<together >

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** |
| 2020-2-21 | <1.0> | 定义了本项目经历的各个主要过程和相应可交付成果 | 穆龙云 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

together

# 项目描述

从互联网诞生以来，互联网社交一直都是互联网各产品流量来源的重要端口，有没有一个成熟的社交产品对一个互联网公司来说尤为重要，而早期社交发展基本为两类：社交+游戏，其中腾讯、网易为代表；社交+社区，百度、豆瓣等为代表。

此类，能够依靠互联网早期的信息特性结合公司盈利产品进一步加强社交属性，从而进行良性循环诞生熟人社交平台成为互联网巨头的腾讯微信是胜者无疑。

中期发展受限于独角兽基本只有一类：社交+欲望，其中陌陌、探探为代表，沦为微信的另一个引流端。

基于以上背景，熟人之间的社交已经自动流向微信，欲望类的沉沦在陌陌、探探，用于服务那些希望开拓社交范围向往真诚交友结识志同道合的人群的产品应需而生：如故、Soul等。

together软件和soul,探探等软件一样想打造这样一款陌生人社交软件，但会在已有软件基础上更加绿色，更加安全，绿色安全和用户急切渴望交付的情感之间的矛盾是我们主要应该突破的问题

# 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19日 | 2020年2月21日 | 商业分析报告 |
| 寻找解决方案 | 2020年2月21日 | 2020年2月22日 |
| 商业分析报告 | 2020年2月22日 | 2020年2月23日 |
| 评估 | 2020年2月23日 | 2020年2月24日 |
| 缓冲 | 2020年2月24日 | 2020年2月25日 |
| 启动 | 干系人分析 | 2020年2月25日 | 2020年2月26日 | 项目章程、干系人登记册、风险登记册 |
| 项目章程 | 2020年2月26日 | 2020年2月27日 |
| 启动会议 | 2020年2月27日 | 2020年2月28日 |
| 规划 | 收集需求 | 2020年2月28日 | 2020年3月1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2日 | 2020年3月3日 |
| 制定进度计划 | 2020年3月4日 | 2020年3月5日 |
| 制定成本、质量计划 | 2020年3月6日 | 2020年3月7日 |
| 人力资源计划 | 2020年3月8日 | 2020年3月9日 |
| 沟通计划 | 2020年3月10日 | 2020年3月11日 |
| 风险管理计划 | 2020年3月12日 | 2020年3月13日 |
| 培训计划 | 2020年3月14日 | 2020年3月17日 |
| 缓冲 | 2020年3月18日 | 2020年3月19日 |
| 开发 | 组建团队 | 2020年3月20日 | 2020年3月21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22日 | 2020年3月24日 |
| 编码 | 2020年3月25日 | 2020年4月1日 |
| 测试 | 2020年4月1日 | 2020年4月4日 |
| 稳定 |  | 2020年4月4日 | 2020年4月6日 | 变更请求、用户手册、部署手册 |

# 制约因素

* 同类软件的数目较多，市场没被扩大，新软件的发布从宣传成本来说太大，而且目前主打特色能否被用户接受还未知

# 假设条件

* 本产品定位的客户已经在使用陌生人社交软件并且有情感需求；