

认知跃迁：书页闯关录

CogLeap: Book Page Quest

汇报人：1

汇报时间：2025.07.06



(+++++)

ACTIVITY



CONTENTS.

目录

PART ONE
项目背景

PART TWO
项目介绍

PART THREE
解决方案

PART FOUR
技术架构

PART FIVE
创新点与竞争优势

PART SIX
路线图与未来展望



Next comes a new chapter.



PART -

(01)

项目背景

ACTIVITY

欲怗无力

平常上网总会遇到某类人，喜欢散播一些精心包装的荒谬话术来攻击别的群体

难以及时实践

用户难以快速将所学知识应用于实际问题中，学习效果难以衡量，知识获取与实际应用脱节。

1

4

现有痛点

2

3

(MAIN
CONTENT)

理论枯燥

大多工具类书籍阅读方式单调，缺乏趣味性，难以吸引用户持续学习，导致学习动力不足。

数据中心化

数据不透明，用户数据所有权缺失，平台垄断，用户无法真正掌控自己的学习数据和成果，并且评论与账号会消失。

Next comes a new chapter.



PART -
(02)

项目介绍

ACTIVITY

项目概述



项目定位

1

认知跃迁是一个基于Web3的知识游戏平台，将复杂书籍知识转化为引人入胜的关卡挑战，玩家通过阅读、选择、反馈，在闯关中学习并获得代币奖励。

核心理念

2

让知识的获取更加生动有趣，为用户提供去中心化且有激励的学习生态，让用户在享受学习乐趣的同时，也能获得不可篡改的成就证明。

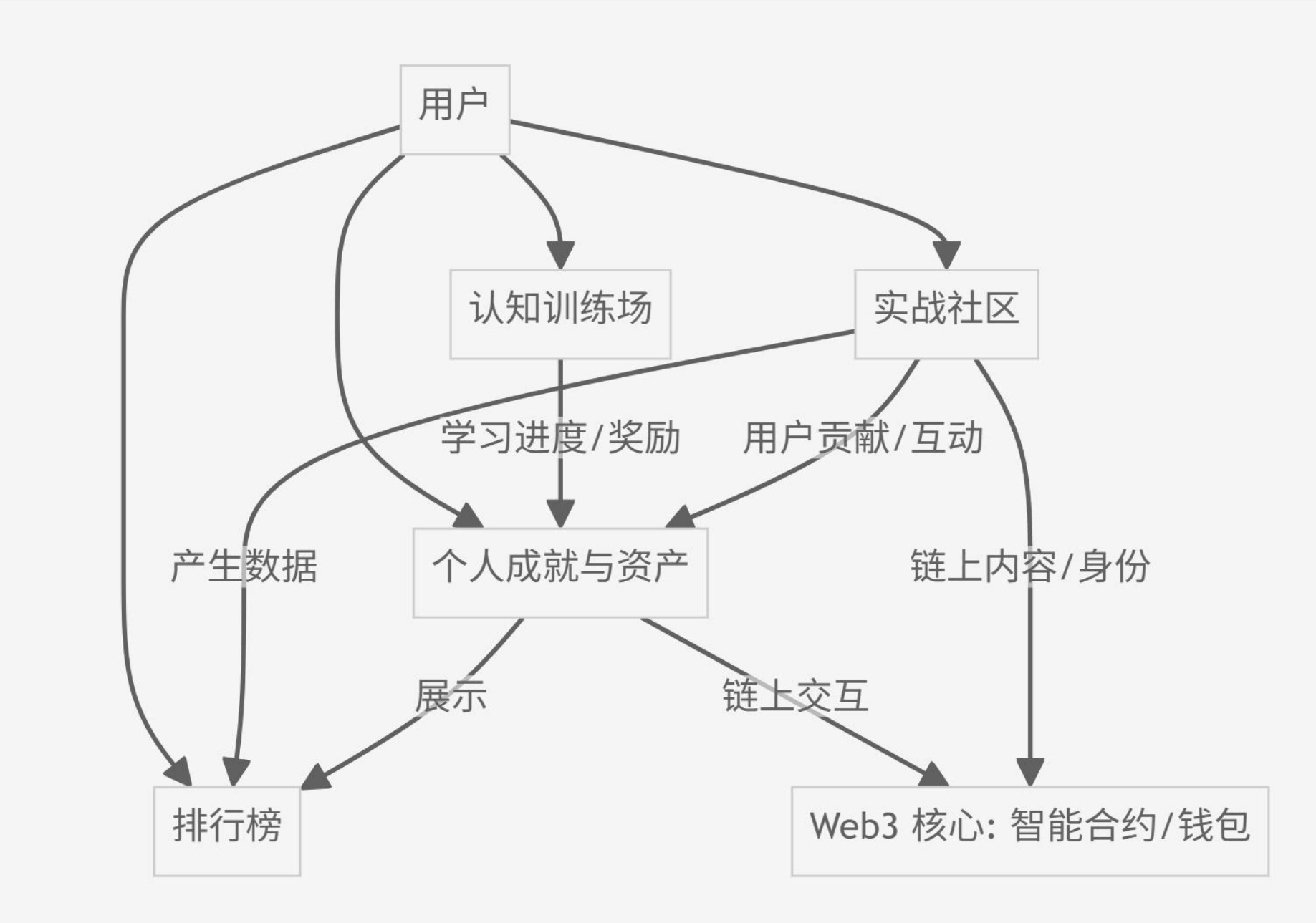
目标受众

3

主要面向遭遇不公者、生活迷茫者、追求成长者、以及难以静下阅读者，满足大家对知识提升和解决困难的需求。

(+++++)

项目功能概览



视频演示

文件(F) 编辑(E) 选择(S) 查看(V) 转到(G) ...

CogLeap [管理员]

资源管理器

COGLEAP

backend

contracts

node_modules

scripts

src

.env

hardhat.config.js

index.html

package-lock.json

package.json

postcss.config.js

README.md

tailwind.config.js

vite.config.js

问题

输出

调试控制台

终端

端口

大纲

时间线

INLINE BOOKMARKS

README.md X

README.md > # 认知探索者 (Cognitive Explorer) > ## 快速启动

