



长春工业大学 毕业设计（论文）过程管理平台 使用说明书

适用角色：指导教师、系主任、答辩秘书

目录

一、系统简介	3
二、角色功能说明	3
三、系统登录及个人信息管理	3
3.1 系统登录流程	3
3.2 个人信息管理	3
四、导师双选	3
4.1 操作流程	3
4.2 常见问题	4
五、选题阶段	4
5.1 流程说明	4
5.2 详细流程操作	4
5.3 常见问题	5
六、任务书阶段	5
6.1 流程说明	5
6.2 详细操作	5
6.3 word 文档撰写及批注	6
6.4 系主任审核	8
七、论文工作记录	8
7.1 流程说明	8
7.2 详细用户操作	9
7.3 设计图纸（实验研究）	9
7.4 外文翻译	10
八、开题报告及开题答辩	11
8.1 流程说明	11
8.2 详细操作	11
8.3 审核开题报告	12
8.4 开题报告答辩（答辩录入员）	12
8.5 常见问题	13
九、论文 1-N 稿、终稿撰写	13
9.1 论文撰写说明	13
9.2 1-N 稿论文批阅	13
9.3 终稿批阅	14
9.4 常见问题	15

一、系统简介

欢迎使用毕业设计（论文）过程管理平台（以下简称毕设平台），该系统是巨智软件公司联合国内多所知名高校毕业设计实践教学的教务管理专家、教学秘书、教授、毕业生等众多领域专家深刻调研需求基础上，融合巨智软件自主知识产权的软件智能支撑平台及先进技术打造的高校论文信息化解决方案平台。平台能够为高校论文教学管理主体提供高效、协同、流程自动化、信息广泛整合、科学化管理的数字化办公解决方案。

二、角色功能说明

教师用户在毕设平台中的主要任务是指导学生完成毕业设计（论文）。系主任主要负责审核任务书，特殊情况下为学生分配导师。开题答辩相关人员主要负责将开题答辩的结果录入到系统中。系统为指导教师提供导师双选阶段、选题阶段、任务书阶段、开题报告阶段、毕设撰写阶段的功能，为系主任提供便利的审核功能，为开题答辩相关人员提供答辩信息录入功能。

三、系统登录及个人信息管理

3.1 系统登录流程

用户打开浏览器输入网址：<http://111.116.20.124> 进入毕设平台后，点击所属学院图标进入二级门户，在图 3.1 中登录界面登录，教师用户登录使用学工号登录，密码为学工号，首次登录需修改密码和完善信息。

图 3.1 登录

3.2 个人信息管理

个人电子签章：教师登录系统后在系统中的【个人中心】-【电子签章】中设置电子签名。

完善个人信息：点击【个人中心】-【个人信息管理】完善用户个人信息。

更改密码：教师到【个人中心】-【账户管理】中更改密码。

指导教师所带学生忘记密码到【学生档案柜】-【我的学生】中重置密码。

四、导师双选

4.1 操作流程

在系统中选择导师的流程为学生先选择导师，教师同意则建立指导关系。教师到【学生档案柜】-【毕业论文学生申请审核】如图 4.1

审核题目			
学生学号:	20190002	学生姓名:	学生二
中文题目:	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计与实现		
其它题目:			
审核状态:	待导师审核		
题目性质:	结合实际	选题来源:	省市级项目
论文类型:	论文类	论文语种:	汉文
学生选题理由:	该区域输入选题理由		
审核意见:			

[审核通过并进入下一阶段](#)
[退回给学生修改](#)

图 5.2 审核题目

导师可以给出审核意见，通过则学生可进入下一阶段。

5.3 常见问题

在论文撰写过程中，如更换题目，请到【毕业论文过程管理】-【综合办公】中更换。

学生提交题目后，教师可以直接修改题目。

六、任务书阶段

6.1 流程说明

任务书阶段流程为：学生撰写任务书向导师提交，导师修改审核任务书，完成后向系主任提交，系主任审核通过后进行下一阶段。其中导师可以反复退回给学生进行修改，系主任也可以多次退回给导师。

6.2 详细操作

任务书由学生提交后，教师可在【毕业论文过程管理】-【任务书管理】点击任务书详情可以审核修改任务书。

导出Excel								折行	1 / 1	50	总条数: 1条
教育类型	学生信息	中文题目	其它题目	题目语种	论文类型	题目性质	任务书状态	操作			
主修	20190002:学生二	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计		汉文	论文类	结合实际	导师撰写或审阅中	任务书详情			
导出Excel								折行	1 / 1	50	总条数: 1条

