



TJTT Studio 1.0

撰写：郑佳欣 日期：2024年3月19日

！ 注意：本文档为TJTT Studio内部资料，受严格的保密协议保护，未经允许不得外传、截图传播！

👉 TJTT项目组1.0成立于2024年3月，前期已通过创业谷项目孵化，拥有一定的项目基础（目前已建立TJTT积分赛平台-tjtt.top）。团队结构为负责人、开发端、文化端、组织端，共计十六名成员。

一、团队核心理念

1. 项目定位

• 前期定位

TJTT积分赛（Tongji Table Tennis）是由同济乒协和同济大学乒乓球校队共同创立的创新项目，取得【创业谷24期孵化项目】【2024大学生创新创业训练项目】认定。团队通过吸收和借鉴优秀积分赛事的办赛经验，打造属于高校师生自己的积分赛和“开球网”，融合“互联网+”元素，真正与大学生的体育爱好需求适配，推动大学校园里的国球热潮。

• 存在问题

积分赛具有较强的竞技性，受众面较窄，只能满足少数乒乓球爱好者的核心需求；团队与积分赛平台的定位仅限于满足竞技需求，未能契合国球运动在校园文化中的意义。

• 当前定位

近年来，随着国球文化的不断深入，同济乒协的不断发展壮大、校园乒乓球氛围的持续升温，越来越多的同济师生参与到乒乓球这项运动中。基于此，我们致力于实现“同济人自己的一体化乒乓球平台”，根据当前校园中存在的乒乓球爱好者起步难、约球难、比赛少、乒乓球信息闭塞不畅通等痛点，精准瞄准目标用户，提高平台的服务性，充分满足不同水平的乒乓球爱好者的比赛竞技、水平提升、日常打球、以乒会友等不同需求。希望每一个爱乒人都可以通过该平台找到归属。



2. 成员意识

作为项目组1.0期的一份子，团队希望你：

- **具有项目主人翁意识。**目前，项目处在发展初期，诸多问题亟待解决。1.0期的项目成员作为推动项目发展的生力军，不能仅限于接受任务、执行任务，更应注重思考、站在全局的视角思考项目的未来发展空间、发展方向等内容。在项目组的例行会议中，鼓励成员勇于提出、表达自己的看法及观点。希望成员能够切身参与“从零到一”的项目落地过程，享受“梦想照进现实”的美妙过程。
- **做事严谨，有条理。**项目的每一步发展都不是头脑一热、拍脑门就能决定的事情。在调研阶段，成员需综合考虑自身需求、项目组成员需求、充分调研不同水平不同年龄段乒乓球爱好者的需求，广泛听取多方声音，进一步拓展项目功能、完善项目文化理念。
- **强烈认同项目组理念。**充分认可团队当前与即将创造的价值，具有强烈的信念感，勤于学习，愿意为了项目投入与付出。

二、团队近期目标

1. 积分赛举办

(1) 负责人

a. 任务及目标

对积分赛进行**全局把握**，充分调动文化端、组织端及开发端各智能端的积极性，确保其各司其职、通力合作。通过试运营阶段提升积分赛的品牌知名度与赛事影响力；促进积分赛概念、积分文化的深入人心；及时发现、完善赛事的制度、补全短板。

b. 思考

- 积分赛的最终定位是？（面向校园乒乓球中上水平选手or全员？）并针对定位进行赛制优化，考虑赛事规模及参赛者体验感的平衡。
- 如何吸引更多**高水平选手**自发参赛，以提升比赛的权威性、观赏性及竞技性？
- 是否需要积分赛进行预告宣传，通过“观赛”等模式，提升比赛的影响力及普及度？

c. 分工

- **赛事向：齐古伯**——把握积分赛的赛制、常规运行模式等。
 - **文化向：郑佳欣**——把握积分赛的宣传推广、积分赛的文化理念传播、积分赛名片、周边的打造等。
-


