# 精选大学校园元旦晚会主持词范本(七篇)

来源：网络 作者：雨后彩虹 更新时间：2025-06-14

*精选大学校园元旦晚会主持词范本一展社团风采，显青春魅力本次社团文化节旨在展现学校社团风采及成果，面向全校所有同学。通过社团集中开展活动和发展风采展示，弘扬学校丰富的社团文化。：连云港职业技术学院团委策划承办单位：连云港职业技术学院社团联合会...*

**精选大学校园元旦晚会主持词范本一**

展社团风采，显青春魅力

本次社团文化节旨在展现学校社团风采及成果，面向全校所有同学。通过社团集中开展活动和发展风采展示，弘扬学校丰富的社团文化。

：连云港职业技术学院团委

策划承办单位：连云港职业技术学院社团联合会

协办单位：连云港职业技术学院各学生社团

赞助单位：莲

20xx年4月15日 ——— 20xx年5月20日

连云港职业技术学院

连云港职业技术学院全体师生

1 、开幕式

2、 各社团根据所授相关主题旗帜展开相应活动，活动方式必须积极、

健康。(具体活动内容由各社团自己策划，社联监督)

3 、在活动期间社团联合会在活动集中区设立咨询点，收集活动信息，

在各个公寓张贴栏设置活动信息箱，收集同学们写的相关文息，以便

灵活机动的做出相应指导，提高活动质量。

4 、在社团文化节期间，对已展开的活动进行讨论总结成功与失败之处，并表彰优秀社团。总结前半节活动经验优化后半节文化节质量。

5 闭幕式暨总结表彰大会

(一)、社团文化活动节开幕式

活动时间：20xx年4月15日

活动主办：学生社团联合会

活动地点：大学生会堂

活动简介：通过社团文化节开幕式展现社团风采，并标志第六届

社团文化活动节的开幕。

注: 活动具体实施祥见《连云港职业技术学院第六届社团文化节开幕式策划》

1、学术技术放光芒

活动时间：20xx年4月15日——5月20日

活动主办：学生社团联合会

活动承办：各学生社团

活动简介：通过开展一些学术科技类的活动或竞赛，展现学校学术科技文化的光彩。

活动方向：房屋模型制作大赛、摄影 大赛、网页制作大赛、计算机程序设计大赛、演

讲大 赛、文学大赛、辩论大赛等，

注：活动具体开展详见各社团活动策划

2、理论研究显水平

活动时间：20xx年4月19日——5月17日

活动主办：学生社团联合会

活动承办：各学生社团

活动简介: 通过开展理论研究类的社团活动，展现学校社团理 论研究水平

活动方向：社团骨干培训班、大型学术讲座、社团论坛、党团精神理论宣讲等

注：活动具体内容详见各社团活动策划

3、文体娱乐好丰富

活动时间：20xx年4月19日——5月 17日

活动主办：学生社团联合会

活动承办：各学生社团

活动简介：通过开展文体娱乐类活动，丰富学生校园生活，彰显青春风采。

活动方向：模特大赛、主持人大赛、校园歌手大赛、相声小品大赛、戏剧表演大赛、大型篮球(足球、排球)比赛、长跑比赛、电影展播、书法大赛等

注：活动具体内容详见各社团活动策划

4、实践公益显文明

活动时间：20xx年4月19日——5月17日

活动主办：学生社团联合会

活动承办：各学生社团

活动简介：通过开展公益或实践活动，彰显大学学生的奉献精神，

提高学生实践能力。

活动方向：大型义务家教、清理城市牛皮癣、关爱留守(失学)儿童、关爱孤寡老人等

注：活动具体内容详见各社团活动策划

5、社团风采大比拼

活动时间：20xx年4月19日——5月17日

活动主办：学生社团联合会

活动承办：各学生社团

活动简介：通过比拼，展现学校社团风采及社团文化。

活动方向：社团风采大赛、社团风采集中展示、社团发展历程回顾展、精品社团(活动)展等

注：活动具体内容详见各社团活动策划

(三)、社团文化活动节闭幕式暨总结表彰大会

活动时间：20xx年5月17日

活动主办：学生社团联合会

活动简介：总结社团文化节开展情况，评选表彰年度优秀社团、院系、指导老师及个人

具体内容：活动内容详见《连云港职业技术学院第六届社团文化活动节闭幕式暨总结表彰大会策划》

1、开幕式 20\_元

2、具体活动 5000元

3、闭幕式 3000元

总计： 10000 元

**精选大学校园元旦晚会主持词范本二**

一、大赛宗旨及目的

在大学生中普及网络知识，提高大学生网络游戏策划设计水平，增进校园网络游戏爱好者的技术交流，引导和鼓励大学生的自主创新意识和创新能力，挖掘我市网游策划设计人才，推动厦门网游产业的发展。

