[PRD]产品需求文档

文件状态:	文件标识:	Company-Project-RD-UR	
[]草稿	当前版本:	Beta 1.0	
[√] 正式发布	作 者:	徐谦 程浩川 陈晓云	
[]正在修改	完成日期:	2014-04-02	

修订历史

序号	版本	编写/修订说明	修订人	修订日期	备注
1					
2					

目 录

-,	项目概述	4
	1、产品背景介绍	4
	2、产品概述及目标	
	3、阅读对象	
	4、参考文档	4
	5、术语与缩写解释	
Ξ,	产品角色	5
\equiv	产品设计约束及策略	5
四、	产品模型	5
五、	产品功能性需求	5
	1.、业务流程图	5
	2、功能模块划分	
	3、功能模块设计	
六、	产品非功能性需求	9
	1、软硬件环境需求	9
	2、产品质量需求	9
	3、安全性需求	
	4、产品升级维护需求	9
	5、接口需求	9
	6、其他需求	9

一、项目概述

1、产品背景介绍

随着时代的发展,微信在移动社交平台中的地位逐渐凸显,各大社团纷纷建立了自己的公众号,校方也创建了一批服务号服务于广大师生们,虽然公众号的建立给各方带来了极大的便利,但是问题明显,校方和社团之间仍然没能有效联系在一起,这在效率上面造成了很大的浪费。

2、产品概述及目标

微公益(模块之一)意在解决公益活动前期的低效率的问题,社团可在平台上发布公益活动,学生可以通过平台了解活动报名参加活动以及可以查询公益时数,校方可以直接从数据库中导出学生的公益时数。

3、阅读对象

提示: 指明文档阅读对象, 如需求评审人员, 开发人员, 测试人员等

4、参考文档

提示:列出本文档的所有参考文献(可以是非正式出版物),格式如下: [标识符] 作者,文献名称,出版单位(或归属单位),日期 例如:

[SPP-PROC-PP] SEPG,需求开发规范,机构名称,日期

5、术语与缩写解释

缩写、术语	解 释

二、产品角色

公益时发放方:对公益时数进行认证,并录入公益时的一方,如社团。

公益时监督方:对公益时的发放进行监督的一方,由于采取公示的方式进行监督,任何人都可以成为监督方。

公益活动参与者:参与公益活动,获得公益时,对自己所获得的公益时进行确认、查询的一方。

三、产品设计约束及策略

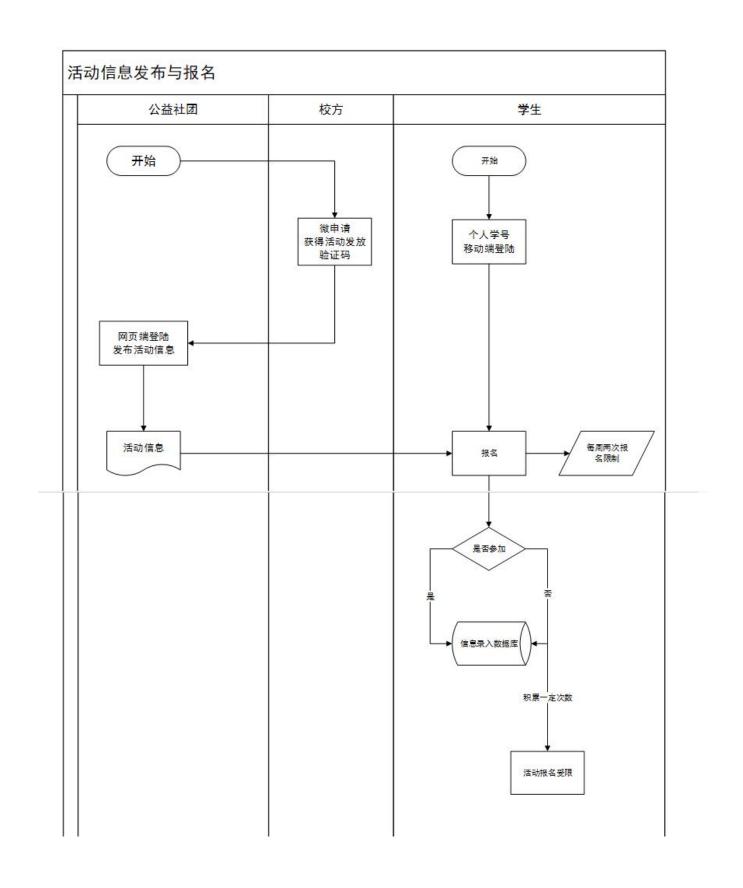
提示:应当遵循的标准或规范,包含程序与UI部分的要求

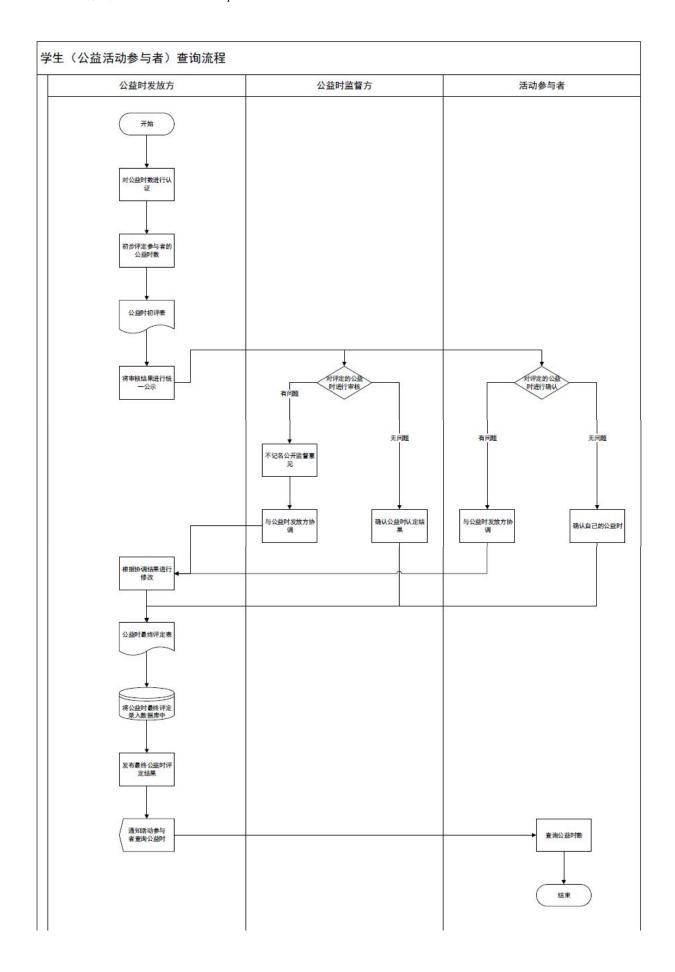
四、产品模型

提示: 用概念体现主要业务实体及其关系,并加以说明,大型实体关系图可以分块展示,内容包括: 模型图,概念说明,关系说明

五、产品功能性需求

业务流程图





业务流程图说明:

 社团通过申请(与公益时数挂钩的活动都要经过申请)得到验证码,使用验证码在 移动端或网页端发布活动信息

根据调查显示,70%的活动为20人左右的小规模活动,验证码的目的是防止活动信息的泛滥

2. 学生用 NetID 登录选择要参加的活动进行报名

(每个 NetID 账号每周有一定次数的报名限制(比如两次),报名后是否参加活动数据库中会有记录,记录与公益信誉挂钩,公益信誉的作用在于当一个活动报名超出了预期,将对活动人员以公益信誉为参照进行筛选,公益信誉高的优先考虑)

3. 当公益活动完成后,社团或校团委老师对公益时数进行整理,在一段时间里公示给 参加活动的学生,如果学生觉得时数记录有问题,可以进行反馈,如果没问题,过 了公示期限,时数将被记入。

说明:公益时数的来源有3大块,一个是校内活动,一个为校外公益活动(以广州青年志愿者协会组织的活动,再有一个是一些个例(比如个人假期回家做了公益活动,拿到了社区的公益时数证明)。校外公益活动中由广州青年志愿者协会组织的活动占了非常大的比重,而且广州青年志愿者协会有自己的公益时数系统。如果能将两个数据库进行一定的关联,将会省去许多中间环节。个例,则由各学院的相关人员负责公益时数的认证与录入。

4. 各学院可以对每个人的公益时评定结果进行导出。

2、功能模块划分

学生:

1. 我的微公益 用户第一次登陆需要绑定自己的 NetID。可以进行公益时数、公益信誉的查询

- 2. 进行中的活动 用户查询活动信息并可以对感兴趣的活动进行报名
- 3. 已报名的活动 查询已经报了名的活动
- 4. 更多 合作伙伴的一些信息,比如广州青年志愿者协会。

社团

网页端登陆, 进行活动的申请, 活动的发布、志愿时的录入

学院

网页端登陆, 进行公益时的查询、导入与导出

校区负责人

网页端登陆, 进行活动的审批与验证码的发放

六、产品非功能性需求

- 1、软硬件环境需求
- 2、产品质量需求
- 3、安全性需求
- 4、产品升级维护需求
- 5、接口需求
- 6、其他需求

基本功能做好之后,考虑到功能的迭代,增加签到功能以及增加产品的互动性。