(2) 文化端

a. 任务及目标

- 明确积分赛Slogan，完善积分赛理念，提升积分赛的品牌知名度，打造成项目组文化名片。
- 通过**前期宣传（做好赛事报名通知工作）、中期记录及后期回顾**（具有创新性的视频、图文、采访等形式），吸引更多目标用户、潜在用户。
- 撰写赛事播报（通过采集趣味数据、观察排名升降趋势等对本次赛事进行趣味复盘回顾，形成常态化播报。可考虑将赛事播报挂在网站上）。

b. 思考

- 可考虑制作带有“**分数**”元素的周边（如奖品、纪念品等）如积分袖章、积分胸针、积分手环等，进一步强化“积分赛分数”这一文化概念，力争打造一张校园乒乓球届行走的“认证名片”。

 eg. 3月份，小明的积分达到1550，颁发1500分的袖章（有效期3月至5月），小明在校园里可以向球友、朋友炫耀：我是同济乒乓球1500分俱乐部的选手。

- 充分挖掘积分赛参与者、观赛者的体验及感受，创新宣传模式，增大宣传力度，进一步吸引更多人对积分赛进行尝试。

c. 分工

设计端总负责：杨蕾

文化宣传端总负责：陈祎雯 黄之婧

(3) 组织端

a. 任务及目标

- 赛前：制定本次积分赛的详细比赛流程。
- 赛中：确保积分赛的顺利举办，维持赛场秩序，在比赛过程中对积分赛体系、对项目组进行解释说明及相应宣传。
- 赛后：主动与参赛者进行交流（注意保持耐心、深入挖掘），收集其参赛感受，进行赛后经验复盘，优化形成一套成体系的、能稳定运行的积分赛常规流程（包括赛事规模、开展频率等）
- 对本次比赛及未来一段时间的试运行阶段**不进行收费，待时机成熟后引入收费机制**。

b. 思考

- 如何在比赛过程中提升参赛者的参赛体验？（包括比赛的竞技性、公平性等）
- 如何制定合理的收费标准？确保比赛在保证参与度的情况下同时兼得经济效益？

c. 分工

组织端总负责：张子坤

(4) 开发端

a. 任务及目标

- 实时（尽快）更新网页端积分榜，将积分榜置于网页端**醒目位置**。
- 定期维护网页端在比赛期间（前后一周）的使用流畅性，尽量减少网站崩溃等情况。
- 确保新用户的顺利注册，确保用户的隐私安全等。
- 优化排名显示情况（采用隐私设置、姓名马赛克设置等），可考虑进一步**添加积分赛相关的子功能**，如显示排名百分比等、荣誉成就（如【以下克上】：击败了排名xx的高阶选手）、添加赛事播报等。

b. 分工

开发端顾问：李沛瑾 金珂

开发端总负责：卜天

2. 网页端优化

(1) 文化端（侧重设计端）

- 对当前的网页端整体的页面结构、页面设计等提出改进意见（结合自身使用感受及其他使用人员的整体反馈，主要针对首页、积分赛相关功能等）

(2) 开发端

- 参照市面上较为成熟的同类型网站，结合文化端给出的意见及UI稿，对已有的页面设计进行优化改进（重点优化改进首页、积分赛功能等部分）
- 考虑到后续将进行平台迁移（至小程序端），目前不建议在网页端继续上线新功能。**如上新新功能，开发前需与负责人进行沟通，上线前需经过项目组成员内审。**

3. 需求调研

(1) 参与成员

全体，以文化端、开发端为主

(2) 具体内容

- 通过**发放问卷、随机街采（如球馆等地）、深入访谈（身边的朋友）等方式**，充分了解不同群体对于积分赛的参与意愿，对目前网页端平台、后续可能上线的小程序端的**期待、建议及功能需求**，充分吸纳各方建议，并定期进行汇总归纳（由文化端牵头）。



