<握爪萌宠>

项目范围说明书

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2020-4-17 | <1.0> | 定义了本项目裁剪后的各个主要过程和相应可交付成果 | 闫文鑫 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 项目名称 4

2. 项目描述 4

3. 项目主要过程及可交付成果 5

4. 制约因素 6

5. 假设条件 6

# 项目名称

握爪萌宠。

# 项目描述

随着经济的发展，人民生活水平提高，但随之而来的独居人口日益增多。一个人居住的孤独感渐渐成为新的问题。为了缓解独居的孤独感，更多人选择了养一只宠物陪伴自己。养宠物成为人们日常生活的重要方式之一。

随着养宠物人数的增长、宠物种类的增多，养一只与众不同的宠物，将宠物拟人态逐渐成为一种趋势。但新手养宠物问题繁多，家里各种原因不能养宠物但又想有一只属于自己的宠物。逐渐成为大部分人的需求。

但大部分组织的宠物抚养还停留在通过养宠物的人群之间交流、必须拥有真实的宠物。通过养宠物有经验的人帮助新手实现对宠物的抚养以及通过网络进行宠物的抚养对现代大部分工作一族和不能抚养小宠物的人来说是极其有价值和受欢迎的。

本产品定位于：对有宠物的宠物一族给予饲养宠物的帮助，帮忙解决养宠物时遇到的各种问题。对没有宠物的想想一族给予其一只专属于自己的宠物，该宠物与现实中的宠物除没有真实手感之外，和实际宠物一样。此方案的优点是：

* 支持虚拟和现实宠物，可满足各类人群需求；
* 兼容购物、宠物、问答等平台，兼容性强；
* 功能可模块化配置，适应各类客户需求，并易于扩展；
* 现有竞争对手较少，市场机会大前景好；

# 项目主要过程及可交付成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 阶段（里程碑） | 子阶段 | 开始日期 | 截止日期 | 可交付成果 |
| 预启动 | 识别项目机会 | 2020年2月25日 | 2020年2月25日 | 商业分析报告 |
| 寻找解决方案 | 2020年2月26日 | 2020年2月26日 |
| 商业分析报告 | 2020年2月27日 | 2020年2月27日 |
| 评估 | 2020年2月27日 | 2020年2月27日 |
| 缓冲 | 2020年2月28日 | 2020年2月28日 |
| 启动 | 干系人分析 | 2020年3月2日 | 2020年3月4日 | 项目章程、干系人登记册、风险登记册 |
| 项目章程 | 2020年3月2日 | 2020年3月4日 |
| 启动会议 | 2020年3月5日 | 2020年3月5日 |
| 规划 | 收集需求 | 2020年3月6日 | 2020年3月7日 | 需求说明书、范围说明书、设计文档、进度计划、预算、测试计划、测试用例、风险登记册、项目总规划（人力资源计划、沟通计划） |
| 定义项目范围 | 2020年3月7日 | 2020年3月7日 |
| 制定进度计划 | 2020年3月8日 | 2020年3月8日 |
| 制定成本、质量计划 | 2020年3月8日 | 2020年3月8日 |
| 人力资源计划 | 2020年3月9日 | 2020年3月10日 |
| 沟通计划 | 2020年3月11日 | 2020年3月11日 |
| 风险管理计划 | 2020年3月12日 | 2020年3月12日 |
| 培训计划 | 2020年3月13日 | 2020年3月13日 |
| 缓冲 | 2020年3月14日 | 2020年3月15日 |
| 开发 | 组建团队 | 2020年3月16日 | 2020年3月16日 | 每日编译、源码、变更请求、可运行产品、测试报告 |
| 培训 | 2020年3月17日 | 2020年3月25日 |
| 编码 | 2020年3月26日 | 2020年5月26日 |
| 测试 | 2020年4月20日 | 2020年6月26日 |
| 稳定 |  | 2020年6月27日 | 2020年7月15日 | 变更请求、用户手册、部署手册 |

# 制约因素

* 必须全部使用学院安排的学生进行项目的研发工作

# 假设条件

* 本产品定位的客户已经养了现实中的宠物或者有意愿养宠物但有各种条件不允许在现实生活中养宠物或者想要在虚拟环境中养一只宠物；