**TeamUp App产品方案设计**

|  |  |
| --- | --- |
| **第6小组成员：** | 卢新华、刘梓扬、陈安娜、林思妍 |
| **指导老师：** | 曹阳 |

目录

[一．项目实施可行性报告 3](#_Toc130974845)

[1.1行业市场分析 3](#_Toc130974846)

[1.2市场、竞争对手和同类产品分析 3](#_Toc130974847)

[1.3自身条件分析 4](#_Toc130974848)

[二．产品定位及目标 4](#_Toc130974849)

[三．产品内容总策划 4](#_Toc130974850)

[3.1应用流程规划 4](#_Toc130974851)

[3.2设计与测试规范 5](#_Toc130974852)

[3.3开发日程表 6](#_Toc130974853)

[四．技术解决方案 6](#_Toc130974854)

[五．推广方案 9](#_Toc130974855)

[六．运营规划书 9](#_Toc130974856)

# 一．项目实施可行性报告

## 1.1行业市场分析

随着近年来学生竞赛、创新创业项目、课题的火热，越来越多的学生希望通过参加竞赛来丰富自己的课外生活，增长自己的专业知识，提高自己的综合素质。

然而，许多学生在竞赛、项目组队这一环节会有困难，因为他们不知道如何寻找、或去哪寻找合适的队友。有时候即使仓促找到了队友，也可能因为能力不互补，意见不统一而无法保证合作顺利。同时，有些学校较难组织跨学校的比赛，这也给有志于参与这些项目的学生带来了困难。

为了解决这个问题，我们小组提出了一个名为 “**TeamUp**” 的学生组队Android App项目的想法，这个应用旨在成为在学生之间创建与加入团队的最佳选择，帮助用户避免在寻找合适伙伴上花费过多时间，能够让更多学生更容易找到志同道合的队友。

## 1.2市场、竞争对手和同类产品分析

常见的社交媒体平台（如微信、QQ等）经常被用来发布组队信息。然而，这种做法存在很多问题。有些人可能想要组建自己的团队，但是不认识其他学校或院系的同学或老师；或者有些人会因为没有及时获得对方的信息而错失参与的机会。

此外，在一些知名的论坛网站（如贴吧、知乎等）上发布组队信息，往往面临着冷落的情况，而且信息量过多或琐碎，导致并没有多少人会选择这些平台发布招募队员的消息。

根据观察，我们学校项目的组队大部分仍然依赖于微信群和QQ群。通常在组建团队时，先由两个人（或少数成员）确定组队意愿，然后再通过微信群或QQ群寻找第三个队员（甚至更多人）。这可能导致在其他群聊中出现大量的组队请求消息。

## 1.3自身条件分析

基于以上同类产品的不足，我们计划做一个以组队为基本功能的App，并命名为”**TeamUp**”。专注于获得竞赛、项目的招募队员信息。打破信息壁垒，使用方便、快捷、定位精准的平台，能够让更多学生找到和自己志同道合的队友。

# 二．产品定位及目标

产品定位：专注于帮助感兴趣参加竞赛的学生获得相关的招募队员信息，为希望能组队参加比赛、项目的用户提供发布、浏览、响应招募信息的平台。

用户群分析：**TeamUp**的服务对象以对有组队需求的大学生为主。他们需要一个可靠且易于使用的平台来帮助他们组建团队、招募志同道合的人和获取信息。通过我们的产品为组队过程提供的便利性，可以提高用户黏性，吸引更多的学生使用TeamUp。

# 三．产品内容总策划

## 3.1应用流程规划

角色：游客、正式用户、管理员

**3.1.1 主要功能**

1. 用户注册：游客可以进行注册，以解锁更多功能。
2. 个人资料填写：用户可以填写组队相关的个人资料，包括学校、院系、感兴趣的比赛名称等。
3. 浏览组队邀请信息。
4. 按关键词查找组队邀请：用户可以通过搜索功能，使用关键词（如学校名称、学科竞赛），找到特定兴趣领域的组队邀请，并申请加入。
5. 发布组队邀请：用户可以发布一个组队邀请，并添加描述（时间、项目名称、人数……等），以供其他用户浏览或响应。
6. 响应组队邀请：用户可以响应组队邀请，等待创建者批准。
7. 组队邀请信息管理：组队邀请发布者可以查看有无用户响应自己的组队信息，并给予同意或拒绝，同时可以删除、修改组队信息。
8. 简单交流功能：发布/响应组队信息的用户之间可以进行交流，以确保队员之间的协作与合作。
9. 首页推荐：一般用户可以浏览首页的推荐内容。而已经填写好个人资料的用户可以精准化推荐一些符合他们个人资料词条的团队招募信息。