图 6.1 任务书

点击任务书详情后，系统跳转到图 6.2 所示界面：

任务书详情

学生撰写后审核流程如下：学生撰写→导师审核→系主任审核

导师撰写后审核流程如下：导师撰写→系主任审核

学院【计算机科学技术学院】的任务书模板点此处[任务书模板](#) [按钮下载](#)

如果在撰写过程中出现格式错误或不可编辑时请点击此处[重置任务书](#) [按钮重置任务书](#)

学生【20190002-学生二】所属【人工智能】专业，系主任为【教学秘书】

在线撰写任务书

下载任务书

上传任务书

退回修改

向主任提交任务书

学院：	计算机科学技术学院	班级：	16级人工智能1班
指导教师：	教研室主任	职称：	教授
学生姓名：	学生二	学号：	20190002
题目性质：	结合实际	论文类型：	论文类
中文题目：	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计		
其它题目：			
审核状态：	导师撰写或审阅中		
系主任评语：			
导师意见：			

进度表：

序号	阶段日期	计划完成工作量	完成情况	
1	起： 2020-02-22 止： 2020-02-29	演示文档	***非必填项，任务书通过后可能改！	添加 删除

在线撰写任务书

下载任务书

上传任务书

退回修改

向主任提交任务书

图 6.2 任务书详情页

图中上方红色区域显示了整个任务书全部操作，下方红色区域需要导师填写意见，箭头指向为学生自拟的进度表。

6.3 word 文档撰写及批注

从撰写任务书开始，到撰写毕业设计（论文），需要进行 word 操作，传统的系统采用上传下载，费时费力，本系统提供了两种方式的撰写，在线撰写和离线撰写，离线撰写是将文档下载到本地撰写并上传到系统中，在线撰写 word 文档是直接网页中打开 word，点击界面中【在线撰写任务书】，系统会提示下载一个插件，有些浏览器会阻止下载弹窗，请教师点击后留意浏览器提示，下载并安装插件后，刷新网页，再次点击按钮后可在线打开 word，如下图 5.3 所示：

