公布报名成功的名单及其配对小组。在推送说明参与规则，即活动至少四人一组才能参加
同学不遵守游戏规则	工作人员进行指引说明，尽量维持游戏秩序	工作人员可以警告提醒同学，若不遵守规则本次游戏无效，没有相应奖励。
游戏道具损坏	工作人员留意玩家使用道具情况，尽量防止其对道具造成破坏	
积分奖励没能及时记录	各游戏点工作人员应及时记录小组积分奖励情况，并且向记录积分的工作人员汇报小组积分信息	游戏点工作人员除给记录人员发送信息外，应该自己备份保存，避免单方面存在错漏记录