**3.1.2 角色可以使用的以上对应功能**

游客：1、3、4

正式用户：1-9

管理员：1-9 、且管理用户账户信息与组队信息。

## 3.2设计与测试规范

* + 1. **设计规范**

1. 用户界面美观：UI设计的创意和表现力，构图、配色、字体是否协调。界面简单直观，以便于用户操作和使用。
2. 响应性：设计的用户界面需要快速反应，以满足用户的需求，同时避免App卡顿等不必要的延迟。
3. 安全性：对用户的数据（账号、密码、电子邮箱等）进行保护，并确保用户信息不被泄露或被恶意使用。
   * 1. **测试规范**
4. 用户交互及体验测试：对应用程序的界面设计和用户交互进行测试，并收集用户反馈，以改进和优化使用体验。
5. 功能测试：对所有功能模块进行测试，包括注册、登录、创建团队、加入团队、管理团队、查找团队等，以确保各个功能模块正常运行。
6. 兼容性测试：在不同设备和系统配置下测试应用程序，以确保其能够在不同的平台上正常运行。
7. 性能测试：测试应用程序在处理不同数量和类型的数据时的响应速度和稳定性，以确保其在高负载情况下也能够正常工作。

## 3.3开发日程表

开发日程表如下：

**开发日程**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **开发阶段** | **需要完成的任务** | **预计完成时间** |
| 界面设计 | 设计出各个交互界面 | 2023年4月25日 |
| 代码编写 | 设计出各个Activity的逻辑 | 2023年5月26日 |
| 系统测试与维护 | 对系统进行综合测试与维护 | 2023年6月7日 |
| 整理项目文档、代码 | 整理编写的文档和代码 | 2023年6月15日 |

