大学生电子商务网 产品构思

# 问题描述

1. 近几年，教学活动越来越依赖网上平台进行，但是目前缺乏一个完善的便利的体系，能够让整个教学工作只依赖于某一个软件，作业收发批改，线上考试，线上网课，线上师生学习交流等活动一般都是各自用各自的软件，学生和老师为了正常的线上教育教学，不得不下载很多软件，大量占用内存，而且严重缺乏便利性和简洁性。
2. 现在线上考试大多要求双机位，多机位考试来防止作弊，而目前主流平台没有一个很好的措施能够在一个平台上进行多机位考试，大多数情况下，会选择一个机位用一个视频会议等方式进行监考，有如下缺点：
   1. 平台过多，很不方便；
   2. 每一个机位都需要单独的老师去监考，相同学生的不同机位之间没有联系，需要的监考人员过多，而且沟通困难；
   3. 视频会议难免有杂音，考生之间互相干扰很严重；

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为学校的线上教学工作提供便利，节省大量线上教学的不必要的时间和工作，使教学工作和学习生活更加便利、便捷；

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于学校的老师和在校生，货源主要定位于学校。消费群体和货源规模都足够大；
  + 利用功能整合的优势，避免了学校需要同时购买多个功能相似的软件的负担；
  + 利用功能优势，支持单应用多机位考试；
  + 针对平台优势，支持Android端和PC网页端，并且可以多端同时在线；

**商业模式**

* 用户只需购买本应用即可完成大部分线上的教学工作，无需购买其他软件；
* 可按学校整体租用；

# 用户分析

本软件主要服务两类用户：

* 学生。
  + 愿望：交作业，向老师同学沟通更加方便快捷，不需要下载一堆学习软件；
  + 计算机能力：熟练上网，笔记本电脑和宿舍上网的普及度也相当高；
* 老师。
  + 痛处：传统的线上教学方式；
  + 计算机能力：很一般，尤其不熟悉互联网的各种细节上的操作
  + 优势：可以简化所需要的计算机能力，简化操作，优化同类软件功能不完善的弊端；

# 技术分析

**采用的技术架构**

以基于互联网的WEB应用方式提供服务。主要采用Spring boot框架结合Mysql数据库完成开发；

**平台**

初步计划采用亚马逊的云服务平台支撑应用软件，早期可以使用一年的免费体验，业务成熟后转向收费（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**

难点在于如何实现单用户多机位登录并进行考试的技术实现；产品设计上重点考虑如何在简化操作的基础上满足师生“单一软件即可完成大部分线上教学需求”的愿望。

# 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，吸取已有电商网站的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合某市大学生网购模式的产品。

IT技术专家：快速架构和实现产品，同时确保对未来快速增长交易量及灵活变化的商品展示的支持。

学生代表：有较多线上学习经历的学生代表，帮助分析学生群体的具体需求；

老师代表：有较多线上教学经历的老师代表，帮助分析老师群体的具体需求；

**资金**

产品验证阶段前暂无需要。完成产品验证后，需要资金集中快速完成用户扩充和宣传推广；

**设备**

一台本地PC服务器；

**设施**

10平米以内的固定工作场地；

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 人员不能及时到位 | 疫情封控团队人员不能及时沟通，团队人员被感染，身体不适难以跟进进度 | 人员风险 |
| R2 | 用户使用体验差 | 学生老师使用困难， 没有足够区别于已有学习软件服务的吸引力 | 商业风险 |
| R3 | 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 |

# 风险分析