项目章程

* **项目名称**

玩转周末

* **项目经理**

**张晨阳**

* **项目背景**
* 大学生对手机的依赖越来越强，丰富大学生的日常生活，休闲娱乐，为当地旅游业提供客户，带动民众娱乐风向，摆脱手机的辖制。
  + 玩手机，无聊的时候随便刷手机，刷到什么看什么，不知不觉时间就过去半天
  + 想要出去玩或者旅游，找不到合适的地方和朋友
  + 没有想法制定一个完美的计划，时间白白浪费
* 某地有丰富的旅游资源，和庞大的服务业群体，增加这些的确的知名度和传播力度，打开客户通道，让更多的人不在缩在学校，而是走出校门，让上班族不再宅在家中休息，帮助规划他们的周末生活。

**定位：**在周末闲暇之时让大学生或工作压力大的上班族有更多有易于身心的活动，为一些旅游景点创造收入。

* + 用户群主要在校大学生和上班族，丰富他们的周末时间，替他们短时规划出有效可行的最佳计划表
  + 学习美团的运营方式利用团报形式的价格优惠，为学生和上班族提供低于其它渠道的价格；
  + 针对不同的地方特点和两种群体的特征，分别制定不同的活动日程，用户可自行挑选或者自己制定

**商业模式**

* 客户订单产生的平台费用；
* 商户广告及商品推荐竞价排名；

主要服务用户：

* 年轻人
  + 愿望：希望得到符合自己心意的周末时间计划表，越便捷省力越好；
  + 消费观念：物美价廉，简单迅速，得到自己想去的适合的地区推荐；
  + 经济能力： 经济能力相对不雄厚，多为刚工作不久的年轻人
* **项目范围**
  + 商家支持：入住、管理货品及分类、订单处理、查看历史数据；
  + 学生采购：VIP开通、周边购买下单、结账、评价、个人中心；
  + 公共功能：动漫更新，科技咨询更新；
  + 管理员功能：动漫和资讯的数据更新、活动安排、分析数据；
* **进度**
  + 2018．9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；
  + 2018．10月：产品的需求细化、产品设计细化；
  + 2018．11—12月：组建网站建设团队，进入建设期；
  + 2019．1-3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：张晨阳**