

SA 期中報告企畫書

-系隊人力資源系統

組員：b06705019 黃勛哲 b06705020 郭又嘉 b06705021 許亦佑

b06705024 郭宇軒 b06705034 吳禹辰

需求背景

現今的每個系隊都有著各自的 FB 社團，系隊長們就在裡面發布各種訊息、或是統計練球和比賽的時間、地點，還有確認隊員們的出席狀況、缺席原因...等繁雜瑣碎的事項，所以我們提出為各體育系隊建立一個人力資料庫的想法，幫隊長們節省一些心力，甚至也有助於系學會簡化系隊的管理以及報名比賽的補助費發放等等行政項目。

遭遇問題

使用 FB 社團當作出缺席登記、訊息公告系統擁有許多限制，包括但不限於：重要訊息不明確、常會被忽視或被其他訊息蓋掉、置頂貼文只能設置一個、出缺席登記混亂等等。尤以出缺席最為嚴重，使用留言系統登記出缺席會導致很多問題，例如：已登記的留言可以任意刪改，導致許多放鴿子情形發生、登記的格式混亂，導致幹部登記困難、以及無法了解沒有留言的人的出席情形等等。

範疇與需求

供各大專院校系上運動隊伍管理隊員資料、通知隊員練習時間、投票表決各項活動等等，範圍擴及幾乎所有系隊會牽涉到的大小事情，已取代現在多為臉書社團而不方便的情況。

練球&比賽系統:

隊長(有權限者)可以發佈一個事件，系統將產生一個新的 table，裡面將預設填入所有現役隊員的名字和出席狀態，並通知(可能是透過手機 app 通知、或 mail)所有包含在此事件下的人員。此系統可以有助於隊長清楚的知道隊員出席狀況，以避免預先借用場地數量過多或不足，並且也不會像以往在 FB 留言時，可能會有 人忘記留言、造成隊長需要一個個檢查隊員的窘境發生。

隊員資訊表格:

可以記錄每個隊員資訊，如學號、年級、姓名、出席率，也可以放一些指標，例如將出席率經過某公式轉換為“Priority”參數，讓我們可以更近一步運用於其他系統。

練球時段調整系統:

每個學期因為每個人的課程時段、每周固定會議、實習、家教不同，所以大家 能夠練球的時段都不盡相同，而以前都是在 FB 開個簡單的投票，僅看票數最多的時段 就決定了整個學期的練球時間，但我們想到可以設計此系統，運用我們隊員資訊表中的 'Priority' 指標，讓更常參與練球的同學可以有更大的話語權。甚至我們可以結合每個人手機裡的行事曆跟此系統，達到自動最佳、彈性化每周練球時間，而不只是每學期固定的時間。

潛在需求訪談對象

- 資管各系隊隊長
- 資管系學會體育部
- 資管系隊成員
- 資管系學會會長

潛在利害關係人

- 資管系系學會
- 資管所有系隊成員

系統效益

設計完系統後，我們預計可以將人力資源系統應用於資管系個運動系隊如系男女籃、系男女排、系羽、系泳、系桌、系壘等等。幫助各系隊可以有更好的人員配置。同時，系統建立完善後，我們希望可以先推廣於管院各系，測試在更多的需求下目前的架構是否可以負荷流量。預計最初受益者為資管系的同學，我們希望可以將利用課堂上的機會解決系上一些長久以來的問題。

