社区团购App

需求变更可行性分析报告



**课 程**：\_\_ \_ \_ 软件需求分析原理与实践 \_\_\_

**题 目：** 需求变更可行性分析报告 \_

**专业班级**：\_\_\_ 软件工程1801、软件工程1802 \_\_\_

**组 长**：\_\_\_\_\_ \_ \_ G14-刘书宇-31801323\_ \_\_\_\_ \_\_\_

**组 员**：\_\_\_\_ \_ \_\_ G14-梁泽生-31803112\_\_ \_\_ \_\_\_\_

**组 员**：\_\_\_\_ \_ \_ G14-彭昕怡-31803160\_\_ \_ \_ \_\_

**组 员**：\_\_\_\_ \_ \_ G14-张安硕-31805379\_\_ \_ \_ \_\_

**组 员**：\_\_\_\_ \_ \_ G14-谢子文-31809172\_\_ \_ \_ \_\_

目录

[可行性分析(研究)报告(FAR) 1](#_Toc1567)

[1引言 3](#_Toc21564)

[1.1标识 3](#_Toc26028)

[1.2背景 3](#_Toc19380)

[1.3项目概述 4](#_Toc24962)

[1.4文档概述 4](#_Toc17305)

[2参考资料 5](#_Toc320)

[3可行性分析的前提 5](#_Toc28978)

[3.1项目的要求 5](#_Toc26773)

[3.2项目的目标 5](#_Toc9970)

[3.3项目的环境、条件、假定和限制 5](#_Toc20410)

[3.4进行可行性分析的方法 6](#_Toc30070)

[4可选的方案 6](#_Toc251)

[4.1原有方案的优缺点、局限性及存在的问题 6](#_Toc4466)

[4.2可重用的系统，与要求之间的差距 6](#_Toc2921)

[4.3可选择的变更方案1 7](#_Toc3615)

[4.4可选择的变更方案2 7](#_Toc7202)

[4.5选择最终方案的准则 7](#_Toc14300)

[5所建议的系统 7](#_Toc15060)

[5.1与原系统的比较(若有原系统) 7](#_Toc31015)

[5.2影响(或要求) 7](#_Toc19306)

[6经济可行性(成本----效益分析) 7](#_Toc17438)

[6.1投资 7](#_Toc1534)

[6.2预期的经济效益 8](#_Toc3352)

[7技术可行性 8](#_Toc24457)

[8法律可行性 8](#_Toc1832)

[9操作可行性 9](#_Toc28904)

[10其他与项目有关的问题 9](#_Toc6525)

[11注解 9](#_Toc5934)

[附录 9](#_Toc31998)

# 文件标识

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [ ] 正式发布  [√] 正在修改 | 文件标识： | SRA2021-G14-需求变更可行性分析 |
| 当前版本： | 0.1.1 |
| 作 者： | 刘书宇 |
| 完成日期： | 2021-6-21 |

# 版本历史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 编制员 | 审核员 | 起止日期 | 备注 |
| 0.1.1 | 刘书宇 | 刘书宇 | 2021.5.17 | 新建 |
|  |  |  |  |  |

# 1引言

## 1.1标识

版本：V0.1.1

## 1.2背景

说明项目在什么条件下提出，提出者的要求、目标、实现环境和限制条件。

社区团购是真实居住社区内居民团体的一种互联网线上线下购物消费行为，是依托真实社区的一种区域化、小众化、本地化、网络化的团购形式。社区居民可以通过平台、微信群互动团购 ，平台整合社区订单，开团销售，把相同小区人群的日常所需商品集中配送。配送完成后，社区居民即可主动上门自提。

2020年以来，新冠肺炎疫情改变了人们的消费习惯，社区团购迎来了爆发式增长。目前，瞄准住户周边开展业务的社区团购仍然是一个有待开发的市场。为了迎合市场，我们小组准备开发一个社区团购App，方便社区居民进行团购。

