|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 指尖加密 | | 成员列表 | | 潘友林、刘方宜、罗锃、林盛 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 7 | | 内容（35） | 24 |
| PPT（15） | 10 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 77 |
| 优点 | 功能介绍过于简单,视频展示时出现了问题,不能很好的表现出项目功能。  只能通过局域网来连接，然而解密加密只能是一次性的工作,不能重复性的使用 | | | | | | |
| 缺点 |  | | | | | | |
| 存在问题 |  | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | YOUR EYES | | 成员列表 | | 王雨勤 黄旭、曾俊 叶海辉、周元 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 26 |
| PPT（15） | 13 | 演讲（15） | | 12 | | 总分（100） | 84 |
| 优点 | 产品目的明确 | | | | | | |
| 缺点 | 实用性不高，市场上的竞争对手强大 | | | | | | |
| 问题 | 1. 有没有考虑过产品的实用性，和其他很强大的团队相比，该产品的优点在哪，如何去与其他产品竞争。 2. Web端不能离线操作吧，有没有想过做pc端 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小葵日记 | | 成员列表 | | 蔡安琪、吴智慧、黄章鹏、李语恳、林炜坤、栾少 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 28 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 83 |
| 优点 | 产品功能清晰明确，内容丰富，原型做的很好 | | | | | | |
| 缺点 | ppt的展示不应该加入太多的异常处理方面的讲解 | | | | | | |
| 问题 | 1. 产品的功能和很多产品有类似的地方，如何体现自己的优势。 2. 喜欢把日记发布出去的人应该都是想让别人知道自己，是想交朋友的，如果是强制匿名的话会不会造成用户的流失？ 3. 如果有人在上面发一些不良信息该如何处理，比如xxxx加微信，xxx加qq之类的信息。 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | wonderland | | 成员列表 | | Z 班 书豪、海林、浩晖，  K 班 文航、汉森、兴桔 | | |
| 分析（35） | 28 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 28 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 86 |
| 优点 | 明确需求分析，能随时与核心用户交流 | | | | | | |
| 缺点 | 圈外人员难以享用系统成果 | | | | | | |
| 问题 |  | | | | | | |
| 建议 | 可以试试做一下预估比赛成绩的功能 | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | GAME | | 成员列表 | | 张峻雄 陈非易 李佳莹 苏媛  郭圳源 王文智 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 25 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 10 | | 总分（100） | 79 |
| 优点 | 抓住用户时间的碎片化 | | | | | | |
| 缺点 | 游戏的具体内容还未确定，原型设计还太简单 | | | | | | |
| 问题 | 1. 如何长期保证游戏的可玩性，有没有估计过一个玩家多久时间就会对这个游戏产生厌倦感。   2. 是否会考虑游戏收费功能，比如花钱买道具之类的。  3. 如果玩家不小心掉线，是否有自动存档的功能？ | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | WEB账薄管家应用 | | 成员列表 | | 林 晗 黄显林松雄东 | | |
| 分析（35） | 26 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 25 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 81 |
| 优点 | 功能简洁.专注于自己的核心功能 | | | | | | |
| 缺点 | 1.目前只支持支付宝  2.安全上面仍然存在一定的隐患 | | | | | | |
| 问题 | 1. 如何推广自己的产品，让用户相信你的产品是安全的。 2. 从各大支付平台获取的数据，是即时显示在自己的页面吗？需不需要把其中的一部分放在服务器？如果有些数据需要存在服务器，又如何保护这些数据的安全性。 3. 不同平台的信息的整合是否会有冲突？ | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 上一次APP | | 成员列表 | | 吴晓晖 陈斌豪 程一飞 刘帅珍 陈锦谋 | | |
| 分析（35） | 21 | 格式（10） | | 6 | | 内容（35） | 21 |
| PPT（15） | 12 | 演讲（15） | | 10 | | 总分（100） | 70 |
| 优点 | 产品创意新颖，具有一定的吸引力 | | | | | | |
| 缺点 | 演讲时间没把握好，后面的大量内容还未展示就结束了。 | | | | | | |
| 问题 | 1. 不同成员的功能描述不同。团队内是否存在沟通问题？   如何去判断哪些东西是用户希望你提醒的，哪些东西不希望你提醒，甚至是希望销毁这类的信息。 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表