“绘说童话”项目计划书

# 一、项目概述

1. 项目名称：绘说童话（英文名：TaleBrush）

2. 项目形式：基于大语言模型与Stable Diffusion图像生成技术的AI童话生成微信小程序

3. 项目简介：  
绘说童话是一款面向亲子家庭、儿童教育工作者及创意写作爱好者的AI童书创作工具。用户仅需输入关键词或简单描述，即可自动生成配图配文的童话故事，并支持生成电子书，图文并茂，沉浸体验，适用于教学、阅读、创作、公益等多个场景。

# 二、项目背景与立意

1. 背景分析：  
- 当前儿童阅读内容创作门槛高、创作周期长，难以满足个性化需求；  
- 家长/老师想为孩子“定制故事”存在技术与时间障碍；  
- 大语言模型与生成式图像模型技术日益成熟，为内容生成与教育赋能带来新契机。

2. 社会意义：  
- 降低创作门槛，激发儿童与家长共创兴趣；  
- 倡导寓教于乐，推动AI助力教育公平；  
- 利用AI讲述更有温度的故事，满足不同年龄阶段的心理发展需求。

# 三、项目功能设计

1. 核心功能模块：  
- 故事生成：用户输入关键词，由大语言模型生成符合童话逻辑的故事文本；  
- 图像生成：系统基于文本描述生成插画；  
- 图文同步排版：自动排版为故事书格式；  
- 电子书导出：支持导出为PDF；  
- 故事库：支持保存、收藏和分享。

2. 创意辅助功能（可拓展）：  
- 语音朗读；  
- 中英双语切换；  
- 故事关键词推荐系统；  
- AI点评功能等。

# 四、技术实现路径

1. 架构概览：前端采用微信小程序开发，后端采用Flask或Node.js对接GPT与SD模型API，结合云开发数据库与API部署。

2. 低代码部分：可使用Notion + Zapier进行原型协作，Gradio或Streamlit做模型验证界面。

# 五、用户交互流程

用户输入关键词 → 系统生成故事段落 → 每段生成对应插图 → 整合为图文页面 → 用户阅读/导出 → 收藏或分享。

# 六、展示与评审材料准备

1. 项目视频内容：真实使用场景 + 小程序操作演示 + 技术原理动画 + 团队介绍。

2. 提交材料：微信小程序码、演示链接、PDF样例等。

3. 宣传语：如“只需一句话，AI帮你绘出一整本童话”等。

# 七、项目创新点与竞品分析

创新点：同步集成语言与图像生成，构建低门槛创作平台；适配微信生态，具备传播优势。

竞品对比：优于传统绘本App、代码开发工具，突出一体化、亲和性与教育方向匹配。

# 八、目标用户与市场前景

目标用户：亲子家庭、幼儿教师、儿童内容创作者、公益组织等。

市场潜力：儿童数字阅读与个性化教育市场快速增长，平台具备商业与社会双重价值。

# 九、开发计划与团队分工

计划周期：8周（调研、开发、测试、材料准备、提交）。

团队分工：产品经理、技术开发、设计/UI、内容策划、视频制作等。

# 十、可行性分析与风险控制

技术成熟度高，模型调用与小程序开发具备可操作性。

风险包括模型生成偏差、系统稳定性，通过Prompt优化与本地缓存机制解决。

# 十一、社会影响与未来展望

未来可拓展为AI互动绘本平台，支持公益发行、多语种适配与语音交互等功能，助力教育公平与创意文化传播。