6

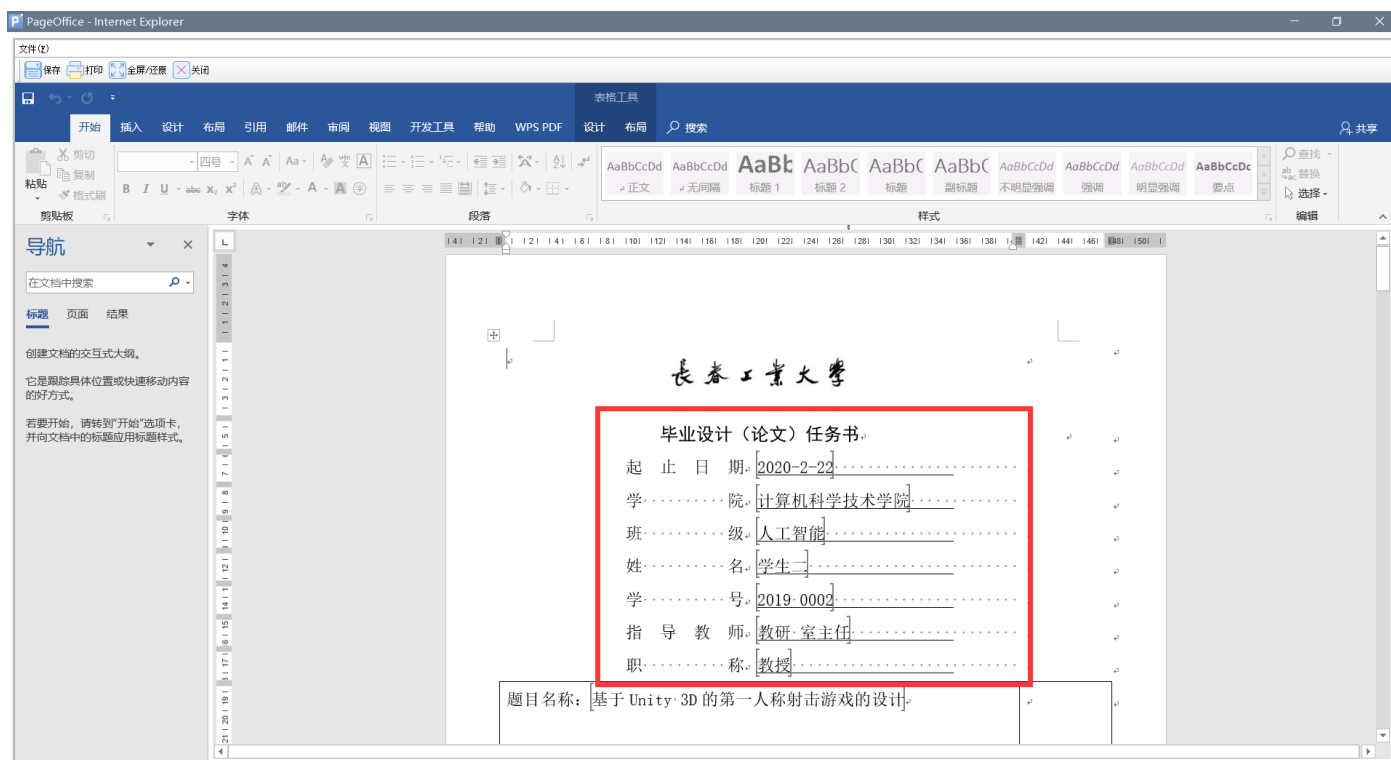


图 6.3 在线编辑文档

教师在该界面可随意修改内容，但红色区域的个人信息建议不要更改，这些信息为系统读取的学生的基础信息，并不是学生自己写入的，如果这些信息有误，请核实系统中学生的基础信息是否原本就是错误的。教师也可以在该界面为学生添加批注，批注的功能是 word 文档中自带的功能，故离线和在线打开 word 都可以添加批注，下图 6.4 所示为添加批注图

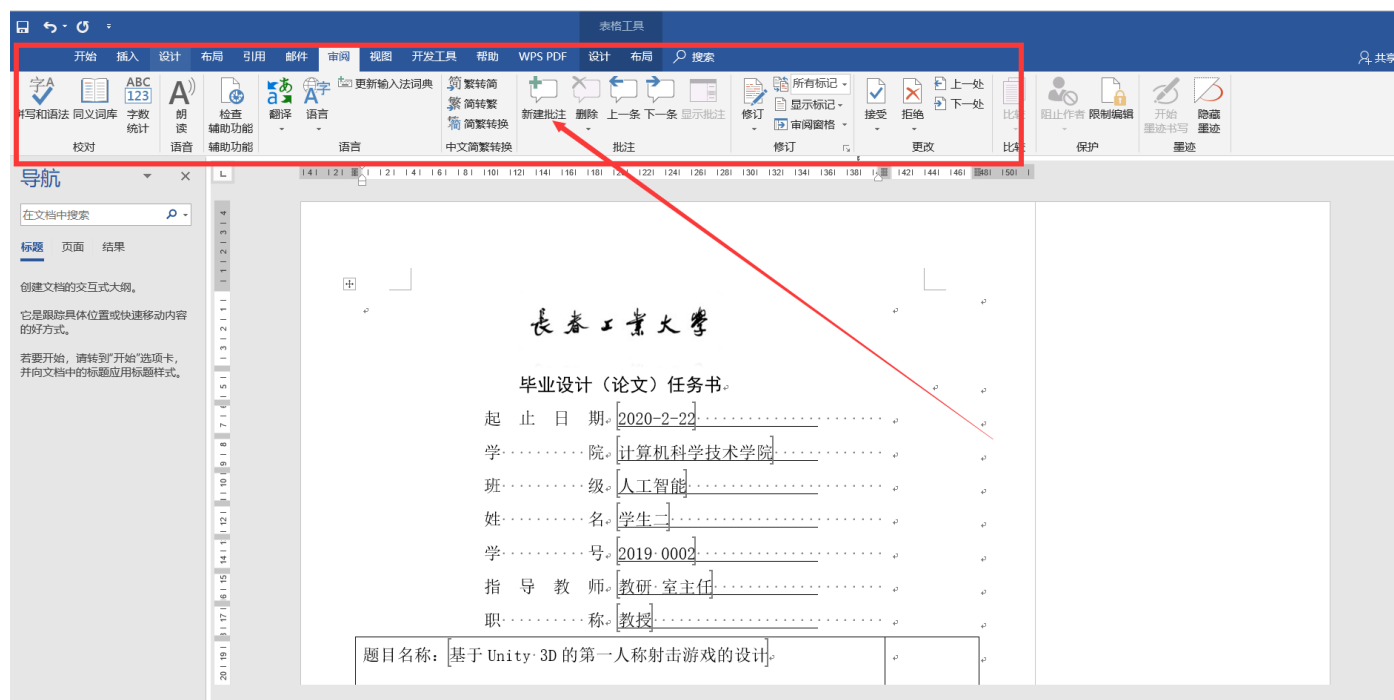


图 6.4 添加批注

图中红色区域是 word 的菜单，菜单具体样式根据自身电脑中的 word 版本决定，在审阅中红色箭头指向为添加批注，在文档中先选中一段话，然后点击添加批注，如下图 6.5 所示：

