

可行性分析报告

项目名称 博青秀

年级专业 计算机2002班

组 长 司晨旭

小组成员 吴佳丽、吴卓霖

指导教师 杨枨、苏奎

2022年 10月 1日

**1引言**

**1.1标识**

软件名称：博青秀

软件版本号：1.1

软件适用系统：安卓系统

软件Logo：

****

**1.2背景**

（一）政治背景：

1. 2021年5月24日，中央宣传部、国家发展改革委、教育部、科技部 、民政部、 财政部 、人力资源社会保障部、文化和旅游部 、国家文物局联合发布《关于推进博物馆改革发展的指导意见》。以“坚持正确方向、坚持改革创新、坚持统筹协调、坚持开放共享”为基本原则，以“基本建成世界博物馆强国”为总体目标。
2. 让文物走进生活，文旅商共建博物馆落地杭州。2022年2月26日，“国丝·时装博物馆”在杭州地标性建筑杭州大厦开馆，并将在其中举办长期的特展。

（二）用户背景：

1. 消费者：文旅需求旺盛，存在信息壁垒。

2020年，全国博物馆举办2.9万多个展览，接待观众5.4亿人次，其中未成年人观众1.3亿人次；2019年上半年全国乡村旅游总人次达15.1亿次，同比增加10.2%。

1）近年来，消费者对博物馆与乡村文旅产品需求逐渐旺盛。

2）承接这些信息的平台通常较为隐蔽

3）各种旅游信息混杂，有关博物馆与乡村文旅产品的信息较为分散

综：消费者通常要花费大量的时间和金钱成本进行出行预约、攻略等准备。

1. 大学生：社会实践连续性差，形式单一。

1）大学生进行暑期志愿实践过程中面临的最大问题就是暑期实践的连续性差。

2）通常各种志愿活动的时间都很短，并且活动地点距离遥远，未形成集群。

3）志愿活动的内容通常局限于疫情防控、献血服务等等。

1. 文旅地：缺乏高素质人才，人力成本高。

博物馆的现有职员和乡村农民的数量不足以迎接大量的消费者，需要数量更多、质量更高的人力资源更好地为博物馆与乡村文旅产业服务。

**1.3 项目概述**

本项目名称为“博青带你看——一站式服务文博旅游解决方案”，是一款将用户、大学生和实践目的地串联，集中闭环式服务各使用群体的一站式服务 APP。将线下文博资源整合归类进行信息化处理，从线下搬到线上，线上发布目的地开放日信息，游客下单计划出行游览，大学生化身“领队”进行社会实践，目的地化身“管家”提供交通、住宿等服务。联动目的地-用户-大学生三大主体，打破信息壁垒，盘活社会闲置文化资源，形成良好的资源循环结构，解决各方痛点问题。让大众走进文化厅堂感受文化的魅力，在“口袋富起来”的同时实现“脑 袋富起来”。

本项目充分利用“互联网+文旅”的发展机遇，借助多方渠道，多角度、多载体，优化公共服务供给，实现信息互通、产品互推、平台互联、客源互动的互联共享举措，助力杭州文旅的高质量发展。

**2项目要求**

1.满足文旅融合需求

2.满足易操作、好上手需求

3.丰富娱乐需求

4.实现智能人机交互需求

**2.2项目的目标**

为用户提供乡村文旅、博物馆以及企业展示中心的信息，为大学生提供实践活动机会，帮助入驻的相关企业展示其企业文化。对于快速发展以及社会责任感强的企业（特别是高科技公司），社会人群希望了解到更多关于企业的产品和故事，但是目前市面上的旅游软件没有涉及发布这一信息的。

**2.3进行可行性分析的方法**

一，确定客户的需求，并用科学的术语描述想要的东西；

二，通过客户的需求，制定出项目建设的目标、规模、产品、方案和发展方向；

三，分析手上的现有资源能否足项目的建设，调查现有人力、硬件设备、软件系统、数据和资金续航能力等是否能够足以完成项目建设；

四，确定初步的实施方案，确定好项目的总体和详细目标、项目范围，总体结构和组成，核心技术和关键问题、产品的功能与性能。

**3 基础设施**

个人PC，笔记本、安卓手机

**3.1资源需求**

人员：小组软件项目开发成员、客户

工具：Office、PowerDesigner、Project、Git、Axure RP、Bugzilla、Android Studio、Visual Studio Code

办公室：自习教室和宿舍

实验设备：个人 PC机、笔记本、安卓手机

**3.2 预算和资源分配**

预算：本次软件开发没有涉及到任何经济方面的预算。

资源分配：各自使用各自的机器。

**3.3 系统简要描述**

本小组的团队组织结构为民主制程序员组织结构；利用PowerDesiner进行需求分析；利用Project进行项目管理；利用AxureRP进行界面原型绘制；编程语言为JavaScript；采用面向对象的分析设计方法；利用React Native构建Android应用；统一文件命名、代码版式、注释等编码规范；编码人员进行代码走查后再进行代码编译；测试人员根据测试文档进行单元测试；最后实现软件的交付。

