

Quantime 展示大纲

各位老师，各位同学：

大家好，我们是来自浙江大学的 Quantime 开发者团队。

今天给大家介绍的是我们设计一款全新的移动交互时间统计小工具 —— Quantime。

<hr/>

今天的展示会分为产品定位、，产品设计，技术实现，应用分析四个模块

定位说明

需求分析

****合作****是当代生活中不可或缺的一部分，随着智能手机的发展，将工作迁移到手机上成为了越来越多人的选择。但，与之对应的

各类配套设施迁移仍然在发展过程中。

考虑到这一点，我们希望开发一款可以优化移动场景下合作体验的小程序。

我们首先聚焦于大学生生活中，对于大学生合作，统计时间成为了各类合作的第一步的难题。

产品定位

想要解决这一问题，微信小程序具有得天独厚的优势

- + 依托微信的私域流量和广泛的传播属性，小程序极易在各群体中传播开来，也更容易保持用户的黏性
- + 同时，以微信群聊为载体，用户不需要额外的学习成本

我们的 Quantime 就是聚焦这一需求的**高效时间统计小程序**

产品设计

产品

我们在产品设计的方案中以**用户友好**为第一要义

在思维导图的右侧，就是用户最常用的几个功能

我们尽可能地简化了这些流程，希望让用户可以**即用即用**，不需要任何多余的操作

<hr/>

接下来我们会以实机视频说明用户操作的全流程

<hr/>

在整体的 UI 设计方案上，我们以简洁明快为主。

因此我们没有使用过于复杂的交互，使用基础的 TabBar, Card 布局，让用户可以迅速上手。

风格，配色等方面的统一也给了用户更流畅的使用体验。

<hr/>

这里我们再就几个我们设计的核心思路进行展开介绍

首先这里量子化的时间选择是我们项目设计的亮点与创新点之一，可能与一般设计者的希望“**给用户更多选择**” 这的思路背道而驰。

这是因为在经过充分的调研和分析之后，我们发现，过于碎粒度的时间选择反而会让用户产生纠结的情绪，也增加了操作的复杂度。

这时反其道而行之，用做减法的思路设计，使用足以囊括大部分场景的量子化时间选择设计，就起到了精简的作用。

这也是我们项目名称的来源 Quantime 即 Quantum Time，量子化的时间。

<hr/>

自动的统计分析是我们的另一亮点与创新点，概览上，我们可以通过色块颜色的深浅直观地看出参与人数的多少。

同时进入统计详情后，可以通过滑动右下方的滑块，快速浏览各时间参与的具体人员，作出最后的时间安排。

相比于使用问卷星，群投票等传统方法，这给了用户更加直观的结果展示。

<hr/>

3min

技术方案

在技术搭建上

采用前端-数据库-后端的经典 MVC 模型

数据库使用小程序云数据库，后端使用小程序云函数，充分发挥小程序云开发的特性。我们保证用户 openid 等敏感信息不会出现在前端，从而保证了我们小程序用户的隐私安全。

同时数据库不同表单设置了不同的读写权限，如 TimeTable 允许所有人读，只允许创建者写。这使得我们可以在数据库层面上防止数据非法的篡改，开发更加规范化。

<hr/>

应用分析

运营推广

为了及时接收到用户反馈，我们建立了用户反馈群聊，可以有效迅速地解决用户的问题。

在推广上，我们优先考虑了最广泛的大学生应用场景，可以先在本校内部结合活动进行推广，然后扩展到各个高校。

我们也考虑为具有特殊需求的群体定制功能，实现个性化推广。

商业分析

在盈利模式上，我们主要对标问卷星等小工具。

首先我们聚焦的是小的需求领域，提供创新的解决方案，具有无可比拟的竞争优势。

这使得目标用户，如大学校园中的领导者、活动的组织者会对我们的产品产生较高的

依赖，也使得 Quantime 在用户心中可以具有较高的辨识度，一想到时间统计，就会想到我们的产品。

结合这些特性再去考虑盈利

- + 首先，我们可以扩展付费功能，如更高级的结果统计展示等
- + 其次，类似问卷星，我们可以凭借工具类小程序较高的流量，设置广告位盈利
- + 最后，Quantime 的开发只是我们最开始思路中，移动场景合作模式优化的一小部分，在未来我们拓宽这一生态时，就可以起到为产品线上其他产品引流的作用。

发展方向

考虑未来 Quantime 小程序的发展方向

- + 在领域内，也就是时间统计功能上，可以
继续发展。提供更优的交互逻辑和更完善的
时间统计结果展示，加入更多的可视化功能，
结合算法提供更人性化的智能推荐等
- + 在广度的发展上，就又回到了我们最初
的想法，**移动场景下合作体验的优化**。建
立整套的产品生态，融入更多的合作上的功
能，如文件管理，记录协作等等

以上就是我们小程序的整体内容，希望我们的小程序能够连接着人们，作时间量子之海的一叶轻舟，将大家载往共同的理想坐标，谢谢大家。