

问卷调查总结中学生游戏情况调查

2019.02.14

少年强则国强。

——《少年中国说》

目标

为了了解当今中学生游戏情况，从而推测游戏对中学生的消极与积极影响，即通过 接触游戏年龄、 主要游戏时段 等信息，构建模型对其 平均游戏时间 进行预测。

思路

具体地讲，我们打算在问卷中收集每位参与的中学生 接触游戏年龄、 主要游戏时段、 平均游戏时间 等数据（通过 QQ空间、 微信朋友圈、 问卷星互填社区 等平台宣传，尽量多地收集数据）。有了足够数据后，团队成员以人工的方式大致分析确定模型性质。然后，我们将使用数据进行 逻辑回归模型（Logistic Regression） 的训练，以期能够获得一个有能力对中学生 平均游戏时间 进行预测的优秀模型。

进程

2月14日，团队成员着重商讨了 研究目标、 问卷内容、 实施细节。并且完成了问卷初稿。

励语

团结力量大，只要我们团结一心，一定能取得理想成果。大家加油！

王秩骁