人员

产品经理：依据本产品的商业背景和定位，吸取已有小游戏软件的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合在校学生以及在职人员的年轻用户消费时间模式的产品。

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。

用户代表：有较多在校学生以及在职人员的年轻的群众代表，帮助分析上下班玩游戏群体的游戏模式和爱好特征；

商家代表：主要游戏时间较短的商家，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

10平米以内的固定工作场地；