CHANGEDESIGNSTUDIO VIC

# 第2章:可行性研究

LOPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED ES 1840+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN ENSE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE

- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHRISEDESTANSTUDIO VI

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED IS 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN COMPANY STORES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHENGEDESTENSTUDIO UN

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED ES 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN ESTE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



## 可行性研究的目的和任务

● 目的 用最小的代价在尽可能短的时间内确定问题是否能够解决

## 任务

进一步分析和澄清问题定义;导出系统逻辑模型,探索系统实现方案,制定粗略实现进度

- 技术可行性
- 经济可行性
- 操作可行性
- 法律、社会效益



IO+ -- MICORMEDIA FLASH 5 PLUGIN

## 项目的可行性

● 技术可行性

在现有的技术条件下,能否达到系统所提出的要求,所需要的物理资源是否具备、是否能够得到。

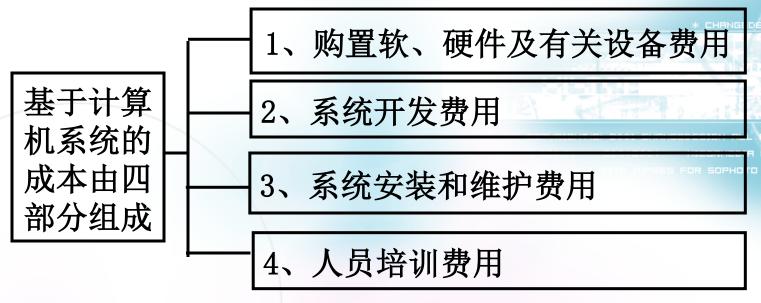
做的了吗?做的好吗?做的快吗?

● 操作可行性 操作可行性 系统的操作方式或操作过程用户能否接受。



## 项目的可行性

经济可行性估计项目的成本和效益,分析项目在经济上是否合理。





# 项目的可行性

● 社会环境

分析在系统开发的全部过程中可能出现和涉及的资源、市场、风险。

- 人
  - 好的项目经理
  - 优秀的技术人员
  - 踏实的行政人员
  - 市场和营销人员

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED 5 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN 1486ES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



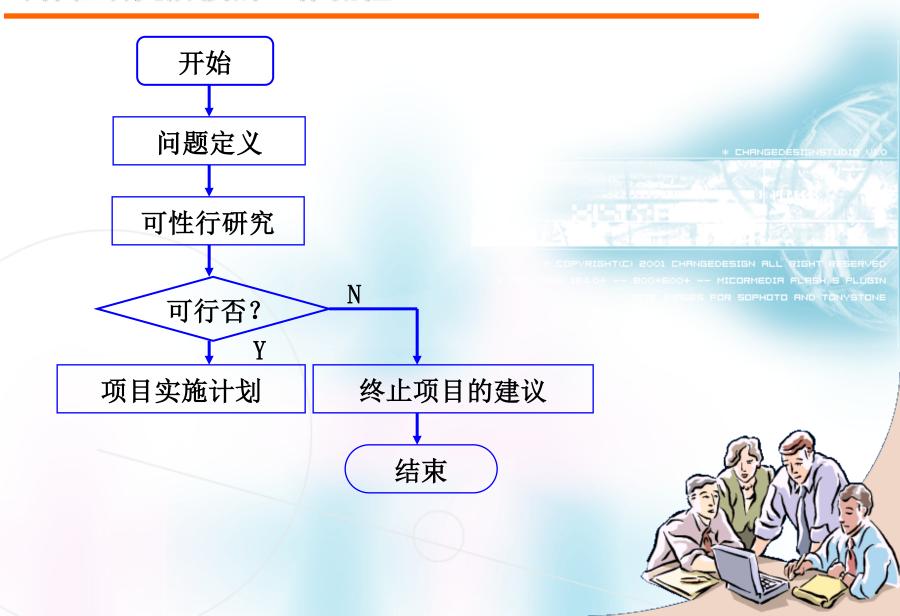
- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHENGEDESTENSTUDIO UN

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED IS 184.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN SITE MAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



## 可行性研究阶段的工作流程



## 可行性研究的步骤

- 复查系统规模和目标
- 研究目前正在使用的系统
- 导出新系统的高层逻辑模型
- 进一步定义问题
- 导出和评价供选择的解法
- 推荐行动方针
- 草拟开发计划
- 书写可行性分析报告提交审查