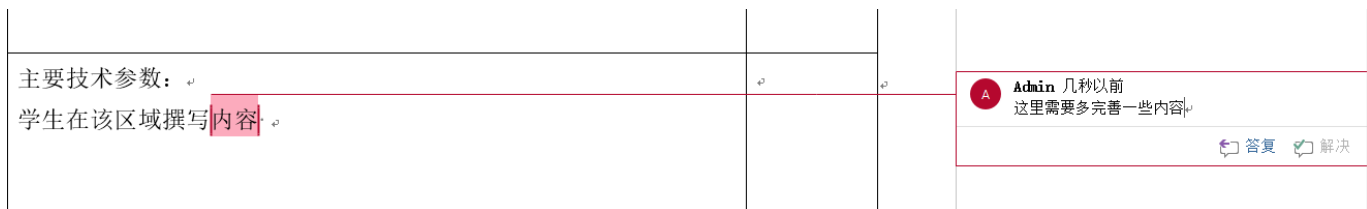


图 6.5 添加批注

选中内容两字添加批注，批注会在文档右侧出现，并在批注内写要求。在线批注和离线批注都是相同的。批注完成后记得点击保存，然后退回给学生修改，直到学生修改完毕后，可向系主任提交，等待系主任最终审核。

6.4 系主任审核

教研室主任审核导师提交的任务书，【系主任工作】-【任务书管理】中操作，如图 6.6 所示：

	教育类型	学生信息	中文题目	其它题目	题目语种	论文类型	题目性质	任务书状态	操作
☐	主修	20190002-学生二	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计		汉文	论文类	结合实际	等待系主任审核	任务书详情
☐	主修	20190003-学生二	演示题目		汉文	论文类	结合实际	等待系主任审核	任务书详情

图 6.6 教研室主任任务书

界面中显示了两个学生的任务书等待审核，每条信息前有复选框，系主任可以统一看过后，点击【批量通过】即可全部选中，点击任务书管理可以查看该学生的详细信息，如图 6.7 所示：

序号	阶段日期	计划完成工作量	完成情况	添加
1	起: 2020-02-22 止: 2020-02-29	演示文档	请选择	添加
2	起: 2020-02-29 止: 2020-02-25	添加一项计划	请选择	添加

图 6.7 系主任查看任务书详情

上图中红色区域是检验学生是否完成情况，可不填，绿色区域为任务书整体操作，系主任也可以更改任务书的内容，包括进度表、word 内容。

七、论文工作记录

7.1 流程说明

论文工作记录是对任务书中的计划的响应，学生按照任务书计划完成论文工作，指导教师定期检查，每个学院有不同的检查周期，学生在一个阶段内上传任务进度，导师在该时间段结束时审核，然后进入下一个阶段。

外文翻译由教师下达外文翻译，给学生制定翻译内容，教师可以选择是否给学生原文附件，下达后学生翻译完成后上传翻译附件由导师审核。

7.2 详细用户操作

如图 7.1 所示：



图 7.1 论文工作记录

图中红色区域表示工作记录主要有三大模块，设计图纸（实验研究）是学院规定周期性检查的内容，设计说明是指导教师给学生毕业设计（论文）批注稿的记录，外文翻译由指导教师为学生制定外文翻译内容。

7.3 设计图纸（实验研究）

该模块为学生提交阶段性工作进度，提交的内容为设计图纸，实验报告等，如图 7.1 中绿色区域中显示了一个学生的信息，未完成数量中显示了 3 个，已提交数量为 1，点击【手册详情】弹出界面如图 7.2 所示：



图 7.2 手册详情页

图中显示学生提交了一次工作记录，提交时间在规定时间内，审核状态为等待导师审核，表示学生已提交，导师可以审核了，点击【提交工作记录】弹出页面如图 7.3 所示：

设计图纸 (实验研究)

