

**大连东软信息学院创新创业项目**

**申报表**

项目类型： □ 科创实践 □ 专创实践

□ 红色公益实践 □ 公司创业实践

项目名称： 在线游戏资讯平台的设计与实现

项目负责人： 王瑞鑫

所在专业： 软件工程

所在学院： 计算机与软件学院

指导教师（如有）: 彭志豪 职称 副教授

企业导师（如有）：

申报日期： 2019 年 3 月 6 日

大连东软信息学院

**填 报 说 明**

一、项目分类说明：

1. 科创实践：项目由教师（需要带动学生参与）或学生为承担主体，依托自身已有科技研发成果，并通过入驻孵化过程，形成知识产权、促成技术转让，促进成果在区域转移转化，服务地方经济建设。

2. 专创实践：学生个人或团队在教师指导下完成基于人才培养方案目标要求的创新性项目研究设计、研究条件准备和项目实施、研究报告撰写、成果（产品原型、服务原型、专利、著作权、学术）交流等工作，提升学生专业实践能力。

3. 红色公益实践：项目立足培养青年学生社会责任感、参与学习红色之旅，鼓励青年学生关注社会发展、传承革命精神。以创办非盈利性质社会组织的计划和实践，项目拥有较强的公益特征，有效解决社会问题、磨炼学生意志。

4. 公司创业实践：学生团队在学校导师和企业导师共同指导下，采用前期项目的成果或通过市场调研，提出一项具有市场前景的创新性产品或者服务，以此为基础成立实体公司，开展公司实体化运营，并产生一定的经济效益或带动一定数量大学生实习就业。

