



招生&实习

实习内容： 学习大数据可视化与可视分析相关基本知识和技能； 参加可视化小组的一项科研项目（计算体育、城市计算、信息可视化、AR & VR 可视化）；有机会在高水平国际期刊或会议上发表署名文章。

实习时间： 2020 年 07 月 01 日 - 2020 年 8 月 31 日（可调整， 长期实习者优先）。

招募对象： 仅招收有意直接攻读博士学位的， 大三（2016 级）、2020 年应届本科毕业生， 有计算机、 软件工程、 应用数学等相关专业背景， 对科学研究有浓厚兴趣。 英语水平良好（CET6 480 分以上， 托福 85， 雅思 6.0）， 能获得所在学校的推荐免试资格。

优先条件： 具有良好的编程技能； 熟练掌握基础算法及数据结构熟悉图形学、 可视化、 机器学习、 深度学习、 数据挖掘； 拥有 ACM 竞赛、Top Coder， 或其他编程竞赛经验。

申请办法： 发送个人简历与相关材料（如成绩单、英文能力证书（托福、雅思、四六级）、项目经历总结等）至 ycwu@zju.edu.cn (巫英才教授)， 同时到计算机学院直博夏令营申请网址申请巫英才教授所列项目：

<http://www.cs.zju.edu.cn/summer/>

截止日期： 2018 年 6 月 15 号



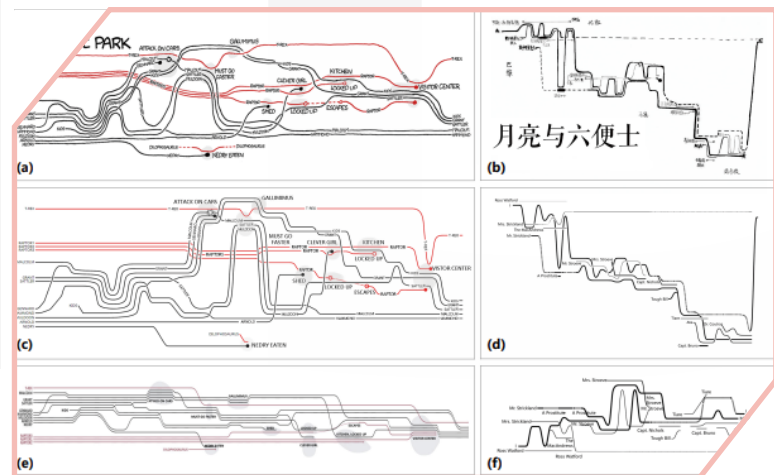
ZJU-IDG 小组简介

浙江大学交互式数据可视化小组成立于 2015 年，隶属于浙江大学 CAD&CG 国家重点实验室。 小组旨在研发新一代信息可视化、 人机交互与可视分析技术。 合作机构有微软、 阿里巴巴、 京东、 之江实验室、 国家乒协、 国家足协等。



信息可视化

我们处于一个大数据的时代， 各行各业都在快速产生和积累数据。 可视化和可视分析技术的出现则帮助人们更好地发现和理解隐藏在海量数据背后的信息和知识。 信息可视化项目探究如何挖掘数据中的特殊事件， 如何用丰富的形式， 讲述数据背后的故事。 相关研究有故事线、 数据视频、 可视化动画等。

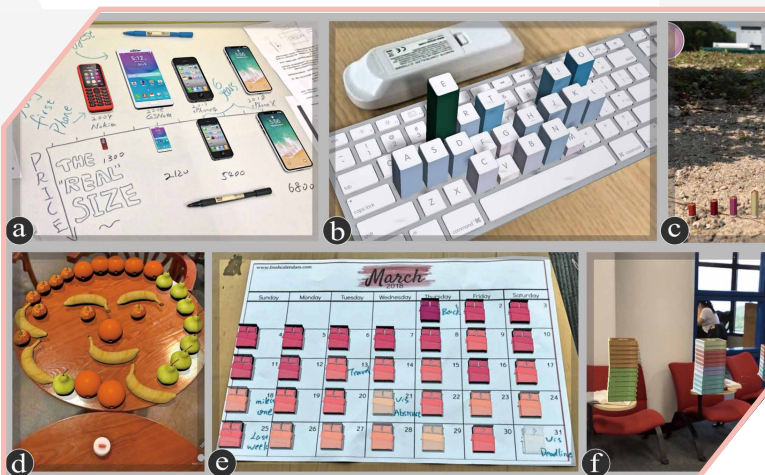


iStoryline



AR & VR

近年来， 随着沉浸式交互技术的发展， 一系列头戴设备的出现为用户带来了全新的沉浸式空间体验， 身临其境的分析环境、 手势 / 声音等更自然的交互手段都无疑更好地帮助用户进行数据分析， 也因此为沉浸式可视分析带来了曙光。 本项目将基于增强现实和虚拟现实设备， 研究如何在空间中有效的提取、 刻画和展现海量的数据， 并使用和创新传统二维可视化的模型和方法， 将之应用于三维可视化环境中。

