软件项目管理原理与实践

个人总结报告



题目名称 基于社区化网络的视频动

态团购APP

专业班级 软件工程1802

组 号 G05

小组成员 陈正祎31801342

任课教师 侯宏仑

个人总结

感谢四位组员在当初选题时的支持，选择尝试在“团购”这一已有领域中寻找全新的赛道。组内很多次的意见冲突、思维碰撞都发生在如何定义全新“团购”形式上。感谢各位组员能分享自己的想法，在有不一致意见的时候能冷静的分析利弊，就事论事，让我们五个人能团结一致的走到最后。

为了更好的发掘“社区团购”的新思路，解决用户对已有产品的痛点，我们组采用了UE的方法。通过设立场景的方式进行用户访谈，模拟用户的行为，根据访谈时用户的所说所做挖掘他们使用已有“社区团购”产品时想吐槽的部分。

原型设计的时候，我们采用了多种迭代方式，从纸原型的多轮迭代，到低保真原型的迭代。我们也对一些比较细节的需求进行了讨论，在这过程中也发现了一些新的需求。在原型设计阶段，我主要负责纸模型的一轮迭代和低保真原型的一轮迭代以及最终版本的修改。在过程中也学到了一些设计规范，也学会去看已有产品中设计的巧妙之处。

本学期的课程最大的收获是对于UE的学习和理解，让我熟悉了一条全新的获取需求的方式。