数据流图和 数据字典

技术、经济、操作可行性等

成本/效益分析



## 实例:某企业MIS系统可行性分析

- 可行性分析内容
  - 企业当前的管理基础和技术水平

企业为适应市场经济的发展,各部门利用计算机系统来为管理和决策服务,但各部门间信息流动和信息操作的权限还没系统化。

• 人员素质评估

企业人员中80%以上具有大专以上文凭,从管理者到各部门员工都具有计算机操作经验,熟悉基本操作。

• 企业业务流程

目前企业各部门业务流程清晰,在部门内运转正常,但各部门使用的管理信息系统不同,在数据共享的业务上存在很多重复工作。

• 企业管理中存在的问题

信息共享不够,企业领导不能对各部门的信息集中管理和宣

## 实例:某企业MIS系统可行性分析

#### ● 可行性分析的结果

• 人员可行性

由于人员素质比较高,所以在该企业实施MIS系统不会有阻力,加上领导的支持和各部门的配合,MIS系统的实施在人员上具有可行性。

• 经济可行性

该企业制定了详细的企业发展战略,在企业的信息化建设中的投入能满足MIS系统的实施。

• 技术上的可行性

由于企业对MIS构建要求的信息共享和管理并不涉及企业决策方法的 根本变革,所以通过建立企业各部门模块加上系统合成,就可满足企 业初步实施MIS的要求。

采用ASP. NET作为开发工具,SQL Server数据库作为后台数据库就能满足该企业业务流量的要求,加之其开发简单,周期快,是实施该企业MIS的良好选择。



- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

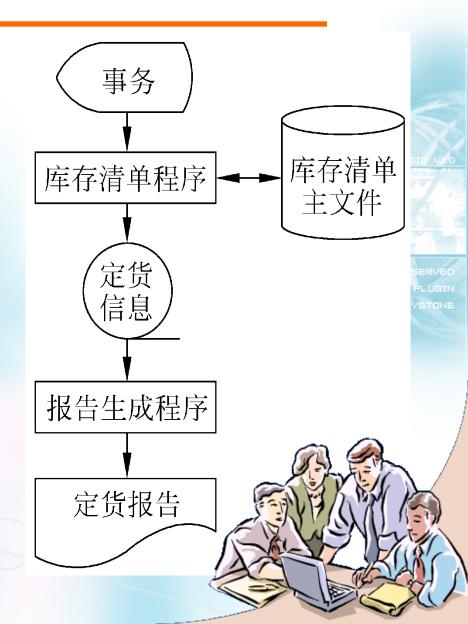
CHENGEDESTENSTUDIO VIV

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED ES 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN ESTE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



# 举例: 定货系统的系统流程图

某装配厂有一座存放零件 的仓库,仓库中现有的各种零 件的数量以及每种零件的库存 量临界值等数据记录在库存清 单主文件中。当仓库中零件数 量有变化时,应该及时修改库 存清单主文件, 如果哪种零件 的库存量少于它的库存量临界 值,则应该报告给采购部门以 便定货,规定每天向采购部门 送一次定货报告。



- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHANGEDESIGNSTUDIO VIX

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED IS 184.0+ -- 800\*500+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN SITE MAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE

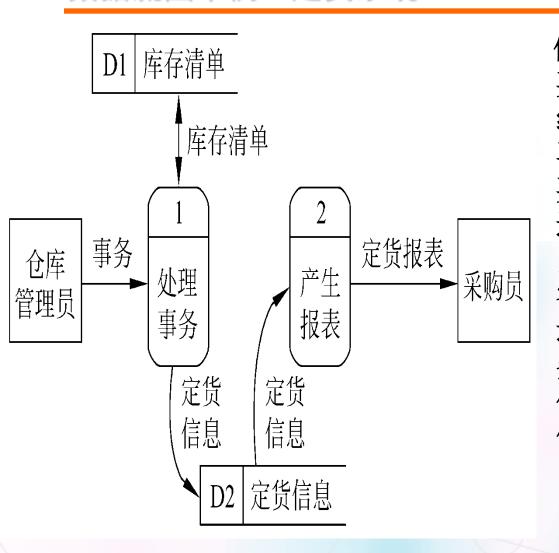


#### 数据流图

- Data Flow Diagram, DFD
- 图中没有任何具体的物理部件,只是描绘数据在软件中流动和被处理的逻辑过程



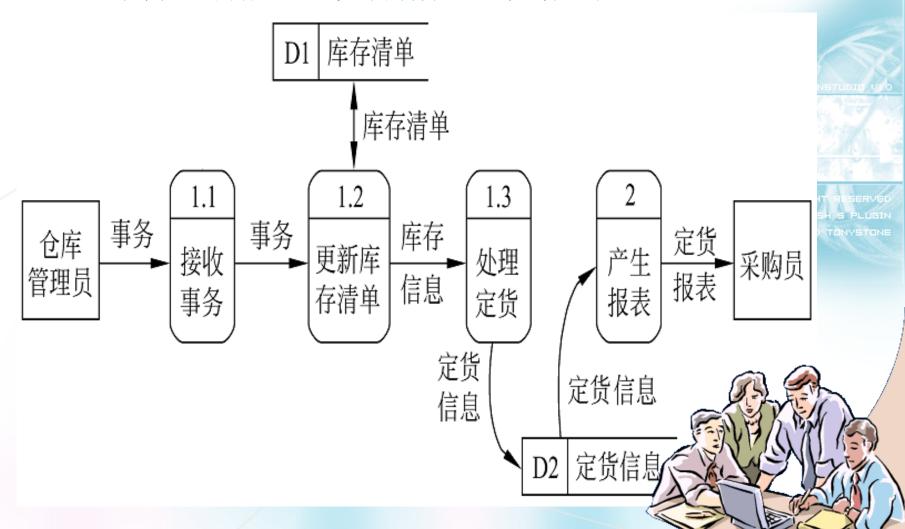
## 数据流图举例: 定货系统



假设一家工厂的采购部每天需 要一张定货报表,报表按零件 编号排序, 表中列出所有需要 再次定货的零件。对于每个需 要再次定货的零件应该列出下 述数据:零件编号,零件名称 定货数量,价格,供应者。 零件入库或出库称为事务,通 过放在仓库中的CRT终端把事 务报告给定货系统。当某种零 件的库存数量少于库存量临界 值时就应该再次定货。

