大学生电子商务网 产品构思

# 问题描述

1. 青少年儿童处于智力发育的高峰期，在校学习内容单一，教学形式单一，不利于少年儿童发展创新能力，不利于少年儿童锻炼思维能力；

2.家长普遍让青少年儿童课后时间参加众多补习班，忽视了少年儿童的兴趣培养；

3.智能移动设备的普及了青少年儿童对之智能设备的认识，激发了少年儿童对手机游戏的好奇，青少年儿童沉迷无聊的手机游戏会造成青少年儿童学业水平降低，学习能力降低，致使青少年儿童形成错误的价值观；

4.部分青少年儿童致力于编程开发，由于年龄和知识能力的限制，她们不能理解编程语言，不了解编程思想，不利于青少年儿童编程入门；

5.市面上的少儿编程教育费用高昂，抑制了少儿学习编程的兴趣。

# 产品愿景和商业机会

**定位：**本土化的少儿编程软件，集联系、教育于一体，可以通过联系体验编程乐趣、开发编程思维 ，又可以通过教育获取知识，提升自身编程素养。

**商业机会：**

·用户群主要定位于未学习编程但是对编程有兴趣的青少年儿童或是任何对可视化编程有兴趣的人；

·利用互联网，上传针对少年儿童的编程思想教学视频；

·任何用户可以软件上购买感兴趣的教学课程；

·用户可以发布自己制作的编程小游戏到软件上，设置收费是否收费；

·用户可以依据自己的兴趣购买自己喜欢的小游戏源代码；

**商业模式：**

·课程标价

·小游戏源码

# 用户分析

本软件主要服务三类用户：

·青少年儿童

·愿望：了解编程思想，学习编程；

·消费观念：为了满足好奇心和兴趣，向家长请求费用；

·经济能力：无经济能力，由家长代为花费；

·个人能力：无需专业能力，主要锻炼青少年儿童的创造力和思维能力；

·其他：青少年儿童对价格尚未形成明确的认知，只要想要就会向家长所求

·家长

·愿望：希望孩子的各方面能力都有提高，希望孩子能经过学习成为有能力的人

·消费观念：依照经济能力适度消费，为了孩子的学习和未来愿意付出费用；

·经济能力：有工资限制，但是不吝啬小额消费

·可视化编程教育者

·痛楚：作为可视化编程教育者，教育面向的目标人群是无学习观念的青少年儿童，课程难以销售

·专业能力：很强，能够教育无编程经验的青少年儿童

·优势：专业能力强

# 技术分析

采用的技术架构

基于互联网的WEB后台开发提供服务。以Android Studio原生开发平台和blockly-android开源框架为基础完成开发。

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青少年儿童群体特征提供软件定位，设计符合青少年儿童审美的界面，简单的便于青少年儿童理解的UI交互设计，同时支持课程推荐，热门小游戏推荐等；

# 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，吸取已有教育网站的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合青少年儿童学习模式的产品。

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交易量及灵活变化的商品展示的支持。

儿童代表：有较多游戏和学习经历的儿童代表，帮助分析儿童群体的兴趣特征；

家长代表：有让孩子学习编程想法的家长代表，帮助分析孩子学习目标和重点，孩子的兴趣特征等；

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

工作人员自带；

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 | 家长认可度不高 | 家长普遍保守，不希望孩子学习编程，认为学生学习编程不务正业 | 商业风险 |
| R2 | 教育者参与度不高 | 可视化编程软件教育者少，且对少而变成兴趣不高 | 用户风险 |
| R3 | 无法制作出复杂度较高的小游戏 | 小游戏制作流程负责，操作难度相对较大 | 流程风险 |
| R4 | 推广难度大 | 没有完善的推广制度 | 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 |  |  |  |  |  |