互联网+实验项目开题

* 1. 小组成员：

俞佩成（算法研究）、

马帅奇（Android开发）、

耿睿（UI设计）、

杨江锐（前端交互设计）、

杨学昊、危欢（后台+测试等）

项目名称：社区化的网络音乐播放器（互联网+音乐）

* 1. 研究背景
     1. 国内的情况

2013年网易正式发布网易云音乐，到2017年已经具备音乐播放，推荐歌单，听歌识曲以及社交等主要功能，是互联网+音乐的完美体现。分别来说，过去在网络上可以通过在线播放器听音乐，或者通过资源下载使用本地播放器播放。网络与音乐隔离较大，并且mp3/mp4保有着主要市场，互联网模式落后，不利于网络+音乐的结合。但是现在，互联网已经大大发展，大多数传统的音乐播放器，如酷狗播放器、千千静听、酷米等等都要么经过转型，面向用户提供跨平台的在线音乐播放支持和广泛的音乐仓库，或者慢慢消亡，消失在众人的记忆里。

比较不同的产品有助于我们发现业界标杆的优势，网易云音乐通过旗下互联网产品积累了大量的活跃用户；抓住音乐这个大众文化刚需，使受众更为广泛；大胆建立自己的云音乐库方便用户使用互联网下载音乐；并提供了关键的个性化歌单，大大增强用户粘性；在使用的过程中，提供用户之间相互交流的平台，让听歌不再孤单；此后的听歌识曲更是让云音乐如虎添翼。

* + 1. 国外的情况

对于国外，使用Play Store下载的music player不计其数，其中最优秀的是Audiomack(17), Samsung Music(22)和Google Play Music(34)。此3者的着重点稍有不同，S支持多种的音乐格式来提高自己的竞争力，还有控制音乐播放速度的能力，S和G均利用广告（可付费清除）增加变现途径，A包含心情歌单这项特殊功能等。而因为版权和听众的地域不同，但有的缺少歌词，有的用户引导不佳，或没有高清音质，或不能下载设置为铃声。

* + 1. 小结

我们认为国内目前这个环境造就了网易云音乐，虽然版权问题突出，但是为广大用户创造了良好体验。为什么国外的产品没有听歌识曲，我想应该是因为搜到的歌曲有版权导致App也无法下载，容易给用户造成不良的印象。而针对听歌识曲的应用，国内还有一款Music Radar。我们借鉴一个相对成功的音乐播放器，主要研究服务器高速解析客户端数据和兴趣挖掘算法的细节，学习如何发挥移动端轻量高效的优势。我们的目标大致列出如下：

* 用户注册、登录功能
* 好友系统
* 在线播放歌曲
* 推荐感兴趣的歌曲
* 歌词自动获取和解析
* 音乐列表（歌单）
* 在线点赞和评论系统
* 上传自己的音乐片段（高手在民间）
  1. 研究现状

针对以上需求，我们针对兴趣推荐算法和前后台交互的技术的调研如下。

* + 1. 一种基于模式的兴趣挖掘算法-李俊芳-2014年3月28日科技通报

总体来说，用户是否对某种东西感兴趣可以从应用内的搜索、会话的保持时长、访问的本体中具有的相似语义等因素来评判，，为了能挖掘用户的兴趣点，算法的系统应该包括以下能力：从数据源发现兴趣、兴趣模型的表示、挖掘兴趣的方法（存储和更新省略不提）。

* + 1. 日天、江娃你们知道的网络传输技术

正文

* 1. 研究的问题提出

1.4的正文给耿睿写

* + 1. 研究工作的整体安排

正文

* + 1. 技术路线研究方法

正文

* + 1. 详细主要研究内容

正文

* 1. 工作可行性讨论分析

最后来