****

**渔乐生活APP**

**SWOT分析**

**SWOT analysis report**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  　[√]草稿  　[ ]正式发布  　[　]正在修改 | 文件标识： | PRD2018-G07-SWOT |
| 当前版本： | 0.1.0 |
| 作者： | 赵伟宏 |
| 完成日期： | 2018.11.11 |

目录

**[SWOT简介：](#_Toc8512_WPSOffice_Level1)** **[3](#_Toc8512_WPSOffice_Level1)**

**[小组的SWOT：](#_Toc8166_WPSOffice_Level1)** **[3](#_Toc8166_WPSOffice_Level1)**

# SWOT简介：

swot分析方法是一种企业内部分析方法，即根据企业自身的既定内在条件进行分析，找出企业的优势、劣势及核心竞争力之所在，从而将公司的战略与公司内部资源、外部环境有机结合。其中，s代表strength(优势)，w代表weakness(弱势)，o代表opportunity(机会)，t代表threat(威胁)，其中，s、w是内部因素，o、t是外部因素。按照企业竞争战略的完整概念，战略应是一个企业“能够做的”（即组织的强项和弱项）和“可能做的”（即环境的机会和威胁）之间的有机组合。

# 小组的SWOT：

S（优势）：

1.小组成员都具备一定的开发经验与编程能力；

2.张荣阳，刘浥对钓鱼活动有一定的了解，可以为功能设计提供一定建议；

3.本项目的发起人是一位高端钓鱼发烧友，非常了解钓友们的日常需求，有了他的指导，我们在需求开发的总体方向上不会出现太大偏差；

4.小组成员各有所长，同时也对项目满怀热情和信心。

W（劣势）：

1.本次项目开发全部要从需求获取开始做起，需要通过界面原型设计快速迭代更新；

2.小组内部缺乏对界面原型很熟练的成员；

3.项目时间紧迫，要求严格。

4.第一次使用敏捷开发模式，可能对成员的自主性要求比较高。

O（机会）：

1.市场上有典型案例可供参考；

2.市场上典型案例有限，可发挥空间较大。

3.随着经济发展，人们在满足衣食住行之余会更加关注钓鱼这一类的娱乐活动，前景广阔。

T（威胁）：

1.其他两个小组实力强劲；

2.市面上已存的钓鱼相关app已经极为成熟，市场竞争压力大。