二、组织机构

主办单位：厦门市新闻出版局、厦门市版权局

承办单位：厦门大学软件学院

特邀单位：厦门大学信息科学与技术学院、厦门大学艺术学院、厦门大学人文学院、集美大学计算机工程学院、厦门理工学院计算机科学与技术系

三、参赛对象

厦门市主要高等院校的在校大学生(可独立或组队参赛，团队人数限3人以内)

四、参赛作品要求

本次大赛参赛作品为网络游戏策划设计方案，应符合以下要求：

1、必须为原创的网络游戏策划设计方案;

2、格式和条理可自行设计，也可参照大赛组委会所提供的基本格式(见附件1：参赛作品模版);

3、应重点叙述游戏玩法和规则，详细描述游戏各系统设定并分析其对游戏性的影响;

4、为增强文章表现力，欢迎提供相关原创图片、动画等;

5、参赛作品内容应健康向上，鼓励绿色休闲类游戏策划，且不得含有政治、宗教或色情、暴力等低俗化内容。

五、评选办法

本次大赛的评委会将邀请相关政府主办单位领导、高校专家学者、网游公司业界人士组成评委会。大赛奖项设置如下：

一等奖(1名)：奖励人民币1200元或等值奖品;

二等奖(2名)：奖励人民币800元或等值奖品;

三等奖(4名)：奖励人民币500元或等值奖品;

优秀奖(10名)：奖励人民币200元或等值奖品;

优秀组织奖：对积极组织参与本届大赛的单位将授予优秀组织奖。

主办方协助将优秀获奖作品及作者向游戏开发公司推荐实习。

六、参赛办法

1、比赛报名：参赛者可登陆大赛指定官方网站获取各类信息。该网站为本次大赛唯一发布渠道。

从官方网站上下载报名表(附件2)，于20xx年5月15日之前发送到xxx。

2、作品提交：参赛作者须将作品(请采用pdf文档形式)作为附件发送至e-mail：xxx，邮件标题请注明“网游策划方案(作者姓名)”，邮件中请务必注明作者联系地址、电话等。

作品发送后，请与联系人马少飞同学联系确认。

3、时间安排：本次大赛20xx年4月26日启动，参赛作品征集截稿日期为20xx年10月26日24点。20xx年11月将公布评选结果并举行颁奖大会。

4、大赛组织：本次大赛组委会办公室设在厦门大学软件学院，a栋109团委办公室。

联系人：马\*\*;电话：

指导老师：刘\*\*;电话：

**精选大学校园元旦晚会主持词范本三**

席间有风云，吃里找真爱。

光棍节快到来了，它是大学生自创的节目，来源于11月11日这个特殊的日子，在这个新时代大学生自创的节目中，可以感受同学们对食品和对情感的表达需求，借此良机，给同学们一个自我表达情感的机会。

