那都通外卖平台 产品构思

# 问题描述

1. 大量在校大学生封校，大部分学生会选择在食堂就餐，学生下课时间集中，势必会造成人流密集带来很多问题：
   1. 人流密集、学生排队时间较长
   2. 食堂就餐位置不足
   3. 人流集中增加传染疾病风险
2. 每日学校食堂会做大量饭菜，但由于学生日数众多排队时间过长、座位不足等问题，一些学生选择放弃食堂就餐，吃零食或者等待校外外卖，造成食堂饭菜浪费
3. 目前学生早已熟悉点外卖流程，但现在外卖流程存在如下不足：
   1. 送货时间限制，最快的送货时间也要半小时；
   2. 外卖在校外，即使能按时送到也需要去西门口拿，路途上也需要花费时间
   3. 遇到特殊情况校外外卖会超时

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为在校大学生提供享受便利、贴心、实惠的在校外卖服务平台

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于大学在校生，货源主要定位于校内食堂
  + 利用校内食堂价格优势，为学生提供低于其它外卖平台渠道的价格
  + 利用地域优势，确保送餐时间<=15分钟
  + 针对学生群体的就餐习惯，提供贴心、及时、高效的推荐菜品、快速选择菜品等服务；

**商业模式**

* 外卖差价；
* 店铺广告及没事推荐竞价排名；

1

# 用户分析

本电子商务网站主要服务两类用户：

* 在校大学生（简称学生）。
  + 愿望：买到实惠且口味较好的饭菜
  + 消费观念：便宜、好吃；
  + 经济能力：有生活费额度限制，但消费潜力大，特别是奶茶、冰激淋、甜品等食物需求大；
  + 计算机能力：熟练上网和点外卖服务
* 商家
  + 痛处：很难拓展新业务，工作日就餐人数多，周六日休息时间就餐人数少造成食物浪费
  + 计算机能力：很一般，很多档口至今还不能使用移动端支付
  + 优势：菜品种类丰富 、价格便宜、送餐时间快

# 技术分析

采用的技术架构

以基于互联网的WEB应用方式提供服务。

平台

初步计划创建一个app程序的服务平台

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学生群体特征提供快速定位，同时支持灵活的美食推荐

# 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，吸取已有外卖平台的成熟经验，结合用户特征，设计符合某大学生校内外买的产品。

IT技术专家：快速架构和实现产品，同时确保对集中分布的交易量处理及灵活变化的美食展示的支持。

学生代表：有较多点外卖经历的学生代表，帮助分析学生群体的点外卖喜好和消费特征；

商家代表：食堂档口

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

一台本地PC服务器；

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 | 学生认可度不高 | 没有足够区别于已有外卖平台的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 商家参与度不高 | 商家对外卖平台的了解不够、信心不足，及需要做一定的配合缺乏意愿 | 用户风险 |
| R3 | 无法实现低于15分钟的快速送货 | 配送员不能及时接受订单并按时送出 | 流程风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 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 |