团 体 标 准

网络手游软件开发流程规范

编 制 说 明

《网络手游软件开发流程规范》
标准起草编制组
二〇二三年八月

目　录

一、工作简况.....错误！未定义书签。

二、标准编制原则和主要内容.....错误！未定义书签。

三、主要试验和情况分析.....5

四、标准中涉及专利的情况.....5

五、预期达到的效益（经济、效益、生态等），对产业发展的作用的情况.....5

六、与有关的现行法律、法规和强制性国家标准的关系.....5

七、重大意见分歧的处理依据和结果.....5

八、标准性质的建议说明.....5

九、贯彻标准的要求和措施建议.....5

十、废止现行相关标准的建议.....6

十一、其他应予说明的事项.....错误！未定义书签。

一、工作简况

（一）任务来源

根据 2020 年全国标准化工作要点，大力推动实施标准化战略，持续深化标准化工作改革，加强标准体系建设，提升引领高质量发展的能力。依据《中华人民共和国标准化法》，以及《团体标准管理规定》相关规定，中国中小商业企业协会决定立项，武汉掌上游互娱科技有限公司等相关单位共同制定《网络手游软件开发流程规范》团体标准。于 2023 年 8 月 11 日，中国中小商业企业协会发布了《网络手游软件开发流程规范》团体标准立项通知，正式立项。

（二）背景

国内情况：

在中国，网络手游软件开发行业正在迅速发展，并吸引了众多的游戏开发团队和企业参与。然而，由于缺乏统一的开发流程规范，导致开发过程中存在质量不稳定、时间成本控制不足等问题。同时，由于网络游戏涉及到用户数据的安全和隐私保护，缺乏安全规范也会带来一定的风险。

目前，国内一些行业协会和组织开始关注并开展网络手游软件开发流程规范的研究和制定工作，以提高行业的整体水平和竞争力。此外，一些知名游戏开发团队和企业也自行制定了一些开发流程规范和最佳实践，用于指导其内部的开发工作。

然而，尚缺乏统一的行业标准和规范，不同企业和团队可能有不同的开发流程和方法，这导致了一些协同开发和交流的障碍。因此，国内在网络手游软件开发流程规范方面仍有进一步提升的空间。

国外情况：

在国外，一些发达国家在网络手游软件开发流程规范方面表现出较高的成熟度和规范化水平。例如，美国的游戏开发行业协会（ESA）和国际游戏开发者协会（IGDA）等组织制定了较为完善的开发流程规范和最佳实践指南，以帮助开发者管理和执行游戏开发项目。

此外，一些国际性的标准制定组织，如国际标准化组织（ISO）、IEEE等也制定了与软件开发相关的标准，其中部分内容适用于游戏开发领域，提供了一定的指导和参考。

国外开发流程规范的制定主要目的是为了提高开发效率、降低风险、确保质量和安全，并促进行业标准化和合作。这些规范涵盖了需求分析、设计、编码、测试、发布等开发环节，并强调了项目管理、质量管理、安全审查等方面的要求。

总体而言，国内网络手游软件开发流程规范相对较不成熟，国外在这方面的成熟度较高。然而，随着国内网络手游市场的快速发展和行业组织的积极推动，国内也将会逐渐加强流程规范的研究和制定工作，逐步提高行业的整体水平和竞争力。

（三）目的

计划立项的本标准，目的如下：（1）提升开发效率：制定规范的开发流程，帮助开发团队更高效地进行开发工作，提高开发效率，缩短开发周期。（2）保障产品质量：通过明确的规程和标准，规范开发过程中的各个环节，包括需求分析、设计、编码、测试等，从而提高产品质量和稳定性。（3）降低安全风险：在开发流程中加入安全审查和测试环节，防止网络手游存在漏洞和安全隐患，保护用户数据和用户账号的安全。（4）促进技术创新：规范的制定可以促进技术创新的推进与应用，推动行业的技术进步和发展。

（四）必要性

本标准的编制，主要采用“技术内容为主，运维管理为辅”的技术路线，既体现了当前网络手游软件开发流程规范的发展现状和应用水平，又满足了市场供需双方需求。本标准制定实施后可以推动相关产业的发展和升级，促进国际间的技术交流和合作，还能促进技术的创新和发展，激发企业的创新动力和市场竞争力。