项目组的视角是有限的，需要多与用户交流，才能够做出更加完整的功能。譬如，针对“我要约球”这个功能，用户在寻找球友的时候会希望有哪些功能？标签筛选？时间筛选？等级定位？精准匹配推送？用户在上传自己资料的时候希望展示哪些、保留哪些？（如：姓名、学号、学院、水平、年龄、比赛经历、自我介绍、技术特点、照片等）这些就需要通过调研的方式进行决策，优先去做更受欢迎、性价比更高的子功能。

- 结合自身经历及感受，精准瞄准学校乒乓球爱好者这一目标群体，针对某一个需求，开展调研，形成调研报告，完善功能的流程图，为后续功能的实现奠定基础。（后续【大约是暑期】会进一步安排每个需求对应的调研成员，成员也可以对自己想做的功能自行开展需求预调研）

4. 明确平台/小程序/团队定位

目前，团队名仍为【TJTT】，但TJTT并不能涵盖团队长期的发展规划，在传播力度上也不如中文名有鲜明度与直观性。团队当前拟定于暑期正式确定团队、小程序端的名称，明确团队定位，进一步规划团队发展。成员可在本学期对该问题进行思考，提出响亮、鲜明、有态度的团队名称、团队宣言等。

eg. 小程序名：济球网、乒乓济、爱乒济；.....

5. 友谊杯

在报名阶段、比赛前对积分赛平台进行宣传，充分利用友谊杯拉动一批平台新注册用户。

- （1）组织端：将友谊杯赛事与积分赛进行合理的分数换算；
- （2）文化端：借友谊杯，对积分赛、项目组团队进行宣传，建立团队文化形象。

三、团队中远期发展计划

1. 小程序上线计划

我们为什么考虑做小程序端，不继续发展平台端？

——当前我们对于团队的互联网功能实现不仅限于“积分排名榜”，基于更广的用户覆盖面，拓展到了约球、教球等具有较强交互性的功能上。便捷的小程序端可显著提高校园用户的黏性及日常活跃度，更有利于具有交互性的功能的发展。

（1）时间节点及小程序概述

利用暑期进行小程序端的探索及相关信息的迁移，在迎新阶段正式上线，进行大力宣发，吸引新生用户。

小程序的首页组成应为：各项功能入口、乒乓球积分榜（或其入口）、积分赛报名入口、校园乒乓球信息流推文banner页等。

（2）功能列表

a. 明确要做的功能

预期下述三个功能与小程序同步上线

- **约球平台【我要约球】**

功能背景及需求价值：部分乒乓球爱好者面临约球难、无人约、打球对象单一固定、不好意思主动与人约球等情况；新生入学阶段难以迅速找到打球搭子与大量球友。一个基于双方意愿与时间、能体现双方能力水平的约球平

台具有不错的现实价值。

功能需考虑的问题：如何促进约球平台的广泛使用？（只有积累了大量的用户，才能提升约球的成功率，提升用户对该功能的依赖）；什么样的交互逻辑更符合用户的理想状态？若用户使用了一次之后找到了稳定的乒乓球搭子，如何让他们持续地使用该功能？……

• 教球平台【我要学球&我来教球】

功能背景及需求价值：在不同水平层次的乒乓球爱好者群体中，存在一定程度的学球需求。但当前校园内乒乓球教学资源存在信息闭塞，只能通过群聊询问、朋友圈询问、表白墙询问等方式寻找教练。项目组拟通过搭建校园教球平台，整合学生教练资源，为不同水平的学球学员提供更合适的个性化教球服务。

