|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 产品回顾会议 | 时间、地点 | | 主持 | 参会人员 | 主题 |
| 11.14，16:00-19:00  图书馆讨论区 | | 裴昊哲 | 73组：裴昊哲、袁子俊、金禹含、王艺潼  72组：韩天宇、张恩铭、黄子恒、王鑫然  68组：宗健、陈靖晖、陈泓均、梁磊辉、王艺铮 | 1. 达成：对照故事地图分析故事完成情况，以及目标达成情况 2. 成功：分析产品构建过程中做的对的地方，成功的关键之处 3. 不足：分析产品交付后，存在的不足，以及解决思路 |
| 达成 | 编号 | 用户故事 | 达成度 | 未完成的原因（选填） | 自我评价 |
| US01 | 文字交流 | 100% |  | 界面可视化总览效果好，交流沟通响应及时。 |
| US02 | 音视频通话 | 0% | 小程序视频通话受多种因素限制，故舍弃该功能 | 对于小程序开发不是很熟悉，导致提出的用户故事不合理。 |
| US03 | 总结小朋友阶段情况 | 100% |  | 通过日常日常聊天完成，主要为对于聊天的总结梳理。 |
| US04 | 督促小朋友完成任务 | 100% |  | 页面设计简洁美观，操作方便。通过点击事件，发送文字信息到聊天区，响应速度快。 |
| US05 | 对小朋友任务进行评分 | 100% |  | 页面跳转逻辑合理，评分页面清晰直观，移动端评分操作方便快捷。 |
| US06 | 获取志愿积分 | 100% |  | 积分可以即时更新，响应速度快，系统多处可以进行查看方便快捷。 |
| US07 | 完成额外评分任务 | 0% | 答卷队列逻辑复杂，经商议决定，不必要添加额外评分任务以区分志愿者积分排名，全部在审批任务中发布。 | 额外评分任务是在设计之处没有考虑系统，实现上的冗杂是当时欠缺考虑。 |
| US08 | 审查捐赠物品 | 100% |  | 界面可视化总览效果好，物品描述和图片布置合理，志愿者通过点击通过或不通过快速进行审查。 |
| US09 | 完成管理员派发的其他任务 | 100% |  | 页面跳转逻辑合理，评分页面清晰直观，移动端评分操作方便快捷。 |
| US10 | 确认量化图表变更 | 100% |  | 界面可视化总览效果好，图表即时更新，可视化反映出儿童学习成长进步，页面清晰直观。 |
| US11 | 查看志愿积分 | 100% |  | 积分可以即时更新，响应速度快。 |
| US12 | 查看排行榜 | 100% |  | 页面设计美观，富有人文主义色彩，可以即时更新。 |
| US13 | 查看志愿综合评价 | 100% |  | 页面跳转逻辑合理，界面设计简洁美观，布局合理。 |
| US14 | 提交变更申请（自己和小朋友） | 0% | 前端设计方案反复修改，导致开发延后，时间不足，且开发了系统问题上报区域，志愿者可以通过该区域进行设置。 | 如果有机会还是希望可以开发该功能，给与志愿者便利，降低管理员的工作量。 |
| US15 | 上报系统问题 | 100% |  | 通过该功能帮助志愿者与管理员进行尽快的反馈。 |
| 小组构建产品的用户目标达成情况评价 | | | | 多组联合构建产品的用户目标达成情况评价 |
| 1.达成了志愿者审批儿童已完成任务的用户目标，志愿者通过完成系统分配的审批任务走进受困儿童，获得积分，帮助受困儿童。  2.通过个人页面可以找到自己负责的小朋友完成情况，对于未完成任务的小朋友可以应用催一催功能，可以看到自己负责的小孩的成长路线，收获自豪感，真正做到教育是一朵云推动另外一朵云。  3.在系统中，志愿者可以通过各种图表查看自己的成长情况和同校的志愿者之间的对比，激发志愿者的积极性。  4.使用本系统，志愿者可以通过聊天功能与负责的小朋友进行沟通，通过小朋友的眼睛看世界，达成了用户的目标。  5.志愿者还可以对系统进行反馈，激励着相关的同学不断维护系统，促进系统的良性发展。 | | | | 1.我们通过多组联合完成了明光筑梦项目的三个子系统，儿童端、志愿者端、捐助者端。进行了组间开发的互联互通。  2.三个子系统，每个子系统都完美符合用户目标，开发出的产品满足了每种用户的不同需求。  3.三个子系统之间进行了互联互通，功能上实现了应有的衔接，结构上融为一体，展现了强大的系统功能，实现了整体的用户目标。  4.志愿者与小朋友的沟通记录留有被资助者查看的接口，达到信息互通。 |
| 成功 | 成功之处 | | | 关键因素 | |
| 1.在有限的时间内，完成前期确定的用户需求（志愿者端） | | | 1）及时确定优先级和关键功能：在有限的时间内，团队明确哪些功能和需求是最关键的，并优先完成这些功能。  2）敏捷开发和迭代：采用Scrum敏捷开发方法可以将开发过程划分为短期的迭代周期，每个迭代周期内团队专注于完成一部分功能。 | |
| 2.设计完善，具有较多创新性功能 | | | 1）初期的认真设计，群策群力，大家各抒己见，不断促进合作。 | |
| 3.团队协作能力较强 | | | 1）产品开发的主要参与人员技术栈全面，前端后端各有分工，解耦较清晰，分工明确。  2）团队每个成员夜以继日努力开发的成功，不断对系统功能进行完善。 | |
|  | 4.数据打通，编程设计合理 | | | 1）各个小组相互配合，对于编程问题，数据库设计很快达成一致。  2）技术路线相通，互相理解互相促进。 | |
| 不足 | 不足之处 | | | 解决思路 | |
| 1.部分额外功能没有实现 | | | 1）进行迭代开发，先进行试运行，然后发布新版本。  2）请经验丰富的全栈开发人员进行设计规划。  3）应用多次迭代过程。 | |
| 2.数据库设计不够全面 | | | 1）重构整体项目，进行项目的逻辑整理。  2）进行实际的测试，并不断迭代，增加数据，表完善数据库。 | |
| 3.缺乏完整的测试、部署 | | | 1）租用服务器进行部署，测试。  2）采取系统的测试，增加测试次数，完善测试计划，保证系统的安全性。 | |
|  | 4.团队磨合需要时间 | | | 1）增加团队合作次数，熟悉彼此的习惯。  2）利用Scrum迭代，增加会议等方式快速磨合。 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **软件产品构建实训** | | |
| 任务 | **T10 产品回顾会** | |
| 产品回顾会总结产品构建过程中的好的做法、不好的做法，并评估产品构建达成情况。 | |
| 要求 | 对照故事地图分析故事完成情况，以及目标达成情况 | |
| 总结产品构建的成功之处及其关键因素 | |
| 总结产品构建的不足之处及其解决思路 | |
| 本任务贡献率 | 韩天宇 | 25% |
| 张恩铭 | 25% |
| 黄子恒 | 25% |
| 王鑫然 | 25% |
|  |  |
|  |  |
| 补充说明 |  | |
| **东北大学软件学院**  **2023年11月** | | |