**逍遥游项目核心思路书**

1. 用户痛点问题分析

1、C端（to customers）

1. 目标用户以及潜在用户
2. 核心价值主张以及核心功能服务

1、C端（to customers）

**一、用户痛点问题分析**

**1、面向C端的痛点问题分析**

**<< 智能规划以及攻略检索篇 >>**

（1）面对信息过载的出行规划，需要个性化精准化的信息检索

（2）面对鱼龙混杂的地点推荐，需要权威分析的置信度提示与排名显示

（3）面对泛泛而乱的旅行攻略，需要个性化定制化的一条龙规划

（4）面对经常超支的旅行开销，需要个性化定制化的消费建议、开销预测以及消费规划，以及根据消费规划的旅游规划重调整

**<<省钱团购篇>>**

（5）面对单个购买的服务，根据旅游规划的一条龙式的打包会更加省钱，生成游玩码，一条龙游玩，整合商家资源，打通C端B端薄利多销

**<<多人出游决策篇>>**

（6）面对多人出游时，经常会陷入没有建设意义的讨论，根据各个用户的个性化需求，提供大家都能接受的旅行备选提案，结合集体决策工具结点式辅助决策，减少纷争，带入多人出游的团购省钱思路。

**<<基于个性化备选提案的diy规划记录>>**

（7）面对年轻人独立充满个性以及自己想法的性格，提供基于个性化备选提案的结点串联式的树形diy规划辅助，而自己diy的规划以及规划时的喜悦被记录下来成为旅行的催化剂。

**<<个性化显示信息界面>>**

（8）面对攻略文章界面的纷杂错乱， 生成式智能攻略界面做到“千人千面”式的个性化定制，避免信息冗余，提高信息击中率，便于用户快速获取其关注面上的信息（生成式智能攻略置顶）

**<<导航地图篇>>**

（9）面对驻足不前的不知道下一个地方去哪怎么去的烧脑，需要“下一站”的明晰提示以及以及提前规划的实时导引，以及即时规划。 对话式（提供基本信息，询问，根据回答再询问，提供个性化的一键规划，询问， 对话纠正规划 ，确认）