功能粗略描述：

- ① 教练库建立：任何在校师生（暂不确定为师生or仅限于学生）可申请加入教练库。
- ② 教练资格审查：由项目组成员定期对报名者进行资格审查，并对其教学水平评级。
- ③ 教练上传个人信息：教练上传个人介绍、打球经历、比赛成绩等，并对自身技术特长进行说明。（该内容需由项目组审核通过）。
- ④ 教练发布课程：已注册教练可于平台上发布1对1、1对多等课程。
- ⑤ 学员报名课程：学员可浏览每一周开放报名的课程情况，结合自身需求及教练特点进行选择。报名经教练确认后生效，双方联系方式互相公开，添加联系方式。

功能需考虑的问题：学校是否能够允许这类带有盈利性质的教学活动的进行？如何在学员找到了教练之后仍然能继续使用平台（确保不是一次性找教练，而是长期地能够利用平台进行学习）？……

• 乒乓物品推荐平台【乒乓好物】

功能背景及需求价值：新手怎么选球拍？我适合什么样的打法？不同的胶皮、底板到底有什么区别？这是乒乓球爱好者群体间常见的问题。建立一个覆盖乒乓球、乒乓球底板、乒乓球胶皮、乒乓球鞋、乒乓球拍套等乒乓球用品的一体化物品评价&推荐&科普平台，能够有效解决这些问题，为校园的乒乓球爱好者们提供便利。

功能需考虑的问题：是官方推荐，做成科普栏目，还是可以让用户自行添加评价，做成有一定交互性的功能？如允许用户自行添加评价，如何对言论进行监督管控？

b. 展望&规划中的功能

• 快速入门

功能概述：录制乒乓球基础动作的教学视频，对乒乓球各项技术进行讲解。用户可通过该功能学习乒乓球的各项技术及理论知识。

• 乒乓闲鱼

功能概述：建立与乒乓球有关的二手市场。（参考济星云-校园闲鱼功能）

• 乒乓日志

功能概述：每日/每次可录入打球时长、打球战绩等（经双方确认后该战绩确认生效），用户可随时查看对于任一用户的历史战绩、查看自己在一定时期范围内的打球时长、打球频次等。

• 乒乓年报

功能概述：“用数据展示的方式回顾这一年打球的动态”。学期末或年终时可生成一份乒乓年报，囊括积分变动情况、排位变动情况、约球次数、最频繁的约球对象、这一年打过球的球友数量、赛事中最大的胜利、最惨的滑铁卢、年度打球总时长等信息。（参考济星云-校园年鉴）



未完待续，等待项目组成员们继续脑暴……

2. 9月开学季拉新计划

（1）小程序平台注册使用

新生在入学阶段通常没有稳定的打球搭档，对于约球平台具有较大的需求度，可利用新生群体，增加大量小程序注册用户，培养拉动一批小程序平台的活跃用户。

（2）积分赛概念宣传

可考虑针对新生定向开展属于新生的积分赛，力争在新生入学阶段就接触到校园积分赛的概念，对积分赛的数字产生敏感度，对同济浓厚的乒乓球氛围产生兴趣与归属感。进一步吸纳积极、踏实、热爱乒乓球的新朋友们加入乒协、加入项目组团队，为后续成立2.0团队奠定人才基础。

3. 后期商业变现计划

（待补充，有商科背景的成员可以进行思考）

4. 项目组与乒协的长期发展定位计划

（1）团队关系与职责分工

- 项目组作为同济乒协的大脑，负责基于小程序端、乒乓球积分赛体系的开发、运行、宣传、推广、商业价值实现等**上层决策**，乒协干事作为执行方，偏重**日常运营及赛事管理**，主要在公众号宣传、积分常规赛运行、大型赛事筹备、教学活动管理等方面参与执行。
- 针对拟开发或拟上线的新功能（或积分赛的赛制变化），充分利用同济乒协干事、同济乒协会员这一群体进行充分的**前期需求调研**。通过收集该群体的反馈，及时对小程序功能、积分赛赛制进行调整优化。

