# 产品构思

## 问题描述

学校食堂作为广大学生的日常饮食场所，为学生提供了众多菜样选择，满足学生的饮食需求，丰富了学生的生活，相比于外卖和小餐馆，学校食堂更加保证食材新鲜健康以及价格合理。在日常起居、学习娱乐之余去食堂吃饭成为一种长久的校园文化，依然受广大学生欢迎。但是，每天学生都会遇到，不知道午饭要吃什么，排了好久的队窗口还有没有想吃的饭菜，种类或者菜量无法满足广大学生的需求的情况，对学生是一种时间和情感的浪费，食堂窗口每天会有一些饭菜大量剩余，是一种对粮食的浪费。

调查结果显示，大多数学生表示每天都会花费时间来犹豫选什么菜品，而每个窗口前长长的队伍会遮挡住菜品，这就使得选择变得更加不容易，认为食堂服务水平还有很大的提升空间，使食堂运转的更好，服务广大学生群体。对于食堂的菜品和更新周期的问题，广大同学认为目前食堂提供的菜肴品种应能满足同学们的需求，另一方面，有同学认为菜品的更新周期过长，不能满足自己的需要。

## 产品愿景和商业机会

定位：此APP旨在为学生在食堂就餐提供更多的便捷，节省时间，在学生与食堂管理人员之间搭建沟通的桥梁，促使食堂胃学生提供更好的服务，让大学生的大学生活更加美好。

商业机会：

1.用户群体为在校大学生，用户量大，用户稳定，能够持久性运营

2.能够切实解决学生生活中遇到的问题

3.学校食堂通过APP的反馈可以事先准备适量的食材，减少资金与资源的浪费

商业模式：

1.广告赞助

2.APP使用权

## 用户分析

一、高校食堂

痛处：1.菜品更新信息不能及时通知，学生的需求无法很好地满足

2.对网络使用不熟悉，无法利用网络进行更合理便捷的管理

优势：菜品健康安全

二、在校大学生

愿望：节省时间，能够及时反馈意见

计算机能力：能够熟练使用各种功能的APP

经济能力：处于消费者阶段，无过高消费需求

## 资源需求估计

一、人员

学生代表：高校在校学生，帮助分析学生群体的消费特征以及消费需求；

食堂代表：食堂的管理人员，帮助分析食堂需求；

产品经理：吸取已有手机APP的成熟经验，依据本产品的商业背景和定位，结合用户特征，设计符合某大学生自取模式的产品，并对小组成员进行合理分工，对任务进度进行掌控

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。

二、资金

产品验证阶段前暂无需要。测试通过后，需运用资金进行广告推广以及招商

三、设备

一台本地PC服务器；

## 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 号 | 事件描述 | 根本原因 | 类型 |
| 1 | 资金不足 | 早期产品推广阶段雪大量资金进行广告宣传 | 资金风险 |
| 2 | 学生认可度不高 | 与业内已有形式相比无明显的优势 | 商业风险 |
| 3 | 食堂管理人员认可度不高 | 产品不易操作 | 商业风险 |
| 4 | 人员不能及时到位 | 团队组建出现困难 | 人员风险 |

## 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 |  |