（10）地图信息没有侧重点，对于旅游来说信息冗余，漫无目的，采用注意力热区地图，让用户在地图上直观的看到自己的关注点，个性化生成式地图，千人千图。

**<<次要辅助功能，软实力以及活动>>**

（1）社交互动和交友： 年轻人越来越重视在旅行中认识新朋友，结识志同道合的人，一同分享体验。提供匹配交友功能，使他们可以找到相似兴趣的旅伴。

（2）数字化打卡和记录： 年轻人热衷于在社交媒体上分享旅行的精彩瞬间。提供数字化的打卡功能，让他们能够方便地记录每个景点的到访，并与朋友分享。

（3）手账本式旅行报告： 提供一种手账本式的界面，让年轻人可以用图文混排的方式制作旅行报告，记录旅行的点滴回忆。

（4）AR辅助游玩和造景： 年轻人对于新颖的体验非常感兴趣。结合增强现实（AR）技术，提供虚拟导游、互动游戏和AR造景，增强他们在旅行中的参与感和乐趣。

（5）AR共创共享空间：用户可以在平台上发布自己的AR创意作品在相关景点，如弹幕，涂鸦，留言，艺术绘制作品等等。

1. **面向B端的痛点问题分析**
2. **面向G端的痛点问题分析**

**二、目标用户以及潜在用户**

**1、核心用户**

**年轻旅行者：**

**特点：** 这是一个广泛的用户群，年龄一般在18到35岁之间。他们通常对旅行充满激情，寻求充满活力和创新的旅行体验。

**需求：** 这些年轻旅行者更注重个性化和定制的旅行体验。他们可能需要平台提供个性化的旅行规划工具、社交互动功能以满足他们的互动需求，以及创新的游玩和AR辅助活动，以提供新颖的体验。

**大学生和学生群体：**

**特点：** 这个群体通常在假期和周末结伴旅行，他们有更多的时间，但通常预算有限。

**需求：** 提供团购、便宜旅行选项和合作机会对他们非常吸引人。他们可能还需要平台提供预算管理工具，以确保他们的旅行不会超支。

**旅游初学者：**

**特点：** 这些人可能是第一次出远门旅行，对旅行规划和目的地了解有限。他们可能感到不安，需要更多的信息和支持。

**需求：** 平台可以为他们提供易于使用的规划工具，包括规划攻略、消费建议和目的地信息。提供清晰和权威的信息和建议对他们的旅行体验至关重要。

**社交旅行者：**

**特点：** 这些人更注重社交互动，寻找新朋友和共享旅行经历。他们可能热衷于结识志同道合的伙伴，参加团队活动和分享旅行点滴。

**需求：** 提供匹配交友功能、数字化打卡和记录工具，以满足他们的社交需求。手账本式旅行报告和AR辅助游玩可以帮助他们与朋友分享独特的旅行经验。

**信息焦虑型用户：**

**特点：** 这类用户可能是旅行中的计划者，他们对细节和信息精度非常敏感。他们可能是“规划控”，喜欢提前做功课，确保旅行顺利。

**需求：** 他们需要易于使用的信息检索工具，可以提供详细的目的地信息、权威推荐和消费建议。他们希望个性化的推荐，以满足他们特定的兴趣和需求。平台可以为他们提供详细的目的地指南、餐厅评价、景点介绍等，以帮助他们更好地规划行程。

**预算受限型用户：**

**特点：** 这类用户通常是预算有限的旅行者，他们注重每一分钱的花销。他们可能寻求省钱的机会，但不愿降低旅行体验的质量。

**需求：** 他们需要平台提供预算管理工具，可以跟踪他们的开销和提供消费建议。团购选项和折扣信息对他们很重要，同时也需要提供实时的价格比较工具。平台可以为他们推荐经济实惠的住宿、交通方式和用餐选择。

**社交互动型用户：**

**特点：** 这类用户在旅行中更看重社交互动和与其他旅行者的互动。他们希望认识新朋友、分享旅行经历，可能是寻找伙伴一同旅行的人。

**需求：** 他们需要平台提供匹配交友功能，以便找到志同道合的旅伴。数字化打卡和记录功能可以帮助他们在社交媒体上分享旅行经验。手账本式旅行报告工具可以帮助他们记录旅行点滴和回忆，以便与朋友分享。

**探险家型用户：**

**特点：** 这类用户寻求创新和新颖的旅行体验，他们对探险、多人互动游戏和AR技术感兴趣。

**需求：** 他们需要平台提供AR辅助游玩和造景功能，以增强他们的旅行体验。多人互动游戏和挑战可以满足他们寻求新鲜感和刺激的需求。平台可以提供创新的旅行活动和景点，以满足他们的好奇心。

**2、潜在使用者**

以下是一些可能的潜在用户群体：

**商务旅行者：**

**职业：** 商务人士、公司员工。

**特点：** 他们可能需要平台提供商务差旅规划工具、会议安排、高效的时间管理和机票/酒店预订服务。

**家庭旅行者：**

**年龄：** 家庭中各个年龄段的成员。

**特点：** 这些用户通常关注适合全家的旅行活动、孩子友好的景点和住宿，以及家庭预算管理。

**老年旅行者：**

**年龄：** 退休人员。

**特点：** 这一用户群可能需要更多的关注旅行安全性和医疗服务。提供易于访问的景点和住宿信息对他们重要。

**冒险爱好者：**

**兴趣爱好：** 登山、潜水、野外探险等。

**特点：** 这些用户寻求极限体验，需要平台提供冒险活动、装备租赁和专业指导。

**文化和历史爱好者：**

**兴趣爱好：** 艺术、历史、文化。

**特点：** 他们可能需要平台提供博物馆、历史遗迹和文化活动的信息，以及文化指南。

**美食爱好者：**

**兴趣爱好：** 美食、烹饪。

**特点：** 这一用户群寻找美食体验，需要平台提供餐厅推荐、食品节和美食活动信息。

**自然爱好者：**

**兴趣爱好：** 生态旅行、鸟类观察等。

**特点：** 他们需要平台提供生态旅行选项、自然保护区信息和生态导游服务。

**数字游戏爱好者：**

**兴趣爱好：** 游戏、虚拟现实。

**特点：** 这一用户群可能对与AR和VR有关的旅行体验感兴趣，也对二次元以及游戏IP感兴趣，需要虚拟导游和游戏化旅行活动。

三、 核心价值主张以及核心功能服务

**1、核心价值主张**

让游客在旅游过程中省钱，安心，省去思索的烦恼，为游客提供个性化、定制化、高性价比、低风险的“吃喝玩乐行一条龙”的智能旅行规划服务，我们利用个性化信息检索工具帮助用户脱离“过载信息”的海洋，高效准确地寻找用户所关注的信息，我们为游客提供即时调整、提示清晰、侧重游玩信息的个性化的多尺度智能导航以及地图服务 ，一站式解决游客的吃、住、游玩以及不同景点之间的衔接问题，我们还为用户提供旅行智能导游服务，通过多模态交互感知用户旅途中所需所想，即时给出解决方案以及重规划调整旅行线路。