效率估算

一週固定與關係利害人討論 1 小時，每週投入程式設計時間 10 小時。

實得利益評估

節省隊長報名比賽作業時間、標準化，格式化出缺席情形、減少放鴿子導致的場地費用損失、可推廣至其他系，校系隊、資管學弟妹永遠感謝。

可行性評估

風險：

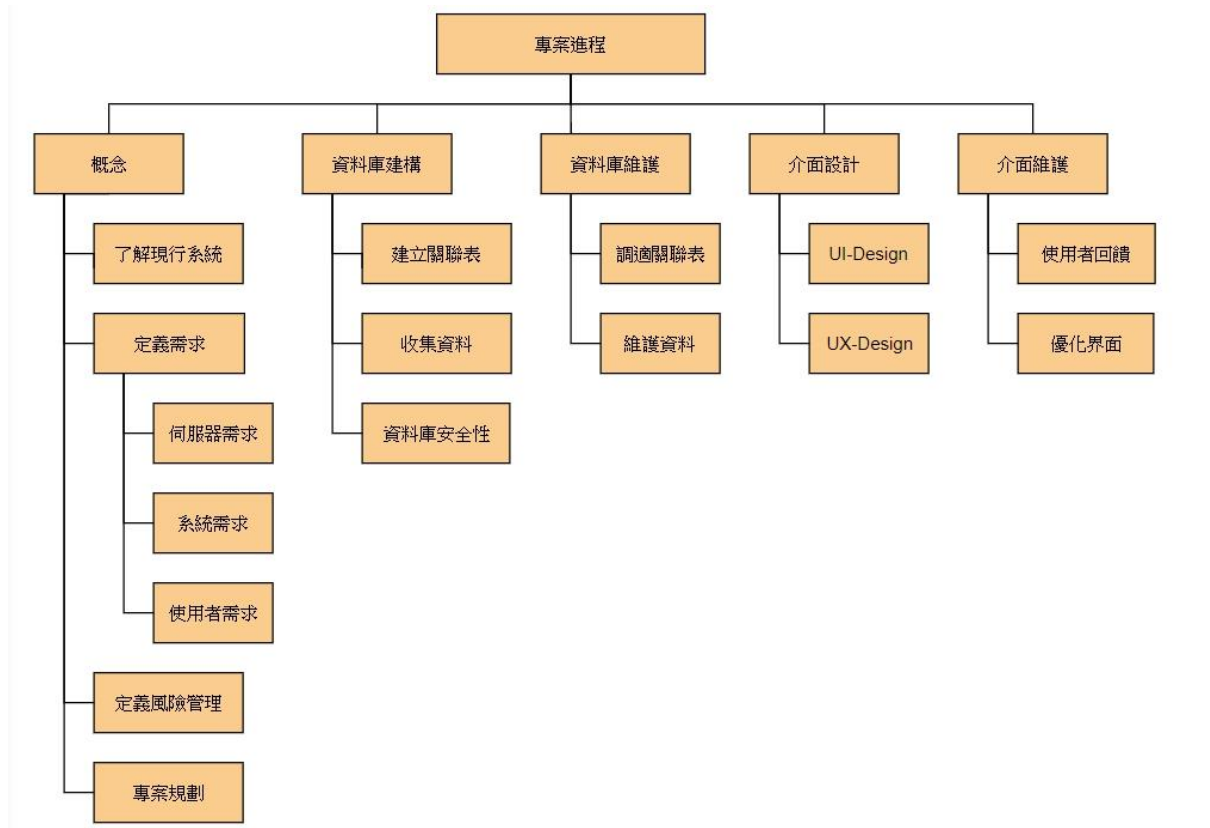
1. 可能遇到因個人、組織的因素產生對系統更新的抗拒，如結構慣性、對未知的害怕等等，系統無人使用，導致浪費。
2. UI/UX 設計不佳，或是使用教學溝通不良，導致效益不一定優於 FB 社團。
3. 系統需要註冊、登入，方便性比不上使用既有帳號的 FB 社團。

