# 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；接下来，我将从产品背景、产品介绍、创新特色、成员介绍四个方面来阐述。

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调查。

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。

在交流互动方面，缺乏正规交流平台，而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，与满语相关的板块热度远远不及其他板块。

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。

我们也以问卷的形式对在校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。

通过查找和体验相关的产品，可以发现国内缺少系统性针对学习的平台。

根据调研分析，我们得出了自己的研究目标。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。

所以，我们对产品设计如图所示，我们的app以“**推荐系统**”为主，还包括“**社区系统**”和“**游戏系统**”。接下来，我会对这三个系统一一介绍。

推荐系统利用知识图谱和推荐算法进行个性化推荐。老师们请看，这是我们初步设计出来的效果。是以用户的历史兴趣作为初始点，沿着知识图谱的路径对推荐内容的候选集进行扩展，做多轮交互之后得到用户对推荐内容的兴趣评分，最终计算出选择此内容的概率，从而精准推荐；

社区系统是一个交流讨论平台，除了基本论坛功能以外，用户还可以通过图像识别 上传共享资源。 图像识别是用ResNet进行图像分割，将分割出来的矩阵转化为Unicode字库中的点阵，以将其转化为标准的可编辑富文本形式。

游戏系统使用unity建立人物的2D形象和关卡背景，风格将使用古文献风。每一关，用户通过操控人物来收集字的笔画，最终组成一个完整的满字。如图所示，是初期样板。

未来，我们打算用3D建模实现游戏背景和人物的立体效果。

第三个部分是创新特色。我们的产品聚焦于“小众”的满语，采用基于嵌入和路径联合方法，将用户偏好信息在图中传播，从而将知识图谱与推荐系统有机结合，使用户可以较精准地获得适合自己的相关资料。对用户上传的图像资料转化为标准的可编辑富文本形式。以游戏的形式进行趣味化科普，易于操作，用正反馈的方式提高用户动力、激发满语学习兴趣。

成员介绍方面，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，团队成员曾多次获奖；在技术方面，团队成员具有项目开发经验，熟练掌握项目搭建基本技术。由此从综合能力上看，本团队具备完成该项目的实力。

最后，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！谢谢大家