**4经济可行性（成本一效益分析）**

**4.1 投资**

开发软件所需的工具费用、人力费用等等；

APP 采用北斗系统，进行大学生的签到和认定，以及具有地图模式，供用户 清晰掌握目的地具体位置，以及周围的建筑。所以我们可以充分利用地图的 实时性和可视化，在地图中标注一些乡村的大型农家乐、乡村综合体以及其 他一些游乐设施的标示，向这些商家收取一定的费用，这些商家可以再本公 司客户端所用地图中采用附加标注的形式为自己做宣传广告，因此需要向本 公司支付一定的广告费用。

**4.2 盈利模式**

（一）景点合约

公司拟与开放景点合作签订软件使用合约，为景点提供平台服务，就此收取 定期合作费用。 我公司与景区合作，为用户免费提供乡村景区周边信息的服务，每向一个乡村推广，我公司均采用免费为乡村农家乐、田园综合体免费提供服务的方式，在 当地乡村文旅市场占据领先地位后，向当地新旧加盟景区进行合约收费。

（二）广告合作

我们吸引旅游网站、旅游社、高铁公司、酒店、饭店、其他信息交流平台（美 团、携程）等为自己做宣传广告，因此需要向本公司支付一定广告费用。网 络广告的沟通运作是一种双向、互动式的信息传输，在网络广告的信息沟 通中存在 3 个主题——广告业主（信息沟通的发布者）、广告受众（信息 沟通的参与者）、网络（沟通运作的介质）；在 3 个主体之间存在 3 中信 息运动 业主在网络上发布广告信息、广告受众自主的在网络上寻找所需信 息、业主与广告受众可以通过网络进行及时的、互动的信息交流。 因此针对消费者的需求以及商家的推广的需要，我们将在网站上为广告业主和广告受众提供信息交流的平台，这也成为本公司的重要盈利方式。 广告作为基本的网站盈利模式，将成为公司发展初期最主要的盈利方式，主 要提供包括浮动广告。网幅关高、图标广告及插入广告等形式，帮助客户进行各 类合法宣传。



（三）社群运营

目前大学生可以交流相识的场合较少，课堂、社团、学生会等都带有一定局 限性，而“博青带你看”平台提供了一个畅通无阻的交流渠道，类似“朋友圈”的社 区功能带来亲切、温暖的氛围。由于采用的是实名制，且范围是单一大学，欺诈 性信息可以得到控制，即便受骗也能做到有迹可查。大学生可以在社区中记录自 己的生活，同学们可以互相认识拓展人脉，通过他人分享工作、学习、生活等的 感悟，自己对于下一次实践能够有更加明确的方向。

（四）企业合作

用户可通过本软件或进入其他的网站或者软件获取相应的服务，比如通过本 软件进入美团网站订购旅店，交易达成后收取一定的中介费用。

（五）搜索排名

该盈利方式在公司发展到第二阶段后使用，我们将会首页功能模块中添加“周边服务”这一功能，在该功能板块中我们会设置例如周边商家、商场等一些服务，那么在这里可以对搜索到的商家进行竞价排名，然后可以向商户收取一定的费用。

（六）付费入驻

近年来，城市企业文化建设进行的如火如荼，而随着企业的发展，未来企业的核心是融合、联接、整合。基于这种企业核心的变化，企业展馆的展示形式也越来越多样化，更加关注互动性、科技型。目前，大众对企业展馆对认知较少且信息发布平台较少，而展馆导览工作人员较少。企业入驻“博青带你看”平台后，通过发布企业展览信息，进一步宣传企业文化与产品服务。借助平台，找寻专业导览人员，为企业减少相关人力成本。

**5技术可行性(技术风险评价)**

| **风险排序** | **风险项名称** | **风险描述** | **风险缓解方案** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 项目时间短 | 资源风险 | 提高工作效率、合理安排开发计划 |
| 2 | 缺乏开发经验 | 技术风险 | 多问指导老师 |
| 3 | 对Java Script语言掌握不扎实 | 技术风险 | 通过资料和学习课件 |
| 4 | 时间安排不够合理 | 进度风险 | 对开发进度进行实时监控进行调整 |
| 5 | 计算机故障 | 资源风险 | 提前完成任务  尽快解决问题 |
| 6 | 人员病假，离职，事假 | 人员风险 | 及时调配人员 |

**6 操作可行性**

1.本系统界面友好简洁，美观大方；

2.本系统操作方便，用户一用就会；

3.本系统内部设有帮助页面，可解决各类使用中问题。