“21” 产品构思

# 问题描述

1. 目前学生除上课外，课下时间不能自觉学习，沉迷于网络或其他娱乐活动，想要学习，但是缺乏督促。

问题：想要学习，但是总是拖延，缺乏自律能力。

1. 上班族每日进行大量的工作，忽视了身体的锻炼，难以长期保持规律的作息习惯。

问题：忙于工作，身体缺乏锻炼，想要改变现状，但是难以坚持下来，间断进行。

1. 将要面对考试的学生，每天因为日常学业或其他事情，较难保持每日的复习备考。

问题：忙于日常学业，想要进行其他证书的考试，但是总是拖延或不能进行每天打卡。

1. 身体不佳的老人，需要长期按时服药，可能会因为遗忘而导致不能按时吃药。
2. 学生可以做到坚持学习，但是注意力难以集中，效率低下，即使长时间学习，也达不到自己理想的效果。

问题：虽能坚持，但是效率低下，不能集中注意力。

1. 有良好习惯，想要总结一天的行程，但是缺乏记录打卡的平台。

问题：习惯良好，缺乏记录和反思总结的机会。

# 产品愿景和商业机会

**定位：**用独特的方式和每日打卡来培养习惯和约束自己，每个人都有自己所渴望生活方式，在这里建立属于你自己的习惯库，让值得珍视的自律生活方式被重新拾起，在这里用21天遇见更好的自己。

**商业机会：**

* + 用户群定位于任何想要想要培养好习惯的人，每个人都会有想要养成的好习惯，因此用户人群足够大；
  + 软件运营成本低，且可设置会员制度赚取商业盈利；
  + 当用户数量进入稳定期后，增加盈利的形式，广告、课程、电商等等；
  + 具有反馈机制，更容易留住客户。由于习惯的培养的长期性，且只有习惯养成后才能看到成果，所以许多人半途而废，该APP具有打卡记录、的反馈机制，用户在使用APP的过程中，每天都能看到自己的进步，将抽象的过程形象的展示，无形中激励着用户坚持下去

**商业模式**

* 会员制度；
* 私人习惯定制；

# 用户分析

本APP主要服务四类用户：

* 在校大学生（简称学生）。
  + 愿望：坚持一件或多件事，直至形成良好的习惯；
  + 自制力：有相当一部分学生缺乏自制力，需要借助外力辅助自己长期坚持某些事；
  + 操作能力：能熟练上网和运用APP；
  + 其它：有较多的需求，例如：考研党背单词、4-6级考试背单词、阅读习惯，运动习惯的养成等；
* 上班族。
  + 愿望：希望在快节奏的每一天仍然能保持健康；
  + 自制力：小部分缺乏自制力，需要借助外力辅助自己长期坚持某些事；
  + 操作能力：能熟练上网和运用APP；
  + 其他：时间比较紧凑，经常性遗忘，希望可以得到有效的提醒；
* 儿童。
  + 愿望：希望从小养成良好习惯，受益终身；
  + 自制力：缺乏自制力，需要借助外力养成良好习惯；
  + 操作能力：能熟练上网和运用APP；
* 老人。
  + 愿望：希望能有人提醒按时吃药，坚持锻炼；
  + 操作能力：可以学会使用简单APP；
  + 其他：大部分老人比较健忘，需要有效的提醒，例如：喝药，晨练。

# 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。前端技术主要采用Bootstrap、Ajax，后端技术采用LAMP体系，可免费快速完成开发；

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

无开发技术难点；产品设计上重点考虑如何符合用户的需求提供快速商品定位，同时支持灵活的商品推荐，比如节日、重要事件等；

# 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，吸取已有习惯养成软件的成熟经验，结合用户特征，分析符合各阶段用户的产品架构。

UI设计师：根据各年龄阶段的用户，设计出符合用户心理需求的产品图

IT技术专家：快速架构和实现产品

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；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 用户认可度不高 | 对于养成习惯提醒方面没有足够重视 | 用户风险 |
| R2 | 商家参与度不高 | 商家对各种用户的需求了解不够，无法做出需求的习惯选项，及需要做一定的调查了解 | 商业风险 |
| R3 | 无法实现及时提醒 | 和用户使用的手机款型有很大的关系，有的关了后台之后就不会再提醒了，做不到无论是否关闭后台都能够及时的提醒，还需要研究兼容性。 | 流程风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 人员风险 |
| R5 | 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 |

# 收益分析

财务分析的估算结果如下，几项重要参数说明：

1. 折现率假设为10%，这是比较通用的一个值；
2. 项目长周期设为5年；
3. 首年成本为10万，以后四年假设升级维护费和推广为每年5万；
4. 收益假设每年均为20万；

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 周期 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 汇总 |  |
| 成本 | 100000 | 100000 | 50000 | 50000 | 50000 | 50000 |  |  |
| 折现因子 | 1 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |  |
| 折现成本 | 100000 | 91000 | 41500 | 37500 | 34000 | 31000 | 335000 |  |
| 累计成本 | 100000 | 191000 | 232500 | 270000 | 304000 | 335000 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 0 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 |  |  |
| 折现因子 | 1 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |  |
| 折现收益 | 0 | 182000 | 166000 | 150000 | 136000 | 124000 | 758000 |  |
| 累计收益 | 0 | 182000 | 348000 | 498000 | 634000 | 758000 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -100000 | 91000 | 124500 | 112500 | 102000 | 93000 | 423000 |  |
| 累计收益-累计成本 | -100000 | -9000 | -115500 | 228000 | 330000 | 423000 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 净现值 |  | 423000 |  |  |  |  |  |  |
| 投资收益率 |  | 126% |  |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 |  | 第3年 |  |  |  |  |  |  |