# “校园问答机器人”软件项目章程

## 项目名称：

校园问答机器人

项目开始日期： 2024年3月12日

预计完成时间：2024年6月30日

项目经理：张钰扬

## 总体预算：\*\*\*\*\*\*万元

## 项目目的

为了提高校园信息化的程度，方便师生的校园生活，提高是师生生活质量，决定开发校园问答机器人，用以解决师生在校园中碰到一些问题，给师生给予帮助。其中，校园问答机器人应包含一下功能：

1. 提供校园生活、学习、教学、 科研等综合性校务问答
2. 支持点赞、吐槽、热搜排序、评价反馈、交流讨论、聊天记录等功能。支持点赞、吐槽、热搜排序、评价反馈、交流讨论、聊天记录等功能。
3. 支持常用的应用管理员功能。

## 做法：

1. 基于LLM（大语言模型）技术实现（可使用chatfor rtx工具）。
2. 采用原型开发模型，多轮模型，迭代开发，多次征求用户意见反馈。
3. 开展调查，征求全体师生的开发意见，确定需求。

## 项目主要利益相关者：

1. 全体师生，师生可以通过该项目获得生活上的便利。
2. 开发人员，开发人员可以通过该项目的开发获取工资
3. 学校，学校推出该项服务可以提高全体师生对学校的满意度
4. 客户，客户所需的需求得到了解决。

## 项目主要风险：

1. 数据安全风险：训练大模型需要大量的数据，数据存储需要大量的成本。

需要保证这些数据的安全不被泄露。

1. 师生接受度风险：如若师生对开发出的问答机器人不满意，则需要继续对问答机器人做一些更新、调整。
2. 技术风险：算法效率低下、模型训练不稳定、数据处理不准确以及设计上的缺陷可能导致问答机器人的效果大打折扣

4.法律与道德风险：开发的产品应当符合法律法规和道德伦理，不能出现违反法律的功能。

# 角色与职责

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 角色 | 职位 | 联系方式 |
| 张钰扬 | 项目经理 | 经理 | \*\*\*\*\*\*\* |
| 俞铭棋 | 项目小组成员 | 开发人员 | \*\*\*\*\*\*\* |
| 竺珂杰 | 项目小组成员 | 开发人员 | \*\*\*\*\*\* |
| 楼恒彤 | 项目小组成员 | 开发人员 | \*\*\*\*\*\* |
| 刘燕 | 项目小组成员 | 开发人员 | \*\*\*\*\*\* |