|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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  加密技术可以推广为其他产品的基础功能，大量的加密可行性值得考虑。  文件夹加密功能不知道能否实现。 | | | | | | |
| 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 |  | | | | | | |
| 缺点 |  | | | | | | |
| 问题 |  | | | | | | |
| 建议 | 展示的ppt做的很到位,而且与之前的alpha版本相比,密集流量方面准确率有所提升,觉得已经是一个初具雏形的产品,但是我觉得在目前有的功能基础上,花些时间应该可以有很多其他功能的拓展。  但是对于没有接触过这方面的人来说,并不能很好的了解,产品到底是做些什么。 | | | | | | |

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 |  | | | | | | |
| 缺点 |  | | | | | | |
| 问题 |  | | | | | | |
| 建议 | 项目的功能做的很精细丰富,展示的也很好。但是的日记类软件产品的市场我觉得基本上已经趋于饱和，不属于一个新颖的项目题材,如果没记错的话,记得当初该产品的一项功能是匿名分享日记给其他产品的使用者来进行分享，但是好像没有。而且Beta版本也侧重于软件的基础信息维护，与日记产品的功能关联不大。 | | | | | | |

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 | 对于个人来说，能解决个人训练中的所有需求，使使用者沉浸在高效训练的环境中。  对于管理人员来说，不再需要以前那样安排人去重复的、低效地做这块工作，一站式满足管理需求。  从数据分析的角度提供实验室的另一种视角，让队员更好的审视自己、队伍的水平和能力。  而队员在这个系统上的所有信息化记录，就是对于acm队员来说最好的履历之一。  排行榜功能可以多添一些花样 | | | | | | |

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 | 目前该小组做出的东西我是蛮能得到认可的,毕竟从alpha版本开始变更需求,但是没有一蹶不振下去,beta版本稍微做出来了点东西,之后又继续努力下去,虽然产品功能很简单,但是看上去是一个完整的独立小游戏,有很多拓展丰富功能的可能。。然而没有故事情节是项目的一个遗憾。 | | | | | | |
| 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 | 各种形状的数据分析图表,感觉功能比相对较简单,,就是不能预测,不知道能不能预警?  没有app端导致了产品的发展收到了很大的限制,不能自动获取消费记录的账单助手,如果是我的话,我是不会去使用的。 | | | | | | |
| 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