传统零售模式：

销售：通过烧钱做广告获取用户，流量成本高，且线上线下流量难交互。

资金：国货、压货、铺租、营销需要有大量的资金去进行运转。

损耗：用户越来越懒，时间越来越宝贵，逛街购物费时费力。

效率：缺少数据化的技术应用，人工报单、分单、结算……处理效率低。

网感：许多老年人缺乏网购经验，不会线上下单，买不到心仪物品。

互动：与用户联系偏弱，缺乏次深层互动，触发唤醒用户困难。

## 1.3项目概述

本条应简述本文档适用的项目和软件的用途，它应描述项目和软件的一般特性；概述项目开发、运行和维护的历史；标识项目的投资方、需方、用户、开发方和支持机构；标识当前和计划的运行现场；列出其他有关的文档。

社区团购新模式：

销售：依托社区邻里之间的推荐，获客成本低，复购率高。

资金：先预售收款，再统一采购，大大降低资金库存压力。

损耗：团长将所需商品按时按点送上门，买主省时省力更省心。

效率：平台集中化管理运营，订单管理规范、标准、高效。

网感：团长大多社交kol，挑货买货经验丰富，可协助居民下单，好事共享。

互动：可以直接在社群进行咨询、讨论，通过链接直接购买。

项目名称：社区团购App

项目用途：社区居民进行社区团购，团长发起团购

任务提出者：企业助教

项目开发者：G14小组

用户：团购发起者、团购参与者

审批人: 杨枨

批准日期: 2021年X月X日

最迟完成期限: 2021年6月30日，最终评审前

## 1.4文档概述

本条应概述本文档的用途和内容，并描述与其使用有关的保密性和私密性的要求。

# 2参考资料

本章应列出本文档引用的所有文档的编号、标题、修订版本和日期，本章也应标识不能通过正常的供货渠道获得的所有文档的来源。

1. <https://fuwu.11467.com/info/6878253.htm>
2. <http://www.linkshop.com.cn/web/archives/2020/459347.shtml>
3. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1686079221152038086&wfr=spider&for=pc>

# 3可行性分析的前提

## 3.1项目的要求

产品要基于(小区/社区)位置，时效性强

商品展示以视频形式为主

使用用户角色分为团购发起者与团购参与者

## 3.2项目的目标

（1）按时按量完成项目的基本功能，按时发布产品及文档；

（2）遵循规范化的项目运作标准，文档严谨完整，代码注释充分，便于后续维护；

（3）产品运行稳定，界面友好，用户易操作，尽量从用户的角度去看问题，考虑到用户使用的舒适体验感，能够提出解决问题的合理方案；

（4）注重团队建设，成员分工合理，团队成员合作默契，气氛融洽。每周会议讨论积极，开发过程中积极协作；

（5）项目设计和开发上尽量有创意、存在亮点。

## 3.3项目的环境、条件、假定和限制

为什么需要社区团购，这跟社区生鲜团购的行业属性有关系：

第一，是刚需。正常情况下，所有人每天都要吃东西。

第二，消费频次高。一日三餐，想想看我们日常接触的还有哪个商品品类是一天买三次。

第三，产品在离用户越近的地方价值越大。生鲜公司抢占了社区之后可以拓展日用百货、家庭消费甚至生活服务等等。

## 3.4进行可行性分析的方法

本项目进行可行性分析的方法主要有对周边同学的调查研究、小组内进行头脑风暴等方法，进一步明确和定义问题，建立SWOT模型。

SWOT分析法：基于内外部竞争环境和竞争条件下的态势分析，将与研究对象密切相关的各种主要内部优势、劣势和外部的机会和威胁等，通过调查列举，并依照矩阵形式排列，用系统分析的思想，把各种因素相互匹配起来加以分析，从中得出一系列相应的结论，结论通常带有一定的决策性。经过我们小组的讨论，分析得出本需求变更的SWOT分析具体如下：

变更需求的SWOT：

|  |  |
| --- | --- |
| **Strengths / 优势：**  ①更符合用户的要求  ②减少发起团购的时间和操作 | **Weaknesses / 缺陷：**  ①增加开发周期  ②要满足不同的平台需要重新调整 |
| **Opportunities / 机会：**  ①更符合市场需求 | **Threats / 挑战：**  ①工期限制  ②市场其他用户的满意程度 |

