Table of Contents

[1.引言 3](#_Toc465783011)

[2.需求获取活动 3](#_Toc465783012)

[3.需求获取方法 3](#_Toc465783013)

[3.1 面谈 3](#_Toc465783014)

[3.2 头脑风暴 3](#_Toc465783015)

[3.3 交互式原型 4](#_Toc465783016)

[4.需求获取时间表 4](#_Toc465783017)

版本说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 修改人员 | 说明 | 版本号 |
| 2016-10-23 | 王梦麟 | 根据小组开会得到的时间表编写计划 | V1.0 |
| 2016-10-25 | 王梦麟 | 根据小组安排适当修改计划 | V2.0 |

# 1.引言

“南食堂”南大食堂信息交流平台是一个主要面向南京大学学生的食堂用餐、点评系统。主要向学生提供检索、点评菜品功能，向食堂方面提供销售数据的收集分析功能。

本文描述了项目在需求获取阶段的计划安排，作为后期工作开展的依据。

# 2.需求获取活动

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 活动内容 | 产物 | 截止日期 |
| 1 | 研究问题域，建立知识框架 | 问题分析过程文档 | 9-30 |
| 2 | 建立目标模型 | 目标模型文档 | 10-08 |
| 3 | 进行涉众分析和涉众选择 | 涉众分析文档 | 10-10 |
| 4 | 确定项目的前景与范围 | 前景范围文档 | 10-16 |
| 5 | 寻找复杂的业务过程进行分析 | 业务过程分析文档 | 10-16 |
| 6 | 制定需求获取阶段的计划 | 需求获取安排计划书 | 10-23 |
| 7 | 准备并执行需求获取活动、记录结果 | 面谈准备材料和报告 | 11-01 |
| 8 | 对需求获取的结果进行分析和汇总和文档化 | 用例文档、用户需求列表 | 11-04 |
| 9 | 进行需求建模与分析 | 分析模型文档 | 11-08 |
| 10 | 产生最终的需求规格说明 | 需求规格说明 | 11-10 |

# 3.需求获取方法

## 3.1 面谈

我们计划进行6次面谈：

* 项目启动阶段以开放式问题为主， 需要我方4人与客户方4人全体参加，主要是确定项目的基本需求。
* 需求获取阶段，开发式问题和封闭式问题皆有，只需要客户部分代表参加即可，主要是为了确定项目需求的细节问题。

面谈的准备与结果参见《面谈问题列表》、《面谈报告》。

## 3.2 头脑风暴

我们计划使用头脑风暴方式，基于目标模型，得到初步的场景模型。

参见《头脑风暴活动记录》。

## 3.3 交互式原型

计划制作具有交互式功能的原型，获得用户反馈，以提高用户的参与意识，促进双方对项目的一致认识。

参见项目原型。

# 4.需求获取时间表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | | 活动内容 | 截止日期 | 负责人 |
| 了解基本需求、收集问题域资料 | 对系统产生的背景进行基本的了解，为后续需求工作的开展做好准备 | | 9-23 | 王嘉琛、余旻晨、孟鑫、王梦麟 |
| 第一次面谈 | 对系统功能和范围作初步了解，对客户需求描述中模糊的内容进行明确 | | 9-25 | 王嘉琛 |
| 进行问题分析 | 结合背景和第一次面谈内容，描述问题并给出解决方案 | | 9-26 | 王梦麟、孟鑫 |
| 第二次面谈 | 让客户选取适合的解决方案 | | 9-28 | 王梦麟 |
| 完成问题分析 | 结合问题分析结果和第二次面谈内容，完成问题分析文档 | | 9-30 | 王梦麟 |
| 进行目标分析、建模 | 结合已有成果，产出目标模型 | | 10-08 | 王嘉琛，余闵晨 |
| 涉众分析 | 根据面谈结果，进行涉众分析 | | 10-10 | 王梦麟、孟鑫 |
| 确定前景范围 | 产出前景与范围文档 | | 10-12 | 王嘉琛，余旻晨 |
| 业务过程分析 | 对复杂的业务流程进行业务过程分析 | | 10-12 | 孟鑫、王梦麟 |
| 第三次面谈 | 与客户确认产生的前景与范围文档 | | 10-16 | 王嘉琛，余旻晨 |
| 需求获取计划 | 计划需求获取阶段工作 | | 10-23 | 王梦麟 |
| 问题列表 | 产生第三次面谈问题列表 | | 10-23 | 王嘉琛 |
| 头脑风暴 | 进行头脑风暴活动，得到初步的场景模型 | | 10-25 | 王嘉琛 |
| 第四次面谈 | 根据用例文档与用户再次沟通确定最终用例 | | 10-31 | 余旻晨 |
| 制作交互式原型 | 制作交互式原型 | | **10-31** | **孟鑫** |
| 第五次面谈 | 确定用例扩展流程 | | 11-01 | 王嘉琛 |
| 用例文档化 | 产出用例文档 | | **11-02** | **王梦麟** |
| 第六次面谈 | 使用原型作为辅助进行面谈，确保认识一致 | | 11-03 | 余旻晨 |
| 用户需求列表 | 产出用户需求列表 | | **11-04** | **孟鑫** |
| 分析建模 | 建立模型，产出分析模型文档 | | 11-08 | 王梦麟 |
| 规格说明 | 产出规格说明文档 | | 11-10 | 全体成员 |

# 5.进度跟踪

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | | 活动内容 | 截止日期 | 完成日期 |
| 了解基本需求、收集问题域资料 | 对系统产生的背景进行基本的了解，为后续需求工作的开展做好准备 | | 9-23 | 9-23 |
| 第一次面谈 | 对系统功能和范围作初步了解，对客户需求描述中模糊的内容进行明确 | | 9-25 | 9-25 |
| 进行问题分析 | 结合背景和第一次面谈内容，描述问题并给出解决方案 | | 9-26 | 9-26 |
| 第二次面谈 | 让客户选取适合的解决方案 | | 9-28 | 9-28 |
| 完成问题分析 | 结合问题分析结果和第二次面谈内容，完成问题分析文档 | | 9-30 | 9-30 |
| 进行目标分析、建模 | 结合已有成果，产出目标模型 | | 10-08 | 10-08 |
| 涉众分析 | 根据面谈结果，进行涉众分析 | | 10-10 | 10-10 |
| 确定前景范围 | 产出前景与范围文档 | | 10-12 | 10-12 |
| 业务过程分析 | 对复杂的业务流程进行业务过程分析 | | 10-12 | 10-12 |
| 第三次面谈 | 与客户确认产生的前景与范围文档 | | 10-16 | 10-16 |
| 需求获取计划 | 计划需求获取阶段工作 | | 10-23 | 10-23 |
| 问题列表 | 产生第三次面谈问题列表 | | 10-23 | 10-23 |
| 头脑风暴 | 进行头脑风暴活动，得到初步的场景模型 | | 10-25 | 10-25 |
| 第四次面谈 | 根据用例文档与用户再次沟通确定最终用例 | | 10-31 | 10-31 |
| 制作交互式原型 | 制作交互式原型 | | 10-31 | 10-31 |
| 第五次面谈 | 确定用例扩展流程 | | 11-01 | 11-01 |
| 用例文档化 | 产出用例文档 | | 11-02 | 11-02 |
| 第六次面谈 | 使用原型作为辅助进行面谈，确保认识一致 | | 11-03 |  |
| 用户需求列表 | 产出用户需求列表 | | 11-04 |  |
| 分析建模 | 建立模型，产出分析模型文档 | | 11-08 |  |
| 规格说明 | 产出规格说明文档 | | 11-10 |  |