中国大学生计算机设计大赛

作品设计与参赛信息概要表(2019版)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品编号 |  | | 作品名称 | | 社联OL | | | | |
| 作品大类 | 软件应用与开发 | | | | 作品小类 | | 移动应用开发（非游戏类） | | |
| 作品简介(100字以内)：  社联OL旨在通过登录（学生和教师信息后台整体导入并验证）后浏览社团和活动、学员自主加入社团、动态推送活动、社团管理员发布活动、学员参与活动、系统自动生成表单等流程，实现社团成员和社团活动的动态管理，力争用量化的方式尽可能优化定性评价，对社团成员进行活动参与积极性的考核，逐步改善现代大学生依赖网络和智能手机的趋势，引导大学生从线上活动自然过渡到线下实际交流，进而培养出更健康的生活方式和交友途径。 | | | | | | | | | |
| 作品类型 | ■内容创新 ■创意创新 □商业模式创新 ■用户细分创新 □技术创新  □应用场景创新 □技术优化 □其他创新： | | | | | | | | |
| 创新描述（100字以内）：  内容创新：**量化考核**（学员参与活动的签到签退以及活动表现），**生成表单**（生成活动报名表、签到表、签退表及财务报表）。  用户细分创新：针对**性格特征**和**行为特征**对**社团成员标签化分类**以实现社团成员的**动态管理**。  创意创新：基于性格和偏好**测试**的**个性化**社团活动推荐。 | | | | | | | | | |
| 特别说明（100字以内，希望评审专家了解的其他重要信息）：   1. 社团动态管理：社团管理员通过查看社团成员的活动参与积极度、性格特征和行为特征等因素，综合分析后，确定适合成员的社团，实现线上转接关系。 2. 测试题总数在10题以内保证学生在一分钟之内完成。 | | | | | | | | | |
| 作者及其分工比例(项目名称可调整填写工作量百分比) | | | | | | | | | |
| 项目 | 姓名1 | | | 姓名2 | | 姓名3 | | 姓名4 | 姓名5 |
| 组织协调 | 古长蓉（100%） | | |  | |  | |  |  |
| 作品创意 | 蒋富豪（70%） | | | 古长蓉（30%） | |  | |  |  |
| 竞品分析 | 杜虹朋（60%） | | | 蒋富豪（40%） | |  | |  |  |
| 方案设计 | 杜虹朋（60%） | | | 古长蓉（40%） | |  | |  |  |
| 技术实现 | 蒋富豪（45%） | | | 杜虹朋（30%） | | 古长蓉（25%） | |  |  |
| 文献阅读 | 蒋富豪（40%） | | | 杜虹朋（30%） | | 古长蓉（30%） | |  |  |
| 产品测试 | 蒋富豪（55%） | | | 杜虹朋（45%） | |  | |  |  |
| 指导教师作用： | | ■宣讲通知 ■后勤支持 □技术支持 □组织协调 ■创意支持  □其他： □其他： | | | | | | | |

**续前表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 制作平台 | | □Windows ■Linux □macos □其他： | | |
| 运行平台 | | □Windows □Linux □macos □iOS ■Android □其他： | | |
| 制作工具 | | QtCreator | | |
| 参考作品(前3项) | | 1、 到梦空间APP  2、  3、 | | |
| 提交内容 | | □素材压缩包 □演示视频 □演示PPT □工程文件 □成品文件  ■其他：■ ■其他： | | | |
| 提交文件(可增加或减少行数)  (根据作品类型调整，包括素材文件、设计报告、程序文档、测试报告、安装配置说明、用户手册等)  **下述文件下载测试状态**：□全部下载测试 ■部分下载测试 □未下载测试 | | | | | |
| 序号 | 文件名 | | 功能描述 | 版权状态 | |
|  | SUserver | | 程序文档后台服务器 | ■自制 □获得授权  □开源 □未知版权 | |
|  | Client | | 程序文档客户端后台和界面 | ■自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  | 服务器与客户端类图 | | 存放uml类图和E-R图 | ■自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  | 比赛文档 | | 存放比赛文档和素材文件 | ■自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  |  | |  | ■自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  |  | |  | ■自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  |  | |  | □自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
|  |  | |  | □自制 □授权  □开源 □未知版权 | |
| **特别申明：**  本表所列内容是正式参赛内容组成部分，务必真实填写。如不属实，将导致奖项等级降低甚至终止本作品参加比赛。 | | | | | |

填写说明：

1. 所有□可根据需要变化为■（软键盘输入）；
2. “作者及其分工比例”以及“提交文件”可根据需要增加或减少项目或行数；
3. “作者及其分工比例”中的“姓名1”等，修改为作者具体姓名；
4. “提交文件”建议按类别填写，尤其资源素材，建议分类压缩后填写，如：自制素材包、授权素材包、网络素材包等；
5. “资源来源”是包括开源软件、开源算法、图像图形音频视频等来源；
6. 请将**本表以PDF格式**上传到大赛指定的位置；