用户可以采用修改迭代平台的其他用户的攻略以及规划以及用户训练的个性AI旅行助手，这个每个新颖的方案都会尽量他人的迭代更新，从而营造共创共享的群体智能开源社区。

在热门景点和旅游热门地点创建共创共享空间，用户可以在空间里面自由评论，发弹幕，涂鸦，留声，埋下时光胶囊，并且与空间其他用户进行网络交友，提供用户一种线上匹配相识线下游玩破冰的新型交友选择。利用AR等技术增加游客游玩的趣味性、互动性、创意性，创建AR共创共享空间，利用智能大模型一键生成打卡报告的辅助打卡记录平台来协助游客记录以及分享自己的游玩乐趣。

**何为“逍遥游”？**

"逍遥游"是一个非常有诗意和深刻内涵的名字选择，它传达了自由、轻松、愉悦的旅游状态。这个名字还蕴含了一种超越现实，进入幻境的感觉，与平台的AR体验相呼应。

《庄子·逍遥游》是中国古代哲学家庄子（Zhuangzi）所著的一篇著名篇章，出自《庄子》这本道家经典著作。这篇篇章讲述了庄子与他的朋友徐无鬼的一次对话，探讨了人生的真正价值和境界。

在《逍遥游》中，庄子以一种幽默、诙谐的语言，表达了一种超越尘世烦恼、随遇而安的境界。他讲述了一个虚幻的仙境之旅，人物在其中自由自在地游玩，不受物质和社会束缚，表现出一种达到内心自由、超越纷扰的状态。

这篇篇章强调了内心的宁静、超越和自由，主张人们应该超越功利和虚荣，放下焦虑，活得坦然，遵循自然法则，与周围世界和谐相处。庄子以逍遥游的比喻，表达了他关于人生观和人生态度的独特见解。

这个名字蕴含了自由、放松、超越纷扰的含义，与平台想要传达的愉悦、无忧旅行的理念相契合。

压力和焦虑的减轻： 在现代社会，许多年轻人面临着来自学业、职业、社交等方面的巨大压力和焦虑。逍遥的状态象征着远离烦恼和束缚，提供了一种缓解压力和舒展心灵的机会。

年轻人为何追求这样一种逍遥的状态

追求内心自由： 逍遥的状态强调内在的宁静和自由，年轻人可能在追求独立思考、自我表达和真实自我方面产生共鸣。他们渴望摆脱传统和社会期待，找到自己独特的生活方式。

探索与冒险： 年轻人通常充满好奇心，对新事物和新体验充满兴趣。逍遥的状态代表着探索未知领域、尝试新鲜事物的勇气，这与年轻人追求冒险和创新的态度相契合。

数字化时代的寻求平衡： 在数字化时代，人们可能会感到被科技和社交媒体的碎片化信息淹没，追求一种远离屏幕、重新与大自然、人际关系互动的平衡状态，逍遥状态提供了一种可能的选择。

个性化价值观： 年轻人通常强调个人独立、多元化的价值观。逍遥的状态传达了一个与传统规范和价值观不同的生活方式，吸引着那些寻求个人独特性的年轻人。

总体而言，年轻人喜欢逍遥的状态可能源于他们对自由、轻松、自主决策和独特体验的渴望，同时也反映了他们对现实生活中的各种挑战和压力的回应。

**我们的平台拥有许多特点，这些特点使其成为让年轻人逍遥的理想选择。让我总结一下，为什么我们的平台能够实现年轻人的逍遥状态：**

1. 全方位旅行规划： 我们的平台提供智能旅游路线规划、热门路线规划以及智能辅助手动制定路线规划，能够在一站式解决游客的吃、住、游玩以及不同景点之间的衔接问题。年轻人不必费心思考细节，能够轻松享受旅途。

