# 满言满育

尊敬的老师：

大家下午好，我很荣幸代表团队介绍我们的项目，我们申请的项目是：满言满育--用于满语数字化保护和传承的学习服务平台；**翻**

接下来，我将从产品背景、产品介绍、创新特色、可行性分析四个方面来阐述。**翻翻**

大家对故宫肯定不陌生，但是大家注意过故宫上的牌匾吗？其实它是由汉字和满字组成的。党和国家自十八大以来十分重视少数民族的非物质文化遗产的保护和传承，而满语对于满族非遗文化的保护和传承至关重要。所以我们对满语的现状展开了一系列的调查。**翻翻**

在学习资料方面，我们在多个网站上查找与满语相关的资料，如图所示，发现资料重复性内容多，利用率低，内容杂乱。**翻翻**

在交流互动方面，缺乏正规交流平台，而且现有的平台由于种类繁多，满语存在感低，导致用户浓度低，交流质量差。在图中可以看到，满语相关的板块热度远远不及其他板块。**翻翻**

在社会关注度方面，通过相关文章报道可以看出，国家政府重视满语的保护和传承。**翻翻**

我们也以调查问卷的形式对在校学生及其家人进行调研，并汇总成图表，发现大家学习满语意愿较强，满语平台支持度高。**翻翻**

通过查找和体验相关的产品，可以发现国内缺少使用户进行系统性针对学习的平台。**翻翻**

根据调研分析，我们得出了自己的研究目标。**翻翻**一、解决满语资料相关问题；二、提供满语交流平台；三、激发满语兴趣，扩大人群范围。**翻翻**所以，我们对产品设计如图所示，我们满言满育app以“**推荐系统**”为主，还包括“**社区系统**”、“**游戏系统**”，共三大系统。接下来，对这三个系统一一介绍。**翻翻**推荐系统根据分类进行首页个性化推荐，利用知识图谱和推荐算法进行推荐搜索；社区系统是一个交流讨论平台，除了基本的BBS功能以外，用户还可以通过图像识别上传共享资源；老师们请看，这是我们初步设计出来的效果。（停5s）**翻翻**游戏系统是通过闯关游戏进行趣味科普，激发用户兴趣。我们通过对比体验，最后选择以如下几张图片中类似的立体字为主，展开我们的游戏设计，风格将偏向古文献风。**翻翻**

第三个部分是创新特色。**翻翻**我们的产品聚焦于“小众”的满语，利用推荐算法和知识图谱进行个性化推荐，满足用户学习需求，并给满语学习者提供交流平台，游戏趣味化科普及正反馈，激发兴趣、受众广。**翻翻**

最后对于可行性我们进行如下分析：**翻翻**需求分析方面，通过前期调研，发现学习满语的潜在人群较多，而市面上满语学习应用的缺乏，“满言满育”推出后可以快速占领市场；系统功能方面，可以很好地解决当今时代信息过多，但却使得有价值、适合的信息资源难以被发掘这个问题，而且许多使用推荐系统的应用都收到了大量正向反馈；技术方面，在DDPG的改造工作中，我们预计使用Advantage函数获得更稳定的训练过程和策略梯度。Advantage函数和State权值共享结合，允许我们做数据增强。我们在推荐系统中构建了实时强化学习系统，让策略更新更加高效；**翻翻**人员可行性方面，团队成员学习能力较强，大部分来自蓝旭工作室，曾荣获校长奖学金、一等奖学金、二等奖学金、院级优秀学生；在算法方面，团队成员曾获多项奖项；在技术方面，团队成员具有网站和软件项目开发经验，熟练掌握项目搭建基本技术。由此本团队从综合能力上看，具备完成该项目的实力。**翻翻**

希望通过大家的努力，满语不再“小众”，非遗都将不“遗”。我们的介绍到此结束，感谢各位老师的聆听！