美食索引系统 产品构思

# 问题描述

1. 物价飞涨、工资不涨，但人们对美食追求的心是不变的，但由于生活工作的时间限制，只能在身边周围的店铺解决饮食，但是有以下问题：
2. 不一定真的符合自己的胃口
3. 价格不一定低
4. 食品种类单一，可选择的机会不多
5. 对于一些群体来说囊中羞涩（比如：大学生），无论是外出朋友聚餐、还是出去旅游，都希望吃到真正好吃不贵的食物。但现在的大家使用的美食APP推荐存在以下问题：
6. 店家在APP上放置的优惠有时不承认
7. 过多无效或并不优惠的优惠券不够实用
8. 不明码标出价格
9. 小型商家或个体经营单位不受到重视

3.许多好吃的美食都在民间也就是个体经营，但是由于商家不具备计算机和互联网知识，所以很难独立开拓网络销售渠道，扩大销售额；

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为所有需要使用手机应用寻找美食的用户提供美食检索功能，让用户能够随时了解任何地方的美食信息和价格；

**商业机会：**

* + 用户群比较广阔，所有人都会有在餐厅吃饭的情况，消费群体足够大；
  + 利用信息化和大数据，增加检索条件，检索条件足够细致，完善现有的用户体验；
  + 针对某市的地方特点，提供贴心、及时、高效的优质美食、地方特色小吃等服务；

**商业模式**

* 物品差价；
* 店铺广告及商品推荐竞价排名；

# 用户分析

吃遍各地美食是人生之一大享受和乐趣,吃能让我们身心愉悦。我们的朋友圈每天都有人在晒美食,不仅养眼而且让我们食欲大增。但现今我们生活在一个快节奏的社会里,慢饮慢食都变成一件奢侈的事。所以,美食app出现了。

消费者需求分析

   1、地理位置,追求便利:美食类APP出现,其很大的原因是因为其满足了用户追求便利消费的原则,为此在产品设计中通过位置定位技术,为用户提供周边消费服务。

2、吃饱:吃饱是美食类产品的用户需求中最强烈和最刚性的需求,为此在设计中应满足用户吃的需求。

   3、价格:一般来说人们希望实现物美价廉的消费,特别是对于价格敏感型人群。

4、人群分析:公司上班族、娱乐消费者、品质追求者、

（1）公司上班族:这类人群的需求特点很简单,在午餐时间主要是会选择里公司较近的餐饮消费场所进行解决吃饭问题。在其选择过程中地利的因素占比较大,其次是饭菜经营的品类。

（2）娱乐消费者:这类消费者主要为年轻人,通常会在闲暇时间外出娱乐逛街消遣,其消费时间以及场所是不固定的,对服务特点、地理位置、环境的要求较高。而价格因素在这一人群的影响较小。

（3）品质追求者:这类用户对于菜品的本身要求不是非常突出,反而对于饭馆的环境、品质和品牌要求较高。

# 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Bootstrap、Ajax，后端技术采用LAMP体系，可免费快速完成开发；

平台

我们将使用团队独立自主开发的app、网站、公众号等多种平台，来共同完成各项服务。

软硬件、网络支持

使用自助开发的软件，自助更新相关数据。通过购买服务器，在专用的服务器上运行。

技术难点

在发展中期，用户数量可能会出现迅速提升，同时，用户的需求也会逐渐丰富，这些对于开发人员的自身实力也有着较高的要求。

# 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，人们生活水平的提高，对美食的追求也不断提高，根据用户的个人需求研发相应的产品。

IT技术专家：快速架构和实现APP，能够实现对美食添加删除以及价格的更改，美食选择功能。

消费代表：美食爱好者，特色小吃爱好者

商家代表：主要经营餐厅经营者，特色小吃经营者

资金

美食检索APP的研发过程、产品测试以及发布。完成产品验证后，需要资金集中对用户进行扩充和宣传推广；

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 | 用户认可度不高 | 当地的美食得不到用户的喜欢 | 商业风险 |
| R2 | 商家参与度不高 | 商家不能及时更新自己的美食菜单，以及价格的更新 | 用户风险 |
| R3 | 地点偏僻 | 用户不能够根据APP上的地点快速准确的寻找到美食位置 | 地点风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队，无法进行产品的研发 | 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 |
| R6 | 美食价格不匹配 | 用户对美食价格不满意 | 用户资金风险 |
| R7 | 运送时间慢 | 从美食订单到没事的送达时间比较长 | 运送风险 |

# 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 |  |  |  |  |  |