温馨提示

请按照模板上传**单次**实验或研究记录

学生信息:	20190002-学生二		
论文题目:	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计		
序号:	当前序号: 1	当前状态:	等待导师审核
主题:	第一次提交		
学院规定提交时间段:	起: 2020-02-20 止: 2020-02-24		
学生提交的时间段:	首次提交时间: 2020/2/24 10:50:04 最后一次提交时间: 2020/2/24 10:50:04		
导师审核时间:	首次审核时间: 尚未审核 最后一次审核时间: 尚未审核		
学生内容描述:	第一次提交		
导师审核意见:			
工作记录文件:	在线撰写工作记录 下载工作记录 上传工作记录		
	审核通过 退回修改		

图 7.3 工作记录详情

图中查看工作记录支持在线和离线两种方式，箭头所指为在线撰写工作记录，点击后可查看学生的设计图纸或实验报告等内容。审核完毕后选择审核通过或者退回修改。

7.4 外文翻译

外文翻译由导师开启，导师下达任务，学生完成任务提交，由导师审核。如图 7.4 所示为导师下达任务界面。

导出Excel									折行 1 / 1 50 总条数: 1条
教育类型	学生信息	中文题目	*未下达数量	*未完成数量	已下达数量	已通过数量	待审核数量	论文总状态	操作
主修	20190002-学生二	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计	3	3	0	0	0	开题阶段	译文详情
导出Excel									折行 1 / 1 50 总条数: 1条

图 7.4 外文翻译界面

图中绿色区域显示了学生的整体信息，未下达任务书数量为 3，表示导师有 3 篇外文翻译没有下达，外文翻译篇数由各个学院制定，导师下一步为学生下达外文翻译，点击红色箭头所指【译文详情】跳转到下达任务书页面，如图 7.5 所示：

批量审核通过		批量退回修改				
	序号	主题	学生提交时间	导师审核状态	导师审核时间	操作
	1		尚未提交	等待下达外文原文	尚未审核	外文翻译详情
	2		尚未提交	等待下达外文原文	尚未审核	外文翻译详情
	3		尚未提交	等待下达外文原文	尚未审核	外文翻译详情

图 7.5 任务书详细页

红色区域为复选框，导师可以批量给整体学生下达任务书，也可以单个下达，点击【外文翻译详情】跳转到如图 7.6 所示界面：

外文翻译

学生信息：20190002-学生二

论文题目：基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计

序号：当前序号：1

当前状态：等待导师下达翻译原文

主题：

学生提交的时间段：首次提交时间:尚未提交
最后一次提交时间:尚未提交

导师审核时间：导师下达时间:尚未提交
最后一次审核时间:尚未提交

原文附件.doc,.docx,.pdf：上传原文附件

译文附件：上传译文附件

下达

图 7.6 下达任务书

导师填写外文翻译的主题，可以选择将原文上传，下达后学生可以看到原文，也可以不上传原文附件，让学生自己上传，点击下达后，外文翻译任务将下达给学生。学生提交后如图 7.7 所示：

教育类型	学生信息	中文题目	*未下达数量	*未完成数量	已下达数量	已通过数量	待审核数量	论文总状态	操作
主修	20190002-学生二	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计	2	3	1	0	1	开题阶段	译文详情

图 7.7 任务书界面

页面中箭头所指提醒教师待审核的外文翻译有 1 项，点击译文详情跳转到详情页，然后点击【外文翻译详情】，跳转到如图 7.8 所示界面：

外文翻译

学生信息：20190002-学生二

论文题目：基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计

序号：当前序号：1

当前状态：等待导师审核

主题：样式外文翻译

学生提交的时间段：首次提交时间:2020/2/24 12:22:13
最后一次提交时间:2020/2/24 12:22:13

导师审核时间：导师下达时间:2020/2/24 12:06:05
最后一次审核时间:尚未审核

原文附件.doc,.docx,.pdf：下载原文文件
上传原文附件

译文附件：下载学生译文文件
上传译文附件

审核通过

退回修改

图 7.8 任务书审核页

图中可以下载原文附件，下载学生译文附件，查看后决定审核通过或退回修改。

八、开题报告及开题答辩

8.1 流程说明

开题报告流程为：学生撰写开题报告，撰写完毕后提交给指导教师，指导教师审核通过后可以答辩和撰写论文。指导教师可多次退回给学生修改，答辩通过则学生继续撰写论文，答辩不通过则学生按照答辩的意见重新撰写开题报告。开题答辩小组由教学秘书分配，最后由指定的答辩组长在系统中进行录入。

