项目章程

* **项目名称**

嗨玩

* **项目经理**

平之华

* **项目背景**

某市拥有大学、职技等学校在校生至少十万，同时拥有较大的上下班人群。学生及上下班人群存在玩小游戏的需求，而游戏急需拓展用户数量。如今网络的发达以及学生群体早已熟悉如何使用app，可以通过构建服务上下班和大学生群体的游戏app来搭建这一桥梁，实现服务学生及上下班群体、繁荣市场的有益局面。

* **项目目标**

建设并运营一个连接学生和上下班人群的在线游戏app平台，为学生和上下班人群提供便捷、时间少的游戏体验。

* **项目范围**
  + 商家支持：入住、管理游戏及分类、查看历史数据；
  + 学生采购：游戏查询及浏览、试玩、评价、个人中心；
  + 公共功能：广告、游戏推荐、特定活动；
  + 管理员功能：商家审核、广告管理、推荐游戏管理、活动安排、分析数据；
* **进度**
  + 2020．2月:组建核心团队和合作模式、确定产品定位和第一版产品范围；
  + 2020．3月：产品的需求细化、产品设计细化；
  + 2020．3—5月：组建网站建设团队，进入建设期；
  + 2020．5-7月：产品进入贝塔测试阶段（吸引尽可能广泛的商家和学生进行测试）；
* **交付成果** 
  + 完全实现需求的可运行程序及源代码；
  + 主要技术文档：需求说明、产品说明、设计文档、测试报告；
  + 主要项目管理文档：项目章程、进度计划、预算文档、人力资源计划、沟通计划、风险登记册、采购文件、主要变更记录、验收报告；
* **签字**