```
1 # 认知探索者 (Cognitive Explorer)
2
3 本项目是一个基于 Web3 的益智游戏，旨在通过互动的游戏化体验，帮助用户学习和识别各种认知偏误。玩家可以通过挑战关卡、参与社区讨论、赚取项目代币（`ARGToken`）并获得成就 NFT。
4
5 ## 系统架构
6
7 项目采用前后端分离的架构，并与以太坊区块链进行交互。
8
9 ``mermaid
10 graph TD
11   subgraph "用户端"
12     A["用户浏览器"]
13   end
14
15   subgraph "前端 (React / Vite)"
16     B["UI 组件 <br/> Header, GameModes, etc."]
17     C["Web3 交互 (ethers.js)"]
18     D["API 请求 (axios)"]
19   end
20
21   subgraph "后端 (Node.js / Express)"
22     E["API Endpoints"]
23     F["社区内容服务"]
24   end
```

(base) PS D:\AI\web3\ThinkingEvolution\CogLeap> cd .\backend
(base) PS D:\AI\web3\ThinkingEvolution\CogLeap\backend> npm run start

> sophistry-hunter-backend@1.0.0 start
> node server.js

后端钱包地址: 0xB811cE9a344770aaA40add5c2eCF5B99A097d0C7
ARG Token 合约地址: 0xAFe7a5B1F8F4248Ff858eAd6897DBF68E755E
Achievement NFT 合约地址: 0xcA5c8cE03A33887baf1d3ae5C3D35da
Backend server listening at http://localhost:3001

BANDICAM 班迪录屏 VIP ADMIN

2559x1521 - (0, 5), (2559, 1526)

开始 | 视频 | 图像 | 音频

屏幕录制模式 - 矩形窗口

使用此录制模式可以录制矩形窗口内的视频。

1. 选择要录制的区域大小。

2. 然后点击 'REC' 按钮或者按下录制快捷键。

REC 开始录制

查看在线帮助

录制/停止

F12

捕捉图像

F11

BANDICUT

node

node backend

Trae

行 89, 列 9 空格: 4 UTF-8 CRLF Markdown

Next comes a new chapter.