（五）标准编制过程

1、组建起草小组，前期调研（2023 年 6 月）

为保证标准编制工作的顺利开展、提高标准的质量和实用性，由标准编制起草单位和相关技术专家、标准化专家共同组建了标准起草小组，负责对整个标准的编制。通过制订工作方案，标准起草小组进一步明确了目标要求、工作思路、人员分工和工作进度等。标准起草小组对当前的网络手游软件开发流程规范涉及的相关技术和相关工艺内容进行了调研，搜集了众多相关的产品、标准、文献、工艺技术、技术指标、成功案例等资料，就其中的重点和难点进行逐一讨论，并系统分析、评价申报团体标准的可行性及必要性。

2、确定标准架构，形成草案（2023 年 7 月）

起草小组结合前期的调研和资料，开展了多次内部研讨会，形成标准大纲，并邀请了专家和相关企业对标准进行技术指导，对《网络手游软件开发流程规范》的标准编制工作重点、标准制定依据和编制原则等形成了共识，同时完成标准草案稿的撰写，并在小组内部对标准草案的内容进行初步审查，依据相关意见进行修改、完善。

3、形成征求意见稿，征求意见（2023 年 8 月）

标准起草小组对标准草案进行修改完善，根据收集到的意见反馈，

包括调整基本原则内容、修改错误用词和格式等，在反复讨论和论证的基础上，修改形成了《网络手游软件开发流程规范》（征求意见稿）。

（六）主要起草单位

武汉掌上游互娱科技有限公司等。

（七）本文件主要起草人

XXX。

二、标准编制原则和主要内容

（一）编制原则

1、严格按照 GB/T 1.1—2020《标准化导则　第 1 部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草；

2、标准符合国家有关法律法规、强制性标准及相关产业政策要求；

3、标准具有科学性、先进性、经济性，切实可行。

（二）标准主要内容

1、范围

本文件规定了网络手游软件的开发流程及要求、创意阶段要求、提案阶段要求、开发阶段要求、测试阶段要求和发布阶段要求。

本文件适用于网络手游软件的开发。

2、规范性引用文件

GB/T 32413　网络游戏外挂防治
GB/T 32414　网络游戏安全
GB/T 32626　信息技术　手持设备游戏软件接口要求
CY/T 166　网络游戏防沉迷系统规范

3、术语和定义

本文件没有需要界定的术语和定义。

4、开发流程及要求

本文件规定了网络手游软件开发流程规范的开发流程及要求。

5、创意阶段要求

文件规定了网络手游软件开发流程规范的创意阶段要求。

6、提案阶段要求

文件规定了网络手游软件开发流程规范的提案阶段要求。

7、开发阶段要求

文件规定了网络手游软件开发流程规范的开发阶段要求。

8、测试阶段要求

文件规定了网络手游软件开发流程规范的测试阶段要求。

三、主要试验和情况分析

结合国内外的行业测试和企业内部管控项目进行试验验证。

四、标准中涉及专利的情况

暂不涉及。

五、预期达到的效益（经济、效益、生态等），对产业发展的作用的情况

本标准编制、宣贯和实施，将会促进本行业及本公司产品的质量提升和升级，预计将会增加公司的销售业绩，对于行业生态也会有可持续的促进作用，对于网络手游软件开发流程规范行业的发展也会提供前进方向。

六、与有关的现行法律、法规和强制性国家标准的关系

本标准属于团体标准，是网络手游软件开发流程规范标准体系的重要一环，满足《中华人民共和国标准化法》和《团体标准管理规定》的相关要求，符合现行法律法规和上级标准的规定，符合安全性要求及有关强制性标准要求。

七、重大意见分歧的处理依据和结果

暂无。

八、标准性质的建议说明

本标准为团体标准，供社会各界自愿使用。

九、贯彻标准的要求和措施建议

1、本标准由武汉掌上游互娱科技有限公司负责牵头组织制定工作计划，邀请同行相关公司等参与标准的制定，深入相关生产企业，调查了解生产工艺及产品质量要求，完成标准的制定。

2、通过制定标准操作手册、标准生产口袋书等标准宣贯材料并发放给标准实施单位，加强经营主体对标准的认识；在区域范围内开展标准宣贯会，深入生产企业开展一对一标准实施指导等形式，使企业了解标准、熟悉标准、执行标准；通过电视、报纸、杂志、信息平台、微信公众号等媒体平台进行标准宣传，并通过网络留言的方式完成标准实施反馈意见收集。

3、加强标准实施反馈。对在标准实施过程中发现的问题及提出的意见，要进行深入探讨和研究，做好标准的修订和完善工作。

十、废止现行相关标准的建议

暂无。

十一、其他应予说明的事项

暂无。

《网络手游软件开发流程规范》标准起草编制组

2023 年 8 月