

产品方案设计

一、项目实施可行性报告

行业市场分析：

大学生面对学校的种种做法，在校无法进行有效的申诉，校内小的反馈又容易石沉大海无法得到回复，又由于害怕在校申诉并不匿名等各种原因使得权益得不到保障，因此我们想到了

推出这么一个论坛平台。

竞争对手或同类产品分析：

知乎

优势：知乎是一个涉及面十分广的问答社区，有些反馈确实起到了效果，但知乎问题量过于庞大，各种类型的都有，容易被淹没。而我们这个论坛平台涉及面不广，有针对性，反馈直

接。各学校板块可以分开设置，非常直观。

劣势：新晋论坛扩展宣传不容易，而且用户又相对比较单一、小众，不好推广。

自身条件分析：

自身设置匿名系统；设置各个大学专门的板块，以使用户针对性的进入板块；以及设置了热帖板块，以便看到当时各大学最热门的事件；还设置版主进行规范论坛的发帖以及回复，以

防止不合适的发言，删除某些不适当的帖子，对发表不合适回复的用户进行禁言等。

二、产品定位及目标

定位：

线上校园反馈论坛，覆盖多所高校

目标：

用户群：众多大学生

帮助大学校园管理自下而上的反馈式管理

三、产品内容总策划

应用流程规划：

- 会员登录
- 会员管理
- 发表帖子
- 帖子浏览
- 帖子审查
- 帖子管理
- 回复帖子
- 帖子搜索
- 用户管理

设计与测试规范：

- 设计规范

参考 Material Design 规范进行 UI 设计

- 测试规范

测试方法

单元测试（模拟）、系统测试（模拟、真机）

测试内容

健壮性测试、性能测试、功能测试、安装测试、用户界面测试、压力测试、可靠性及安全性测试

开发日程表：

日期

任务

第五周

确定开发团队的人员组成与人员分工

第六周

确定项目，编写可行性分析和需求分析

第七周、第八周、第九周

设计阶段及前期准备

第十周——第十四周

实现产品所有功能

第十五周、第十六周

软件测试及项目总结

四、技术解决方案

● Android 应用，使用 kotlin 语言编写

● 学习 UI 设计，使应用美观

● 学习各种知识，运用知识解决后续出现的问题。

五、推广方案

线上方式：

● 朋友圈、QQ 群

将 APP 软推或者硬推给自己的朋友，例如舍友，同班同学等，也可让朋友帮忙推荐给朋友；再则是在朋友圈、QQ 群推荐 APP、关键要有完善的激励机制

● 知乎等同类产品

在学校网站、学校贴吧、校园论坛、社交网络上介绍、宣传 APP，并放置下载地址及二维码

线下方式：

● 选择写一些软文发表在每个学校自己的杂志、报刊等相关媒体上

● 每个学院请一位同学在课余时间进行演讲宣传的方式

● 在学校人脉很广，或者自己本身就是团委学生会、社团主要干部的同学，引导他人下载注册

● 见到人就提起该 APP，比如，在重要会议、演讲要展示幻灯片的时候，往往附带宣传

● 有条件的，在特定条件下制作炒作事件

● 比较大的学校往往有专门的通勤车或者校车，主要供学生上下课乘坐。在车体做 APP 广告

● 在校园里面穿着制作专门的 T 恤逛来逛去，由于服装的特殊性，所以很容易吸引人的注意力

● 自营超市、打印店、奶茶店、餐馆、理发店、眼镜店等店铺不分大小都可以谈合作，张贴 APP 二维码广告以供下载

六、运营规划书

A、种子期：打造产品独有的特点，吸引用户

B、推广期：吸引学校管理方入驻，通过各种渠道扩大用户群

C、营收期：通过用户量吸引广告商入驻

产品实现方案

系统的主要功能

发布，回复，收藏帖子

基本 APP 的登陆系统

匿名身份

UI 界面设计



8:43



主页



暂时没有热贴







关键技术和技术难点

- 设计 UI
- 开发数据库
 - 查看 BOMB 文档，使用相关 API 接口
- 进行 UI 和数据库的接口对接
 - 通过数据库接口获取数据
- 技术难点
 - Bomb 提供的数据库接口不好用
 - 前期需要使用多线程,但还没学
 - 由于项目资金不足,发短信验证码功能无法使用
 - 图片的云端存储(至今仍旧无法实现)

用户体验记录和分析

测试过程

由于经费原因，我们只在云测进行了标准化测试

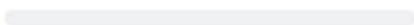
| 测试机型完成数

已完成  96%

未完成  4%

| 所有机型失败通过率

已通过  100%

未通过  0%

已完成的改进和存在的问题

无

测试大纲和测试报告

由于经费原因，我们只在云测进行了标准化测试

| 测试机型完成数

已完成 96%

未完成 4%



| 所有机型失败通过率

已通过 100%

未通过 0%

产品安装和使用说明

点击 apk 安装

使用：点点点