个人体会

半学期的现代软件工程课程已经接近尾声了。虽然课程时间有限，但是通过这门课，我对软件工程有了更加系统的了解。老师理论加实践的授课方式，充分发挥了我们的自主能动性，让两个月的课程变得更加充实。

这篇个人总结我想从以下几个方面来说：

第一：目标明确，准确定位。在着手准备系统之前，大家本来是比较像是无头苍蝇一样，因为对于实现一个系统来说，一个月的时间并不算特别长，大家开始有一些慌张，但是经过团队成员大家的分析，发现对于一个小的系统，并不是需要面面俱到，而是需要找到目标用户，体现出我们的核心竞争力。在讨论过程中，我们经过调查用户，分析需求，浏览相似网站，我们发现了一些引人注目的网站的一些共同特点。首先，针对性强，目标用户很明确，就是小学生或者其家长老师。所以我们先确定了我们的系统主要面向的对象——小学生。有了这个目标用户，我们针对小学生的需求进行了问卷调查，进一步了解需求。在这个过程中，我们发现，我们需要的不仅仅是一个运行流畅的系统，我们也需要根据小学生这样一个群体的特点对各项功能做出调整。在这个过程中，我体会到，对一个项目，一股脑的想法是不够的，需要目标明确，精准定位。避免不必要的耗时。

第二：突出特色，寻找核心竞争力。我们在实践过程中，我们发现除了一些必备的功能，和自己的系统所特有的功能之外，界面的设计也越来越重要，界面关乎网站给人的第一印象，关系到用户是否会在相同的网站中选择我们的网站。针对小学生的群体特点，我们对网站的界面进行了重新设计，加入卡通动漫元素，更加注重界面的美感与小学生的审美特点。

第三：注重项目管理，优化工作模式。在本次项目中，我们采用github作为项目管理的介质，由于我个人是第一次使用，在使用过程中感受到了github在项目管理，团队沟通上起到的作用，很多情况下都避免了因为沟通不及时带来的重复工作。另外虽然是一个小项目，但是团队的分工也是尤其重要的，在项目的跟进过程中，我们组采用的业余剧团模式，前期设置了每项工作的时间节点和每个人的分工，每项任务对照甘特图按时跟进，保证了项目有条不紊的进行。

第四：工程思维。由于之前本科我并不是学习软件工程专业，之前接触的项目局限于对程序员工作的补充，一般是成需要需要什么样的原型图，我根据描述制作。但是经过这个项目，我发现ui设计在项目中不仅仅是美化界面的作用，有时需要承担交互设计师，产品经理的一些指责。大家尽管分工不同，但是大家在整个项目中是一个有机整体，每个人在项目中发挥的作用决定了项目最终的样子以及成果。

在课程中我学习到了很多，对我研究生阶段的学习起到了指点迷津的作用。衷心感谢老师以及团队成员。