# 数据流图举例: 定货系统

## 把处理事务的功能进一步分解后的数据流图



- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHENGEDESTENSTUDIO UN

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED ES 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN ESTE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



#### 数据字典的内容

- 数据字典是关于数据的信息的集合,也就是对数据流图中 包含的所有元素的定义的集合。
- 建议采用下列符号:
  - = 等价于(或定义为);
  - + 和(连接两个分量);
  - [] 或(从方括弧内列出的若干个分量中选择一个),通常用"|"号隔开供选择的分量;
    - { } 重复(重复花括弧内的分量,使用上下限表重复次数)
    - () 可选(圆括弧里的分量可有可无)。

举例: 定货系统部分数据字典

名字: 定货报表

描述:每天一次给采购员的

需要定货的零件表

定义: 定货报表=零件编号

+零件名称+定货数

量十价格十供应者

位置:输出到打印机

名字:定货数量

描述:某个零件一次定货的

数量

定义:定货数量=1{数字}5

位置: 订货报表



- 可行性研究的任务
- 可行性研究过程
- 系统流程图
- 数据流图
- 数据字典
- 成本/效益分析

CHANGEDESTANSTUDIO VIV

COPYRIGHT(C) 2001 CHRNGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED ES 164.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN ESTE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



## 成本估计

- 代码行技术
  - 根据经验和历史数据估计实现一个功能需要的源程序行数
  - 前提: 有以往开发类似工程的历史数据可供参考
- 任务分解技术
  - 把软件开发工程分解为若干个相对独立的任务。分别估计每个 单独的开发任务的成本,累加起来得出软件开发工程总成本。
  - 任务的成本=每人每月平均工资\*人月
- 自动估计成本技术
  - 采用自动估计成本的软件工具
  - 前提:有长期搜集的大量历史数据为基础,并且需要有良好的数据库系统支持

#### ● 一个例子

修改一个已有的定货系统,使它能在每天送给采购员一份定货报表,估计共需5000元;系统修改后能及时定货将消除零件短缺问题,估计因此每年可以节省2500元。(假设软件生命周期5年)

OPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED 184.0+ -- 800\*600+ -- MICORMEDIA FLASH S PLUGIN 1486ES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



- 货币的时间价值
  - 设年利率为i,现在存入P元,则n年后可以得到的钱为 F=P(1+i)<sup>n</sup>,F为P元钱在n年后的价值。
  - 如果n年后能收入F元钱,那么这些钱的现在价值是 $P=F/(1+i)^n$
  - 分析:每年节省2500元,5年共可节省12500元。但是,不能简单地把5000元和12500元相比较,因为前者是现在投资的钱,后者是若干年以后节省的钱。假设i=12%

年(	(n)	将来值(元)	(1+12%) n次方	现在值	累计的现在值
-	1	2500	1. 12	2232	2232
6	2	2500	1. 25	1993	4225
6	3	2500	1.4	1779	6004
4	4	2500	1. 57	1588	7593
Į	5	2500	1. 76	1418	9011

- 投资回收期
  - 使累计的经济效益等于最初投资所需要的时间。
  - 投资回收期越短就能越快获得利润,这项工程也就越值得投资
  - 本例计算结果: (5000-4225) /1779+2=2.44年

• 纯收入

- 在整个生命周期之内系统的累计经济效益(折合成现在值)与投资之差
- 本例计算结果: 9011-5000=4011元



MICORMEDIA FLASH 5 PLUGIN

- 投资回收率
  - 衡量投资效益的大小,可以把它和年利率相比较, 来衡量工程的经济效益
  - 本例计算结果: 41%-42%

投资回收率j

 $5000=2500/(1+j) + 2500/(1+j)^2 + ...2500/(1+j)^5$ 



00+ -- MICORMEDIA FLASH 5 PLUGIN

# 本章内容回顾

- 可行性研究的任务和研究过程
- 系统流程图
- 数据流图和数据字典
- 成本/效益分析

CHANGEDESIGNSTUDIO VI

COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED

5 164.0+ -- 800\*500+ -- MICORMEDIA FLASH & PLUGIN



## 补充:项目管理——甘特图Gantt

- 计划和进度组织在一起
- 水平条: 任务的持续时间、进度
- 垂直条: 所有任务
- MS Project的使用

