|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 会议名称 | 关于需求规划管理的第一次会议 | | |
| 时间 | 2017.3.29 | 地址 | 浙江大学城市学院求真楼1-301 |
| 主持人 | 郑丁公 | 记录人 | 谢正树 |
| 参加人员 | 郑丁公 谢正树 嵇德宏 | | |
| 缺席人员及原因 |  | | |
| 会议内容 | | | |
| 讨论议题：1.关于项目需求规划管理的讨论  2.关于调查问卷的设计方案  郑丁公：这次的讨论课题是需求规划管理。在讨论这次的课题之前我想先就上周的作业做一个大概的总结，上次的作业ppt制作并不是很好，做出来的ppt内容空洞，所以这次关于ppt的改善由我来完成。现在我来分配本周的任务：我就画项目需求管理要用到的各种图以及关于上周完成的ppt和项目计划进行完善。谢正树你来初步的完成项目需求管理的报告。去网上找一个模板，不会的就问我，一起讨论。嵇德宏你负责调查问卷的制作及统计。有没有异议？  谢正树：我没有。  嵇德宏：我做的调查问卷的最后结果什么时候截止呢?  郑丁公：嗯。。。我期望在清明节回来的时候也就是4月4日晚上能够看到结论。可能来不及加到谢正树你写的项目需求管理报告中去，但这只是一个雏形，我们日后会对它进行完善。接着在交完第一次作业后我会和谢正树讲要修改的地方。  嵇德宏：我知道了。调查报告的话，你们希望了解哪些内容呢？我个人而言，调查报告要写被调查人的性别、玩游戏的频率、平时喜欢玩什么类型的游戏。还要加什么？  郑丁公：由于我们做的是RPG类型的游戏，我希望可以知道大家对RPG在何种方面能吸引他们，比如一个RPG游戏的背景故事和剧情；游戏流畅的打击感；游戏的画质；游戏的设定包括人物的设定，等级的上限，装备技能的描述等等，你看情况去加；还有游戏內的某种机制。这些知道了我想对我们制作RPG游戏会有一个很大的帮助。  谢正树： 我想知道大家一般每天会花费多长时间去玩RPG游戏，由于我们做的是一个像素类型的RPG，这种类型可能有一部分的人不愿意去尝试，我希望能在问卷中反应出愿意玩像素类型游戏的人群的比重。最后再加上对我们这款游戏的期待什么的，我感觉就可以了。  嵇德宏：好的，我都详细的记录下来了。  郑丁公：然后你做一下IP O表，照着书上做就可以了。  嵇德宏：明白了。  郑丁公：最后，关于RPG软件需求项目管理报告，谢正树你还有什么不清楚的地方么？  谢正树：等我回去模板下载之后如果有不清楚的地方在问你吧。  郑丁公：好，那么这次会议到此为止，谢正树麻烦你做一下会议记录。  。。。。。。  会议人员最终经过讨论与协商：   1. 本周任务分配完毕 2. RPG软件需求项目管理报告确定 3. 调查问卷设计完成   散会  主持人：郑丁公  记录人：谢正树  2017年3月29日 | | | |