8.2 详细操作

教师等待学生提交开题报告后，在【毕业论文过程管理】-【论文开题管理】下查看开题报告，如 8.1 为一名学生

提交开题报告。

教学类型	姓名	学号	专业	班级	题目	状态	操作
主修	学生二	20190002	人工智能	16级人工智能1班	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计	等待导师审核	意见及签章

图 8.1 开题报告

8.3 审核开题报告

设置完毕电子签章后在开题报告菜单下点击需要审核的学生的意见及签章，弹出页面如图 8.4 所示：

开题报告详情

温馨提示
教师审核后学生可开始撰写论文稿件和参与学院开题报告答辩

学生信息:	20190002-学生二	教育类型:	主修
论文语种:	汉文	论文类型:	论文类
审核状态:	等待导师审核	选题来源:	省市级项目
中文题目:	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计		
其它语种题目:			
开题报告文件:	在线查看开题报告文件 下载开题报告文件 上传离线论文		
导师签字日期:	批阅阶段可以随意选择时间		
导师审核意见: (评语请在此处撰写)			
教研室签字日期:			
教研室审核意见:			

[完成批阅并进入下一阶段](#) [退回修改](#)

图 8.4 开题报告详情

开题报告可以在线查看和离线查看，也可以添加批注，导师签字可以指定签字日期，写完评语后可以点击完成批阅并进入下一阶段。

8.4 开题报告答辩（答辩录入员）

开题报告答辩结束后，由学院指定的答辩录入员对答辩小组学生的最终通过与否进行系统操作，在【毕业论文过程管理】-【论文开题管理】-【开题答辩信息录入】。如图 8.5 所示：

[导出答辩学生Excel](#) [批量导入答辩信息](#) [批量完成答辩](#)

折行 1 / 1 50 总条数: 2条

☐ 全选	专业	班级	姓名	学号	指导教师	状态	答辩日期	答辩意见	操作
等待答辩状态可选	人工智能	16级人工智能1班	学生三	20190003	教学秘书				意见及审核
意见填写完成后可选	人工智能	16级人工智能1班	学生二	20190002	教研室主任	等待录入答辩信息			意见及审核

[导出答辩学生Excel](#) [批量导入答辩信息](#) [批量完成答辩](#)

折行 1 / 1 50 总条数: 2条

图 8.5 答辩信息录入

如图所示，其中有两个学生，可以看到一个学生的状态是等待录入答辩信息，另外一个状态为空，因为这个学生开题报告没有完成。

8.5 常见问题

开题报告文件如发生损坏、格式错乱等不可恢复的问题，学生可在开题报告页面重置开题报告文件。

九、论文 1-N 稿、终稿撰写

9.1 论文撰写说明

撰写论文阶段分为两个部分，1-N 稿部分和终稿部分，1-N 稿的环节是学生提交，导师批阅反复修改的过程，所以该阶段叫 1-N 稿阶段。终稿阶段与 1-N 稿类似，但终稿为论文的最终版本，学生进行检测等环节以终稿论文为准。

9.2 1-N 稿论文批阅

学生提交论文后，教师可以打开查看，并添加批注，在【毕业论文过程管理】-【论文批阅管理】中操作，如图 9.1 所示，教师在这里查看学生的论文。

教育类型	姓名	学号	班级	中文题目	论文语种	论文类型	状态	操作
主修	学生二	20190002	16级人工智能1班	基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计	汉文	论文类	导师正在批阅	论文批阅

