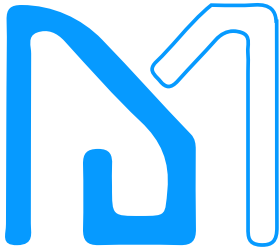


# MindMeet



- 小组序号:No.15
- 小组成员
  - 2152057 杨瑞华
  - 2152831 陈峥海
  - 2153691 邓岳衡
- 指导老师
  - 刘岩

## 1.项目背景

---

随着数字化时代的到来，现代社会的生活节奏越来越快，许多人们面临着时间管理的挑战。他们或是苦于在快节奏的生活中，很容易陷入时间不够用的困境,又或是苦于无法良好的约束自己，自律自己的生活，又或是无法在一个时间段内全身心投入，总是被其他的事情所分心。我们需要一款可以帮助人们更好地安排时间，提高生产力，减轻压力，实现个人目标的工具。

与此同时,我们也注意到在最近的互联网平台上，有一种新型的直播方式正在兴起——线上自习室,线上自习室的火热也反映出当代人们需要陪伴，需要监督的心理。

自律，专注，时间管理，社交，这一切似乎可以有机结合起来，打造一款为个人学习全方面提供舒适服务的产品。

## 2.项目目标

---

- 应用系统分析与设计课程中所学，面向对象的程序设计方法来完成项目设计。
- 使用Android SDK完成原生Android App开发。
- 规范化设计流程，提高系统设计综合能力。
- 设计简洁清晰, 交互友好, 尽可能符合自然交互的APP界面和交互。

## 3.主要功能和特点

---

## 3.1 主要功能

- 时间管理
  - 提供专注的功能，使用专注功能帮助用户专注一段用户所设定的时间。
  - 提供日程规划功能，可以方便的规划未来一段时间的日程。
  - 提供打卡与成就功能，激励用户自律。
  - 提供进度跟踪，允许用户跟踪一段时间内的工作进度，来激励用户继续专注并提高效率。
- 社交
  - 可以分享自己的日程表，找到与你兴趣，生活规划相似的朋友。
  - 能够共享到有经验人士的学习/工作安排，解决自学人士的规划烦恼。
  - 能够创建简单的交流社区,让兴趣相似的用户可以相互交流。
  - 提供互相监督功能，好友间可以互相监督对方的专注程度，用户可以与朋友一起设定目标，并定期相互检查以了解他们的表现。
  - 提供挑战和奖励机制，可以为自己设定目标挑战完成同时给予一定的反馈激励。
  - 提供私聊功能，允许用户一对一相互交流，沟通心得。

## 3.2 主要特点

- 项目完全采用面向对象的设计方法，从分析到设计与实现，均进行模块化抽象。
- 具有极简，交互友好的产品界面，方便用户快速上手。
- 在传统日程规划产品中做出创新，可以进行轻度社交来相互监督，陪伴以及寻找志同道合的朋友。
- 系统在UML的帮助下进行分析与设计。

## 4. 预期用户与关键可用性目标

---

- 从未使用过类似APP的用户：  
帮助此类用户完成日程的规划，以及具体时间段的专注，并且可以从社交平台上寻找到兴趣相似的朋友，帮助其提升自我,减少生活焦虑。
- 使用过类似APP的用户：  
帮助其从原有使用习惯过度到新的使用环境，同时给予其更好的用户体验，也能够体验到新型社交互相监督激励式的专注模式。
- 社区管理员：  
提供完整的社区管理方法，能够安排社区活动，管理社区风气。

## 5. 相似产品分析

---

## 5.1 竞品分析

- Forest: 拥有深度专注功能，界面简洁，易上手，专注时种树的构思较为巧妙，不过功能较为单一，社交属性较弱。
- 水球清单:任务清单式软件，简洁美观的UI，功能较单一，不能详细地以时间轴方式展示一天的任务。
- 滴答清单:功能完善，拥有日历表、收集箱等模式，不过相应的上手难度略大、略为庞大。
- 小习惯:简洁明了的UI交互，包含计时、日程记录、习惯记录等功能，功能完善，但几乎只由表格或按钮排列的方式进行展示，趣味性欠缺。

## 5.2 产品独特性

- 之前的产品大部分以个人为主体，这对个体的规划能力、自律能力都有着极高的要求，相比之下，本产品更加注重群体性，让用户更有陪伴感的同时，用户之间的相互督促、协助都将极高地激励个体规划、学习的动力。
- 规划的分享模式，用户的局内交流会使得产品能够绑定用户，这为产品的未来发展埋下了伏笔。

## 6. 新颖性与创新性

---

- 引入任务共享模式，让有经验的人为无从下手的新手制定计划。
- 引入社交属性，可以为用户匹配学习规划、学习目标相近的人，使之在共同专注模式下拥有陪伴感且能相互督促。
- 引入游戏中的任务成就模式，统计实时的碎片化奖励，且能够以此来获取成就，这种成就感、历练感将激励用户。
- 引入极简思想，当今互联网上很多产品十分庞大且功能复杂，这样不仅让用户难以上手且会使得产品及其冗杂，缺乏产品的准确定位，如专注于信息交互的软件却要引入直播、短视频等娱乐模式，并且各色图标眼花缭乱，难以使人静下心来。故本项目致力于打造界面简洁，易于上手，单调而不失风格的自律型软件。

## 7. 队伍组织与初步项目规划

---

### 7.1 产品设计

产品开发过程中不断了解市场需求，分析自身产品差距，不断迭代优化自身产品。

### 7.2 技术学习

学习Java，数据库，以及移动应用开发的相关知识，学习软件开发的具体工作流程，规范化开发流程。

## 8. 工程流程与方法

---

- 定期组织团队会议讨论产品开发。

- 使用代码托管平台记录工作历史，规范化工作流程。
- 组织好分工，产品人员负责了解需求与设计并提出项目要求，技术人员给出具体实现方案。

## 9. 协作平台

---

使用git作为版本控制工具，github作为队伍合作平台，充分利用好分布式版本控制工具，规范提交记录。

## 10. 进一步发展潜力

---

- 接入人工智能技术帮助用户规划时间。
- 提供可扩展的插件系统，以增加应用生态。

## 11. 相关技术

---

- 使用Git和Github：使用git进行版本控制,github进行团队合作。
- UML建模：使用UML知识对项目以及用户进行建模分析管理。
- 数据库系统技术：创建用户与社区数据库，提供用户与社区信息的存储和查询，以及用户各项日程规划的存储和访问。
- 移动端应用开发技术，减少开始专注所需要准备工作，方便用户随时随地规划日程以及开始专注。
- Java语言程序设计：通过Java语言程序设计来完成项目开发。
- 前后端交互：项目将前端后端分离开发，降低功能耦合性，以便于扩展开发。

## 12. 项目挑战

---

- 如何使用数据库存储、提供用户信息。
- UI设计的学习。
- 各平台兼容的实现。
- 奖励模式的设计。

## 13. 我们如何从项目中获益

---

- “纸上谈兵终觉浅”，从本项目中，我们可以切实了解项目从构思到分工协作，再到环境选择、开发，最后在各平台发布的整体流程，能将所学知识（数据库、操作系统等）用于具体实践并形成团队之间的合作能力。
- 在平时学习中，我们以完成作业要求为主，解决的问题都是既有的固定逻辑题，而本项目则为个人模拟需求、规划功能、设计模块，所面临的问题是动态化、具有巨大未知性的。在这种情形下，个体和团队协同解决问题的能力将得到提升。

- 学习使用UML帮助构建项目模型、规划项目流程，并习得项目的商业化模式。