小蚂蚁活动收录网站—产品构思

# 问题描述

1. 学生：学生通常获取的活动信息来源于学校大小食堂旁的宣传人员的宣传或是qq群里下发的通知，存在的主要问题包括：

* 学生可能会错过很多活动信息，例如：在大小食堂宣传时没有遇到
* 很多不想参加活动的同学却被硬拉住听宣传人员的宣传
* 在群里发的通知可能会没有注意到或者不能了解活动的具体情况

1. 组织：组织想要举办一个活动的时候，需要有专门的宣传部绘制海报，费时费力；组织需要派出同学去大小食堂宣传，通常是午饭晚饭的时间，耽误这部分同学吃饭休息的时间。
2. 班委：在学期初计算上学年综合测评成绩的时候是所有班委最忙的时候，班委要收集各个组织发给班委的参赛证明，还要收集同学们参与活动的情况，了解该活动加不加分，加多少分，并整理成Excel发给同学们，同学们核对后，告知要更正的地方，基本确定后，班委再根据计算公式算出综合测评成绩，发放到班群，同学们再次核对，可能又会存在这样或那样的问题，再一次次修改，给班委的工作带来了极大的不便。

# 产品愿景和商业机会

**定位**：开发一个软件，方便组织者发布活动，方便学生了解活动详情，并报名参与活动；网上自动统计综测，不需要班委手动计算

**商业机会**：

* 用户群定位于该校大学生，学生可以轻松在网站上寻找想要参与的活动，并点击报名，学生人群基数大。
* 用户群定位于大学生组织及社团，他们可以在网站上发布活动并获取参与学生名单，进行签到，组织不需要花费时间线下宣传。
* 用户群定位于各班班委，他们只需下载活动列表，即可获得该班级所有学生的参与活动情况；下载综测汇总表，即可得到该班级的综测成绩及排名，不需要手动计算。

**商业模式**：

可在网站上发布广告，推荐给用户物品（例如：学生报名参与了某项竞赛，可以为其推荐相应的辅导书籍）

# 用户分析

本活动收录网站主要服务三类用户：

* 学生
* 愿望：希望能快速浏览到所有举办的活动，并快速点击报名；了解自己参加过浏览过哪些活动，知道自己参与活动获得的分数
* 计算机能力：熟练上网和在网上报名操作，笔记本电脑和宿舍上网的普及度也很高
* 学生组织或社团（简称组织）
* 痛处：传统的发布一个活动，需要宣传部画海报，有宣传人员在大小食堂宣传，报名要学生登记信息，将信息录入到计算机，可能会出错，浪费人力和时间，效果也不好
* 计算机能力：熟练上网，能轻松地在网上编辑活动的信息和上传一些宣传图片，笔记本电脑和教室上网普及度也很高
* 班委
* 愿望：希望摆脱计算综测时复杂繁琐的计算，避免核对信息时的一次次修改，减少计算误差
* 计算机能力：熟练上网，能轻松的进行文件的上传和下载操作

# 技术分析

**采用的技术架构**

以基于互联网的Java Web方式提供服务，前端主要采用HTML、CSS、JavaScript、JQuery、AJAX，后端主要用Java语言编写，基于hibernate、spring框架进行ssh开发。

**平台**

初步计划在腾讯云购买域名

**软硬件、网络支持**

用户在网络的基础上搜索域名即可访问我们网站的服务器，获得网站的服务

**技术难点**

无过多开发技术难点，产品支持相似活动推荐，查看自己活动的参与情况

# 资源需求估计

**人员**

产品经理：依据本产品的背景和定位，吸取活动收录网站的成熟经验，结合学校特点和用户特征，设计符合学校学生、组织、班委需求的的产品。

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的用户量及多种多样的活动展示的支持。

学生代表：有较多活动参与经历的学生代表，帮助分析学生的参与活动的偏好和期望的功能点；

组织代表：有较多发布活动经验的组织代表，帮助分析组织发布活动的流程，了解发布活动中需要改进的痛点；

班委代表：有较多综测计算经验的班为代表，帮助分析班委计算综测的流程，了解计算综测流程中需要改进的痛点。

**资金**

产品前期暂不需要，后期扩大规模后，可能需哟资金宣传推广或可能专业运维来维持服务

**设备**

一台本地PC服务器

**设施**

基本不需要固定工作场地

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 学生参与度不高 | 网站的宣传力度不够，网站的使用不是很便捷 | 用户风险 |
| R2 | 组织参与度不高 | 组织认为网站的学生参与人数不足，所以活动的宣传力度可能达不到要求；网站使用不是很便捷 | 用户风险 |
| R3 | 班委参与度不高 | 班委担心网站的计算结果可能不正确，网站的的使用不是很便捷 | 用户风险 |
| R4 | 市场竞争大 | 出现相似功能的活动收录网站，与我们网站竞争市场 | 环境风险 |
| R5 | 设计有逻辑漏洞 | 在代码codereview时没有提前发现代码问题 | 技术风险 |
| R6 | 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%
2. 项目周期设为4年
3. 首年成本为10万元推广成本，以后三年假设升级维护费和推广费为每年5万；
4. 假设第一年收益10万，第二年收益20万，第三年40万，第四年60万

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 汇总 |
| 成本 | 100000 | 50000 | 50000 | 50000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 |  |
| 折现成本 | 91000 | 41500 | 37500 | 34000 | 204000 |
| 累计成本 | 91000 | 132500 | 170000 | 204000 |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 100000 | 200000 | 400000 | 600000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 |  |
| 折现收益 | 91000 | 166000 | 300000 | 408000 | 965000 |
| 累计收益 | 91000 | 257000 | 557000 | 965000 |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | 0 | 124500 | 262500 | 374000 | 761000 |
| 累计收益-累计成本 | 0 | 124500 | 387000 | 761000 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 净现值 | 761000 |
| 投资收益率 | 373% |
| 投资回收期 | 第2年 |