图 9.1 学生提交论文

点击论文批阅弹出窗口如图 9.2 所示：

毕业论文批阅

学生学号：20190002

学生姓名：学生二

中文题目：基于Unity 3D的第一人称射击游戏的设计

其它题目：

论文类型：论文类

论文语种：汉文

稿件状态：等待导师批阅

论文总进度：论文1稿阶段

文件类型：Word文件

总批阅次数：0次

本稿批阅工作记录：
每次退回修改或完成批阅时存储批阅记录

序号	批阅时间	批注稿文档	导师批阅意见
			查看总批阅记录

导师意见：
*论文批阅需在批注稿上添加

请填写导师意见（可为空）

在线打开原始稿

在线添加批注

离线下载原始稿

离线下载批注稿

完成批阅并进入终稿阶段

退回给学生修改

上传离线批注稿

图 9.2 论文详细界面

图中显示了该学生的详细信息，绿色区域的操作按钮分别为：

- ◆ 在线打开原始稿：在线查看学生的论文。
- ◆ 离线下载原始稿：将学生的论文下载到本地查看。

- ◆ 在线添加批注：在线打开论文，并添加批注，退回修改后学生可以查看到教师的批注。
- ◆ 离线下载批注稿：将批注稿下载到本地。
- ◆ 完成批阅进入终稿阶段：学生的论文通过反复修改后最终定稿，则导师点击该按钮通过 1-N 稿阶段进入终稿阶段。
- ◆ 退回给学生修改：导师将批注后的论文退回给学生，学生可以看到导师的批注稿内的信息。
- ◆ 上传离线批注稿：上传的批注稿文件必须为 word 文件，但文件中的内容形式没有限制，可以是拍照上传的图片，也可以是论文文档中添加的注释等形式

教师通常情况直接在线添加批注，如图 9.3 所示：

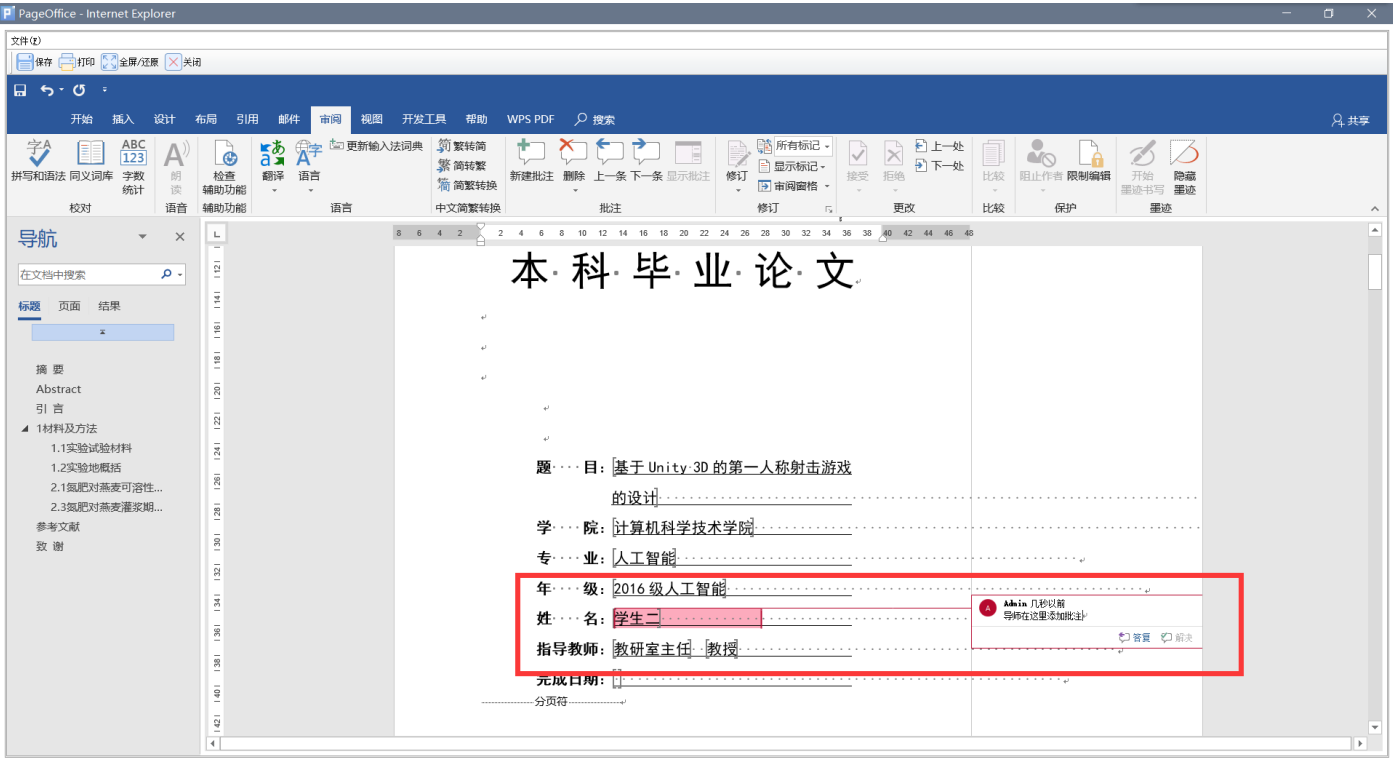


图 9.3 论文批阅

图中教师选中了“姓名”，并添加批阅，保存后，退回给学生。

9.3 终稿批阅

学生论文成形后，指导教师通过学生的论文，并让学生完成终稿论文，终稿是学生最终的定稿，论文检测、答辩等都会以终稿为准。通过终稿时系统会提示教师批注稿限定留两份，该批注稿可能会用于日后工作记录考核等。如图 9.4 所示：

