

“好舍友”宿舍管理系统

涉众分析过程文档

2017-11-13

费慧通、李晓冬、梁先伟、惠晗涛

# 目录

目录

[目录 1](#_Toc498362844)

[一、 涉众识别 2](#_Toc498362845)

[二、涉众识别 2](#_Toc498362846)

[三、涉众评估 3](#_Toc498362847)

[3.1优先级评估 3](#_Toc498362848)

[3.2共赢分析 3](#_Toc498362849)

[四、涉众选择 3](#_Toc498362850)

# 涉众识别

用户、客户：舍友

开发者:程序开发人员

管理者：游戏平台管理者

其他：电商

# 二、涉众识别

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 涉众 | 特征 | 主要目标 | 态度 | 主要关注点 |
| 舍友 | 计算机知识薄弱，有对于更加良好的舍友关系的期望 | 更好的维护和舍友的同居关系，便捷的管理住宿生活中的公共事物 | 因为有着良好的期望，所以会经常使用系统的每个功能，并且积极支持 | 系统的易操作性，便捷性 |
| 程序开发人员 | 计算机能力很强 | 为系统提供更为稳定的程序支持，同时通过这项工作来提供收入 | 希望可以开发出稳定，质量高的程序，进而提供收入，减少工作量，对程序支持 | 程序的复杂度，稳定性 |
| 游戏平台管理者 | 有一定计算机知识， | 为系统提供游戏扩展平台，管理游戏 | 希望系统的高稳定性，以及推广的范围，但因为自己还有其他平台，所以对系统较为支持 | 用户对于游戏的使用时间，用户人数 |
| 电商 | 提供日常生活用品的网上购买渠道 | 通过系统建立一条自己的交易渠道 | 希望系统的高稳定性，以及推广的范围，但因为自己还有其他交易渠道，所以对系统较为支持 | 程序的支付功能，用户人数，用户的生活习惯 |

# 三、涉众评估

## 3.1优先级评估

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 用户群众 | 任务 | 优先级 |
| 舍友 | 使用系统，提高生活质量 | 3 |
| 程序开发人员 | 开发程序 | 3 |
| 游戏平台管理者 | 开发游戏，管理系统游戏 | 2 |
| 电商 | 提供系统交易渠道 | 1 |

## 3.2共赢分析

Issue 1:舍友希望可以进一步提高同居关系，但是由于生活习惯等不同，所以难免会有会有一些尴尬。

Issue 2:舍友希望在使用可以通过一些小游戏，进一步促进大家之间的关系。

Issue 3:程序开发人员希望通过系统提供收入。

Issue 4:舍友希望通过系统可以对于日常生活用品进行管理，以及购买

共赢方案：对于上面的问题，我们可以通过一个移动端，带有游戏平台，购物平台集成的软件，来对于舍友们的日常生活进行一个简单方便的管理，这样可以大大提高他们生活的便利性，同时促进公共生活的亲密性。

# 四、涉众选择

参与策略

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 阶段 | 参与类型 | | | | |
|  | 舍友 | 程序开发人员 | 游戏平台管理人员 | 电商 |
| 开始 | √ | √ | √ | √ |
| 实现 | √ | √ |  |  |
| 测试 | √ | √ | √ | √ |
| 评估 | √ | √ | √ | √ |
| 结束 |  |  |  |  |