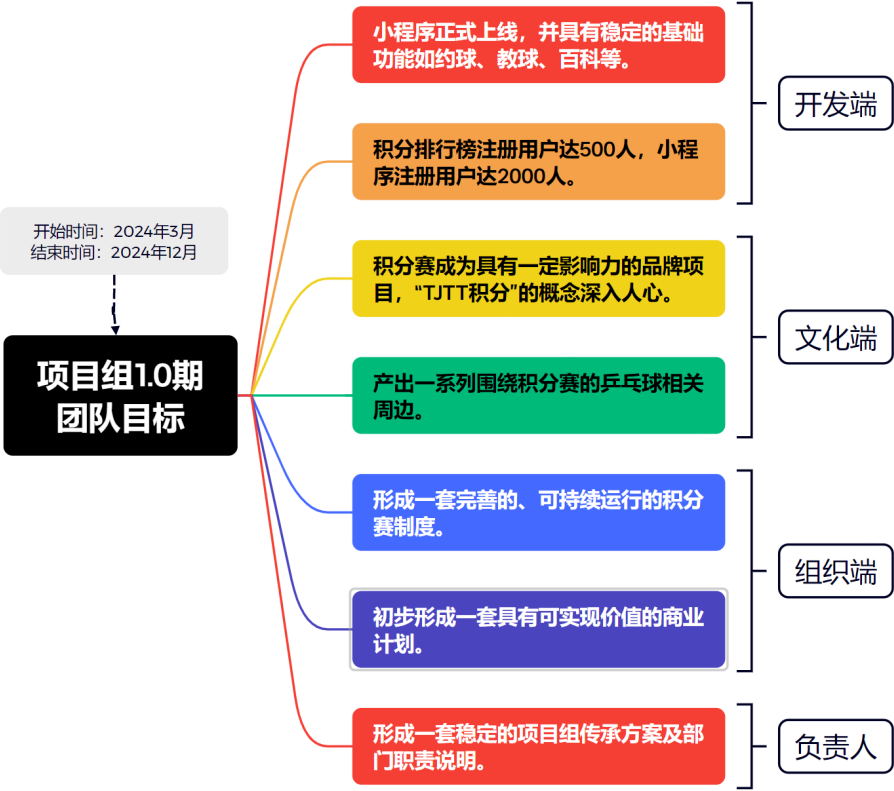
（2）项目组人员招募路径

①直接通过公开遴选进入项目组（要求具有某一方面的特定能力，优先招募有互联网经验的能力者、有一定开发经验及代码能力的开发者、有灵感有创新思维的运营者。）

②成为乒协干事（培养集体荣誉感、归属感，锻炼能力）→通过遴选成为乒协各职能部门负责人（培养责任心、提升参与感）→进入项目组成为组长或负责人（完成培养）

（3）项目组1.0期团队目标

起始时间	2024年3月	结束时间	2024年12月	负责部门
目标	1. 小程序正式上线，并具有稳定的基础功能如约球、教球、百科等。			开发端
	2. 积分赛成为具有一定影响力的品牌项目，“TJTT积分”的概念深入人心。			组织端、文化端
	3. 积分排行榜注册用户达500人，小程序注册用户达2000人。			开发端
	4. 产出一系列围绕积分赛的乒乓球相关周边。			文化端
	5. 形成一套稳定的项目组传承方案及部门分工。			负责人端
	6. 初步形成一套具有可实现价值的商业计划。			组织端



四、团队发展关键性问题

1. 校园认证/官方许可

该问题是后续项目组、小程序扩大用户面的关键性问题，需尽快落实，获取政策上的支持。

- 如何确保用户注册的安全性，如何建立用户注册的校园认证接口？（怎样获得许可？如若建立与学校的权限联系是否会影响小程序后续功能的开发？）
- 团队目前挂在什么名下？创业谷吗？团队在创业谷内是否有指导老师、或咨询老师？有很多内容感觉需要与老师进行交流。
- 教球这类带有盈利性质的活动是否能被学校许可？后续如若往商业价值方面发展，是否能够被学校接受？