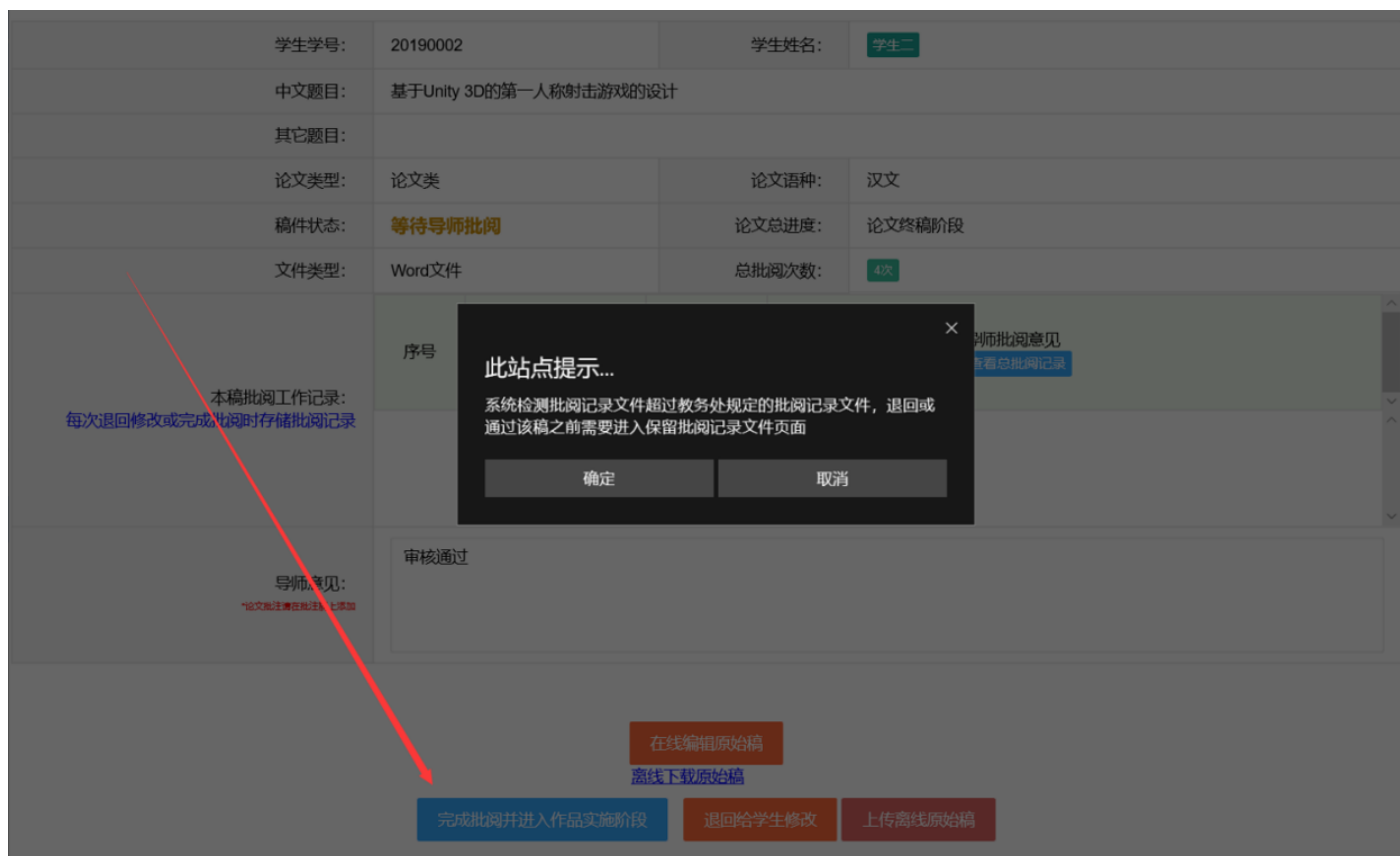


图 9.4 删除批注稿

进入界面后选择两份批注稿保留，其他批注稿则会删除，但批注记录不会删除。至此，论文的批阅阶段完成，学生的论文定稿。

9.4 常见问题

教师上传批注稿及其他文件后，如遇到文件损坏等问题，请重新上传.doc 格式的文档。