

G02-案例教学系统

愿景与范围

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文件状态： | 文件标识： | | PRD-2018-G02 |
| [ ] 草稿 | 当前版本： | | 0.1.0 |
| [ ] 正式发布 | 作 | 者： | 刘雨霏、刘晓倩、杨智麟、胡方正、张光程 |
| [√] 正在修改 | 完成日期： | | 2018-11-09 |

**版本历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 参与者 | 起止日期 | 备注 |
| 0.1.0 | 刘雨霏、刘晓倩、杨智麟、胡方正、张光程 | 2018-11-09至2018-11-12 | 对案例教学系统做出愿景与范围分析 |

目录

[1．业务需求 4](#_Toc529916620)

[1.1背景 4](#_Toc529916621)

[1.2业务机遇 4](#_Toc529916622)

[1.业务目标 4](#_Toc529916623)

[1.4提供给客户的价值 4](#_Toc529916624)

[1.5项目风险 5](#_Toc529916625)

[1.6成功标准 5](#_Toc529916626)

[2．参考资料 5](#_Toc529916627)

[3．项目愿景 5](#_Toc529916628)

[3.1愿景陈述 5](#_Toc529916629)

[3.2主要特征 5](#_Toc529916630)

[3.3业务假设与依赖 6](#_Toc529916631)

[4．范围与限制 6](#_Toc529916632)

[4.1局限性和专业性 6](#_Toc529916633)

[5．业务环境 6](#_Toc529916634)

[5.1客户概貌 6](#_Toc529916635)

[5.2项目优先级 7](#_Toc529916636)

[6．产品的成功因素 7](#_Toc529916637)

# 1．业务需求

## 1.1背景

案例教学系统，通过开发一个在线案例学习系统，其中案例以项目的方式进行组织。具体的，项目化案例教学让学生通过扮演案例中角色，模拟真实项目的开展过程，从而进行体验式学习的教学方式，更好地解决了传统案例教学的弊端，同时可以提高软件工程等工程类课程的教学效果，给教学领域提供了一个新的教学思路与方法。

## 1.2业务机遇

21世纪是以网络的全面深入运用为特征的世纪。网络环境下的教育不仅是教育信息化的必然产物，也是教育改革发展的必然走向。通过因特网或其他数字化内容进行学习交流与教学的活动即网络化学习（e-learning），可以充分利用现代信息技术所提供的、具有全新沟通机制与丰富资源的学习环境，实现一种全新的学习交流方式；这种学习交流方式将改变传统教学中教师的作用和师生之间的关系，从而根本改变教学结构和教育本质。

在这一大背景下案例教学系统应运而生。超文本特性可实现对教学信息最有效的组织与管理。网络化的学习有利于充分实现交互与共享，有利于激发学生的学习兴趣和充分体现学习主体作用，有利于培养学习者的信息素养和信息能力。另一方面教师利用案例教学系统可以充分发挥网络特性，对学生，教学进行更为有效的管理，同时也有了更为便利的信息发布手段。

## 1.业务目标

BO-1：在网站初始发布3个月内有400的访问量

BO-2：在网站初始发布6个月内有600的访问量

BO-3：在网站初始发布9个月内有1000的访问量

## 1.4提供给客户的价值

（1）学生可以扮演案例中的某个角色，根据其分配到的任务完成相应的工作和学习，与小组其他人员共同协作完成一个项目。学生通过在线学习可以了解到整个项目的流程，加深对理论知识的理解，提高项目实践能力。

（2）项目化的案例把项目分解成一个个任务，任务之间有相互的依赖关系，这比较像游戏中的一个个场景，增加了学习的趣味性，促进了学习体验。

（3）系统支持多个案例，只要符合其定义和规范的案例都可以用来学习，这为学生的学习创造了很好的环境。

（4）教师，以指导者的身份，可以随时跟踪、监控各个小组的项目情况，并可以方便的对项目进行讲评。

## 1.5项目风险

|  |  |
| --- | --- |
| 风险 | 风险缓解技术 |
| 不现实的时间 | 多种估计技术 |
| 软件功能错误 | 提高软件评价标准；正式的规格说明方法；用户调查；原型；早期用户手册 |
| 用户界面错误 | 原型；任务分析；用户参与 |
| 晚期需求变化 | 变更控制规程 |
| 开发技术过难 | 技术分析；原型；组员培训和开发 |

