**第五届南京大学学生创业计划竞赛报名表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 团队名称 | SunBoom | | | | |
| 负责人 | 田泽昱 | 院系 | 软件学院 | 专业 | 软件工程 |
| 年级 | 14 | 联系电话 | 18795859072 | 电子邮箱 | zoetxt@outlook.com |
| 团  队  其  他  成  员 | 姓名 | 院系专业 | 年级 | 联系方式 | |
| 周赛 | 软件工程 | 14 | 18801582987 | |
| 冯俊杰 | 软件工程 | 15 | 15205153110 | |
| 汤旭 | 软件工程 | 15 | 18056987906 | |
| 唐鑫 | 软件工程 | 15 | 18805156300 | |
| 万霄 | 软件工程 | 15 | 15996262011 | |
| 郑晓峰 | 软件工程 | 15 | 15050582962 | |
| 项目领域 | 互联网 | （在新材料、生物医药、互联网、现代服务、文化创意、其他中选填） | | | |
| 项目简介（2000字以内） | 中国大学生在校人数达到3700万，位居全世界第一。高等学校正在朝着各安其位、各显其能、特色发展，争创一流的方向发展。近年，全国各高校都在进行创新发展，学生课余生活愈加丰富，活动创意、形式推陈出新。  目前高校教育资源整合集中度不高，官方权威性不强。历年活动策划案、宣传文案等资料，多为“上一届整合，这一届修缮，下一届继承”的方式。这种情况导致资源分享度低，利用率不高的状况，重复劳动现象严重。同时，如果没有一个规范平台，很容易出现高校团体被冒名注册、学生注册信息泄露、网络恶意刷票、具有不良企图的社会人士混入大学生网络平台等情况，大学生的知识产权也不能得到有效的保证。  本计划书提出的“大学生活动资源共创平台”由网站、微信公众号和和移动端APP三部分组成，其中移动端同时支持Android系统和iOS系统。产品的用户包括团体、个人、官方审核机构、商户和系统管理员。 产品的网页界面以图文信息为主，支持音频和视频信息，核心功能是为全国大学生提供一个活动资源共创的平台。其功能涵盖了活动宣传、活动展示、创意共享、校内校际联谊合作等多个方面，并且为大学生活动的成员招募、赞助引资、服装道具租赁等多个方面提供便利的渠道。发布在平台上的活动被唯一编号，当用户关注该项活动后，活动的一切信息会通过网站和移动端APP推送给用户。除了接受推送，用户可以通过移动端简单快捷地查询和浏览活动信息。团队设立与平台、APP配套的微信公众号，向用户推送优质的活动信息。  该平台的竞争优势在于：  （一）以学生团体为用户 和市面上现存的，以学生个人为用户主体的大学生社交平台不同，以高校官方团体为第一批用户，允许用户以团体为单位，上传和下载学生活动的策划书、活动资料。平台最基本功能是大学生活动资源的共享，针对的需求痛点有：①需要从其他大学生活动中借鉴创意；②需要寻找规范、高质量的活动策划模板、新闻稿模板等；③需要对当前活动策划书进行版本控制；④需要根据关键字搜索，查看国内其他高校是否存在相似的活动，并了解该类活动的受欢迎程度；⑤需要通过关键字搜索，统计各种活动的举办频率、数量、质量和受欢迎程度；⑥需要从他人的点评中汲取经验和教训；⑦需要获得向其他高校团体展现自身风貌的窗口。  （二）为活动联谊提供窗口 允许学生团体在平台上发布联谊主题和相关信息，允许其他用户群体响应联谊号召。联谊活动在网络平台上发布，一定程度上带来大众对活动的监督，从侧面保证了活动的质量。针对的需求痛点有：①找不到合适的联谊对象；②其他学生团体不能及时得到来自外界的联谊信息；③校际联谊难以实现；④联谊活动质量低，名存实亡；⑤联谊活动难以达成后续阶段的合作和共同发展。  （三） 整合资源，简化赞助 产品将建立一个基于全国高校联盟的大学生活动资源分享平台，将官方团体、个人团体、民间组织、活动审核机构、社会广告赞助商等多个和大学生课余生活相关的元素合理统筹在一起。针对的需求痛点有：①学生团体拉赞助困难；②想要提供赞助的商户无法及时和学生团体交流。  （四）身份认证，保证安全 平台对注册的团体、个人、商户进行身份的认证，并且坚持每年一次的重新审查。针对的需求痛点有：①高校团体被冒名注册；②具有不良企图的社会人士混入大学生网络平台；③学生在网上查找资料时，接触到不健康的广告信息；④注册用户个人信息的泄露；⑤学生报名参加活动或者团体时，担心自己上当受骗。  （五） 权限设置，灵活多变 用户在上传资源、发布活动信息、招募成员是都可以设置权限要求，例如只针对同院系、同校、同城的团体或个体开放。针对的需求痛点有：①团体上传资料时，担心资料被人窃取；②活动起步阶段需要在线的版本管理仓库，担心创意被人剽窃。  （六）确保网络投票公平性 当团体在平台发布投票时，可以设置投票者的权限，并且限定不同权限者可以投递的票数。针对的需求痛点有：①团体在网上发布投票时，存在恶意刷票；②如果限制一人一票，由于投票团体过小，票数差距不大，投票结果不具有代表性；③参加投票的人不能真正站在大学生的角度上看问题。  （七）量身定做，适应用户 高校活动审批机构可以接入系统平台，完成活动立项、资金申请、场地租借等活动流程的线上审批，提高办事效率。针对各校活动申请情况的差异性，开发人员可以对后台功能进行调整。同时，平台根据用户的关注点，生成不同的活动时间轴列表和活动信息。针对的需求痛点有：①线下活动审批流程繁琐；②高校活动审批流程有差异，标准系统未必适应所有情况；③用户在接收推送时不希望得到无关紧要的信息；④用户希望能够了解到近一周本院/本校/本市的活动安排，并能够得到简单的规划表。 综上所述，大学生人口基数庞大，为其建立一个活动资源共创平台是有市场、有价值的。产品将于南京大学软件学院开始试点，进行由院到校，由校到市，由市到省的推广。该平台能够促进各学生组织、各学校之间的相互学习和交流，推动整个高校联盟的发展。 | | | | |