# 4可选的方案

## 4.1原有方案的优缺点、局限性及存在的问题

未需求变更前，系统对于长期团购的支持度比较低，更倾向于短期团购。

## 4.2可重用的系统，与要求之间的差距

用户对现有系统有部分不太满意，重启团购的花费时间较长，团购参与者和发起者认为不仅仅短期团购，长期团购也要具有可行性。团购发起者认为它需要巩固顾客群体，具有通知他的上一次的顾客。

## 4.3可选择的变更方案1

为满足全部需求，通过所有需求变更。

## 4.4可选择的变更方案2

经过CCB评审通过的需求才参与变更。

## 4.5选择最终方案的准则

最终选择：变更需求

原因：

1. 工期限制
2. 全部需求全部更改时有很多重复项和成效较低但是花费成本是时间较低的需求，所以决定经CCB评选选出更改的需求变更。

# 5所建议的系统

## 5.1与原系统的比较(若有原系统)

## 5.2影响(或要求)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 进度影响 | 变更导致项目额外工期的总天数 | 2 |
| 处在关键路径上对项目工期影响的总天数 | 2 |
| 成本影响 | 需要额外人员数目 | 2 |
| 人时成本（人时） | 6 |
| 人时工资（元） | 60 |
| 非人时成本（元） | 60 |

# 6经济可行性(成本----效益分析)

## 6.1投资

包括基本建设投资(如开发环境、设备、软件和资料等)，其他一次性和非一次性投资(如技术管理费、培训费、管理费、人员工资、奖金和差旅费等)。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 成员薪资预算 | | | | |
| 成员 | 时薪RMB | 周工作小时数 | 总工作周数 | 总薪资／RMB |
| 刘书宇 | 88.8 | 30 | 16 | 42624 |
| 梁泽生 | 66.6 | 30 | 16 | 31968 |
| 彭昕怡 | 66.6 | 30 | 16 | 31968 |
| 张安硕 | 66.6 | 30 | 16 | 31968 |
| 谢子文 | 66.6 | 30 | 16 | 31968 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 费用预算 | | | |
| 人力资源 | 项目经理薪资 | 42624 | 总计：172046RMB |
| 项目成员1薪资 | 31968 |
| 项目成员2薪资 | 31968 |
| 项目成员1薪资 | 31968 |
| 项目成员4薪资 | 31968 |
| 管理费用 | 服务器租用 | 50 |
| 平台上架费用 | 500 |
| 其他 | 团建费用 | 1000 |

## 6.2预期的经济效益

更满足用户的需求，团购发起者更便利使用。

# 7技术可行性

已结束团购详情页加入重新开启团购，然后进入重新编辑页。重新编辑页加入提醒上次成员。

用户结束团购页加入“重启该团购时是否接受消息”的提示按钮，点击则为选择接受，不点击默认不接受。

|  |  |
| --- | --- |
| 要求 | 实现方式 |
| 设计 | RP软件 |

# 8法律可行性

无系统开发可能导致的侵权、违法和责任。

# 9操作可行性

团购发起者更简便操作。

# 10其他与项目有关的问题

该需求变更已经过CCB评审其影响和可行性。

# 11注解

本章应包含有助于理解本文档的一般信息(例如原理)。本章应包含为理解本文档需要的术语和定义，所有缩略语和它们在文档中的含义的字母序列表。

APP：手机软件，主要指安装在智能手机上的软件，完善原始系统的不足与个性化。使手机完善其功能，为用户提供更丰富的使用体验的主要手段。

Vue：一套用于构建用户界面的渐进式JavaScript框架。

MySql：一种关系数据库管理系统，关系数据库将数据保存在不同表中，增加了速度提高了灵活性。

Spring Boot：由Pivotal团队在2013年开始研发、2014年4月发布第一个版本的全新开源的轻量级框架。它基于Spring4.0设计，不仅继承了Spring框架原有的优秀特性，而且还通过简化配置来进一步简化了Spring应用的整个搭建和开发过程。

# 附录

附录可用来提供那些为便于文档维护而单独出版的信息(例如图表、分类数据)。为便于处理附录可单独装订成册。附录应按字母顺序(A，B等)编排。