通过美食缔结人际关系，寻找专属自己的口味。

丰富校园生活，弘扬创新精神

xx全体学生

xx年11月11日

中区主干道情书传情

xx食堂二楼

电子商务——uc组合

赞助单位：

（活动由为学生写信送信和舞会两个环节组成）

（1）学生写信送信：情书传情+报名

时间：11月8日-11月10日18：00

内容

1、在xx主干道搭放两个帐篷，让大家就光棍节这一主题指定的对象写信，表明收信人和宿舍号。

2、工作人员与11月10日晚将信送至人手中（限制黄职范围）

3、征询是否想要参加假面舞会

（2）狂欢舞会

时间：11月11日晚19：30—22：00

内容

1、邀请在上一环节中报名的人到舞会参加活动，在入门处给每个参与者发放一个号码标签，男女各50对。

2、戴上面具蒙面入场。并根据号码找到自己的异性搭档。

3、主持人要求两人之间先相互熟悉，给15分钟的交流时间。然后请十对愿意上台的搭档进行游戏。每个游戏获胜者是2分。

4、给定一分半钟，要求男女生记住对方的名字、院系班级、手机号、qq号。

5、考察男女之间的默契度，将他们的一只脚绑在一起，看哪组最先到达终点。（可以采取淘汰制，淘汰后面n名）

6、夹糖游戏，在桌子前男生站在女生的后面，用手从女生的腋下伸过，手握筷子夹桌上盘子里的良品给男生吃，限时一分钟，吃最多者剩。

7、给最获胜者颁布良品铺子的良品礼物。

8、给大家讲一下良品的趣事我们的比赛，让大家发表感言

9、放舒缓的音乐，打暗灯光，让大家互相聊天，男生可以邀请女生跳舞。

前期宣传：9月7日——9月14日

海报：

制作专门的宣传海报张贴在学校的各个宣传栏。在海报上标标明赞助商logo等。

网络、广播站等媒体宣传：

在学校广播台及英广播台以通知或者生活趣事的方式每天广播一次，在xx职业技术学院的网站上发表此次活动的方案，在校报上进行文字平面宣传，在学校五十多个社团进行邀请宣传。

冠名：在活动宣传中我们将采用商家的企业名称，以达到宣传商家品牌的效果。

宣传单：

发放一定量的宣传单

中期现场宣传：11月11日

展板宣传：

展板上可贴赞助商自身1-2张海报，xx的良品

信封宣传：

信封上印上商家信息以及logo、良品。

活动物品宣传：

在活动中的各种游戏工具以及彩带气球桌子椅子气球可以绘上良品的logo。

海报和横幅宣传：

在活动现场也可粘贴海报和横幅。海报上商家以良品赞助商的身份出现，并可印上公司标志物。

后期宣传：

校报、广播站、xx对本次活动进行总结报道，注明本次活动由xx全程赞助，同时简略介绍xx的相关资料。

活动过程中注意安全，由三到四名负责人负责总协调，维持现场的秩序；活动要以愉悦为主，避免在一些游戏环节中参与者可能发生的冲突；活动结束后做好场地清理工作。

**精选大学校园元旦晚会主持词范本四**

  一、主题：狂欢圣诞，喜迎新年

  二、目的：为了全面贯彻高校教育方针，促进在校学生德、智、体全面发展，丰富同学们的业余文化活动，发挥每一个人的特长, 反映同学们的真实水平，体现当代大学生的精神风貌，提高同学们综合素质、培养同学们团结协作、顽强拼搏的优良精神品质，于是我系大力推动文艺与体育等健康向上的活动，及时传达院级精神，我院特在元旦期间举办\*\*\*\*年元旦游艺晚会。

  三、时间：\*\*\*\*年12月30日(时间初步预定)

  四、特点：节目新颖，表现当代大学生实际生活以及需求。

  1、前期宣传工作(一周)

