产品构思

# 问题描述

* 随着时代的发展，目前儿童的学前教育存在以下问题：
* 城市生活的节奏越来越快，工作压力越来越大，很多家长忙于工作，根本没有时间教育孩子，对孩子进行正确的引导。
* 好多家长选择让长辈带孩子，但是由于长辈的观念跟不上时代的发展，而且长辈比较偏爱孩子，导致很多孩子养成不好的学习习惯
* 生活中也有很多学前教育的图书，但是需要家长到实体店或者互联网店铺挑选购买，缺乏便利性
* 目前市场上也有关于儿童教育的app，但是可能内容比较单一，内容的学习形式也比较单一，缺少综合性。

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为工作忙碌的家长提供一款便捷的工具帮助孩子学习，锻炼孩子的思维，拓宽孩子的眼界，培养孩子的学习兴趣。

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于上班族中的父母，用户群体足够大；
  + 利用电子优势，下载便捷，使用便捷；
  + 动画的形式能够更加直观的表达故事内容，使孩子们产生兴趣，乐于学习。

**商业模式**

* 广告
* 下载次数竞争排名

# 用户分析

本app主要服务用户：儿童

* **从父母的角度出发**：

父母都是望子成龙，望女成凤，但是自己又没有太多的时间来引导教育孩子，学前教育app可以帮助他们很好的解决时间问题，代替她们以另一种方式培养孩子的学习兴趣等其他方面的能力。

* **从儿童角度出发**：
* 儿童处于对世界充满好奇的阶段，需要引导他们正确的认识世界，学前教育app可以通过动画的形式生动的变现出现实生活中的实物的特征；
* 儿童学前教育尤为重要，可以锻炼他们的思维能力，帮助他们培养学习兴趣，为以后的学习打下基础。

# 技术分析

采用的技术架构

以基于互联网的WEB应用方式提供服务。前端技术主要采用ionic框架开发。后台用React开发。后端技术采用EXPRESS+MySQL。

平台

初步计划采用阿里云的云服务器，域名等。

软硬件、网络支持

使用CDN加速静态内容。和使用带宽、CPU可以弹性伸缩服务器。

技术难点

服务器管理，数据库管理

# 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，制定开发计划

后端开发人员：负责后台框架开发，数据库管理

测试部：负责项目测试

前端设计人员：负责页面设计优化

资金

前期需要开发人员购买服务器等，花费少量资金。后期需要资金上线宣传推广；

设备

ESC服务器。个人电脑

设施

教室

# 风险分析

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** |
| R1 | 家长认可度不高 | 家长可能觉得电子产品对孩子有负面，不能很好地接受 |
| R2 | 开发人员不足 | 开发团队能力有限，可能有些难题难以解决 |
| R3 | 开发资金不足 | 产品宣传推广需要资金， |

# 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8%
2. 项目长周期设为3年；
3. 首年成本为上面资源分析中的成本加2万元推广成本，以后四年假设升级维护费和推广为每年3万；
4. 收益假设第一年为8万，第2年为10万，第3年为25万，

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 8% |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 周期 | 1 | 2 | 3 | 汇总 |
| 预计成本 | 100000 | 50000 | 50000 |  |
| 折现因子 | 0.93 | 0.86 | 0.79 |  |
| 折现成本 | 93000 | 43000 | 39500 | 175500 |
| 累计成本 | 93000 | 136000 | 175500 |  |
|  |  |  |  |  |
| 预计收益 | 80000 | 100000 | 250000 |  |
| 折现因子 | 0.93 | 0.86 | 0.79 |  |
| 折现收益 | 74400 | 86000 | 197500 | 361500 |
| 累计收益 | 74400 | 164000 | 361500 |  |
|  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -18600 | 43000 | 158000 | 182400 |
| 累计收益-累计成本 | -18600 | 28000 | 186000 |  |
|  |  |  |  |  |
| 净现值 | 186000 |  |  |  |
| 投资收益率 | 106% |  |  |  |
| 投资回收期 | 第2年 |  |  |  |