<嗨玩>

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** |
| 2020-4-19 | <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 | 秦晓旭 |
|  |  |  |  |

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 5

5. 假设条件 6

# 项目名称

嗨玩

# 项目描述

某市在校学生以及在职人员的年轻群体（至少10万以上）在闲暇时间娱乐活动相对来说不够丰富，不能满足大多数人的娱乐需求。而这个群体群体大多时候都是孤独的，大多数年轻人渴望广泛交友，然而交友途径比较有限。

现市场上的小游戏APP或游戏小程序太单一，需要一款APP进行汇总，以节省所占内存空间。

本产品定位于：为在校学生以及在职人员的年轻群体想玩游戏的群体提供有选择的、多人匹配、可以打发时间的小游戏。使人们的生活变得更加丰富多彩，提供人们更多的娱乐选择。此方案的优点是：

* 用户群主要定位与在校学生以及在职人员等年轻群体，游戏主要定位于网上的一些较小、时间不长的游戏，群体范围大，游戏资源充足；
* 做到产品的游戏丰富、时间段，操作简单便捷；
* 功能可模块化配置，适应各类客户需求，并易于扩展；

# 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4月3日 | 2020年4月3日 | 商业分析报告 |
| 寻找解决方案 | 2020年4月3日 | 2020年4月3日 |
| 商业分析报告 | 2020年4月4日 | 2020年4月4日 |
| 评估 | 2020年4月6日 | 2020年4月6日 |
| 缓冲 | 2020年4月8日 | 2020年4月8日 |
| 启动 | 干系人分析 | 2020年4月10日 | 2020年4月10日 | 项目章程、干系人登记册、风险登记册 |
| 项目章程 | 2020年4月11日 | 2020年4月11日 |
| 启动会议 | 2020年4月12日 | 2020年4月12日 |
| 规划 | 收集需求 | 2020年4月13日 | 2020年4月13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4月14日 | 2020年4月14日 |
| 制定进度计划 | 2020年4月15日 | 2020年4月15日 |
| 制定成本、质量计划 | 2020年4月16日 | 2020年4月16日 |
| 人力资源计划 | 2020年4月17日 | 2020年4月17日 |
| 沟通计划 | 2020年4月17日 | 2020年4月17日 |
| 风险管理计划 | 2020年4月17日 | 2020年4月17日 |
| 培训计划 | 2020年4月18日 | 2020年4月19日 |
| 缓冲 | 2020年4月19日 | 2020年4月21日 |
| 开发 | 组建团队 | 2020年4月22日 | 2020年4月22日 | 每日编译、源码、变更请求、可运行产品、测试报告 |
| 培训 | 2020年4月22日 | 2020年5月1日 |
| 编码 | 2020年5月2 | 2020年5月30日 |
| 测试 | 2020年6月1日 | 2020年6月15日 |
| 稳定 |  | 2020年6月16日 | 2020年6月30日 | 变更请求、用户手册、部署手册 |

# 制约因素

* 产品设计上重点考虑优化市面上与之类似的大量APP所共同存在的缺点以及结构混乱、逻辑问题等等

# 假设条件

* 产品开发过程中所调用的小游戏接口已完善可调