**“中国软件杯”双创大赛项目计划书**

**一、参赛队伍基本情况**

1. 成员构成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 尹铮 | 前端开发 | 负责前端架构，UI界面设计 |
| 丁港 | 后端开发 | 负责后端和服务器端的开发 |
| 陈栋 | 后端开发 | 负责后端和服务器端的开发 |
| 党欣 | 前端开发 | 负责前端架构，UI界面设计 |

1. 目标

将本产品打造为中国第一大学生综合型服务服务平台，为千万大学生提供更优秀的服务平台，创造更好的交流渠道。

**二、项目介绍**

1. 登录注册
   1. 用户注册功能：以手机号注册，不可重复注册。注册过程中，发送短信注册码给用户，并对验证码进行校验。以核实用户注册信息。验证码不可以频繁发送，限时120秒后方可重发。三次发送后，将出现验证码，以防恶意注册。用户填写昵称，注册码和密码后，账号注册成功。注册成功后需要选择所在学校，并输入学号及密码进行绑定，一个手机号绑定一个学号，绑定完成后注册完成。
   2. 登录功能：注册后，在登录页面填写注册的手机号，以及密码，即可进入。
   3. 更换手机号码：若手机号不在使用，或想要更换绑定手机号码时，填写新手机号码后，需要输入密码，并向原手机号码发送验证信息进行确认，确认完成后便将更新手机号
   4. 忘记密码：在对应页面填写手机账号，会发送短信验证码，接收到验证码后，验证码填写后输入绑定的学号以及学号密码，便可重置登录密码。
   5. 个人信息管理：注册登录后，进行个人信息完善，更改昵称，上传个人头像，填写自我描述，个性签名，所学专业，擅长的科目等，或进行修改信息。
2. 学习
   1. 寻找学友：在个人页面可通过发布一则寻找学习伙伴的榜单，选择地点（本校的空余教室或图书馆），时间，还可以选择对学习伙伴的要求，比如需要擅长的科目，性别等
   2. 相约自习：在此寻找学友榜单页面可通过筛选条件寻找符合自身条件以及需求的榜单进行预约。
   3. 学习心得：类似csdn等网站，写下自己的学习心得，以及知识笔记，可为其他人提供帮助
3. 工作招聘
   1. 招聘会信息：发布各大公司的招聘会信息
   2. 面试分享：分享自己在面试中的经历，和遇到的问题
   3. 等等
4. 交友
   1. 表白墙：向自己心中的那个他（她）进行表白
   2. 一起出游：指定地点，找到驴友一起出行游玩
   3. 一起看电影：指定近期上映的电影，相约一起看电影
   4. 兴趣交流：志趣相同的人的交流区

**三、产品或服务介绍**

本产品是以大学生为对象的综合性服务平台，分为学习交流，交友，求职三大功能的综合服务平台。致力于为当代大学生建立一个全面的服务型平台，促进大学生的相互交流与合作，提供一个优秀的交流渠道。

本产品为工具性高频应用，大学生/高中生每天都在学习，有安排自习时间的需求，也有下课聊天休闲交友的需求。

这样本产品自然就可以吸引大量的流量，有了流量，就有多种变现的方法。因此本产品具有广阔的前景

**四、市场调研与分析**

市场定位：

主要面向在校研究生、大学生、高中生。

市场规模：

据不完全统计中国有超过2500万大学生，这是一个非常大的用户群体。

市场环境及前景：

据调查，如今有众多为大学生提供学习交流（如csdn），交友，求职（如牛客）的网站，但大多均为单一性功能网站。另在学生中的一些大型qq群或其他平台均发现有大量希望寻找同校的考研友等可以一同相约学习的，互补互助的需求，以及其他希望找到驴友，进行交友之类活动的，或者咨询求职经验的。由此可发现，对于当代大学生，在学习，交友，求职三方面的服务需求非常巨大，但目前仍无任何一家网站在这三类综合服务需求方面做好。当没有人做好这三方面服务时，我们无疑是拥有先机，我们针对学生的需求，做出了分为学习，交友，求职三大模块的服务功能。

**五、项目可行性分析**

技术可行性分析:

系统的总体架构将采用三层架构模型（表示层、业务层、数据层），即系统至少分为三个大的模块，一个模块负责界面设计，一个模块负责业务计算，另一个模块负责数据库的访问。

MVC模式以后端为主，好处是前端的工作变得非常简单，只负责View层的实现，写好demo，让后端去套demo，可以实现本地开发。

三层架构基于经典的体系模式MVC（Model、View、Controller）模式，该模式已成为当今设计交互式应用程序的一个标准，可以直接借鉴。

技术可行性评价：

利用现有技术完全可以实现系统开发目标.同时,开发期限较为宽裕,预计可以在规定期限内完成开发任务。

经济可行性分析：

系统开发费用；主要开发人员均为学生，所以无工资支出。

硬件设备费用：服务器采用主机公园 香港虚拟云主机 ￥119/年。

系统运行费用：系统预计运行1年 总费用￥119。

社会影响：所有软件都用正版，技术资料是使用开源的，数据信息均可保证合法来源。所以，不会造成坏的社会影响。

风险因素：暂无。

经济可行性评价：

经济上完全可行。

**六、市场营销推广计划**

运营方式：

推广渠道：初期现在本校公测，然后进一步在高校圈里推广。

推广平台：

推广方法。

1. **融资方案和回报**

暂时无融资方案。

**八、投资预算和效益分析**

一次性支出500元。

系统开发，建立费用共200 元。其中：

本系统开发周期为30天，需开发人员3人，但因为都是在校学生，没有相应费用。

硬件设备共200元。其中：

其他费用：300元。

**效益**

初期效益主要来自广告商

暂时无法估计具体数值

**收益/投资比**

Ratio=V/2。

暂时无法估计具体数值。

暂时无法估算投资回本时间。