2. 社交交友： 通过组队游玩方式，让游客能够结识有着相似兴趣的人群，创造出全新的社交体验。这为年轻人提供了交友机会，使他们在旅行中获得更多的社交乐趣。

3. AR增强体验： 引入AR打卡、寻宝图等功能，增加了游玩的趣味性和互动性。年轻人热衷于探索新的体验，AR技术能够为他们带来更加丰富、创新的游玩方式。

4. 个性化导航以及个性化攻略检索： 侧重点的导航地图强调热点地区和必逛景点，避免了游客在导航时被信息淹没，个性化攻略检索强调个性化生成检索报告以及对话式寻找关注点以及个性化排序推荐 。这符合年轻人追求高效、个性化体验的心态，让他们能够专注于自己关心的地方。

5. 记录和分享： 平台允许游客记录自己的规划、成就和见闻，并与他人分享。年轻人喜欢分享自己的体验和生活，通过平台记录可以留下珍贵的回忆，并与他人交流互动。

6. 个性化消费方案以及消费记录以及开销预测工具：

综合而言，平台为年轻人提供了一种无忧无虑、轻松愉快的旅游体验，让他们能够在逍遥的状态中享受旅程，不仅丰富了游玩体验，还能够结识新朋友，创造更多的美好回忆。

**平台有哪些特质能让年轻人达到逍遥之境？**

绝对可以！你对AR共创共享平台的描述非常贴切地展示了为什么这样的平台对年轻人来说会成为逍遥之境。以下是一些理由：

1. 创造力的释放： 年轻人通常充满创造力，渴望在虚拟与现实的融合中创造出独特的作品。你的AR共创共享平台提供了一个空间，让他们能够自由地表达创意，创造属于自己的虚拟体验。

2. 灵感的获取： 年轻人寻求新的灵感和刺激，AR技术能够为他们带来与现实不同的视角和体验。他们可以从他人的作品中获取灵感，开拓自己的思维和创意空间。

3. 社交互动： 平台上的共创共享使得年轻人能够与其他创作者互动、合作和交流。这种社交互动能够激发更多创意，也让他们能够在虚拟的逍遥世界中结交志同道合的朋友。

4. 实现幻想： AR技术能够让现实世界和虚拟元素交融，使年轻人能够实现那些在现实中不可能实现的想法和幻想。这种实现幻想的能力让他们在平台上体验到逍遥的自由感。

5. 个人表达： 在虚拟创作中，年轻人能够自由地表达自己的个性和情感，不受现实世界的限制。这种个人表达能够让他们感受到在虚拟世界中的自由和逍遥。

总之，AR共创共享平台为年轻人提供了一个逍遥之境，让他们能够在虚拟与现实的交织中尽情地创作、分享、交流和体验，释放创造力，获取灵感，结交朋友，实现幻想，以及在自由的创作中找到乐趣。这种体验符合年轻人渴望逍遥、自由和无拘束的心态。

**2、核心功能服务**

**<<个性化精准化可信化的信息检索>>**

根据用户检索关键字信息、用户个性化过往喜好、基于对话以及用户标签进一步筛选、以及基于大数据分析的置信度评级显示的检索结果。 核心检索功能：旅游生活类大语言模型，通过对话分析用户核心关注点反馈准确可信简要的攻略信息，返回信息以用户关注度、可信度、热度、简要度为排序指标。

指标分析模块：用户关注度分析，可信度分析，热度分析，简要度分析

大模型模块：文旅生活攻略智能分析大语言模型，根据对话以及用户提供文本对用户进行问题定位和需求分析，不断理解细化用户关注点以及用户核心需求，再配合指标分析筛选进行智能检索。

传统检索模块：

数据库系统搭建模型：

**<<个性化精准化可信化的生成式攻略报告>>**

根据用户检索关键字信息、用户个性化过往喜好、基于对话以及用户标签进一步筛选、以及基于大数据分析的置信度评级生成图文攻略报告。

大模型模块：文旅生活攻略智能分析大语言模型，根据对话以及用户提供文本对用户进行问题定位和需求分析，不断理解细化用户关注点以及用户核心需求，再配合指标分析筛选进行智能生成。生成报告的风格形式以及侧重点可以通过对话以及用户喜好改变。

<<个性化定制化精简化的一条龙、多尺度智能旅游生成式路线规划>>

一共有三种模式规划模式：

（1）类别标签引导一键生成： 根据旅游尺度、地点、时间、预算、兴趣爱好、吃喝玩乐偏好等类别标签以及用户历史数据进行一键式引导生成。这个模块更加注重即时性，适合已经在旅途过程中或者即将出发的用户进行快速旅行规划，用户一旦填写一次类别标签以后之后就可以默认类别标签根据不同的地理位置定位以及简要几个标签如游玩时间等等进行迅速的一键式生成规划。

