**校园二手市场 产品构思**

·**问题描述**

1.需求供应不及时，据统计，由于地点和时间的问题，毕业生难以做到充分售卖自己想卖掉的东西，其实不单单是毕业生需要售卖自己不需要但仍有价值的东西，其他年级的学生以及在校老师也需要出售自己的东西，于是存在很多的问题，例如：

（1）校园内收到时间和空间的限制，能够用于出售商品，购买物品的机会不多，导致供应和需求不能及时互补，造成资源和时间的浪费。

（2）多数都是校内学生老师的物品流通，很少有与校外的往来。

（3）通过网络联系交易，无需花费大量的时间购买快递，排队取快递，既减少成本又不浪费资源。

2.许多学校的学院大三大四的学生不需要再使用院服，每一届的院服都相同，新生还在全都购买新的院服。

3.许多的物品价格昂贵，又不是日常用品，购买不仅浪费钱财，限制的物品也无法发挥更有用的作用。

·**产品愿景和商业机会**

定位：为大学生服务的交易二手货的互联网平台，能够充分利用旧货仍存在的价值，比如图书，书桌，台灯，电器等，节省了学生的额外开支，节省物品的浪费。

商业机会：

（1）主要用户为在校的老师和同学，自己不需要的东西可能正是别人需要的，我们提供一个交易的平台。

（2）使用者可以选择自己所在的学校，浏览本校内学生出售的商品，方便交流和交易，节省时间。

（3）利用互联网的便利性，随时随地购买出售，不必固定于一点，更加灵活便利。

（4）通过买卖双方的交流，可以结实更多的朋友。

商业模式：

a）即时通讯方便双方联系。

b）实名认证防止校外人士入内。

c）收取百分比交易额费用，用于维护平台和系统。

·**用户分析**

主要为在校生、教师。

* + 愿景：将闲置的物品卖出，同时能够买到需要的并且价格实惠的物品
  + 痛点：囤积物品过多，无处安放；物品使用次数不多，购买新品过于浪费；时间与空间的限制，出售机会不多
  + 消费观念：买到物美价廉的物品
  + 经济能力： 不需要有太高的经济能力，根据需求进行消费
  + 计算机能力：熟练上网和网购，笔记本电脑、智能手机的普及度也相当高
  + 受众人数：在校师生人数足够多

·**技术分析**

1. 采用数据库：mysql。
2. 开发工具：eclipse、android stdio。
3. 技术难点：买卖双方的及时通讯交流，使用androidstudio实现卖家上传视频，卖家观看视频。
4. 使用androidstudio，mysql实现购物车的增删功能。
5. 使用androidstudio实现登录、登出，个人信息填写功能。
6. 使用androidstudio实现各个界面的设计以及实现买家搜索功能。
7. 支持无网络运行
8. 使用androidstudio实现租房住房操作。

·**资源需求估计**

1. 人员

产品经理：依据本产品的商业背景和定位，吸取现已存在的二手交易APP的成熟经验，结合校园交易特点和用户特征，设计符合全国大学生线上二手交易模式的产品。

数量：1名

IT技术专家：

软件架构师/UE设计专家：熟悉java语言和Android开发，快速架构和实现产品，拥有丰富的产品开发经验，开发大型项目等丰富经历，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和维护。

数量：6名

质量（测试）专家：在整个软件的开发过程中，负责审查，复查，管理复审，熟悉掌握各种测试技术，熟知各种质量保证标准。

数量：2名

学生代表：来自各个地区的有较多网上二手物品交易经历的学生代表，帮助分析学生群体的购物和消费特征，及不同学生群体的消费偏好等等；

数量：15名

商家代表：主要进行大学生各种各类学习生活新旧用品、日常礼品交易的商家，要求信誉等级高，成交量大，帮助分析商家需求、期望等；

数量：5名

2．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。

直接成本：未知；

间接成本：未知；

储备资金：10万。

获利方式：广告导流，其他合作程序导流

3．设备

三台本地PC服务器，一台阿里云服务器，一部真机；

4．设施

70平米以内的固定工作场地，目前是深圳一所写字楼，

各种所需的电子信息设备；

5．信息

近五年的各大学校学生购买物品记录，以及邮寄出和入的记录

近五年的各种学生类用品二手交易成交量

近五年的学生使用各种APP的频率汇总表

6．技术

项目管理技术

软件测试技术

各种软件开发技术

·**风险登记册**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **编号** | **描述** | **根本原因** | **类型** | **概率** | **影响** | **责任人** | **应对策略** | | R1 | 用户的需求不断变更 | 用户对项目的需求始终描述不清楚，导致需求不断变更 | 用户风险 | 中 | 灾难性 | 项目小组 | 项目建设之初就和用户书面约定好需求变更控制流程、记录并归档用户的需求变更申请。 | | R2 | 项目小组与其他相关方沟通不好 | 因为专业方向以及相应需求不同导致沟通不及时或沟通不到位 | 人员风险 | 中 | 高 | 项目小组 | 和项目各干系方约定好沟通的渠道和方式、项目建设过程中多和项目各干系方交流和沟通、注意培养和锻炼自身的沟通技巧。 | | R3 | 项目的进度缓慢，得不到保障 | 原因有可能是项目的要求太高 | 技术风险 | 中 | 中 | 项目小组 | 分阶段交付产品、增加项目监控的频度和力度、多运用可行的办法保证工作质量避免返工。 | | R4 | 用户参与度不高 | 用户对考研App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 | 高 | 高 | 项目小组 | 深入分析用户群体特点和需求，设计出符合他们的社交平台 | | R5 | 领导及相关管理层不支持 | 领导不了解项目，管理层对技术小组的支持太少 | 人员风险 | 中 | 高 | 项目小组 | 分阶段交付产品、增加项目监控的频度和力度、多运用可行的办法保证工作质量避免返工。 | | R6 | 系统的性能不足 | 有些软件项目属于多用户并发的应用系统，系统对性能要求很高 | 系统风险 | 中 | 中 | 项目小组 | 有些软件项目属于多用户并发的应用系统，系统对性能要求很高 | | R7 | 项目小组编程是遇到技术难题 | 项目成员对技术的掌握与运用不熟悉 | 技术风险 | 低 | 高 | 项目小组 | 选用项目所必须的技术、在技术应用之前，针对相关人员开展好技术培训工作 | | R8 | 团队成员互相的协作出现问题 | 团队成员因为沟通的不到位、不及时导致协作出现问题 | 人员风险 | 低 | 高 | 项目小组 | 在建设之初项目经理就需要将项目目标、工作任务等和项目成员沟通清楚 | | R9 | 对于二手物品的价格评估不合理 | 缺少专业的二手评估团队 | 人员风险 | 高 | 高 | 项目小组 | 雇佣专业的价格评估小组，或者研发人员自行学习相关知识 | |

·**收益分析**

1. 前期人力成本，资源成本2-3万元。
2. 随着时间的增长，市场的推广，产品收益逐渐增加，2年左右收支平衡。
3. 若能每天保持5%的用户增长，未来三年内可以平均收益5万元左右。