  a:宣传板 要求：形式不限，构思新颖，以元旦晚会为主题。

  b:海报制作： \*\*\*\*年元旦晚会海报。 要求：以元旦晚会为主题。

  c:宣传单制作：元旦晚会传单 要求：形式不限，构思新颖，以元旦晚会为主题。

  d:网站制作：广陵学院网上公布。 要求：以此次活动为主题，介绍本次活动的内容、时间、地点，及本次活动的赞助商

  e:广播宣传(校本部广播系统) 制作：专业的广播电台专题宣传 要求：形式不限，构思新颖，以元旦晚会为主题。

  2、后期宣传工作(活动结束后)：以文字、网页的形式对本次活动进行回顾报道。

  前期活动工作：

  1.通知各学院递交节目名单

  2.所报节目参加人员

  3.晚会节目主持人

  4.参加晚会人员名单

  晚会节目准备： 内容：成立晚会筹备小组，确定晚会节目。并邀请校内及各大高校著名的乐队、劲舞队、剧团进行表演，力求节目质量。

  中期活动工作：

  1.校内树立以此次活动为主题的宣传版，张贴宣传海报

  2.利用学校新闻中心播出此次活动的专题节目。

  3.进行网上宣传

  4. 推进各学院的节目进程

  5.对所有参赛的节目进行前期筛选

  6.对所有参赛节目进行彩排并进行选优方案

  7.确定所有参赛节目

  晚会期间：

  1. 对现场内外进行布置

  2. 安排演职人员以及后期参赛所有节目排练工作

  3. 现场领导的接待工作、观众进出会场秩序

  4. 晚会开始前后的现场秩序的维持工作及各项后勤保障工作

  5. 晚会后的收尾工作

  后期活动工作： 宣传费用：喷绘海报 宣传板 活动费用：音响设备 舞台布置 请柬 化妆品 服装租借 荧光棒 鲜花

  五、元旦晚会内容：

  1、烟花开幕。

  2、请领导致词。

  3、由领导宣布元旦游艺晚会正式开始

  4、节目表演同时游艺活动开始

  5、活动结束

  六、具体游艺晚会节目

  节目2：心有灵犀 节目组成员：8人 所需道具：词汇卡 游戏规则：两人一组，面对面，将各种词汇分为若干类，选手可自主选择一类，一人用身体语言比划，另一人猜，在一分钟之内才对3个者即过关，选手有两次放弃权。 奖励方法：在一分钟内猜对3题者获得2张奖票，3题以上的获3张奖票。

**精选大学校园元旦晚会主持词范本五**

1.协会简介：

（活动开始由会长发言介绍本协会内容背景。）

2.活动意义：

作为青春的代言人，大学生总是奔放着年轻的活力，充满着对生活的热情。为了丰富我协会的文化生活，提高大学文化品位，展现大学精神风貌，展示社团风采，营造一个良好的校园文化气息，给学生提供一个展示自我才华和特长的舞台。

1.展现青春本色

2.构建和谐团体

3.彰显个性魅力

xx协会

全体xx协会成员

（待定）

xx职业学院校区

可以自由组成小组，或个人。

歌唱，舞蹈，小品，相声，时装绣等，要求内容健康向上即可。

由大众投票和评委打分。大众投票占六分，评委占四分，满分十分。

1.奖品

纪念笔或笔记本。

2.励名次

奖励前十名。

1.报名处：（ 待定）

2.报名方式：直接报名

1.观众入场完毕，会场一切准备就绪。

2.相关评委入场就坐。

3.主持人宣布活动开始。

4.对来宾表示感谢。

5.节目表演。

6.学生代表讲话。

7.主持人宣布活动结束。

8.播放歌曲《我相信》，嘉宾退场。

9.观众离席。（工作人员留下收拾会场）

1.宣传组：（人员待定）

负责做好活动策划宣传。

2.节目组：（人员待定）

负责节目彩排和节目表演顺序，完成主持人及评委的选拔。

3.礼仪组：（人员待定）

负责给评委上水，颁奖。

4.舞台组：（人员待定）

负责舞台所需物品。

5.采购组：（人员待定）

负责奖品及活动所需食品的购买。

6.安检组：（人员待定）

负责安全问题及突发事件。

7.机动组：（人员待定）

随时听从安排，辅助活动的顺利完成。

注：（各人员必须留有联系方式，以便工作联系需要。）

1.资金支出：

（1）奖品：50元。

（2）食品：（水，瓜子，饼干，糖果，水果等）300元。

（3）资金来源：协会来出

1.确保无任何安全隐患。

2.各负责人做好自己工作的基础上互相帮助，维持活动气氛，使活动有序，成功的举办。

3.活动期间工作人必须佩带工作证，主持人除外。

4.活动结束干部留下点名并收拾会场。（特殊情况向请假）

5.确保所有设备的运行，特别是有关电的设备。

6.确保应急的准确到位，并具备处理突发事件的能力。

策划人：xx协会策划部成员

**精选大学校园元旦晚会主持词范本六**

一、大赛宗旨及目的

在大学生中普及网络知识，提高大学生网络游戏策划设计水平，增进校园网络游戏爱好者的技术交流，引导和鼓励大学生的自主创新意识和创新能力，挖掘我市网游策划设计人才，推动厦门网游产业的发展。

二、组织机构

主办单位：厦门市新闻出版局、厦门市版权局

承办单位：厦门大学软件学院

特邀单位：厦门大学信息科学与技术学院、厦门大学艺术学院、厦门大学人文学院、集美大学计算机工程学院、厦门理工学院计算机科学与技术系

三、参赛对象

厦门市主要高等院校的在校大学生(可独立或组队参赛，团队人数限3人以内)

