

附件

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、申请单位信息					
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	张浩哲		联系电话	18843019451	
电子邮箱	1016244431@qq.com				
社团负责人	魏泽毅		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)	<p>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。</p> <p>内容如下：</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>				
活动目标	<p>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。</p> <p>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。</p>				

