拾光打卡 产品构思

# 问题描述

1. 各个学习阶段的在校学生或者已经步入社会的工作人士都有很多的学习或工作任务需要完成，或是需要养成某些生活习惯，例如：读书、考研、考级、考证等。而他们的学习过程或完成过程没有记录，没有能一起完成目标的人，存在的主要问题包括：
2. 学习过程枯燥无味，学习过程中容易感到孤独，不容易坚持下来，难以实现任务目标；
3. 学习过程不清晰，完成任务没有成就感；
4. 娱乐项目太多，学习没有吸引力；
5. 有很多人想要学习技能，例如：弹琴、运动、健身等。而他们独立练习或没有练习经验，没有基础，存在的主要问题包括：
6. 找不到志同道合的好友一起练习，没有动力；
7. 练习没有基础，不懂得学习方法或步骤，效率低；
8. 有很多想要养成日常生活习惯的人，例如：早睡、早起、多喝水、吃健康的食物等。而这些习惯太过日常，存在的主要问题包括：
9. 日常工作生活忙碌，容易遗忘；
10. 缺乏趣味性；

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为各个年龄阶段的人群提供学习、工作目标打卡，养成良好习惯、学习技能或是找寻志同道合者的平台，使人们更加自律，高效率并有趣味的完成个人目标。

**商业机会：**

* 用户群定位于各个年龄阶段、各个工作岗位的人群，用户群比较广泛；
* 打卡功能，为使用者提供了一个养成自律，高效率工作学习，并且能够学习知识技能的平台；
* 利用网络通信的方便快捷，信息接收的广泛优势，为使用者提供能够找到志同道合者的平台；
* 利用使用者打卡的记录，爱好，为使用者推送适合用户的文章，活动，让用户找到适合自己的兴趣圈。

**商业模式**

* 打卡活动广告以及用户文章内容推广；

# 用户分析

本微信小程序主要服务下列用户：

* 学习考试者（考研、高考、考级考证等）
  + 愿望：便于对自己学习的过程、效率、进度等有更直观的了解，以及起到督促学习的作用；
  + 自律能力：自律能力不强，学习考试周期较长，容易疲惫，需要督促激励；
  + 手机能力：熟练使用微信小程序，手机使用程度极高
* 技能学习者（练琴、健身等）。
  + 愿望：需要对练习过程有一个直观的了解，并结识更多圈内朋友；
  + 自律能力：较强，同时需要督促激励；
  + 手机能力：能力较强，手机使用程度一般较高，熟悉使用微信小程序等；
* 日常打卡者（吃饭等）。
  + 愿望：提高做事乐趣，有过程记录，提高成就感；
  + 手机能力：手机使用程度高，熟练使用微信小程序；
  + 其它：对趣味性的追求程度较高。

# 技术分析

采用的技术架构

以微信小程序的方式提供服务。前端技术主要采用微信小程序开发，后端利用Node.js实现，可免费快速完成开发；

平台

初步计划采用腾讯云服务来支撑微信小程序，早期赠予用户3个月会员权限，过期后可续费（价格不贵）；

软硬件、网络支持

由于所选支撑平台均是强大的服务商，能满足早期的需求，无需额外的支持；

技术难点

无开发技术难点；支持多种多样的打卡；产品设计上重点考虑如何根据用户打卡记录进行类型定位，同时支持根据用户类型进行咨讯推送，比如名言警句、激励语录等；以及支持根据类型定位推送同类用户，从而达到社交的目的；

# 资源需求估计

人员

产品经理：依据本产品的商业背景和定位，吸取已有小程序的成熟经验，结合用户需求和用户特征，设计符合广大人民群众需要的一款打卡小程序。

IT技术专家：快速架构和实现产品，完成预期目标，同时确保对未来用户需求的变化的支持。

测试专家：产品完成后，测试产中存在缺陷，帮助技术专家提高软件的质量。

用户代表：使用打卡类小程序或APP比较频繁的用户，帮助分析然后获得广大用户的需求。

资金

产品验证阶段前暂无需要。完成产品验证后，需要资金完成宣传推广和用户使用的调查；

设备

一台本地PC服务器，5-6台电脑；

设施

10平米以内的固定工作场地（包括办公桌，椅子，等办公用品）；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 用户参与度不高 | 用户对新开发的产品认可度不高，愿意使用原来的打卡产品，或者没有习惯使用打卡产品 | 用户风险 |
| R2 | 打卡时发布的视频或照片不能上传，地点获取不到 | 用户操作频繁导致系统繁忙，因网络问题或文件太大上传不上去 | 流程风险 |
| R3 | 人员不能及时到位 | 公司或项目组内外部环境变化所导致的 | 人力资源风险 |
| R4 | 无法获得足够的推广费用 | 产品快速推广时，需要大量的资金，目前团队不具备，需要寻找投资 | 资金风险 |
| R5 | 用户不满意 | 与用户沟通不畅对客户的需求了解不足 | 需求变更风险 |
| R6 | 产品开发进度停滞 | 技术力量不足，开发环境工具不足 | 技术风险 |
| R7 | 开发人员之间出现矛盾 | 管理人员素质不够，经验不足，沟通不畅，任务或其分配不合理，对项目的控制力度不够 | 管理能力风险 |

# 收益分析

财务分析的估算结果如下，几项重要参数说明：

1. 折现率假设为10%，这是比较通用的一个值；
2. 项目长周期设为5年；
3. 首年成本为上面资源分析中的成本加10万元推广成本，以后四年假设升级维护费和推广为每年20万；
4. 收益假设第一年为10万，第2年为30万，第3年为60万，第4年为100万，第5年为150万；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 汇总 |
| 成本 | 396000 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现成本 | 360360 | 166000 | 150000 | 136000 | 124000 | 936360 |
| 累计成本 | 360360 | 526360 | 676360 | 812360 | 936360 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 100000 | 300000 | 600000 | 1000000 | 1500000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现收益 | 91000 | 249000 | 450000 | 680000 | 930000 | 2400000 |
| 累计收益 | 91000 | 340000 | 790000 | 1470000 | 2400000 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -269360 | 83000 | 300000 | 544000 | 806000 | 1463640 |
| 累计收益-累计成本 | -269360 | -186360 | 113640 | 657640 | 1463640 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 净现值 | 1463640 |  |  |  |  |  |
| 投资收益率 | 156% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第3年 |  |  |  |  |  |