# 关于管理与经济学院“专业文化活动周”的通知

为丰富同学课余生活，加强院内凝聚力建设，我院决定结合专业背景与特色，开展各专业针对性的活动，特此举办“专业文化周”活动。活动旨在进一步推进我院团学活动的特色与覆盖面，加强学院内专业文化氛围建设与学风建设，促进专业内同学的跨年级纵向交流合作，展现各班风采，加强管理与经济学院凝聚力。

1、活动对象：管经院呈贡校区同学

2、活动方式：以专业为单元参加相应活动

3、**活动主办方：共青团**昆明理工大学管理与经济学院委员会

昆明理工大学管理与经济学院学生会

4、活动预期安排时间表

活动按专业划分为六次进行，大致时间安排如下：（如有细微变动另行通知）

|  |  |
| --- | --- |
| 活动一（第一周）信管专业 | 12月20日——12月27日 |
| 活动二（第一周）会计专业 | 12月20日——12月27日 |
| 活动三（第二周）待定 | 3月10日——3月21日 |
| 活动四（第二周）待定 | 3月10日——3月21日 |
| 活动五（第三周）待定 | 4月14日——4月25日 |
| 活动六（第三周）待定 | 4月14日——4月25日 |

5、本学期计划举办的活动是会计专业的点钞大赛和信管专业的闯关游戏活动（具体通知详见附件）

1. **请各班及认真组织积极参加，未尽事宜，另行通知**

**负责人 联系方式**

**马晓静 18213017550**

**李晴 18314477061**

**张爱雪 13658890093**

**罗毅 13508801099**

**附件一：会计专业—点钞技能大赛**

**附件二：信管专业——“闯关游戏”活动通知**

**共青团共青团管理与经济学院委员会**

**管理与经济学院团委学生会**

**2013年12月21日**

**附件一：**

管理与经济学院“专业文化活动周”系列活动

会计专业—点钞技能大赛

一、活动对象：12、13级会计专业全体同学

### 二、活动时间：12月26日 晚上7；00

### 三、活动地点：待定（将于下周二以短信方式通知会计专业的班长）

### 四、比赛安排：

第一阶段赛： 限时速度点钞

**点钞大赛分场进行，每场9人一组，共15组，每人一叠点钞券，限时30秒。每人点钞的桌面上放有一叠点钞券，每人在规定的时间内点多少张就算多少张。然后按张数排名。最终晋级50人。**

**注意：如有数错，错误在三张之内，按每数错一张减5张扣除张数，错误超过三张，所数张数无效。如在30秒内有多人点完。按用时长短排名。每轮点钞结束后，由工作人员对每位同学所点张数进行验证。如有同学对我院工作人员所点张数有异议，可以申请再次清点。**

第二阶段赛：限时速度、计算点钞

**按最终晋级人数分组进行，第二阶段赛，每5人一组，每人一叠点钞券，限时60秒。每人点钞的桌面上放有一叠不同面额的点钞券，要求点钞人员在规定时间内完成点钞并计算出总面额。最终总面额经过工作人员的确认后，晋级6人。**

**注意：如有数错，错误在10元之内，按每数错一元减5元扣除面额，错误超过10元，所数点钞券无效。如在60秒内有多人点完。按用时长短和计算面额准确度排名。每轮点钞结束后，由工作人员对每位同学所点张数进行验证。如有同学对我院工作人员所点张数有异议，可以申请再次清点。**

第三阶段赛：估钞

**场中央摆放几个桌子，桌子上无规则的散放一堆点钞卷。主持人说出一个钱数，场上的选手在规定的时间内（10秒）在桌上取出相应的点钞卷。误差最少的前三位选手最终胜出。并分别取一、二、三等奖为最终比赛获奖得主。**

## 五、活动负责人

**王周佥 联系方式：15025182189**

**陈运超 联系方式：15087023830**

### 未尽事宜，另行通知。

**共青团共青团管理与经济学院委员会**

**管理与经济学院团委学生会**

**2013年12月21日**

**附件二：**

**管理与经济学院“专业文化活动周”系列活动**

**信管专业——“闯关游戏”活动通知**

**一、活动对象：信息管理与信息系统专业12、13级全体同学**

**二、活动时间：2013年12月4日（周二）13:00（若有调整另行通知）**

**二、活动地点：怡园5人制足球场**

**三、活动形式：两班级组织班里所有学生参与本次活动，将班里人分为五个团队参加游戏，并且每个团队需推选出一名队长，负责游戏的人员调配，游戏一共包含四个小活动，要求团队的每一个人都至少参加一个小活动，否则在团队的总分按照未参加人数乘以5减去分数。**

### 四、活动安排：

### 活动一 水中夹弹珠

**积分规则：每团队五人参赛，每人从水中将夹至目的地，在到达目的的时候要说出一种计算机的快捷键的使用，时间为一分钟，五人成功到达目的地的弹珠颗数就是该团队得分，满分25分。**

### 活动二 你来比划我来猜

**积分规则：每团队八人参赛，分成四对，如字面意思，每对一人比划一人猜成语，猜出成语后并回答由主持提出的有关计算机的问题，四对一分钟内猜对的词语数（正确回答计算机的问题）就是该团队得分，满分25分。**

### 活动三 两人三脚

**积分规则：每团队六人参赛，分成三对，每对两个人绑住靠近的两只脚后向前行进，绕过障碍物之后返回起点，回答主持提出的有关计算机历史的问题，能真确回答的，依次接力，不能真确回答的，则作废前一次地闯关，直至正确回答，按团队完成的先后顺序，依次给予25、20、15、10、5的团队得分，满分25分。**

### 活动四 听我指挥

**积分规则：每团队八人参赛，分成四对，由两人配合，一人在原地发号施令，另一人听从命令做动作躲过障碍物栈（如下push——蹲（进栈），peek——跨（出栈），弯腰等指令）碰到障碍物扣分，依次接力，按完成的先后顺序，依次给予25、20、15、10、5的团队得分，满分25分。**

**最后，参加的游戏团队，通过参加4个活动后，参照获得总分数，在领奖处兑现奖品。**

### 五、负责人：

### 曹泽远；联系方式：18314418086

### 刘晏秀；联系方式：13769157090

### 冯 硕；联系方式：15087042440

### 未尽事宜，另行通知。

**共青团共青团管理与经济学院委员会**

**管理与经济学院团委学生会**

**2013年12月21日**