假設與限制：

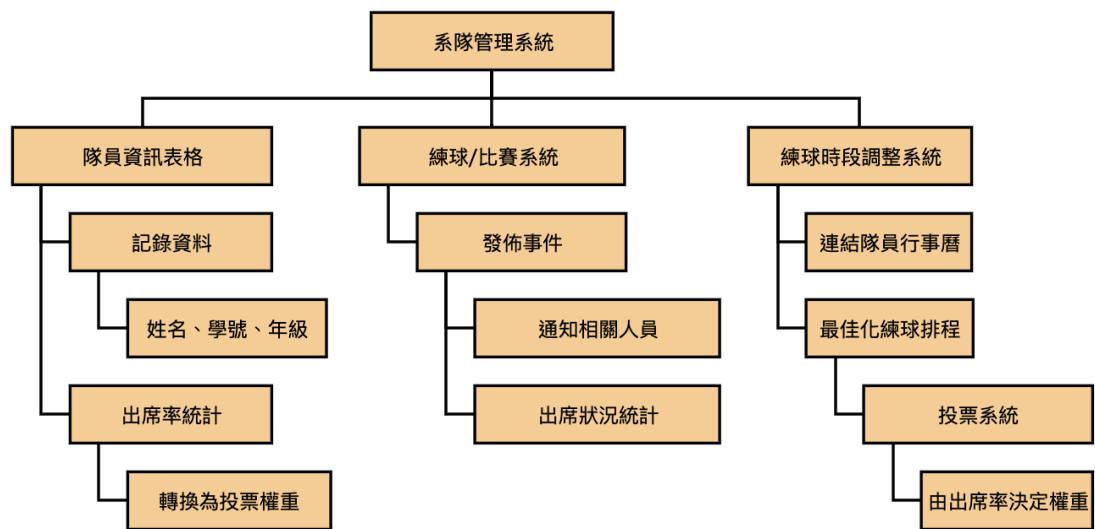
1. 如果同時上線人數過多，系統可能無法負荷。
2. 系統目前只能提供網頁，沒有提供 App，在手機上操作可能不如 FB 社團。

WBS 與里程碑

Procedural Oriented WBS:



Product Oriented WBS:



工作時間表

期中考前

4/9 - 4/16:訪談各系隊隊長及負責人確認關係利害人實際需求

4/17 - 4/24:定義需求並為利害人設計出關聯資料庫，確認雙方溝通一致性

4/24 - 4/30:準備期中報告以及開始進行部分程式設計

期中考後

5/1 - 6/11 :POC、準備期末報告

全時約當數的人力計算：

共五名組員每週固定討論 3 小時

4/9 - 4/16:訪談各系隊隊長及負責人確認關係利害人實際需求，約 3 小時

4/17 - 4/24:定義需求並為利害人設計出關聯資料庫，確認雙方溝通一致性，約 3 小時

4/24 - 4/30:準備期中報告以及開始進行部分程式設計，約 5 小時

期中考後:

5/1 - 6/11 :POC、準備期末報告

需求獲取規劃

需求訪談問題設計:

1. 現在的系隊模式下有什麼不方便的地方
2. 希望系統能有什麼樣的功能(簽到、投票、通知等細節)

需求訪談對象、進行方式與心得

我們預計先以資管系各系隊隊長之意見，各訪談一小時詢問現今模式為何、遭遇到的困難、實際成效，理解現今模式的利與弊。再訪談我們目前想到的範疇是否可以改善使用者體驗。另外，我們也希望從訪談對象那裡得到更多意見，例如希望的操作介面，增進我們系統的能力。

組員工作分配

- 系統效益及可行性評估: 黃勛哲
- 寫程式(前後端、資料庫):吳禹辰、郭宇軒

- PPT 製作:許亦佑
- 報告:郭又嘉

LRC	吳禹辰	黃勛哲	郭宇軒	許亦佑	郭又嘉
系統效益及可行性評估	★	○		◆	○
前後端	◆	○	○	○	○
資料庫	○	◆	○	○	
PPT 製作	○		◆	○	○
報告	□		○	○	◆

◆: Responsible ○: Support ★: Approval □: Notification

訪談

訪談對象：系羽隊長 - 呂亮瑄

1. 現在的系隊模式下有什麼不方便的地方

其實大致上都還算方便，畢竟從以前開始就是這樣用人工的方式配合上一些社群軟體的輔助。

不過在系羽有一點是說，我們練球都是要收費的，目前費率是1000/10次。

所以當我們推了要練球的文時，就會去根據練球的人數借場地，現在這個推文的人數我們要自己慢慢算，而且還有可能有人會突然取消說不練了，這都造成蠻大的困擾。

再者是要去報名比賽的時候，因為報名比賽會需要每個球員的詳細資料，但都是我們要一個一個去問然後再慢慢打在 EXCEL 上面，所以很不方便。

2. 希望系統能有什麼樣的功能(簽到、投票、通知等細節)

- 自動扣點功能
- 隊員資料庫
- 發練球文功能