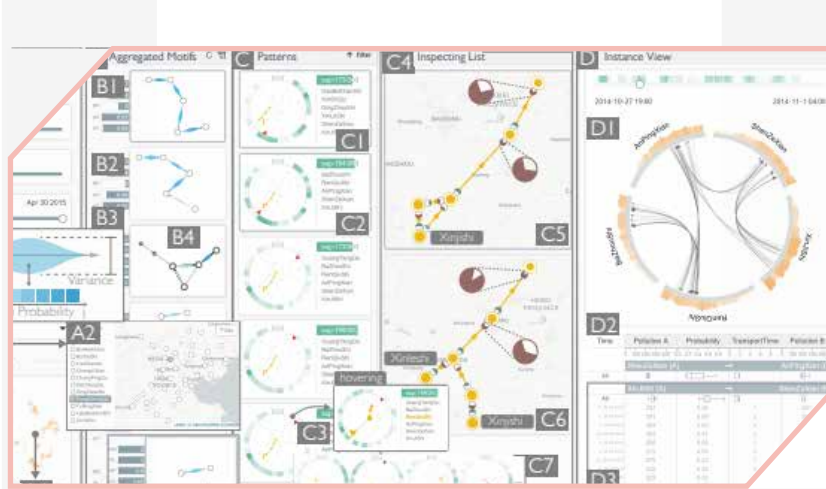


MARViST

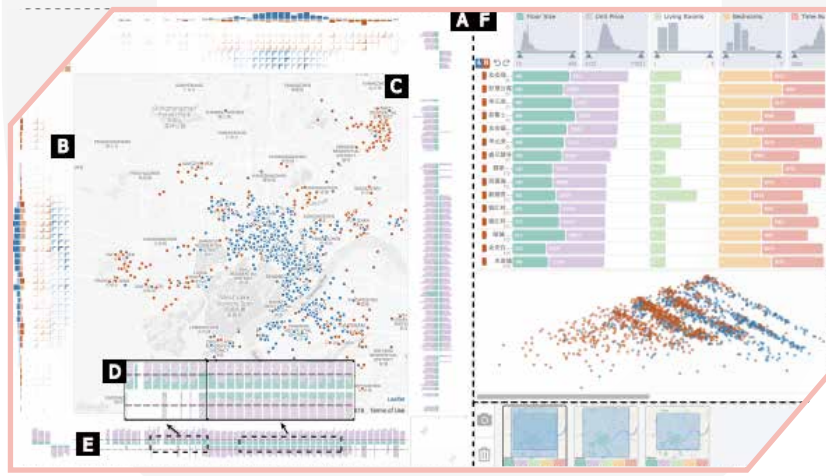


城市计算

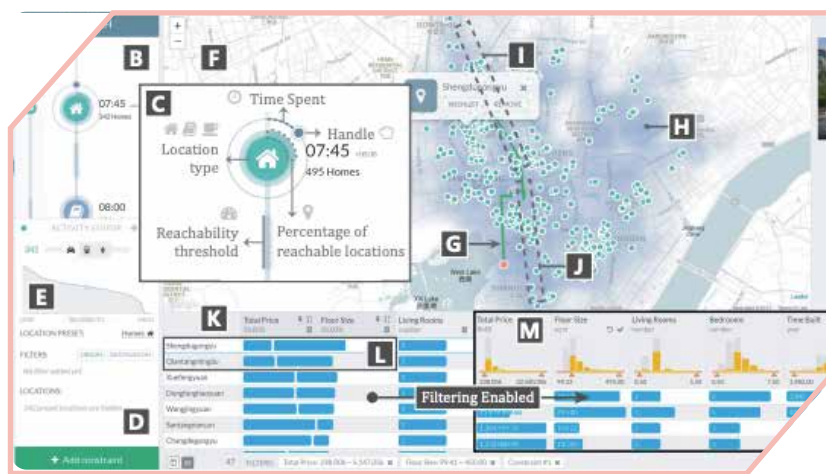
城市计算是当前大数据分析的热点之一， 利用和分析城市中的一切传感器收集到的各种异构数据， 解决现代城市所面临的各种问题， 以改善城市治理和服务城市居民。 可视化和可视分析是城市计算不可或缺的一个重要部分， 结合强大的机器学习和交互的可视化方法， 以辅助分析异构的包括空气质量、 城市交通、 噪音污染等各种异构城市数据， 辅助理解数据内在的规律和关联。 本项目将研究如何有效地提取、 刻画和展现海量的异构城市数据的内在关联， 设计恰当的数据可视化方法， 并开发一个在线的可视分析系统。 学生将有机会学习到信息可视化的相关基本技术和可视分析的思想， 参与前沿的海量异构城市数据的可视分析研究。



