藤蔓打卡 产品构思

# 问题描述

1. 对于大学生以及处于寒暑假阶段的中学生来说，他们拥有大量空闲时间可以规划。在此前提下，如果想要专注于工作学习可能会存在以下问题：
   1. 目标不明确，在无引导的情况下，无法明确一段时间内的主要工作学习目标，容易造成日程混乱，打消积极性；
   2. 注意力自制力不强，无法实现长时间的学习工作，时间的利用率低，工作效率低。
   3. 无法坚持，三天打鱼两天晒网，按照自己的计划执行了几天，就坚持不下去了；
2. 对于一些在职人员，可能因为工作繁忙等问题，忘记一些重要事情以及待办事项，或者因为长时间的工作无法维持健康合理的生活习惯，需要外力进行督促；
3. 对于想养成良好的习惯的用户，可能存在坚持不下去以及懒惰松懈的情况，这时就需要在每一天的规定时间提醒其需要做的事情，协助其养成良好习惯；
4. 当前市面上存在的类似产品可能会存在以下问题：
   1. 存在内购；
   2. 缺少约束力
   3. 没有明确的奖励机制，用户感到乏味，没有动力；

# 产品愿景和商业机会

**定位：** 为不自律的人提供一个约束自己的平台。特别面对学生群体，使他们远离手机，为自己制定详细的计划，而且可以制定生活中的小习惯，并且用奖励的方式使大家21天养成一个好习惯。

**商业机会：**

* + 面对用户群体庞大，学生，工作人员都是我们的服务对象
  + 软件操作简洁，所占内存较小。
  + 免费，用户群体不需要花费钱财。
  + 需求大：当代社会人们面对各种各样的诱惑，绝大多数人总是拖延时间，各种不自律。人们需要这个软件来约束自己。

**商业模式**

* 广告推广
* 流量变现

# 用户分析

本藤蔓打卡APP主要服务两类用户：

* 在校学生
  + 愿望：希望坚持自律学习，以监督的方式来引导自己养成良好的学习习惯；
  + 自律能力：自律能力不强，对互联网和智能设备带来的诱惑没有抵抗能力，但是希望自己可以变得自律；
  + 消费观念：希望物美价廉、不会花费太多的钱在打卡软件上；
  + 经济能力：有生活费额度限制，但消费需求和冲动消费潜力大；
  + 计算机能力：熟练手机应用；
* 在职人员
  + 痛处：自律的能力并不会因为年龄的增长而增长，突击式的加班，频繁在差旅中劳顿，孩子与父母的牵挂，使成年人越来越没有属于自己的自律生活。
  + 计算机能力：很一般，但可以使用简单的软件。
  + 优势：藤蔓打卡软件不仅可以让学生打卡学习，也可以让成年人打卡日常生活琐事，例如打卡做一次美食，打卡家务，打卡做运动的小事。对抗的是“日计不足岁计有余”的琐屑，使成年人不要在各种日常事务中的迷失。

# 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React,react-native，后端技术采用Node.js体系，可免费快速完成开发；

平台

初步计划采用腾讯云平台支撑应用软件，早期可以使用学生认证，价格便宜，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

专注学习时，一些软件无法打开，权限设置难以实现；页面设计藤蔓的动态变化

# 资源需求估计

人员

产品经理：倾听用户需求，依据本产品的商业背景和定位，吸取已有学习打卡软件的成熟经验，结合用户特征和需求，设计符合用户需求的产品。同时做各种[复杂决策](https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%8D%E6%9D%82%E5%86%B3%E7%AD%96)，保证团队顺利开展工作及跟踪程序错误等，保证高质量的产品按时完成和发布。

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。

设计人员：具有丰富的项目经验，能够准确把握客户需求并提供可行的实现思路。设计师的基本活动包括：进行需求分析、进行构架设计和功能设计，按照规范编写相应的文档，将设计思路传播给开发人员、测试人员。

开发人员：根据设计师的设计成果进行具体编码工作，对自己的代码进行基本的单元测试。对开发人员而言，必需具备产品开发所需要基本技术、技能，比如编程语音、数据库应用开发经验等。

测试人员：根据测试经理的计划和测试总体方案对目标产品进行测试，编写测试case，发现和跟踪bug。

学生代表：帮助分析学生群体对于生活学习打卡软件的期望需求。

在职人员代表：帮助分析在职人员群体对于生活学习打卡软件的期望需求。

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商家扩充和宣传推广；

直接成本：人力成本，网费

间接成本：

储备资金：

设备

一台本地PC服务器（可连网）

设施

10平米以内的固定工作场地；

开发平台；

开发环境：VSCode, Wampserver32等

信息

用户需求、市场动态

技术

所需要的编程语言：React,React-Native,Nodejs,Express,JavaScript等,

需要用到数据库相关知识和技术，常见[数据库](https://baike.baidu.com/item/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%BA%93)：MySQL/SQLSERVER /Wampserver32等；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 学生认可度不高 | 没有足够区别于已有自律打卡软件的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 用户参与度不高 | 用户对软件的了解不够、信心不足 | 用户风险 |
| R3 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 人员风险 |
| R4 | 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. 首年成本为上面资源分析中的成本加10万元推广成本，以后四年假设升级维护费和推广为每年20万；
4. 收益假设第一年为10万，第2年为30万，第3年为60万，第4年为100万，第5年为150万；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 汇总 |
| 成本 | 396000 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现成本 | 360360 | 166000 | 150000 | 136000 | 124000 | 936360 |
| 累计成本 | 360360 | 526360 | 676360 | 812360 | 936360 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 100000 | 300000 | 600000 | 1000000 | 1500000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现收益 | 91000 | 249000 | 450000 | 680000 | 930000 | 2400000 |
| 累计收益 | 91000 | 340000 | 790000 | 1470000 | 2400000 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -269360 | 83000 | 300000 | 544000 | 806000 | 1463640 |
| 累计收益-累计成本 | -269360 | -186360 | 113640 | 657640 | 1463640 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 净现值 | 1463640 |  |  |  |  |  |
| 投资收益率 | 156% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第3年 |  |  |  |  |  |