四、参赛作品要求

本次大赛参赛作品为网络游戏策划设计方案，应符合以下要求：

1、必须为原创的网络游戏策划设计方案;

2、格式和条理可自行设计，也可参照大赛组委会所提供的基本格式(见附件1：参赛作品模版);

3、应重点叙述游戏玩法和规则，详细描述游戏各系统设定并分析其对游戏性的影响;

4、为增强文章表现力，欢迎提供相关原创图片、动画等;

5、参赛作品内容应健康向上，鼓励绿色休闲类游戏策划，且不得含有政治、宗教或色情、暴力等低俗化内容。

五、评选办法

本次大赛的评委会将邀请相关政府主办单位领导、高校专家学者、网游公司业界人士组成评委会。大赛奖项设置如下：

一等奖(1名)：奖励人民币1200元或等值奖品;

二等奖(2名)：奖励人民币800元或等值奖品;

三等奖(4名)：奖励人民币500元或等值奖品;

优秀奖(10名)：奖励人民币200元或等值奖品;

优秀组织奖：对积极组织参与本届大赛的单位将授予优秀组织奖。

主办方协助将优秀获奖作品及作者向游戏开发公司推荐实习。

六、参赛办法

1、比赛报名：参赛者可登陆大赛指定官方网站获取各类信息。该网站为本次大赛唯一发布渠道。

从官方网站上下载报名表(附件2)，于20xx年5月15日之前发送到。

2、作品提交：参赛作者须将作品(请采用pdf文档形式)作为附件发送至e-mail：，邮件标题请注明“网游策划方案(作者姓名)”，邮件中请务必注明作者联系地址、电话等。

作品发送后，请与联系人马少飞同学联系确认。

3、时间安排：本次大赛20xx年4月26日启动，参赛作品征集截稿日期为20xx年10月26日24点。20xx年11月将公布评选结果并举行颁奖大会。

4、大赛组织：本次大赛组委会办公室设在厦门大学软件学院，a栋109团委办公室。

联系人：马少飞;电话：

指导老师：刘锦锗;电话：

**精选大学校园元旦晚会主持词范本七**

一、活动主题

放飞梦想，畅想未来

二、活动对象

系欢送学姐学长

三、活动目的

让大四即将毕业的师兄师姐们，感受到深深的情谊，是他们引领了三会的成长，这里是他们精神的归属地，在这最后一程，我们要将他们四年里的点点滴滴记录下来，留下最真实的他们，校园的宁和将会是他们毕生追求的精神世界，我们要告诉他们，他们虽已毕业，但他们的一言一行仍代表着三会的风范，他们系三会的的骄傲，同学友谊会延续，师生情会长存。同时也给新成员以鼓励，让他们可以感受时光匆匆，务必珍惜。

四、活动时间

20xx年x月x日

五、活动地点

一楼

六、活动前期准备

（1）讨论活动流程，编写策划书

（2）通知宣传部在欢送会上拍照

（3）向文娱部邀请人员担任主持人

（4）邀请老师参加欢送会

（5）确定欢送会日期，通知大三、大四的师兄、师姐们参加欢送会并向其收取经费x元（仅向大三的师兄和师姐收取，大四的不用收取）（可事先邀请大三师兄师姐准备节目）

（6）分配工作人员，各工作人员积极完成自己所负责的工作（如场地，借用器材，购买物品，惩罚纸张等）

（7）布置欢送会的场地，

七、活动内容（整个过程约为x个小时）

1、x点——x点参加人员入场签到，所有参加者可自由在横幅上写上对自己大学生活的感想等等。

2、主持人讲话。

3、老师讲话。

4、主持人致欢送会开幕词。

5、播放歌曲（由一代表领唱，带动全场人员）

以上2-5环节时共为20-30分钟

6、主持人宣布游戏环节开始

7、游戏一：喊数抱团（时间约为x分钟）

游戏规则：参加游戏人员站成一个圆圈，沿逆时针方向慢走，当主持人喊数字时，游戏者应立即与临近的同伴按所喊数字抱成一团，最后剩下没有及时抱成团的人受“罚”。主持人报数形式多样，可以报英文；可以报算术式子，同学游戏者自己算出答案。