PART -
(03)

解决方案

ACTIVITY

认知跃迁的核心功能



游戏化学习路径

以“书页闯关”模式，将复杂认知知识拆解为互动关卡，使学习过程更具趣味性和挑战性。玩家们在社区板块分享现实中的困难场景，即使运用知识解决问题



链上成就NFT

用户完成特定关卡或掌握技能后，将获得独一无二的NFT作为知识和能力证明，该NFT不可篡改且具有唯一性，为用户的学习成果提供权威认证。



MIND代币激励

用户在学习、分享和贡献社区时可获得MIND代币奖励，实现知识价值化，形成正向激励机制，鼓励用户持续学习和积极参与社区建设。

认知跃迁的核心功能

(MAIN
CONTENT)

去中心化社区

／ 1

玩家可提交、投票、讨论新的“思维工具”和“认知关卡”，共同建设内容生态，提升平台的多样性和丰富度，增强用户对平台的归属感和认同感。

Web3身份

／ 2

采用钱包登录，数据上链，用户真正拥有自己的学习轨迹和成就，确保数据的安全性和隐私性，同时为用户提供一个去中心化的身份标识。

ACTIVITY

Next comes a new chapter.



PART -
(04)

技术架构

ACTIVITY

技术栈选择

(MAIN
CONTENT)

