大学生租购平台 产品构思

问题描述

1.目前，在大学校园内存在诸多租赁需求，如社团活动需要租用音响、麦克风、活动道具等，外出旅游需要租用相机、山地车等。这些都是低频、价格不低的物品，或许有些价格也不高，但是大多数学生没有太大的购买意愿。

1. **没有购买途径**
2. **不知道市场行情**
3. **如何快速高效的租到或买到想要的东西**

2.电子商务在其中扮演着重要角色。高校大学生购买商品的多样化，导致物品使用效率大大降低，因而如何解决资源合理利用以及高效化，成为其更多高校社区的首要难题。

每到毕业季，伴随着学生的离开，各种书籍和生活用品器材等被当作废品处理，而新的学期又会有新生购买相同的用品。还有一部分人有许多闲置的不常用的物品也是一种资源的浪费

3.在短短十几年间，电子商务和互联网经济的高速发展，网上购物逐渐成为大众消费的习惯。作为互联网经济中最活跃群体之一的高校师生更是习惯性在线消费，因而催生了一系列的经济产能的发展“使用但不拥有”将会成为一种消费时尚，比如有了滴滴就可以实现随时便捷出行，不一定非要自己买辆车，通过将不再使用或偶尔使用的闲置物品共享出租/转售，能最大化发挥闲置物品的价值，物品拥有者出租赚钱，使用者租借省钱，对双方都有价值。

# 产品愿景和商业机会

定位：为大学生提供低价优质高效的电商租购服务，让生活更高效简单充实

商业机会：

1. 有广大的学生老师基础以及学校周边的人和产品资源
2. 有价格优势
3. 同校附近能快速解决问题
4. 针对大学生的生活有独特习惯和特点 提供贴切的服务

商业模式：

1. 赚服务费
2. 广告费

# 用户分析

买方：

愿望：低价租到想买的东西 归还时间自由 方便简单最好

消费观念：物美价廉

经济能力：有一定的经济实力 但是仅仅会花较少的钱

购买方式：手机pc 大学网络普及率极高

卖方：

1. 能用闲置物品赚取一些资金
2. 并且卖方大多也为学生 网络方便 有极大的消费购买共同点
3. 交易快捷同校 交流沟通方便

# 技术分析

用Client/Server总体架构，该系统将支持Android移动设备通过网络连接云服务器来访问各项数据。   
　　Web应用采用安全的HTTPS协议进行通信，利用JSON格式传输数据，客户端利用HttpClient建立与服务器的连接，服务端通过Servlet获取客户端URL请求，通过Http Request获取参数、查询数据库，进而生成JSON格式的数据，通过Http Response返回给客户端，客户端获取到结果后进行JSON解析并呈现给用户。   
　　3.3 系统逻辑结构   
　　本系统采用MVC框架（Model-View-Controller，即“模型-视图-控制器”）。其中，模型层主要负责业务流程的处理；视图层主要用于用户与平台之间的交互；控制层主要用于实现业务流程的控制，对模型层和视图层进行调度与控制。    
　　4 系统实现   
　 app系统采用C/S架构，是由客户端和服务器端两部分组成。   
　　4.1 客户端Android 应用程序   
　　安卓端采用Java编写，Android Studio开发。采用MVC架构

# 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，吸取已有电商网站的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合某市大学生网购租购模式的产品。

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。

学生代表：有较多短租和网上购买的学生代表，帮助分析学生群体的购物和消费特征；

商家代表：主要经营各个档次物品，从球拍到无人机 音响等，帮助分析商家需求、期望等；

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

20平米以内的固定工作场地；

一个小仓库储存

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 买方认可度不高 | 没有足够区别于已有电商服务的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 卖方参与度不高 | 卖方对租购的了解不够、信心不足，及需要做一定的配合缺乏意愿 | 用户风险 |
| R3 | 交易无法实现快速 | 2小时从该市的小商品市场到该市的任何一个地方都足够了，真正时间的消耗主要在响应订单、准备货物和到达目的地后快速联系用户 | 流程风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 主要模式是线下 | 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 |

# 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 |  |  |  |  |  |

，