<Climbing>

项目范围说明书

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2020-4-1 | <1.0> | 定义了本项目裁剪后的各个主要过程和相应可交付成果 | 董心 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 项目名称 4

2. 项目描述 4

3. 项目主要过程及可交付成果 5

4. 制约因素 5

5. 假设条件 6

# 项目名称

Climbing。

# 项目描述

随着互联网的成熟和手机电脑的大量普及，越来越多的学生开始使用电子产品学习，终生学习是每个社会成员为适应社会发展和实现个体发展的需求，贯穿于人的一生，及我们常说的“活到老学到老”或者“学无止境”。大部分人更趋向于和同伴一起学习，互相监督，共同进步。如今，互联网+可以使同学们找到学习道路上的道友，即使天各一方也可以组队学习，互相督促，在自己感兴趣的路上一起努力拼搏，做到学习上的“若比邻”。

但目前市面上的学习监督类APP比较少，且大部分学习监督类的APP社交功能大于了学习监督功能，过于形式主义。

本产品定位于：建设并运营一个用户可以自行组队为某个明确目标（比如“每天背50个单词”或者“学习吉他”等）努力并且成员之间可互相交流讨论、督促学习的平台，为所有用户提供自由多样化的学习环境，建立奖惩机制，提高用户的学习自主性。此方案的优点是：

* 现有竞争对手较少，市场机会大前景好；

# 项目主要过程及可交付成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 阶段（里程碑） | 子阶段 | 开始日期 | 截止日期 | 可交付成果 |
| 论证 | 识别项目机会 | 2020年2月19日 | 2020年2月20日 | 问题描述、产品愿景和商业机会、用户分析、技术分析、资源需求分析、风险分析、产品构思、界面原型 |
| 寻找解决方案 | 2020年2月20日 | 2020年2月22日 |
| 商业分析报告 | 2020年2月22日 | 2020年2月23日 |
| 评估 | 2020年2月23日 | 2020年2月24日 |
| 缓冲 | 2020年2月24日 | 2020年2月25日 |
| 启动 | 干系人分析 | 2020年2月26日 | 2020年2月29日 | 项目章程、干系人登记册、里程碑计划、核心团队说明 |
| 里程碑计划 | 2020年3月1日 | 2020年3月2日 |
| 项目章程 | 2020年3月2日 | 2020年3月4日 |
| 启动会议 | 2020年3月4日 | 2020年3月5日 |
| 规划 | 收集需求 | 2020年3月8日 | 2020年3月12日 | 需求说明书、范围说明书、设计文档、进度计划、预算、测试计划、测试用例、风险登记册、项目总规划（人力资源计划、沟通计划）、采购计划 |
| 定义项目范围 | 2020年3月18日 | 2020年3月26日 |
| 制定进度计划 | 2020年3月26日 | 2020年4月1日 |
| 制定成本、质量计划 | 2020年4月1日 | 2020年4月6日 |
| 人力资源计划 | 2020年4月7日 | 2020年4月9日 |
| 沟通计划 | 2020年4月10日 | 2020年4月13日 |
| 风险管理计划 | 2020年4月15日 | 2020年4月16日 |
| 培训计划 | 2020年4月16日 | 2020年4月17日 |
| 缓冲 | 2020年4月17日 | 2020年4月18日 |
| 开发 | 组建团队 | 2020年4月19日 | 2020年4月22日 | 每日编译、源码、变更请求、可运行产品、测试报告 |
| 培训 | 2020年4月22日 | 2020年5月22日 |
| 编码 | 2020年4月23日 | 2020年6月13日 |
| 测试 | 2020年5月13日 | 2020年7月10日 |
| 稳定 |  | 2020年7月10日 | 2020年7月15日 | 变更请求、用户手册、部署手册 |

# 制约因素

* 研发人员能力有限。

# 假设条件

* 研发人员全部到位，无缺勤。
* 用户有自主学习的时间。