1

区块链层

使用EVM兼容链，Solidity 编写，部署成就NFT合约（ERC-721）和MIND代币合约（ERC-20）

2

身份验证

以钱包地址作为用户唯一身份，无需传统注册流程，保障用户身份的安全性和唯一性。

3

前端

React + Vite，使用 TailwindCSS 构建界面，通过 ethers.js 与区块链通信。

4

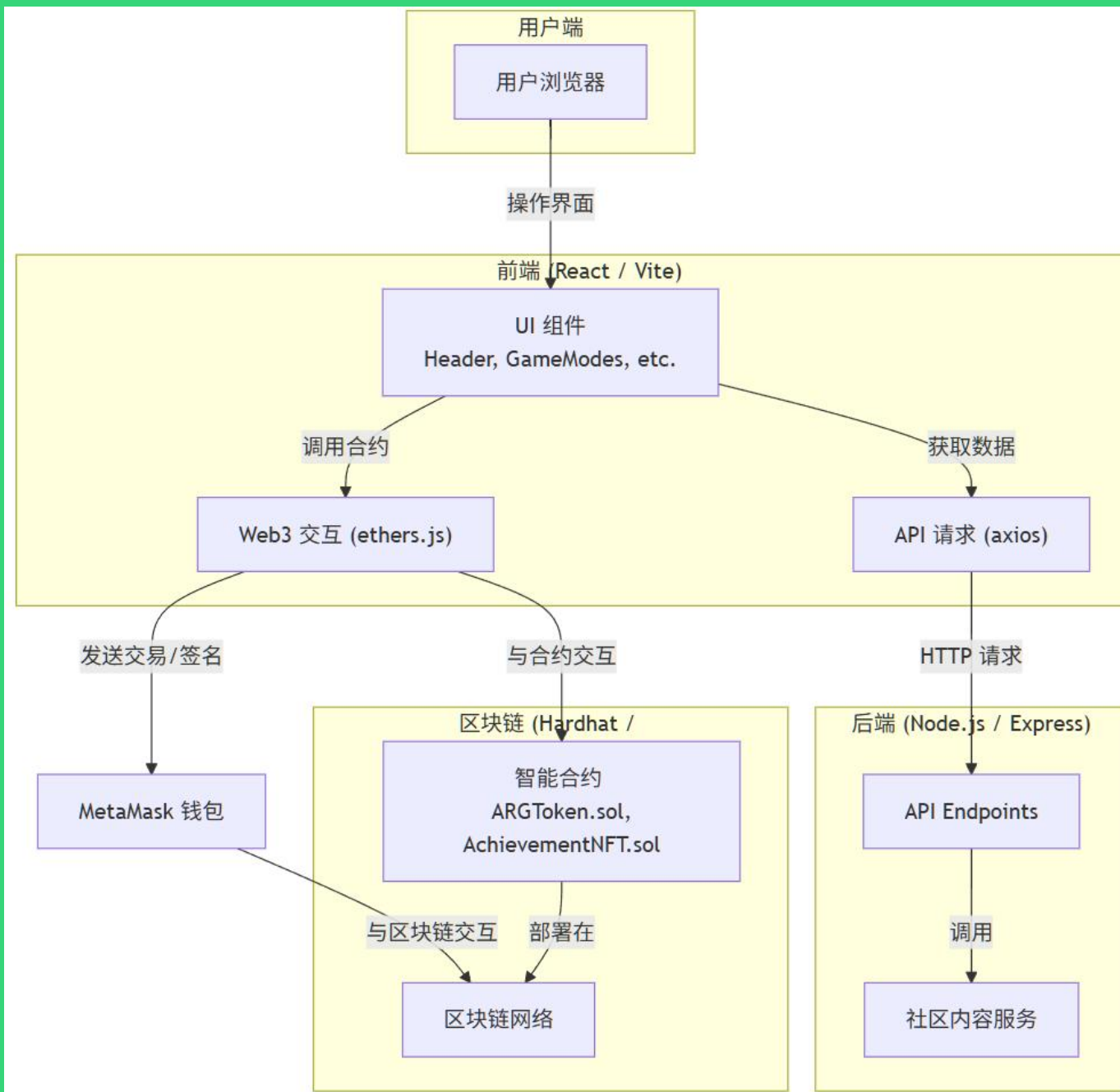
后端

使用Node.js/Express构建API服务，主要负责提供动态内容，如社区帖子

(+++++)

项目架构图

(MAIN CONTENT)



Next comes a new chapter.



PART -
(05)

创新点与竞争优势

ACTIVITY

核心竞争力



1

游戏化沉浸体验

相比传统课程，游戏化学习模式具有更强的趣味性和代入感，有效解决了学习枯燥的问题，提高了用户的学习兴趣和参与度。

2

社区共建生态

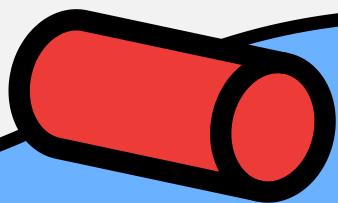
用户从消费者变为生产者，共同丰富平台内容，提升用户粘性和平台的活跃度，实现平台与用户的共同成长。

3

Web3原生学习模式

与传统Web2学习平台相比，认知跃迁真正实现了用户所有权、价值捕获和社区自治，同时可验证的链上成就，为用户提供了一个全新的学习体验。

(MAIN
CONTENT)



Next comes a new chapter.



PART -
(06)

路线图与未来展望

ACTIVITY

短期目标



功能完善

完成游戏平台的Alpha版本，为用户提供完整的游戏化学习体验。



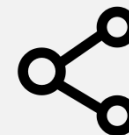
内容拓展

持续创作高质量的书籍关卡和互动场景，确保内容的吸引力和实用性。



社区功能上线

发布第一个去中心化内容提交和投票功能，让用户能够参与到平台内容的建设中来。



种子用户招募

招募早期种子用户，通过反馈和建议，不断优化平台的功能和体验，为平台的后续发展积累宝贵的经验。





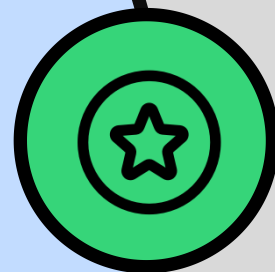
社区治理

启动社区DAO治理，逐步将内容审核、发展方向等权力下放给社区，实现平台的去中心化治理，让社区成员能够共同决定平台的未来发展。



生态构建

构建一个开放、公正、自我进化的知识生态系统，让知识能够在平台上自由流动和传播，实现知识的最大价值，为人类的认知提升和知识传播做出贡献。





THANK YOU
感谢您的观看

(+++++)

ACTIVITY