# 业务需求

业务需求描述了掌上宣传栏系统的最终目标，以及使用系统的用户所能得到的获益。

## 项目背景

对于当代大学生而言，一方面需要学习专业的课程知识，另一方面希望通过参加自己感兴趣的活动来拓宽知识面、学习新技能，丰富自己的大学生活。但目前的状况是，虽然学校内的很多社团都有自己的招牌活动和专场演出，然而由于各个社团都有自己的宣传方式，包括张贴海报、微信公众号文章推送、发传单、摆展台、刷宿舍等等，繁杂的海报与杂乱无章的宣传方式让同学们眼花缭乱，难以找到自己真正感兴趣的活动；又或者活动信息重点不突出，浏览丧失耐心，消耗时间；抑或是找到了自己想要的活动却因为事务繁忙而忘记参加，常常在活动结束后听别人提起才后悔莫及。

对于校内的很多社团和组织来说，宣传工作人员需要通过各种方式宣传自己的活动，消耗了大量的人力物力却仍然无法准确定位真正对活动感兴趣的受众，结果花费了大量时间精心准备的活动参加者却寥寥。

在这一背景下，本系统应运而生。

## 业务机遇

很多大学生希望可以更加简洁便利的方式来查看校内的各种活动，同时各个社团、院系组织也希望能有一个统一的平台发布活动信息，既可以节省宣传成本，又能达到较好的宣传效果。因此大学生需要满足以下几点的系统：

1. 普通学生可通过手机APP的形式查看校内的各种活动，活动可以按兴趣、社团、院系进行分类查看；
2. APP提供活动推荐功能；
3. 普通学生可对活动进行收藏；
4. APP提供活动提醒功能；
5. 活动宣传人员可通过APP或者网页进行活动的发布、编辑和删除；

目前市面上存在的系统大多只能满足上述的部分要求，如个人日程管理工具提供提醒功能，且日程需要用户手动添加，用户可能忘记添加；如微信公众号，但目前多数人的微信上都充斥着各种公众号（包括校内外，甚至国内外），信息过于繁杂，消耗使用者大量的时间。由于地理和时间上的限制以及对活动质量的信任度，很多大学生更需要一个简单易用、轻量级但信息集成度高并兼具提醒功能的校内信息平台。

## 业务目标与成功标准

### 1.3.1 业务目标

更详细的业务目标参见目标模型文档。

|  |  |
| --- | --- |
| 业务目标ID | BO-01 |
| 内容 | 在第一版系统上线后半年内，达到预期的用户数量 |
| 度量标准（Scale） | 系统注册用户数量，合作社团组织数量 |
| 计量方法（Meter） | 系统记录 |
| 理想标准 | 700人 |
| 一般标准 | 500人 |
| 最低标准 | 300人 |
| 业务目标ID | **BO-02** |
| 内容 | 在第一版系统上线之后半年内，集中校内活动信息 |
| 度量标准（Scale） | 使用系统发布活动的组织数量/全校组织数量 |
| 计量方法（Meter） | 系统记录/校方数据，系统计算 |
| 理想标准 | 集中95% |
| 一般标准 | 集中85% |
| 最低标准 | 集中60% |
| 业务目标ID | **BO-03** |
| 内容 | 在第一版系统上线后半年内，减少学生遗忘活动的现象 |
| 度量标准（Scale） | 设置提醒的活动数量 |
| 计量方法（Meter） | 系统记录 |
| 理想标准 | 提醒活动数量达到500 |
| 一般标准 | 提醒活动数量达到300 |
| 最低标准 | 提醒活动数量达到200 |
| 业务目标ID | **BO-04** |
| 内容 | 在第一版系统上线后半年内，提高社团活动出席率 |
| 度量标准（Scale） | 系统投入使用后出席人数-去年活动出席人数）/去年出席活动总人数 |
| 计量方法（Meter） | 线下统计 |
| 理想标准 | 出席率提高25% |
| 一般标准 | 出席率提高15% |
| 最低标准 | 出席率提高10% |

### 1.3.2 成功标准

SC-01：在第一版系统上线之后半年内，注册用户达到500人；

SC-02：在第一版系统上线之后半年内，注册社团（院系组织）数量达到校内总的社团组织数量的85%；

SC-03：在第一版系统上线之后半年内，进行满意度调查，满意度达到65%以上。

## 业务风险

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 风险ID | 风险描述 | 可能性 | 影响 |
| IR-01 | 使用该系统的学生太少 | 0.4 | 9 |
| IR-02 | 使用该系统的社团、组织太少 | 0.3 | 9 |
| IR-03 | 发布的活动信息违反法律法规道德规范 | 0.1 | 5 |