（2）对话提问式一键生成：在类别标签、历史信息、用户画像引导上加上对话提问式引导生成式大语言模型，不断给用户提供图像、文本等旅游信息来协助用户以及平台找到用户真正关注喜爱的出游核心需求，以此个性化、定制化、精确化生成旅行规划。 我们需要设计具体的对话提问范式，这个范式下的提问以及图文反馈可以帮助用户清楚自己的需求以及喜好，从而更好的规划自己旅行，相当于双向奔赴，相互理解的过程，帮助用户探索自身，也帮助我们理解用户。

（3）diy结点式多尺度辅助生成： 通过对话提问，分类标签，历史信息，在每一个结点提供备选项，让用户参与自主决策，提高用户的参与感以及在获取充分信息下决策成功的快感，并且保存用户的diy决策规划树，心理学上，人是不喜欢做不到自己规划好的事情的感觉的，用户的旅游冲动被保留住从而转化成旅游行动。

**<<需要个性化定制化的消费消费规划>>**

需要个性化定制化的消费建议、开销预测以及消费规划，以及根据消费规划的旅游规划重调整 , 分类标签以及对话式的引导生成

**<<省钱团购篇>>**

（5）面对单个购买的服务，根据旅游规划的一条龙式的打包会更加省钱，生成游玩码，一条龙游玩，整合商家资源，打通C端B端薄利多销

**<<多人出游决策篇>>**

（6）面对多人出游时，经常会陷入没有建设意义的讨论，根据各个用户的个性化需求，提供大家都能接受的旅行备选提案，结合集体决策工具结点式辅助决策，减少纷争，带入多人出游的团购省钱思路。

**/\***

**<<基于个性化备选提案的diy规划记录>>**

（7）面对年轻人独立充满个性以及自己想法的性格，提供基于个性化备选提案的结点串联式的树形diy规划辅助，而自己diy的规划以及规划时的喜悦被记录下来成为旅行的催化剂。

\*/

**<<个性化显示信息界面>>**

（8）面对攻略文章界面的纷杂错乱， 生成式智能攻略界面做到“千人千面”式的个性化定制攻略报告界面，避免信息冗余，提高信息击中率，便于用户快速获取其关注面上的信息（生成式智能攻略置顶）

**<<导航地图篇>>**

（9）面对驻足不前的不知道下一个地方去哪怎么去的烧脑，需要“下一站”的明晰提示基于提前规划或者即时规划的一条龙线路引导和时间管理，注：即时规划。 对话式（提供基本信息，询问，根据回答再询问，提供个性化的一键规划，询问， 对话纠正规划 ，确认）

（10）地图信息没有侧重点，对于旅游来说信息冗余，漫无目的，采用注意力热区地图，让用户在地图上直观的看到自己的关注点，个性化生成式地图，千人千图。

**<<涂鸦，弹幕，留言，评论、评价、分享、交友以及辅助打卡空间>>**

（1）社交互动和交友： 年轻人越来越重视在旅行中认识新朋友，结识志同道合的人，一同分享体验。提供匹配交友功能，使他们可以找到相似兴趣的旅伴。

（2）数字化打卡和记录： 年轻人热衷于在社交媒体上分享旅行的精彩瞬间。提供数字化的打卡功能，让他们能够方便地记录每个景点的到访，并与朋友分享。

（3）手账本式旅行报告： 提供一种手账本式的界面，让年轻人可以用图文混排的方式制作旅行报告，记录旅行的点滴回忆。

（4）AR辅助游玩和造景： 年轻人对于新颖的体验非常感兴趣。结合增强现实（AR）技术，提供虚拟导游、互动游戏和AR造景，增强他们在旅行中的参与感和乐趣。

（5）共创共享空间：用户可以在平台上发布自己的AR创意作品在相关景点，如弹幕，涂鸦，留言，艺术绘制作品，图文帖子，留声机，时光胶囊等等。

《群体智慧 （帖子 对应 标签，直接引导生成，根据别人的帖子修改调整，根据别人的喜好的AI调整 ，多方面的共创共享 ） 》

算力

1、前期训练的数据，数据库以及数据挖掘以及爬虫 (骆皓)

2、NLP文旅大语言模型 （田学长）

3、前后端的框架 （本科生，城市设计）

4、导航方面，地理信息系统 （专业老师）

5、AR 方面 计算机视觉以及遥感 （遥感院，夏老师团队）

6、内容活动设计线下的展开 城市设计 方面（城市）