8、自由表演环节（此环节由大三的师兄和师姐准备节目欢送大四的师兄和师姐，如若没有师兄和师姐要表演，则此环节跳过）时间约15分钟。

9、播放歌曲（8和9环节只选择其一，环节8优先。）

10、游戏二：数7

游戏规则：所有人围成一个圈，任意一人开始数数，1、2、3那样数下去，逢到7的倍数（7、14、21）和含有7的数字（17、27）必须以拍手代替。如果有谁逢7却数出来了，就输，有谁没逢7就拍手的，也输，输的人要接受惩罚。

11、游戏三：传笔

游戏规则：所有人围成一个圈，音响一开始播放歌曲，任意一人马上开始快速把笔传给下一个人，当歌曲停止后，传笔马上停止，此时手上持笔的人即为输者，要接受惩罚，控制音响播放的人员不得面向游戏人员（以上10、11环节时共为30分钟）

12、主持人宣布游戏环节结束，

13、播放歌曲，全场人员齐唱此歌曲（若第9环节没进行，则播放）

14、参加欢送会的人员拍照留念

15、主持人宣布欢送会结束

16、工作人员拍照留念，然后清理现场

八、注意事项

1、听从安排，支持工作人员的工作，该安静是请保持安静。

2、活动举办前一天要做好踩点工作，确保电源可用，勘察好活动现场。

3、注意保持活动现场卫生的干净。

4、欢送会所需道具要提前准备好，以免造成不必要的麻烦。

5、活动时注意安全，地面若湿滑应及时用拖把拖干。

6、大三大四不在同一张纸上签到，

九、道具及经费预算

桌子6张，椅子6把，音响各1个，麦克风2个，拖把1把，扫把3把

十、备注

游戏开始时主持人请所有参与者每人想一个惩罚，然后游戏，活动中第一个被惩罚者在受惩罚之后说出自己想的惩罚，然后第二个受惩罚者可选择第一个人想出的惩罚或抽签惩罚，以此类推。工作人员可将已说出但未被实施的惩罚写下来，增加可供抽签的惩罚事项。

游戏一与游戏二细则：每个部门派两个代表参加游戏，若参加游戏的人在游戏中输了，由其所在部门其他人员代替其位置参加游戏，直到整个部门的人员都输，则这个部门的人员都要接受惩罚，或者在规定时间内输的人数最多的部门接受惩罚，（时间约15分钟）

游戏三细则：所有人围成一个圈，输的人接受惩罚。现场要分配好各部门所坐的位置，若有部门来的人较少可与其他部门合并，零食和饮料要按部门为单位分配。

十一、人员安排

前期工作安排

1、通知（主要为大三和大四的师兄和师姐，每人通知一个部门，大四的师兄和师姐需逐一通知）

2、邀请老师：

3、邀请文娱部帮忙主持现场：

4、邀请宣传部现场拍照：

5、占场地：

6、购买物品（包括零食和饮料）：

7、借用器材：

8、惩罚字条：

9、购买横幅：

10、布置场地：所有人一起参与

现场工作安排：

1、签到人员：

2、音响控制：

3、控场：

4、引导人员：

5、游戏一主持：

6、游戏二主持：

7、游戏三主持：

十二、附件

游戏惩罚如下：

1、用纸巾塞住两个鼻孔三分钟

2、头顶4本书走5米途中不准掉下，否则重来

3、用忧郁的眼神看着大家说：“对不起，其实我是人妖。”

4、苦笑不得，先大笑5秒钟，忽然大哭5秒，反复3次

5、对着一位女生唱

6、选择一位异性，相抱顶气球，直至球破

7、一个被罚的女生和一个被罚的男生，公主抱10秒钟

8、男生俯卧撑20个，女生蛙跳10下，边做边唱

9、对身边的异性求婚

10、跟身边最近的一位异性双手相牵，注视10秒

11、说出大学里发生过的最糗的事

12、成功的向现场异性要得电话号码

13、低头转圈（男10圈，女6圈）

14、单脚跳一圈

15、站起来并且单手举起大喊：我是超人，我要飞了，并以飞行的姿势跑

16、打电话给异性说，求你别离开我

17、用瓶子敲自己的头，并敲出旋律，哼唱

18、选择一位男生，一边捶他的胸，一边说：你好讨厌，好坏哦

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！