菜APP 产品构思

# 问题描述

1. 某些想要亲自制作美食，学习美食制作的的美食爱好者找不到优质的美食制作过程，
2. 一些拥有丰富美食制作经验的美食制作者缺乏交流美食制作经验的社区环境；
   1. 无法分享自己的美食经验与爱好者共同交流

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为美食爱好者与美食制作者提供一个关于美食制作，经验交流食材分析的社区环境；

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于关于美食爱好相同的不同人群
  + 关于美食制作提供更优质的制作经验分享，交流环境

**商业模式**

* 社区会员付费；
* 知识付费
* 广告费用

# 用户分析

本APP主要服务两类用户：

* 美食爱好者（简称爱好者）。
  + 愿望：找到美食的制作过程，学习美食制作经验；
  + 消费观念：知识付费，会员付费一时；
  + 经济能力：稳定的经济收入，具有长期，稳定的消费潜力；
  + 其它：具有亲自进行制作美食的动力；
* 美食分享者（简称分享者）。
  + 愿望：
    - 找到适合的美食经验交流环境
    - 让更多人学的自己独特美食的制作经验
  + 能力：与美食爱好者形成知识，交流的互补与促进；

# 技术分析

采用的技术架构

以Android APP应用方式提供服务。数据库使用为mysql，结合pc端服务器的形式进行迭代开发；

软硬件、网络支持

早期由于没有支撑平台，均在pc端进行产品检测，产品完成后需要寻找或搭建网络支持；

技术难点

多用户环境下的操作；产品社区的功能的设计与客户真实需求的一致性；

# 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，吸取已有的菜谱 ，美食的成熟经验，结合社区环境，设计符合需求的产品。

IT技术专家：逐步完善数据操作和实现产品，同时确保对大量用户群体的支撑。

产品测试：检测产品开发过程中隐藏的问题

资金

产品验证阶段前暂无需要。完成产品验证后，需要资金进行产品的宣传与推广；

设备

一台本地PC服务器；多部 Android手机进行app在不同的移动终端下的显示检测

设施

10平米以内的固定工作场地；

# 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50万；
4. 收益假设第一年为20万，第2年为60万，第3年为90万，第4年为120万，第5年为150万；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 汇总 |
| 成本 | 396000 | 500000 | 500000 | 500000 | 500000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现成本 | 360360 | 415000 | 375000 | 340000 | 310000 | 1800360 |
| 累计成本 | 360360 | 775360 | 1150360 | 1490360 | 1800360 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 200000 | 600000 | 900000 | 1200000 | 1500000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现收益 | 182000 | 498000 | 675000 | 816000 | 930000 | 3101000 |
| 累计收益 | 182000 | 680000 | 1355000 | 2171000 | 3101000 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -178360 | 83000 | 300000 | 476000 | 620000 | 1463640 |
| 累计收益-累计成本 | -178360 | -95360 | 204640 | 680640 | 1300640 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 净现值 | 1463640 |  |  |  |  |  |
| 投资收益率 | 156% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第3年 |  |  |  |  |  |