

系统分析说明书编写指南

1、引言

(1) 摘要：

一个基于心理沙盘分析模型的线上心理诊断系统。

(2) 背景：

沙盘游戏疗法是指将一些模型(玩具)摆放在特定的容器(沙盘)里构成一些场景(作品)，从而充分表现自己的内心世界，把一些内心冲突和不良情绪无意识地释放和投射在沙盘中，进而活化自我痊愈及成长的力量达到治疗目的。

沙盘游戏疗法源于英国伦敦的小儿科医生劳恩菲尔德在1929年创立的用于儿童心理治疗的世界技术。瑞士的心理治疗家多拉·卡尔夫(Dora Kallf)在跟随洛温菲尔德学习后，把“游戏王国技术”与荣格(Jung)的分析心理学相结合，同时借鉴了中国的哲学文化思想，最终于20世纪60年代创立了“沙盘游戏疗法”。张日昇于1998年将箱庭疗法引入中国，并受到广泛推崇。

- 项目的承担者：杨健、涂洁航、张逸松
- 用户：需要方便心理诊断的人群
- 本系统和需要大规模进行心理调查的机构，例如学校、医院、工厂等，能节约大量的人力物力。

(3) 参考和引用资料：

- 《荣格学派沙盘游戏疗法》
- 《荣格与分析心理学》

(4) 专门术语定义：

列出本文件所用到的术语。

2、项目概述

(1) 项目的主要工作内容：

线上的心理分析系统，基于沙盘理论。

(2) 系统需求说明：

一个能快速完成大规模初步心理分析的系统。

- 现行系统的现状调查说明：现行的心理分析流程大多基于线下的心理分析，费时费力，还要有专门的心理医生进行咨询。目前一些线上的系统大多基于问卷，十分枯燥，不够用户友好。
- 业务流程说明：用户登入系统，在线上完成和系统的交互，后端生成报告。

(3) 系统功能说明：

前端与被试者交互，获取被试者搭建的模型，后端对其进行分析，与数据库中的规则进行比较，形成一个完整的报告。

- 新系统的目标：从新系统数据流图的分析中，说明新系统有哪些目标。
- 新系统的功能要求：列出新系统的主要功能。
- 验收：简要说明验收的要求。

(4) 系统的数据要求说明：

利用数据流图和数据字典分析逻辑数据结构，标识每个数据结构中的每个数据项、记录和文件的长度以及它们之间的关系。

1. 系统的数据要求：这里的数据是指静态数据，即在运行过程中主要作为参考的数据，它们在很长一段时期内不会变化，一般不随运行而改变。
 - a. 数据项定义：说明数据项定义中出现的例外情况，列出作为控制或参考的主要数据项。
 - b. 容量：本系统所有的数据项的总长度。
 - c. 用户。
 - d. 验收：指出验收的要求。
- 粗略估算系统在运行过程中动态数据的内容和容量。

3、实施总计划

(1) 工作任务的分解：

- 涂洁航负责前端的开发
- 杨健负责规则的解析
- 张逸松负责信息的评估。

(2) 进度：

给出每项工作任务的预定开始日期和完成日期，规定各项工作任务完成的先后顺序以及每项工作任务完成的界面。

(3) 预算：

逐项列出本开发项目所需要的劳务（包括工作量、人力需求）以及经费的预算（包括办公费、差旅费、资料费等）。