Xxx项目软件开发计划书

**足下软件技术学院**

**2016-11-02**

# 1.项目概述

C2M是Customer-to- Manufactory（顾客对工厂）的缩写，是一种新型的电子商务互联网商业模式，它一头连着制造商，一头连着消费者，短路掉库存、物流、总销、分销等一切可以短路掉的中间环节，砍掉了包括库存在内的所有不必要的成本，让用户以超低价格购买到超高品质的产品。

通过本系统能够实现商家对客户的销售进行管理。商家能够通过网站的后台管理系统对自己销售的所有商品进行管理，同时可以针对不同的商品方便的设置各种形式的促销活动。

## 目的

为了保证项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况，使项目工作开展的各个过程合理有序，因此以文件化的形式，把对于在项目的工作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、项目内外环境条件、风险对策等内容做出的安排以书面的方式，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定。

## 项目范围

项目开发计划描述了在项目开发过程中各种不用的开发人员的角色，以及对于项目进行中的各种资源和工作量的初步的估算。

## 应付成果

需求详细设计说明书

UI设计效果

源码

需求变更文档

需求评审记录文档等

# 角色与人员分工

## 基本信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 角色 | 职责 | 参加时间 |
| 张三 | 项目产品负责人 | 需求调研 系统分析 | 整个开发过程 |
| 李四 | 项目经理 | 带领项目组团队进行编码，管理项目进度，资源调配等 | 整个开发过程 |
| 王麻子 | UI设计 | 根据项目需求按照原型进行页面设计 | 开发前期 |
| 王麻子1 | 前端 | 主要针对页面设计进行静态页面编写 | 整个开发过程 |
| 王麻子2 | 开发人员 | 主要模块代码的编写、数据库的设计，功能的实现 | 整个开发过程 |
| 王麻子3 | 开发人员 | 整个开发过程 |
| 甲乙丙丁 | 测试人员 | 对系统进行测试，并提交bug，再进行回归验证 | 整个开发过程 |

## 详细计划安排

参照xx排期计划模版或者使用禅道

# 项目计划

## 项目总体计划估算

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目内容** | **工期（天）** | **日期** | **备注** |
| 需求调研&团队建设 | 7天 | 2016.11.1 – 2016.11.14 | 与客户进行交流  并进行团队建设 |
| 需求确认与评审 | 3天 | 2016.11.15 – 2016.11.17 | 客户进行沟通确认 |
| 页面设计及页面开发 | 7天 | 2016.11.18 – 2016.11.25 | UI效果图及web前端静态页面 |
| 程序设计（编码） | 12天 | 2016.11.18 – 2016.11.30 | 编码 |
| 系统测试 | 1天 | 2016.12.1 – 2016.12.1 | 测试 |
| 试运行 | 2天 | 2016.12.2 – 2016.12.3 | 上线 |
| **总计** | **一个月** |  |  |

## 开发环境

硬件环境：

PC操作系统：windows 7

服务器系统：Linux

软件环境：

开发语言：java

开发软件：eclipse

数据库：oracle

# 项目风险管理

## 风险控制

需求阶段：通过评审严格控制需求变更，以及需求造成的进度问题

编码阶段：通过编码规范以及项目组会议讨论进行共通问题周知以及提早将难点发现，进行风控

进度控制：通过项目计划更新，项目组每天的成果需更新，以便及早发现进度问题，进行资源调配等问题

## 问题解决

项目组的疑难问题，若大多人员都存在，需形成周知事项（可会议开展，记录会议记录）；若遇到技术难点，项目经理进行技术支撑。