西北工业大学2022-2023春季学期

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学号 |  | 班级 |  |
| 姓名 |  | 学院 |  |

大学生信息素养课程作业

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | 模块 | 作业内容 |
| 1 | 科学  【信息获取】 | 查询维基百科、百度百科等，应用PPT、Timeline JS（https://timeline.knightlab.com/）、vis.js Timeline（https://visjs.github.io/vis-timeline/）、（https://time.graphics/）、（http://free-timeline.com/）等“制作时间线”的软件工具，要求截图或制作动画、视频。  用时间线形式简述科学发展史，从最早的源头（公元前3000左右到1200）到21世纪。写出关键的科学突破、科学家和科学事件。 |
| 2 | 逻辑  【信息传输/存储】 | 查询维基百科、百度百科等  给出推动逻辑学发展的十位重要学者及其贡献简介。 |
| 3 | 伦理学  【信息处理】 | 借助Explore Google Earth、Google Earth Studio、Timelapse、Google Earth Pro工具，查询塞罕坝、毛乌素沙漠治沙演进，要求截图或制作动画、视频。  【提示：可以使用截图、录制屏幕视频工具，例如vokoscreenNG、Captura、ScreenToGif、Lightscreen】  从地球诞生到现代社会的生态演进史，简述生态文明建设和绿色发展的重要性。 |
| 4 | 信息素养  【信息呈现】 | 可以  （1）使用软件工具，例如Flourish studio（https://flourish.studio/）、FunWorld-数据播放器（https://www.funworld.fun/）  （2）使用编程工具，例如Python、Javascript、R语言（搜索Animated Bar Chart Race）  制作动态排名榜，信息自选（例如：世界各国GDP、专利申请等等） |
| 5 | 信息能力  【信息识别】 | 从网上查找，马太效应在虚拟世界中的表现是怎么样的，及其出现的原因。 |
| 6 | 创新  综合大作业 | 本题为选做题，若完成则课程总成绩起点为90分，否则起点为80分。  使用Adobe Premiere、Photoshop、After Effect等视频软件做一段不少于30秒的视频  （1）展现视频特技效果、抠像效果  （2）展现字幕  （3）内容向上、体现风貌 |
| **以上作业提交的内容若不正确、不健康、违反法律等**  **课程总成绩一律为0分。** | | |

作业提交方法：

|  |  |
| --- | --- |
| 步骤 | 请在  （1）Github（https://github.com/）或者Gitee（https://gitee.com/）、上申请个人账号XXX。  （2）创建一个名称为CIL项目（Collegiate Information Literacy，大学生信息素养简称），注意名称全为大写字母。  （3）该项目最终可通过（https://github.com/XXX/CIL）或（https://gitee.com/XXX/CIL）访问。  （4）在该项目下，分别创建5个文件夹存放上述作业的答题结果文件。 |
| 图示 | https://github.com/XXX/CIL、https://gitee.com/XXX/CIL下文件夹示例  homework1，存放作业1全部的文件（包括WORD、图片、视频等等）  homework2，存放作业2全部的文件（包括WORD、图片、视频等等）  homework3，存放作业3全部的文件（包括WORD、图片、视频等等）  homework4，存放作业4全部的文件（包括WORD、图片、视频等等）  homework5，存放作业5全部的文件（包括WORD、图片、视频等等）  homework2023，存放完成作业的情景照片或视频 |

注意，可以将你查阅资料的电脑屏幕（截图、录屏）记录下来，将你做作业时的情景拍照、录像记录下来。将其存放在“homework2023”文件夹中，这个操作，会对总成绩有加分。

拍照时，请同学帮忙，除了正脸（保护你的隐私），每个角度都来一张，多多益善。总之，体现你做事认真、挥汗如雨、思考深邃的外在表现、修养内涵。

2023春季大学生信息素养课程作业

集中式布置

2023年5月15日之前完成。

2023年5月15-21日评阅。

必做5题，增选1题。

大学生信息素养作业答题

【1】截图

【2】直接在这里回答：

【3】截图

【4】截图

【5】直接在这里回答：

马太效应在虚拟世界中的具体表现：

我们发现在互联网世界中，网购只有京东和淘宝；点外卖只有美团和饿了；游戏绝大部分是腾讯网易开发；聊天软件只有QQ和微信，这些互联网大厂几乎垄断了各个互联网的发展方向，这就是虚拟世界中的马太效应，大公司强者越强，小公司没有什么发展的余地。

出现的原因主要有两点：

第一，对一个产品来说，积累的用户越多，产生的内容和连接也越多，产品的优势也会凸显出来而且，用户量越大，产品所能获得的投入也会越多，除了公司内部花费大部分精力投入之外，由于用户量更大，产品的前景和未来也会更明显，所以产品也可以拉到更多投资，那有了足够资金投入，自然可以采取更多行动，增加曝光机会，进一步提高竞争优势。

第二，用户的迁移成本很低。

互联网就很好的解决了这两个问题，互联网的产品都是免费的，你觉得这个APP不行，就跳到另外一个APP呗，而且下载渠道也很多，基本手机自带的应用商店就可以满足自己的需求了。所以用户迁移成本大幅度降低，那自然用户对某一款产品的粘性和依赖性也会大大降低。所以，随着互联网的到来，由于用户量优势的凸显和用户迁移成本的降低，马太效应体现得淋漓尽致，强者愈强，弱者愈弱，所以我们才说，现在对于任何一个市场来说，先发优势非常重要，你提前进入，就可以塑造自己的壁垒。

【6】简要给出制作过程说明、心得体会。