编号	:	
,	•	

学生社团文化驿站活动

申

报

表

活动名称:互联网+ 之 APP 产品定义申报社团:创趣 PTP活动类别:学习实践类申报日期:2017.4.22

吉林大学学生社团联合会

		一、	申请单位位	言息					
社团名称	创趣 PTP								
业务指导单位	计算机科	学与技术学院	社团人	数	26 人				
社团团支书	į	张浩哲	联系电	话 1	8843019451				
电子邮箱	1016244431@qq.com								
社团负责人		魏泽毅	联系电	联系电话 18843019456					
电子邮箱	329166696@qq.com								
二、活动基本信息									
活动名称	互联网+之 APP 产品定义								
活动类别		学习实践类		实施地点	计算机楼				
活动总投入	150	自筹金额	0	申请金额	150				
活动起止时间	2017 年 4 月 22 日至 (预计完成时间) 2017 年 4 月 23 日								
活动描述 (500 字左右)	本次活动由社团管理层选择参与过一款 APP 完整流程的人员进行产品定义讲解,帮助社团成员在即将到来的互联网+的比赛中清晰的定义一款产品。内容如下: 1.向社员展示社团内部人员设计并开发的产品早起吧及人与人 APP 软件的功能流程图及思维导图,引领社员初步理解 APP 产品的设计流程。 2.使用 Xmind 思维导图带领社员尽可能完整的定义一款商业模式清晰,功能完善的APP。 3.对社员进行打乱分为六组,帮助各小组利用 Xmind 定义一款简单,功能流程清晰的APP,4.如果时间充裕的话,考虑每组选出一名代表利用 Xmind 向所有同学讲解自己组制作的产品。								
活动目标	1.通过社团人员的讲解,使参加人员理解手机软件从 Idea 到完整功能所要经过的流程,拓宽社员视野,加深作为一名程序员对互联网产品的理解。 2.通过短时间的学习过程,锻炼参加人员对 Axure 软件的掌握能力,提高实际动手操作能力。								

	3.通过自主定义一款简单的产品,有助于开拓社员思路,激发社员对已有知识的整合,											
	并生成一个具有一定可行性的产品想法。											
	1、暖场: 开场词						13:	13: 3013: 45				
	2、介绍早起吧及人与人 APP 功能流程图						13: 4513: 55					
时间安排	3、由管理层带领共同定义产品						13: 5514: 25					
时间女排	4、分小约	11定义	产品					14: 25	515: 00			
	6、小组产	产品介	绍				15:	00—13	5:30			
	7、评比环节					16:	16: 0016: 30					
	社团正式	成员										
活动参与群体												
			=	、活动	力资:	金管理	里					
	序号	号		科目			摘	预算标	准	金~	额	
			长科目 5产品	明细科目				要				
活动资金预算	1		1奖励	一等奖奖品							100)
(单位:元)				=	等奖	等奖奖品					50	
			<u></u> 分								150)
	2	申	核后									
指导单位意见			校社联意见				校团委意见					
• 该活动申报材料属实;			• 该活动申报材料属实;				• 该活动申报材料属实;					
	签章			签章							签章	
年	月	日		:	年	月	日			年	月	目