**Memory**

**一、参赛作品概述**

人类总是喜欢回忆的，然而人类的记忆却是有限的：就如我们珍藏了很多能承载回忆的小东西，但是每每当我们翻出这些物件的时候，我们的回忆却已经模糊不清了。

我们又常常对某一些东西具有自己的情感或者不一般的想法，­­­­比如一本书、一件雕塑、一段音乐。我们希望分享这些感觉、希望找到一些有着同样感受的人，相识相知。

所以我们在寻找一种方式，可以帮助我们记录这些点点滴滴；但我们总是找不到方便快捷的工具。而我们设计的产品，通过多种手段，创造性地让用户把有意义的物品与感想、记忆紧密的连在一起，让用户能够清晰地回想当时，当再次见到这些东西，再也不会忘记美好的瞬间。同时，我们的产品能够根据同一种物品、以及对该种物品的相似情感，来对不同的用户进行匹配，让他们能够更方便的相识相知。

Human are indulged in memories, while it is a pity that people are always forgetful. Especially when we've collected many things that are attached with memories valuable to us, we will find it regretful that our memories fade away.

We often hold different feelings and thoughts on something, such as a book, a sculpture, or piece of music. We are willing to share these emotions and find people similar to us.

But we find it hard to get it convenient to record these. However, our product is designed to help people with that. Through many means, our product creatively tries to link these meaningful stuff with people's unique feelings, making it possible not to forget the wonderful moments. Meanwhile, we can match different users if they prefer to similar things or have similar feelings towards those things.

To link, to share, to memorize, we make our lives colorful.

**二、参赛作品构思的创意价值**

**2.1背景：**问题领域

人们常常会因为一段自己想要珍惜的回忆而收藏起一些物品，仿佛只要物品还在，美好的那段时光就还活在自己的脑海中不会失去，但即使这样记忆还是在岁月的流逝中渐渐模糊，于是那么多小幸福或者小忧伤的生活片段我们最初希望可以铭刻在心的，后来却很难找回当时那种触动。当我们老了，我们也许会开始怀疑自己的存在，怀疑自己与世界的联系，它们是否真实呢。

自从知道世界这么大，我们一直渴望更多的交流，希望能跨越空间跨越时间去了解各种各样的人。我们也希望能对自己爱的甚至已不在世上的人能有更多更深的了解，如果能通过物品去更多的了解或怀念他们，该多好。

这个世界又总是爱黑色幽默，人生中我们不停地失去、错过，也许世上其实有个相似的“你”，而你却从未有机会与Ta相遇、相识、相知，也许你一生都在寻觅一个懂你的知己，这个人却在茫茫人海中与你擦肩而过。多么遗憾。

**2.2问题：**选题的动机与目的

现代人们普遍比较忙碌，情感生活被挤兑，无暇顾及。而技术的发展当以使人类更幸福为目标，我们的设计能通过帮助人们记忆以及尽量合适的帮助人们拓展社交圈的方式，丰富人们的精神生活，这是现代人非常需要的。

我们的主要目的是让人们通过相关联的物品更完整的保存情感记忆、提供基于实物的情感心得分享平台，丰富人们的精神生活。

**2.3研究：**市场调查和评价结论

* 市场调查（样本容量约150）：

1）你是否有一些物品给你美好的回忆呢？

有 96.72%

没有 3.28%

2）这些回忆，是？

总是模糊 8.2%

有些模糊，但希望清晰 43.44%

有些模糊，但宁愿ta模糊 20.49%

很清楚的记得每一个细节 27.87%

3）如果有东西可以帮助你清晰的记住美好的回忆，你愿意拥有吗？

很棒 78.69%

随便 21.31%

4）对一个物品，你有独到的见解或者不一般的情感，你愿意分享吗？

愿意 64.75%

不愿意 35.25%

5）对某事物你和他人的感觉相近甚至产生了共鸣，你愿意认识他吗？

愿意 89.34%

不愿意 10.66%

* 评价结论：

1）大多数人会保存一些有纪念意义的实物，

2）这些有纪念意义的实物背后的故事、情感随着时间变得模糊，

3）有一些寄托于物品的细微情感难以在日常生活中得到共鸣，

4）大多数人有关于物品的回忆，有记载、交流的需求。

**2.4创意：**参赛作品的构思描述

让物体承载具体的记忆成为可能，记忆有了实际的较稳定的附着体，用户还可以根据情感相似性获得匹配推荐

1.应用创新

我们创造性的将用户对物品的回忆与物品绑定在一起，这样用户在通过对物品的识别之后，可以在任何时间获得其对于物品的回忆。同时，用户可以选择公开一些条目，使得我们可以利用这部分信息进行匹配，通过多种方式匹配之后，我们为用户找到最为合适的交友，或者是最为感兴趣的其他用户的分享。

我们将现有的识别技术利用其中，不过多的使用其他硬件，利用手机完成方便的完成以上功能，是技术在新领域运用的创新。

2.领域创新

现阶段，所有的记忆类产品，都是以时间为轴，情境性不佳；大部分的交友软件是熟人交友，拓展性不佳。我们利用人们对物品有关回忆的怀念，来做成一个集分享、交友，以回忆为核心的系统，可以在这个新领域对两边的老旧领域进行开拓——它是以实物为核心的记忆类产品，它涉及到陌生人社交。

3.匹配系统创新

对用户进行交友推荐、相关内容的推荐都需要进行合适的内容匹配。我们在物品上连接情感，前所未有，所以匹配的方式也采用多种多样的途径进行解决。通过对物品的本身特点着手，我们会利用物品的唯一标示，比如商品标号、ISBN等；也有促使用户多参加匹配过程，增加匹配的准确性。综合起来，可以提高匹配的精确度。

