**“好舍友”宿舍管理系统**

**头脑风暴两阶段成果**

**更新历史**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **更新时间** | **更新人** | **更新原因** | **版本号** | **备注** |
| 2017/11/10 | 李晓冬 | 第一次两阶段头脑风暴基本结束 | V1.0 |  |

1. **第一阶段：想法产生阶段**
2. **目的：**

**得到所有可能有的业务需求，明确不清晰的业务功能，发现问题中未提及的潜在业务需求或功能点，同时注意一些业务细节的拓展流程和附属功能**

1. **结果：**
2. **开发移动端app**
3. **开发指选商品购物平台，平台盈利点（类似网易严选）**
4. **互动小游戏插件**
5. **金融交易（还钱）系统（借用第三方平台）**
6. **宿舍打扫的计划制定和管理系统**
7. **计划以时间和任务为单位自定义**
8. **任务创建、跟踪管理、提醒功能、完成打卡**
9. **重要日子创建、提醒和留言功能**
10. **消息创建和提醒功能**
11. **任务跟踪：完成任务结束提醒，未完成任务重复提醒或提醒补完成。**
12. **消息提示：类似QQ消息提示**
13. **用户可以查看未完成、已完成任务。**
14. **昨日未完成任务归入今日任务**
15. **宿舍朋友圈系统，分享经历和记忆**
16. **朋友圈内容支持图文结合**
17. **广告投放仓位**
18. **消息提醒时间自定义**
19. **第二阶段：想法精简阶段**
20. **结果：**

**（1）:完成任务，用户打卡标记，系统结束此任务提醒。未完成任务重复提醒或提醒补完成。**

**（2）:商品购物平台里的商品主要是有共同需求的宿舍用品，比如说洗衣机、壁纸等，平台提供有限商品选择。**

**（3）:打扫卫生的公共区域可以细分，任务可以分为多项，也可以多个任务和并为一项任务。**

**（4）:如果提醒的补完成任务和别人的既定任务冲突时，系统不与解决，用户线下商讨。**

**（5）:宿舍交水电费等杂费，需要平摊费用时，用户可以向舍友发起分摊任务费用，系统会生成任务，此任务需由发起者关闭结束。**

**（6）:朋友圈的日记功能，可以同时添加图片、文字和视频。**

**（7）:游戏平台有可扩展性，平台可以向游戏库添加删除游戏，用户可以收藏添加游戏。部分游戏可以采用文字介绍游戏规则的形式。**