# 四．技术解决方案

**4.1开发工具及版本参数说明：**

开发平台：Android Studio 2022.1.1

开发语言：Kotlin、SQLite

最低支持的安卓版本：10

* 1. **团队成员：**

卢新华、刘梓扬、陈安娜、林思妍

* 1. **页面跳转逻辑设计：**

1. 用户注册: 新用户必须注册，并提供一些基本的个人信息（如姓名和电子邮件地址）。

- 前置条件：用户访问注册页面，需要提供电子邮件地址和密码。

- 后置条件：用户的个人信息被存储在系统中，并可以用于其他功能的使用。

- 执行者：新用户（游客）

- 基本路径：打开注册页面 > 输入电子邮件地址和密码 > 点击“注册”按钮 > 系统确认后完成注册。

2. 创建团队: 用户可以创建一个新的团队，命名和添加描述，也可以选择公开或私人的访问权限。

- 前置条件：用户已登录并进入“创建团队”页面。

- 后置条件：新团队被创建，并且可以选择公开或私人的访问权限。

- 执行者：用户

- 基本路径：登录 > 进入“创建团队”页面 > 填写名称和描述 > 选择访问权限 > 点击“创建”按钮 > 新团队创建成功。

3. 查找团队: 用户可以通过搜索功能，使用关键词（如学科竞赛），找到特定兴趣领域的团队，并申请加入。

- 前置条件：用户已登录，并进入“查找团队”页面。

- 后置条件：用户可搜索关键词并找到符合条件的团队，可以申请加入。

- 执行者：用户

- 基本路径：登录 > 进入“查找团队”页面 > 输入关键词 > 点击“搜索”按钮 > 找到符合条件的团队 > 申请加入该团队。

4. 邀请成员: 团队创建者可以邀请其他用户成为团队的成员。

- 前置条件：团队创建者已登录并进入“团队管理”页面。

- 后置条件：待邀请用户收到通知并确认加入该团队。

- 执行者：团队创建者。

- 基本路径：登录 > 进入“团队管理”页面 > 点击“邀请成员”按钮 > 输入被邀请者的电子邮件地址 > 点击“发送邀请”按钮 > 待邀请用户确认加入。

5. 加入团队: 如果被团队创建者批准，用户可以加入该团队并参与相应的活动。

- 前置条件：用户收到团队创建者邀请，并已确认加入该团队。

- 后置条件：用户成为该团队的成员，可以参与相应的活动。

- 执行者：被邀请加入团队的用户。

- 基本路径：收到邀请链接 > 确认加入 > 成为团队成员。

6. 团队管理: 团队创建者可以管理团队，如更改团队名称、添加/删除成员，编辑描述等。

- 前置条件：团队创建者已登录并进入“团队管理”页面。

- 后置条件：团队信息更新，团队成员列表新增或减少，团队描述和名称更新。

- 执行者：团队创建者。

- 基本路径：登录 > 进入“团队管理”页面 > 修改团队信息 > 点击“保存”按钮 > 更新成功。

7. 交流和协作: 团队创建者可以管理团队，如更改团队名称、添加/删除成员，编辑描述等。

- 前置条件：团队成员已登录并进入团队聊天或讨论板页面。

- 后置条件：团队成员通过聊天或讨论板进行沟通，实现协作与合作。

- 执行者：团队成员。

- 基本路径：登录 > 进入团队聊天或讨论板页面 > 点击“发送”按钮 > 成员之间进行交流和讨论。

8. 个人资料填写: 用户可以填写组队相关的个人资料，包括学校、院系、感兴趣的比赛名称等详细个人信息。

前置条件：用户已登录并进入“个人资料”页面。

后置条件：用户的个人信息被存储在系统中，并可以被其他功能使用。

执行者：用户

基本路径：登录 > 进入“个人资料”页面 > 填写姓名、性别、年级、学校、院系等信息 > 点击“保存”按钮 > 系统确认后完成保存。

9. 首页推荐：一般用户可以浏览首页的推荐内容。而已经填写好个人资料的用户可以精准化推荐一些符合他们个人资料词条的团队招募信息。

前置条件：用户进入主页。

后置条件：用户可以浏览到系统推荐的符合个人资料标签的团队信息列表。

执行者：系统管理员。

基本路径：系统根据用户搜索历史、加入团队等信息匹配用户的兴趣标签 > 显示首页个性化推荐内容。

# 五．推广方案

1. 口碑营销：通过提高用户的满意度等方式，鼓励现有用户向其他同学推荐应用程序。

2. 校园推广：与学校、学院合作，在学生群之间推广

3. 社交媒体平台推广：借助微信群、QQ群、知乎等平台推广。

4. 应用商店推荐优化（ASO）：通过更改应用软件的关键字，获得更好的排序。

# 六．运营规划书

1. 编写目的

TeamUp 旨在为用户提供一个平台，使他们能够更轻松地寻找其他人来组队。这个应用旨在成为创建与加入团队的最佳选择，帮助用户避免在寻找合适伙伴上花费过多时间。本文档为该应用程序提供了一份全面的运营计划。

TeamUp是一款为企业和个人提供团队协作和管理的工具，它可以帮助用户快速创建和加入自己感兴趣的团队，并在这些团队中与其他成员进行高效的沟通和协作。因此，对于TeamUp的运营规划，我们需要从以下几个方面展开：

1. 市场定位

TeamUp主要适合学生团体等群体使用。因此，在市场宣传和推销策略上，我们应该以这些用户群体为主要目标，通过社交网络或相关应用商店等渠道广泛推广，同时借鉴竞品的经验和用户反馈，持续改进产品和服务。

1. 拓展用户资源、提高用户粘性

TeamUp的关键在于其强大而简单易用的功能，因此，如何吸引更多用户并提升用户满意度就成了非常重要的问题。我们可以通过多种方式拓展用户资源，如提供更为完善和便捷的注册、登录等操作流程，增加对不同手机端的适配性，优化交互设计，加入更有特色的搜索、申请机制等功能，甚至进一步整合团队文化建设、项目管理等特色服务，提供更为全面、专业化的解决方案。

提高用户粘性是保持用户活跃度的关键。我们可以通过增加与用户的互动性和社交性，提升其使用产生的社交价值，比如通过个人资料填写页面及主页上的推荐功能等机制，让用户获得个性化的信息服务；另外，在团队聊天或讨论板页面中适当增加小游戏及其他互动性质内容。

1. 后续的发展方向
2. 垂直领域拓展：针对特定行业或场景，进一步开发相应的团队管理软件产品。比如在教育领域中的团队管理，在医疗保健或服务领域中的团队及客户关系管理等。
3. 多维度沟通方式：实时视频、语音翻译、智能聊天机器人等可以被加入到TeamUp中，以提升沟通效率和质量。
4. 人工智能的引入：通过使用自然语言处理、机器学习等人工智能技术，为用户提供更加个性化的信息推荐、文档标签化、任务分配等服务。
5. 敏捷方法论的支持：更好地支持经由听取用户反馈迭代模式下的开发模型，减轻应用范畴与技术创新速度之间的对立。
6. 非工作内容管理：同样的功能也可以帮助班级、俱乐部和其他日常关系的小组成员管理其活动和日程等事宜。
7. 更广泛的互联与整合：TeamUp可以与更多的其他服务进行集成，比如项目管理、电子邮件、日历、档案管理、知识库等。这样可以提供更加全面的解决方案，满足用户更复杂的工作需求。

综上所述，针对TeamUp的运营规划需要考虑多方面的问题，包括目标客户，功能特点，竞争情况，收益模式等方面。同时，结合现有互联网发展趋势，不断改进和完善系统功能，不断优化产品形态和服务流程，是未来运营规划的核心目标。随着系统不断深入扩展应用，我们相信其在团队管理及协作方面会为用户带来更多价值，同时也将成为我们开发团队更成功的研发经验。