**2.5功效：**最终呈现给用户的实际功效

给用户提供了一个免费的与物体互联、交互的平台：

1、用户可以通过多种方式将具体的文字等记忆或感想信息与物体绑定存在云端，之后可以从云端取回信息；

2、用户可以分享他们存储的信息以及看到别人的分享；

3、产品可以通过多种方式对用户与用户进行匹配，推荐。

**2.6评价：**对创新的深度与广度的自我评价

创造性的将人的想法与记忆和物体绑定，由此延伸出分享与交流的平台，由此解决了人们的记忆情感容易模糊的问题，还给他们找到心仪的好友提供了更多可能性，所以我们觉得在广度和深度上都有不错的拓展。

**三、参赛作品的目标实现形式**

**3.1**参赛作品的最终呈现形式

界面形式请参见**附件**

通过手机APP的方式展现：

1、用户将具体的文字等记忆或感想信息与物体绑定存在云端，之后可以从云端取回信息

2、用户可以分享他们存储的信息以及看到别人的分享

3、匹配好友

最终效果：

通过简单美观的手机APP，用户通过多样的方式，为他所珍藏的私人物品或是可支持的

公共物品留下自己的珍贵感情。用户可以借由此，在未来记忆明晰的回忆；并通过匹配

同样的情感的人，来完成交友。用户也可以收藏最爱的歌曲与书籍，来赋予自己最丰富

的感情，来达到过去的自己、现在的自己、未来的自己之间相互联系的目的。

视频演示

**3.2**参赛作品的主要功能描述

* 利用多样的方式（例如某些物品自带的条码、用户通过照片匹配找到相似的物品、标签匹配）绑定可支持的物品，留下相关信息的功能。
* 管理自己的物品感想
* 浏览公开的有意义物品相关的分享
* 选择自己最爱的音乐，分享自己感受的功能。
* 选择自己最爱的书籍，留下自己感想的功能。
* 通过物品、音乐、书籍添加的标签来为用户匹配推荐好友的功能
* 管理员管理用户、分享内容、管理物品、管理标签
* 用户注册登录
* 背景音乐播放

3.3参赛作品的实用性和未来可扩展性的分析

（1）实用性：

记录回忆是大多数人的诉求，与物体交互，记录回忆有针对性的实现了这一诉求，并衍生出相应的社交平台，满足了人们分享情感，寻求社会认同感的需求。

（2）可扩展性：

社交平台可做多元化的扩展，除了音乐、书籍等已经包含的功能，还可以有视频、游戏等多种渠道。

**四、参赛作品目标实现的可行性**

**4.1**参赛作品的主要技术路线

**iot-arch-layer**的使用：进行Memory的辅助设计。在Memory盒子当中，有一个光敏传

感器。当用户打开盒子，就会被探测到，从而启动edison，让用户能够成功使用app。

当用户关闭盒子，edison会在一段时间后自动进入省电模式，保证长时间使用。

主要编程语言：Java，JavaScript

建模工具：PowerDesigner

主要开发工具：Eclipse，IntelliJ IDEA，Android Studio，MySQL，Mongo DB

架构：B/S + C/S架构

软件接口：用户端App开发遵循Android系统的接口，管理员端服务器遵循Java EE模式

交友匹配：多维的识别对比，并让用户更多的参与到匹配过程，提高准确度

**4.2**参赛作品的核心技术关键与实现可行性

核心技术关键：交友匹配，多维：图片、标签、条形码

实现可行性：交友匹配方面的实现可行性：通过让用户更多参与匹配过程，提高准确度

**4.3**参赛团队的资源可行性

软件主要采用与物体交互及好友匹配的社区模式，所需要使用资源较少

包含音乐、书本等资源，可在开发阶段暂时使用网络免费资源。

**五、团队组成与角色分工**

* 指导老师：任锐
* 组员：许泽资、周天琪、李轶、李添豪
* 角色分工：

|  |  |
| --- | --- |
| 许泽资 | 管理员网页后端实现，数据库设计，书本功能，测试 |
| 周天琪 | 管理员网页前端设计，搭建框架，匹配功能，建立书库 |
| 李轶 | 用户端Android App前端设计，建立音乐库，匹配功能，背景音乐 |
| 李添豪 | 用户端Android App后端实现，基础框架构建，音乐功能，测试 |

**六、项目时间进度表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **阶段** | **迭代** | **任务描述** | **重要里程碑** |
| Sprint0 | 6.27 – 7.3 | 1.Android开发学习  2.RESTful API规约、学习  3.服务器框架搭建，完成基本功能  4.基本框架测试、单元测试 | 1.开发API规范  2.基本框架构建 |
| Sprint1 | 7.4 – 7.13 | 1.Android基础框架构建  2.管理员页面框架构建  3.服务器核心功能基本实现  4.单元测试 | 1.App雏形  2.管理员页面 |
| Sprint2 | 7.14 – 7.22 | 1.匹配服务实现，管理员页面完成  2.体验完善  3.测试 | 1.服务器代码完成  2.App代码完成 |
| Sprint3 | 7.25 – 8.7 | 1.加入本地管理模块  2.加入书本功能，音乐功能  3.建立书库，建立音乐库  4.测试 | 1.更高功能代码完成 |
| Sprint4 | 8.8 – 8.21 | 1.综合测试  2.用户使用反馈调研  3.成果交付整理 | 1.完成项目，展示成果 |