

（系统交互设计图）

涉众特征描述：

|  |  |
| --- | --- |
| 涉众类别 | US01普通学生 |
| 特点 | 频繁使用系统的查询和提醒功能，要求可以筛选自己感兴趣的活动并设置提醒 |
| 主要目标 | 找到自己感兴趣的活动，防止错过感兴趣的活动 |
| 态度 | 使用该系统可以方便自己参加更多有趣的活动，所以积极支持该系统。 |
| 主要关注点 | 活动信息全面，筛选条件足够，提醒功能完善 |
| 约束条件 | 提醒功能需要登陆系统 |

|  |  |
| --- | --- |
| 涉众类别 | US02活动发布者 |
| 特点 | 频繁使用系统的发布活动功能，要求可以快速简便地发布和管理活动 |
| 主要目标 | 活动得到更多人关注 |
| 态度 | 多出一个平台发布活动会增加工作量，但也会有更好的宣传效果，所以比较支持该系统 |
| 主要关注点 | 发布活动简单方便 |
| 约束条件 | 活动发布者需要得到授权，发布和管理活动需要登陆验证 |

涉众选择

1. 涉众采样

在发现关键涉众类别，完成对他们角色和职责的定义之后，还需要为每个涉众类别选择合适的代表，要进行完整采样，不要遗漏。具体数量如下表所示：

|  |  |
| --- | --- |
| 涉众类别 | 人数 |
| 个人用户（活动发布者、查看活动的普通学生） | 6 |
| 管理员 | 1 |
| 项目管理者 | 1 |
| 投资人 | 1 |
| 领域专家 | 1 |
| 学校力量 | 1 |

1. 参与策略

在选择了合适的涉众代表之后，还有让他们参与软件开发的过程，并让代表们在合适的时间参与合适的工作。为此，建立了一个涉众参与矩阵如下：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 告知 | | | | 顾问 | 合作者 | | | 控制者 | | |
| 开始 | 投资人  管理者 | |  | |  | 普通学生、活动发布者 |  | 领域专家 |  | | 项  目  管  理  者 |
| 规划 |  | | | |  |  |  | |
| 实现 |  | | | |  |  | |  | |
| 评估 |  | | | |  | 普通学生、活动发布者 |  | |  | |
| 结束 | 投资人  管理者 |  | | 活动发布者 |  |  | | | 学校力量 |  |