## 1.6成功标准

SM-1：在网站初始发布后的3个月内每天访问的人数不低于30，且拥有10的注册量。

SM-2：在网站初始发布后6个月后用户调查问卷满意程度达到60%。

# 2．参考资料

《软件需求第三版》 清华大学出版社 Karl Wiegers Joy Beatty

《IT项目管理第八版》 机械工业出版社 凯西·施瓦尔贝

《人月神话》清华大学出版社 费雷德里克·布鲁克斯

《项目愿景与范围》文档模板——百度文库

<https://wenku.baidu.com/view/b56c9ba4d15abe23492f4d6d.html>

2018年11月09日 14：26

# 3．项目愿景

## 3.1愿景陈述

案例教学系统强调学生学习的主动性、积极性，要求教师为学生提供一个有益的环境，通过讨论、合作、协调和知识共享等形式，帮助他们独立地或集体地提出自己的见解；情境学习理论强调寓学习内容于真实的学习活动之中；人本主义理论注重个人潜能的充分发展，认为学习的实质是一种自发、自觉的、从自我实现的倾向中产生的一种学习。

## 3.2主要特征

案例教学系统采用了人工智能及信息技术，很好地解决了传统案例教学的弊端，必然可以提高软件工程等工程类课程的教学效果。项目化案例教学给教学领域提供了一个新的教学思路与方法。

## 3.3业务假设与依赖

该项目由5人组成一个小组进行开发，现有的环境和设备已经准备好了。该网站的界面原型将使用Axure RP，方便快捷，在上学期我们已经使用过该软件。前端将使用HTML5语言，在这学期里我们有Web前端设计基础课程。后端使用java语言，数据库的建立，我们将使用SQL数据库进行存储数据，在这方面我们上一学年就有接触到。所以，在该项目开发的技术方面，我们基本上不存在问题，如需要对技术进行更深层次的了解，我们组将自主完成该方面的学习。

# 4．范围与限制

## 4.1局限性和专业性

（1）冗杂的资料数据可能会使系统崩溃，所以网站不会全天开放，保证有进行维护和修复的时间段，防止出现崩溃现象。

（2）该网站是对每个学生的课程学习，系统安全性也必须有一定的提高。

（3）用户的范围必须控制在浙江大学城市学院内，为学生和教师

（4）后台服务器应该不断进行升级，每年还需要一定的运行维护。

（5）如果出现数据丢失,所有数据需要利用备份的数据库恢复数据信息,还要求要有足够的数据备份空间。如果对设备要求比较高，设备的升级也需要跟进。

# 5．业务环境

## 5.1客户概貌

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 涉众名称 | 主要价值 | 态度 | 约束条件 |
| 教师 | 能够更好，更容易地得到学生的反馈，调整自己的进度或方法，以指导者的身份，可以随时跟踪、监控各个小组的项目情况，并可以方便的对项目进行讲评，提高教师本身的素质，显著提高教学质量 | 强烈支持网站建立，有助于教学 |  |
| 学生 | 充分调动学习的主动性，有利于培养学生的创新能力和理论联系实际的能力，可以方便地向老师提出疑问 并且可以迅速的得到解答，提高动手能力，激发学生的创新能力 | 强烈支持网站建立，有助于学习 |  |
| 游客 | 游客可以有机会了解这门课的情况，教师的情况 | 强烈支持网站建立，有助于了解 |  |

## 5.2项目优先级

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 方面 | 约束 | 激励 | 自由度 |
| 特性 | 用户需求满足 |  |  |
| 质量 | 通过软件质量测试 |  |  |
| 成本 |  |  | 财政预算最多可以超支5％ |
| 进度 | 在限定的时间内完成项目 |  |  |
| 人员 |  |  |  |

# 6．产品的成功因素

1. 界面美观，简洁，并使客户满意
2. 响应时间（原则上不能超过3秒）
3. 系统漏洞少，且运行稳定，能保证当有一段时间的在线访问人数超过项目需求人数时能够不马上崩溃。
4. 能够在多种平台上运行