二、“项目所属一级学科”应是哲学、经济学、法学、教育学、文学、历史学、理学、工学、农学、医学、管理学和艺术学12个一级学科门类中的一种或多种（跨学科）。

三、申请参加科创实践、专创实践、红色公益实践、公司创业实践项目团队的人数原则上为3-8人。

四、本表请如实填写，表达明确、严谨、简洁。

五、填表字体宋体五号，1.5倍行距，页面空格不够时请自行加页，申请书报送纸质版、电子版各一式一份。纸质版要求统一用A4纸双面印制、装订。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | | | | 基于机器学习的智能家居控制与实现 | | | | |
| 项目所属一级学科 | | | | 工学 | | | | |
| 项目实施时间 | | | | 起始时间： 2018 年 10 月 完成时间： 2019 年 5 月 | | | | |
| 申请人及团队成员信息 | 负  责  人 | 姓名 | | 学号 | 专业 | 学院 | 手机 | E-mail |
| 王瑞鑫 | | 16180600213 | 软件工程 | 计算机与软件学院 | 18995077979 | 939673442@qq.com |
| 成 员 | 高梓峻 | | 16180600214 | 软件工程 | 计算机与软件学院 |  |  |
| 宋绍超 | | 16180600215 | 软件工程 | 计算机与软件学院 |  |  |
| 王淼森 | | 16180600216 | 软件工程 | 计算机与软件学院 |  |  |
|  | |  |  |  |  |  |
|  | |  |  |  |  |  |
| 指导教师 | 姓名 | | 彭志豪 | | | 所在系 | 软件工程系 | |
| 职称 | | 副教授 | | | 电话 | 15640988328 | |
| 企业导师 | 姓名 | |  | | | 单位 |  | |
| 职称/职务 | |  | | | 电话 |  | |
| 项  目  来  源 | □ 自主创新项目 □ 导师科研项目 □ 企业横向项目  □ 自主创业项目 □ 实践学期项目 □ 毕业设计选题  □ 创新课程项目 □ 竞赛获奖作品 □ 其他\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | |
| 预期成果物 | □ 产品/服务原型 □ 论文著作 □ 发明专利  □ 已注册的版权材料 □ 实用新型专利 □ 外观专利  □ 技术许可/转让 □ 融资 □ 注册企业 □ 其他\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | |
| **一、项目团队介绍**（团队成员背景、个人历史成果展示、分工、指导教师、企业导师情况）  **团队成员：**  王瑞鑫：优秀团员。参与“书城管理系统”和“京东行走书店”项目的编写。  高梓峻、宋绍超、王淼森，团队成员，都是项目研究的好助手，负责数据集的建立。  **指导老师**：  彭志豪，副教授，主要研究系统分析与设计、软件项目管理。系统分析师（国家级），信息系统项目管理师（国家级），高级程序员。主持省自然科学基金1项（5W），参与国家级、省级科研项目5项，以第一作者发表核心及以上级别论文10多篇。参与省市级横向项目8项。 | | | | | | | | |
| **二、项目基本情况及关键问题**（项目背景、项目基本介绍、可预见的关键问题、产品技术水平和竞争优势等）  **项目背景：**  随着现代科技的迅猛发展与人们日益生活水平的提高，娱乐的方式渐渐地向电子游戏方向转换，如今电子竞技这一娱乐以及奥运会比赛项目逐渐走进了人们的生活，各类游戏都在向自己的方向快速发展，在线游戏咨询平台可以让用户更好的查询自己想要的答案以及交流自己的游戏经验。 **项目基本介绍：**  本次设计使用SpringBoot作为后端开发框架，Spring是一个基于java开发的功能性强，运行稳定，类库资源又极为丰富的web后端框架，SpringBoot设计简化了Spring中繁琐的配置过程，又通过内部集成了tomcat实现可以直接封装jar包运行，减轻了服务器环境搭建和管理的压力，更易于维护，且更易于集群化的部署方案。后端部分使用IDEA作为集成开发编译器，IDEA使用简单且高效，更智能的补全代码能够大大缩短开发时间成本。  前端部分使用Vue框架，Vue具有组件化、数据驱动的特点，Vue从设计上讲使用的是MVVM的模式，通过数据驱动页面变化，更适合规模大、展示内容多的网站，由于组件化分散了html的代码，也使后期修改维护变得更加简单。前端开发环境使用Visual Studio Code作为开发工具，Node.js作为开发环境，Visual Studio Code轻量易用，通过集成插件的方式扩展对语法的支持，非常适合前端的开发，Nodejs可以通过webpack、node-sass等依赖扩展库辅助Vue开发，并将开发结果轻量化打包成直接可以由浏览器执行的内容。  **可预见的关键问题：**   1. 游戏的多样化导致可能没有办法普及所有用户。 2. 解放了管理员的同时，用户自己的管理变得更加重要。 3. 多种模型的设计与调试。   **产品技术水平和竞争优势：**  近年来, 论坛已经成为当前查找各种知识和技术的主流途径。游戏论坛更是在其中占据主导的杜威。有很大一部分的游戏玩家希望更加快捷的从网站上寻找到他们想要的技术分享，所以建立一个仅供游戏玩家讨论的平台是很有需要的。方便更多的玩家可以用更少的时间找到自己想要的资源或者攻略。 | | | | | | | | |
| **三、项目创新内容**（项目创新点、产品的新颖性、先进性和独特性、产品的竞争优势）    选择一个较为多数人想要利用的平台，通过搭建这个平台可以使玩家聚集在一起，可以不受其他垃圾信息的干扰，找到自己最想要得到的信息。 | | | | | | | | |
| **四、项目预期成果及进度安排**（查阅资料、选题、自主设计项目研究方案、开题报告、实验研究、数据统计、处理与分析、研制开发、填写结题表、撰写研究论文和总结报告、参加结题答辩和成果推广等）  1. 在编译环境中编写程序，能够使用户进行预期的基本操作。  2. 通过修改可以让项目操作更加人性化，有操作提醒使用户更好的查找自己想要的信息。  3. 将项目上线，让用户寻找其中的不足。 | | | | | | | | |
| **五、行业及市场前景**（行业历史与前景、市场规模及增长趋势、行业竞争对手，未来市场销售预测）  近年来, 论坛已经成为当前查找各种知识和技术的主流途径。游戏论坛更是在其中占据主导的杜威。有很大一部分的游戏玩家希望更加快捷的从网站上寻找到他们想要的技术分享，所以建立一个仅供游戏玩家讨论的平台是很有需要的。方便更多的玩家可以用更少的时间找到自己想要的资源或者攻略。 | | | | | | | | |
| **六、经费预算（仅科创实践填写）**（材料费、资料费、版面费、专利费、调研费等） | | | | | | | | |
| **七、项目投资预算及融资计划（仅科创实践、公司创业实践项目填写）** （资金需求量、用途、使用计划、融资途径） | | | | | | | | |
| **八、项目运营模式 （仅科创实践、公司创业实践项目填写）** （合作计划、实施方案、机构设置、人员管理、销售策略等） | | | | | | | | |
| **九、财务预测及风险控制 （仅科创实践、公司创业实践项目填写）** （未来3年销售收入、利润、资产回报率预测、项目实施可能出现的风险及拟采取的控制措施） | | | | | | | | |
| **十、申请者的承诺**  本人承诺对填写各项内容的真实性负责，保证没有知识产权争议。如获准立项，将以本表为有约束力的协议，遵守学校的相关规定，按计划认真开展训练和实践工作，取得预期成果。大连东软信息学院有权使用本项目的所有数据和资料。  项目负责人签字：  年 月 日 | | | | | | | | |
| **十一、指导教师推荐意见（科创实践可酌情填写）**（从项目可行性、可操作性和成效性加以评价。）    签名：  年 月 日 | | | | | | | | |
| **十二、学院评审意见**    负责人签名：  年 月 日 | | | | | | | | |
| **十三、学校评审意见**    负责人签名：  年 月 日 | | | | | | | | |