AirVis



SRVis

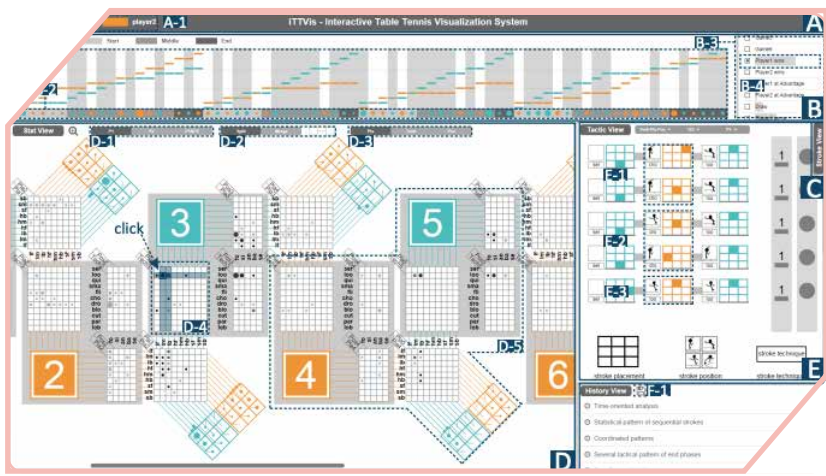


HomeFinder

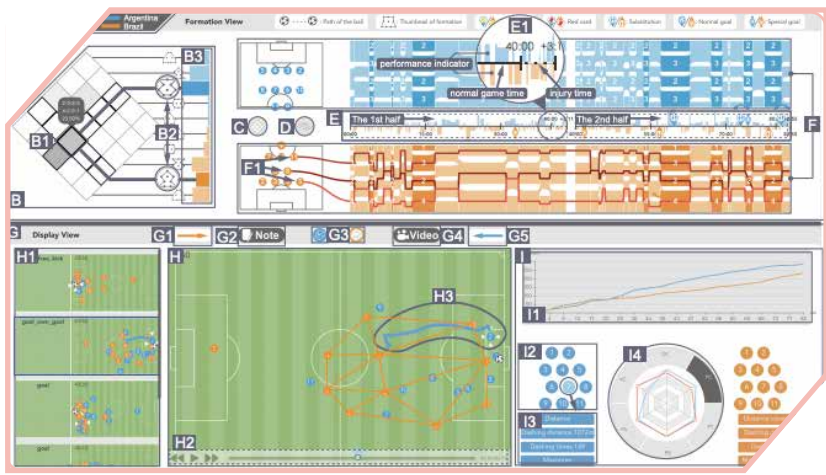


计算体育

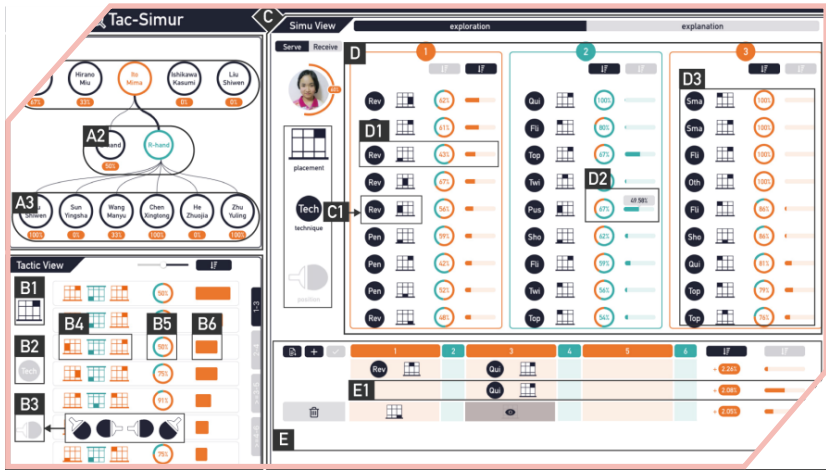
基于数据的竞技分析在足球运动领域中已经非常流行， 而在诸多分析方法中， 基于新一代以深度学习为代表的智能数据分析方法越来越受到关注。 事实上， 足球赛事可以产生大量的视频数据和比赛记录数据， 挖掘和分析这些数据所具有内在的时序性， 特定的空间性， 可以揭示独有的由运动员的竞争心理和行为导致的复杂阵型变化， 发掘足球技战术的模式和规律。 本项目将研究运用深度学习和视频分析方法从足球视频中提取足球球员的运动轨迹， 并基于此运动轨迹， 利用大数据可视化方法， 进行足球技战术的交互式分析研究。



iTtVis



ForVizor



Tac-Simur