Gradle语言学习平台app 产品构思

# 问题描述

1. 随着我国经济水平的不断增长，人民生活水平不断提高，为了满足日常生活和学习的需要，全国有大量人想学习外语，包括英语，日语，法语，德育等几十种语言，学习的方式包括线上外语课，外语学习APP，公共课，线下外语课程等多种途径。存在的主要问题包括：
   1. 提供的语言学习种类较少，大多数为中日韩英，其他小语种涉及较少；
   2. 通过APP学习过程中，很多模块需要收费甚至二次收费；
   3. 通过线上外语课学习，需要花费昂贵的学费，并且课程有时间限制，多为两到三年。
2. 随着电子产品的普及以及疫情的影响，线上APP学习成为主流，人们已经享受到线上学习带来的便利，具备了充分的网上学习的意识和习惯。主要存在的问题有：
   1. 现代快节奏的生活要求人们需要利用碎片化的时间学习，但是多数线上APP都是大模块的系统的知识，无法满足人们在等车、等饭等情况下利用间隙时间学习的要求；
   2. 很多线上APP都需要充值会员才能使用一些功能；
   3. 多数线上学习APP都较为枯燥，全是知识的传授，无法做到寓教于乐；
   4. 多数语言学习APP是只能学习一门语言，无法做到多种语言的交互和促进学习。

# 产品愿景和商业机会

**愿景：**为全国人民提供完全免费的、游戏化设计的外语学习平台，使用户利用碎片化的时间能学到最高频有效的外语日常用语。

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于国内学生与上班族，及一些有出国需要的其他群体；
  + 通过打造一个完全免费、游戏化设计、科学合理知识架构的学习平台，覆盖多语言、多终端；
  + 能够使用户随时随地便捷学习，在学习之余，还能收获乐趣，真正做到边学边玩；

**商业模式：**

Gradle应用是完全免费的学习平台，所以收入只能来自于其他方面。

* 语言能力测试平台的收入
* 少量广告的推荐及展示

# 用户分析

理论上，语言类学习不分年龄层，但现实中，更多的语言类学习用户应该还是以学生为主，即6-24岁左右；再辅以24-35岁之间的上班一族，以及有日常出国办公或旅游需要的群体。

目标用户的痛点：学习枯燥，记不住大模块的知识点，补习/培训成本高。

* + 6-24岁间的学生，为了考试，必须学习语言，国内主要是英语，没有或经济来源较少，希望使用免费的平台进行学习，并且希望学习过程趣味化。
  + 24-35岁间的上班一族，为了出国深造或找到更好的工作，也需要进行语言学习，没有大片的时间，需要通过碎片化的时间进行学习。
  + 有日常出国办公或旅游需要的群体，需要掌握外语的日常用语及语法，以实现正常的沟通和交流，需要方便的学习日常用语。

# 技术分析

采用的技术架构

以基于互联网的移动端应用，采用的是混合开发的方式，会用到HTML5和Native混合技术，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；主要用到的语言的JAVA和C++.

平台

初步计划采用亚马逊的云服务平台支撑应用软件，早期所有项目所有功能都免费，后期通过不断加强可能增加收费的功能。

软硬件、网络支持

所选支撑平台均是强大的服务商，安卓手机和苹果手机各种型号机型都支持，支持各种网络，其他的无需额外的支持；

技术难点

基本无技术上的难点，比较难实现的是游戏化设计中的关卡设计和成就设计，主要是实现用户的坚持学习。

# 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，吸取已有相关软件的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合人们需求的软件产品。

IT技术专家：快速架构和实现产品，同时实现更加“有趣”的游戏化关卡，及增加更多国家的语言去让用户学习。

测试专家：进行相关的测试如功能测试，性能测试，接口测试等。

UI设计师：进行软件产品界面的设计，设计符合大众品味的界面。

用户代表：使用相关软件较多的，经历丰富的客户代表，帮助分析客户目前的需求。

开发商代表：一些实现过类似软件产品的公司，帮助分析商家需求和期望。

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；

设备

手机；电脑；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 用户认可度不高 | 没有做到区别其他相关软件的明显特征 | 商业风险 |
| R2 | 开发商参与度不高 | 开发商对软件产品的了解不够、信心不足，及需要做一定的配合缺乏意愿 | 开发风险 |
| 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 |
| R5 | 软件实现不够安全 | 开发及测试团队不够专业 | 开发风险 |

# 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. 项目成本的投资年作为第0年；
5. 收益假设第0年为10万，第1年为30万，第2年为60万，第3年为100万，第4年为150万；
6. 第0年的成本不折现；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
| 周期 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 汇总 |
| 预计成本 | 400000 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 |  |
| 预计收益 | 100000 | 300000 | 600000 | 1000000 | 1500000 |  |
| 折现因子 | 1 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 |  |
| 折现成本 | 400000 | 182000 | 166000 | 150000 | 136000 | 1034000 |
| 折现收益 | 0 | 273000 | 498000 | 750000 | 1020000 | 2541000 |
| 折现收益-折现成本 | -400000 | 91000 | 332000 | 600000 | 884000 | 1507000 |
| 净现值 | 1507000 |  |  |  |  |  |
| 投资回报率 | 146% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第2年 |  |  |  |  |  |