## Project Brief 项目书

课程:《设计思维:产品与交互设计的创新方案》 序号: ARTS1701.02 代码: ARTS1701 授课教师

小组名称

五菱宏光

小组成员

应铠秀\*、王柯皓、冯诣博、韩嘉恒、朱哲霖



张三 24岁 程序员

场景 工作日吃午饭想把更多的时间留给午 休, 而到店点餐会浪费大量的时间, 于是选择点外卖

期望

有较全面的饮食类型 送餐效率高 问题能及时反馈

使用前 点餐以及取餐 售后 选择APP 阶段 洗购 付款 取餐 评价 行 1.询问同事 3.选择食品类别 6.骑手配送 5.手机支付 8.用餐评价 为 2.下载APP 4.商品选购 7.确认收货 "wow 有好多选择!" "希望会好用" "选不出 纠结" 情 "评价里都很好,可 是我觉得一般" "另一家会不会更便宜一点?" 绪 曲 "怎么骑手离我还有这么远 线

目 标

- 1.性价比高
- 2.好吃的多
- 3.配送速度快

1.我选不出的时候有推荐 2.推荐的商家要我比较喜欢的

- 3.推荐的商家价格要合适

1.骑手速度要快 2.公司不让骑手进,外卖不能丢

宣传

选购

配送及售后

问 题

1.宣传力度不够

1.选择太多了,有点无从下手 2.没有价格比对,总觉得不划算

1.骑手太远了,送得很慢 2.评价里只有好评,看不到更多参 考意见

优 化 建 议 1.在午餐时段推出针对上班族的 拼单活动

- 2.推出"老用户分享得福利"等活 动提高传播度
- 1.利用大数据根据用户喜好推送商家 2.给商家分层(如价位、菜系等),
- 减少用户选择时的焦虑情绪 3.购物车计算金额自动推荐搭配以及 参加满减活动
- 1.智能匹配附近骑手提高配送效率 2.提高用户评价体系对商家的影响 起到督促商家的作用
- 3.不允许商家只公开好评,各种评 论都应有分类