**全民广场舞项目介绍**

**一、项目背景**

据国家统计局发布的数据显示，截至2019年末，全国大陆总人口达140005万人，其中60周岁及以上人口达25388万人，占比18.1%。其中尤为值得关注的是,我国65周岁及以上人口17603万人,占比达12.6%。按照国际标准65岁以上人口占总人口的比重达到7%,是进入老龄化社会的一个标准。

积极应对人口老龄化，让老年人群体老有所乐，已成为摆在全社会面前的问题。应势而生的具有中国特色的活动之一就是“广场舞”，在中国，各大中小城市的广场、公园上随处可见的广场舞，充分体现了中国老年人群体丰富的社交和娱乐生活取向。

然而，由于广场舞产生的纠纷也是层出不穷，从占用公共资源，到噪声扰民，使得本应该是积极向上的活动，造成了不少负面的社会影响。随着疫情的到来，更是对广场舞这一项老年人为数不多的娱乐生活造成了极大的影响。

**二、项目介绍**

全民广场舞打造线上广场舞社区，让所有广场舞爱好者，无需走出家门，就可以与全国各地众多广场舞爱好者同场共舞。既实现了锻炼身体的基础需求，也可通过线上与更多广场舞爱好者共同交流，扩大老年人群体的社交范围。同时可以避免因聚集引发的感染风险。

除此之外，许多对广场舞感兴趣，又不好意思加入老年人群体的80后、90后年轻人群体，也可以在线上参与。

**三、针对受众群体**

1. 现有广场舞爱好者（老年人群体为主）
2. 潜在广场舞爱好者：家庭主妇、中青年一代等

**四、使用技术**

全民广场舞使用Flutter开发环境，可以方便得在多平台（Android、iOS、Windows）生成应用。使用了Agora官方Flutter SDK的音视频SDK，以频道（Channel）作为广场舞中的广场区块，来实现广场舞模拟过程。测试环境下一个频道仅支持最多4位老人加入。

**五、项目发展规划**

全民广场舞计划打造成“广场舞界的王者荣耀”，通过广场PK、排位赛、社区PK、领舞竞争等形式，让广场舞拥有更多玩法，从而吸引除中老年人以外的年轻一代提前享受退休生活。