影行的翅膀 产品构思

# 问题描述

1. 旅游业是世界经济中持续高速稳定增长的重要战略性、支柱性、综合性产业，随着经济全球化和世界经济一体化的深入发展， 旅游业更是进入了快速发展的黄金时代。如今，千篇一律，漫无目的的旅游已是索然无味。
2. 跟团体旅游，自由时间少，参观游玩时间收到限制，甚至 出现强制购物等情况，拉低旅游体验，不能够玩的尽兴；
3. 自由行，虽随心所欲，自由安排，但时常目标不够不够明 确，缺乏针对性，总会开开心心的去，回来后觉得没有玩好， 还疲惫不堪。
4. 随着消费水平的提高，电影及影视剧已成为广大人民群众精神文化的重要组成部分。
5. 影视爱好者在观影后时常被影片中的场景所吸引或者希望 身临其境的去感受影片中角色的内心世界，但此时缺少针对影 片取景地的信息。

# 产品愿景和商业机会

**定位：**影行的翅膀APP是一个可以丰富旅游路线，同时拉近电影爱好者与电影间距离的APP，电影爱好者可以通过影行的翅膀APP寻找和规划自己的旅游路线，从而让旅行更加富有意义，拥有更加难忘的旅行回忆。

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于电影爱好者，提供个人电影之旅的定制服务。可以为电影爱好者规划合理的参观路线，让电影爱好者的旅途更加轻松。
  + 是旅行推荐，也是电影推荐。旅行和电影都是相通的，让用户接触了一个全新的世界。
  + 原汁原味的体验。用户可以像自己曾迷恋的剧中的人物一样，走他走过的路，看他看过的风景。身临其境，然后重温电影，体验不同的生活。

**商业模式**

* 制定属于自己的电影之旅的费用
* 著名地点的引流费

# 用户分析

本影行的翅膀项目软件主要服务两类用户：

* 爱好电影的旅行爱好者
  + 愿望：跟着电影去旅行，沿着电影的脚步看世界；
  + 痛处：难于规划合适的旅游线路；
  + 手机使用能力：会进行基本操作
  + 消费观念：倾向于精神消费；
  + 经济能力：经济能力较好，有去旅行的愿望和能力；
* 爱好旅行的电影爱好者
  + 愿望：丰富旅行之路；
  + 痛处：对电影取景地知之甚少，难以丰富自己的旅行之路；
  + 手机使用能力：会进行基本操作
  + 经济能力：经济能力较好，有去旅行的愿望和能力；

# 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。前端技术主要采用Data Visualization、JavaScript，后端技术采用java技术，从数据库中导入数据，快速完成开发；

平台

初步计划采用亚马逊的云服务平台支撑应用软件，早期可以使用半年的免费体验，业务成熟后转向收费，开通会员享受服务（价格不贵）；

软硬件、网络支持

由于选择路线等需要定位功能，路线则需要地图导航支持，在有网络的情况下才可以正常使用；

技术难点

无开发技术难点；产品设计上重点考虑如何全面的总结城市和电影之间的包涵容纳关系，争取为用户提供更加方便详细的服务；如何针对不同的用户群体设计出偏向不同的旅游路线和方法；

# 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，吸取已有市场上已有的一些类似APP的成熟经验，结合市场需求和用户特征，设计符合当下有旅行需求的人的旅行软件。

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。

热爱旅行的人代表：生活中十分热爱旅行，总是把自己的想法付诸行动，去不同的城市，不同的国家，领略不同的人文环境和风俗习惯。

有旅行想法但一直没有机会去旅行的人代表：十分渴望去不同的地方旅行，但因为时间工作等的因素羁绊，一直没有机会把旅行的想法付诸行动。

热爱电影的人代表：不同的电影体现不同的人生，电影中许多的富有浪漫气息的城市，许多风韵犹存的古迹，吸引着许多的电影爱好者前往，但是又没有资源或者查找这些片场很麻烦，所以该APP就为这些用户提供了一个很好的平台。

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，以便为投放市场提供资金支持；APP可以跟一些旅游景点实行合作，从中获取资金储备。

设备

一部手机，一台电脑；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 无法获得足够的推广费用 | 软件前期快速推广时，需要大量资金支持，目前团队还不具备此条件，需要寻找投资 | 资金风险 |
| R2 | 景区负责人参与度不高 | 负责人对软件的了解不够、信心不足，没有把握是否可以达到预期效果 | 用户风险 |
| R3 | 用户认可度不高 | 喜欢自由行的用户可能对产品规划好的旅游路线不太认可 | 用户风险 |
| R4 | 可能造成某一个地区的交通瘫痪 | 当一部电影兴起或者一部电影满足了大部分人的口味时，太多人的参观可能会给该地区造成交通隐患 | 流程风险 |
| R5 | 对某些地区的景区人流量产生不好的影响 | 如果用户太过于专注的使用这款软件，就很可能造成一些电影中没有出现的地区或者软件中没有更新出来的地区的客流量造成影响，被人们忽视 | 流程风险 |

# 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 |  |  |  |  |  |