



趣袋

Fun Bags

作品创新性分析报告

Version [1.0.1]

2020.7.26

Written by 蓝色一袋



All Rights Reserved

目录

1	痛点分析.....	1
	痛点概述.....	1
	1.1.....	1
	1.2 相关工作.....	1
	项目创新点.....	2
2	2	
	2.1 技术性创新点.....	2
	2.2 功能性创新点.....	2
	2.3 其他创新点.....	2
3	竞品分析.....	2

记录更改历史

[illegible]

1 痛点分析

1.1 痛点概述

A. 观念转变困难

塑料袋的出现极大程度的便捷了人们的生活，很难短时间内改变人们普遍使用塑料袋（尤其是超市里免费提供的一次性塑料袋）的消费观念。

B. 获取途径简单

当今社会发展快速，人们也更适应快节奏的生活状态，追求方便快捷的消费方式，而本场品在使用时阻碍了顾客的流畅性，意在让顾客思考“是否必须使用塑料袋”而降低塑料袋的使用，在快消费时代存在排斥性。

C. 快消费时代的排斥性

当今社会发展快速，人们也更适应快节奏的生活状态，追求方便快捷的消费方式，而本场品在使用时阻碍了顾客的流畅性，意在让顾客思考“是否必须使用塑料袋”而降低塑料袋的使用，在快消费时代存在排斥性

1.2 相关工作

A. 工作目标

使用物联网技术，提供一套软硬件的平台，以此来规范用户的行为，培养用户环保理念。

B. 前期准备

通过问卷调查研究当代不同年龄阶段的潜在用户的环保价值取向，现场调研其他环保理念的公司、产品；学习使用 ThinkPHP 搭建服务器、使用 React 实现 CMS。

C. 预期结果

用户可以通过扫取机器上的二维码完成购买纸袋、布袋或领取免费的塑料袋。并且可以在快应用界面看到自己使用塑料袋的数据。

根据用户角色不同、权限不同，登录后可以显示不同的网页界面或数据统计图表。例如，超级管理员拥有全部权限，可以看见商户数据、订单数据、分布地图、学生作品提交、权限设置等分目录管理界面；商户登录可以看见订单数据、超市顾客使用数据等分目录管理界面；学生登录可以提交作品。

学生可以从后台提交和环保相关的绘画作品，经管理员审核后，会根据顾客使用情况将不同内容、主题的学生作品推荐给超市顾客。

针对中老年人不习惯使用手机或购物忘带手机的人群，可以使用智能硬件上的屏幕通过人脸识别完成注册或登陆，从而领取塑料袋，便捷用户使用。

2 项目创新点

2.1 技术性创新点

1. 智能硬件设备

智能吐袋机可以接收服务器发出的指令并完成吐袋，使新型的互联网设备。

2. 快应用的便利

使用前端技术开发，原生渲染，同时具备 H5 页面和原生应用的双重优点。快应用框架深度集成进各厂商手机系统中，可以在操作系统层面实现用户需求与应用服务间的无缝连接，提升用户的使用体验和应用服务的转化效率，同时支持生成桌面图标等留存能力。

2.2 功能性创新点

借鉴共享单车、贩卖机的理念，将物联网应用到取袋机。

2.3 其他创新点

- A. 控制源头形式改变塑料袋的使用方式，普及环保概念。
- B. 以互联网的形式与消费者产生互动，使用户对于环境保护有参与感。
- C. 连接公益性活动，对家庭经济困难儿童提供帮助。
- D. 学生可以后台提交作品，参与环保事业，提升学生环保意识的同时提升学生责任心，提升学生家长环保意识。
- E. 大型取袋机涉有屏幕，人脸识别登录之外还可以播放环保视频、公益广告，用真实直观的方式教育用户。

3 竞品分析

作为提倡环保理念的产品，有：废旧物质回收公司、物资再利用回收公司等；相近物联网模式有免费领取纸巾的机器；自动饮料售货机；公共自行车、共享雨伞、共享电动助力车、共享单车、共享停车位、共享充电宝、共享帐篷、共享儿童推车、共享陪护床等共享（智能租赁）设备与 APP（软件系统）的设计开发等。