2. 团队部门规划与团队经验

- 如何确保用户注册的安全性，如何建立用户注册的校园认证接口？（怎样获得许可？如若建立与学校的权限联系是否会影响小程序后续功能的开发？）
- 团队目前挂在什么名下？创业谷吗？团队在创业谷内是否有指导老师、或咨询老师？有很多内容感觉需要与老师进行交流。

- 教球这类带有盈利性质的活动是否能被学校许可？后续如若往商业价值方面发展，是否能够被学校接受？

3. 团队目标（校内公益or校外商业or同时实现？）

- 目前确定发展的方向中，小程序上的约球功能、百科功能等方向是偏公益向的（难以获得收益，但能够为小程序引流）。而项目的创立初衷是能够有商业价值的实现。关于这两者的平衡，需要后续进一步明确。

五、各职能端发展方向

1. 文化端

- 当前文化端工作主要围绕积分赛活动、友谊杯赛事开展，目标是打造品牌活动、树立品牌形象、制作相关周边物料等。**文化端目前共有三名负责人与三名成员，需提前对近期工作进行合理分配。**
- 文化端后续将细化为产品、设计、运营三大方向，成员可提前对未来的工作方向进行思考：



产品：面向小程序的上线与功能上新，面向项目组发展大方向的引领决策

设计：面向小程序的视觉设计，面向项目组周边的设计、积分赛海报、物料的设计等；

运营：面向项目组的传播推广、品牌形象打造。

2. 开发端

未来开发端将面临两类需求：



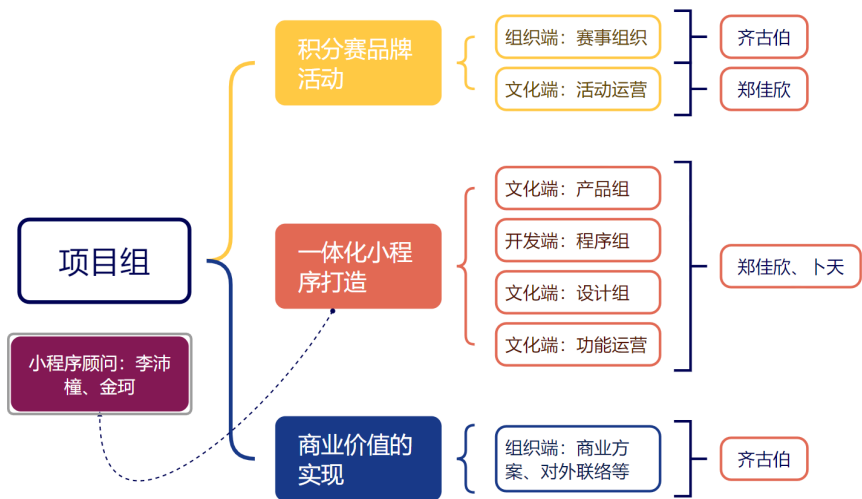
- 团队鼓励有余力、感兴趣的开发端成员自学部分产品知识，积极思考团队在小程序端的前景与布局。在未来的发展规划上，团队将给予主力、骨干开发成员一定的话语权，尊重其主观开发意愿。
- 开发端可向目前已有的校园小程序（如济星云等）借鉴经验，项目组后续会尽力为开发团队寻找有开发经验的顾问。
- 开发端一定要注重及时与团队（尤其是负责人及产品同学）进行交流，防止出现开发内容、开发方向、开发流程上的错误，不可盲目投入开发、盲目进行功能上线。

3. 组织端

当前组织端的职责划分尚未形成清晰、明确的体系。短期内，组织端聚焦比赛的统筹管理，完善健全积分赛体系；待形成稳定的积分赛模式后，组织端则进一步聚焦于项目商业价值的实现、项目的对外联络等方面。



4. 项目组架构雏形



各职能部工作安排

需求池与工作分配