Share Mate 产品构思

* **问题描述**

随着网络的不断，很多人喜欢把自己的经验、生活中的乐趣以多种形式与他人进行分享。同时人们还希望能能够从网上找到生活自己遇到的问题的解决方法，前人的一些经验等。存在的主要问题有：

* 目前这类App分享内容杂乱，无法根据用户需求进行有效的筛选和分类
* 分享形式单一
* 无法收藏自己喜欢的分享，以便日后查看
* 无法与分享者私信交流
* **产品愿景和商业机会**

定位：为广大用户提供一个分享自己生活经验和乐趣的专业平台，使自己的生活更加丰富多彩。

商业机会：

* + 受众广。随着互联网的发展，更多人在愿意网上与大家进行分享
  + 根据用户日常浏览的兴趣爱好，可向用户推荐他可能心怡的产品
  + 分享形式多样，支持图片、文字、视频等多种形式
  + 用户可收藏自己感兴趣的分享，以便日后查看
  + 用户可与分享者私信交流，寻找更多的知己
* **用户分析**

本App面向所有网上用户，主要有：

* 愿意在网络平台上展示与分享的互联网用户。
* 喜欢在网络购物平台购买商品的消费者。
* 热衷于美食、旅游、美妆、动漫等兴趣的消费者。
* 喜欢他人推荐商品的消费者。
* **技术分析**

采用的技术架构

基于C/S架构开发，服务器端主要使用Java EE语言，Servlet、JSP，客户端使用Android原生代码，数据库采用MySQL

平台

使用免费开源的Web服务器——Tomcat

软件支持

采用墨刀画产品原型图，eclipse工具编写服务器端代码，Android Studio工具编写客户端代码，navicat可视化工具设计MySQL数据库

技术难点

数据库设计困难，如何保存每个分享的评论和评论的回复以及回复的回复。

视频分享实现困难。

* **资源需求估计**

人员

项目经理：根据市场，设置产品需求，更具需求定制合适的目标，保证团队正确地做事，做正确的事

前端开发工程师：前端页面的设计与实现

后台开发工程师：后台的设计与编写

测试工程师：进行产品的测试工作

运维：产品的运行与维护

资金

产品实现阶段不需要资金，产品设计完成后需要资金进行进一步的推广

设备

PC机

设施

有网有电的工作环境

* **风险分析**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 编号 | 事件描述 | 根本原因 |
| R1 | 用户认可度不高 | 市面上此APP种类繁多，没有足够吸引用户的创新点 |
| R2 | 商家参与度不高 | 产品刚开发，没有知名度，商家无法信任新平台 |
| R3 | 人员不足 | 小组人员少，时间短 |
| R4 | 无法获得足够的推广费用 | 产品推广时需要大量的资金，目前团队没有足够的资金援助 |

* **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%
2. 项目周期长设为5年

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
| 周期 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 汇总 |
| 预计成本 | 150000 | 20000 | 20000 | 20000 | 20000 |  |
| 折现因子 | 1 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 |  |
| 折现成本 | 150000 | 18200 | 16600 | 15000 | 13600 | 213400 |
| 累计成本 | 150000 | 168200 | 184800 | 199800 | 213400 |  |
| 收益 | 0 | 80000 | 100000 | 120000 | 150000 |  |
| 折现收益 | 0 | 72800 | 83000 | 90000 | 102000 | 347800 |
| 累计收益 | 0 | 72800 | 155800 | 245800 | 347800 |  |
| 累计收益-累计成本 | -150000 | -95400 | -29000 | 46000 | 134400 |  |
| 净现值 | 134400 |  |  |  |  |  |
| 投资回报率 | 63.0% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第4年 |  |  |  |  |  |