### **需求研讨会 4 - 翻译**

## 今日研讨会

* **需求案例分析（30分钟）**
* **讨论（10分钟）**
* **为你的游戏定义需求（60分钟）**

## 案例研究：跑步应用——SittingPlace Enc. CEO 的简要说明

SittingPlace 办公集团希望鼓励员工更加活跃。在一次访谈中，公司 CEO 说道：

“公司将为使用这款慢跑应用的员工提供奖励积分，因为这可以降低我们的员工疾病和压力相关成本。  
 该应用允许员工以慢跑代替开车上下班，因此我们希望鼓励员工慢跑上下班，当然，这是员工自愿的。

我们也了解到，由于员工居住地不同、距离公司远近不一，他们担心无法找到安全的慢跑路线，或者觉得距离太远无法参与。

因此，该应用需要帮助解决这个问题。如果距离太远，或许员工可以乘坐公交或电车一部分路程，然后慢跑剩余的部分。这样也是可以的，只要他们跑了一定的距离，我们就很满意。显然，跑步距离越长，对健康越有益。

我自己也尝试了这个方法。我每周跑步三天。我规划了几条跑步路线，在天气和时间条件良好的时候，我会跑完全程，从家到公司再返回。但在雨天，司机会早上送我上班，我下班后会坐公交到家附近的公园，再跑回家的一部分路程。但这个方法是有效的。因此，我们希望能有一款这样的应用。”

## 需求案例研究

请在小组内进行以下任务：

1. **识别该应用的利益相关者**（~5分钟）
2. **为该应用编写2个史诗级需求（Epics）**（~5分钟）
3. **选择一个史诗级需求，并为其编写一组用户故事（User Stories）**，包括验收标准（Acceptance Criteria）！（~10分钟）
4. **与另一个小组讨论**：你们为什么可能会（或不会）使用这些史诗级需求、用户故事和验收标准？（~10分钟）

### **模板**

* **用户故事 / 史诗级需求**：  
  + 作为一名 [用户类型]，
  + 我希望 [目标或需求]，
  + 以便 [原因或收益]。
* **验收标准**：  
  + **Given** [初始上下文或前提条件]，
  + **When** [操作或事件]，
  + **Then** [预期结果]。

## 你的游戏的需求

请在小组内完成以下任务：

1. **识别你的游戏的利益相关者**（~5分钟）
2. **在团队内分配利益相关者角色**，并从这些角色的角度编写史诗级需求和用户故事（每个成员至少编写2个用户故事）。请确保写下验收标准，并进行讨论。（~15分钟）
3. **选择一个用户故事并将其分解为任务**（~5分钟）
4. **与另一个团队讨论**：每个团队有哪些利益相关者、史诗级需求、用户故事和验收标准？你们可以相互学习什么？这些需求的实用性如何？（~15分钟）
5. **将利益相关者列表、史诗级需求和用户故事提交到Git仓库的“需求”部分**（~5分钟）

## 作业 / 小组作业

请在 GitHub 仓库的“需求”部分中添加：

* **利益相关者列表**
* **将史诗级需求和用户故事添加到看板（Kanban）**
* **撰写一篇简要的反思（最多300字）**：
  + 你们的团队在史诗级需求、用户故事、验收标准和应用上下文方面学到了什么？
  + 将这篇反思放入 GitHub 仓库的“需求”部分。

## 测试马拉松（Testathon）

* **时间：明天！**
* **日期：2月5日（周三） 14:00 - 16:00**
* **内容：**
  + 带上你们的纸质原型
  + 收集需求
  + 如果进展顺利，甚至可以测试游戏原型！

**📌 这次研讨会的核心是需求分析，包括利益相关者、史诗级需求、用户故事和验收标准。请确保完成所有任务，并提交到 GitHub！**