****目标****

1.明确用户需求，加速开发进程；

2.处理速度的提高；

3.提高精度，或生产能力的提高；

4.管理信息服务的改进；

5.人员工作效率的提高。

项目可行性：

1. 在技术上，这是小组开发的第一个项目，在项目开发经验上有所欠缺，但小组成员均学习了软件工程、c/c++语言、java语言、java web、SQL等相关开发技术，具备了开发这种小型系统的软件方面的基本知识，能够很快上手项目，技术上可行；

2. 在经济上，项目开发除了需要较多时间外，基本上不需要什么金钱成本，该系统不需要收费，浏览及注册均免费，买卖双方对象均是高校的老师和学生，买卖双方各持所需，均可得到较大的效益，经济上可行；

3. 在市场条件上，该系统涉及的是校园电子商务领域，面向对象是大学广大师生，社区化的同校交易为C2C模式提供了可行性保障，社区化旨在实现交易高便捷化、高可信度化，校园社区范围小，从而避免了繁琐的交易过程和信用低不安全的问题，同时师生手上拥有的二手可交易物品多，主要有书籍、数码设备、生活用品、出行工具（自行车、电动车）等，此外大学自主创业的相关商品及师生的DIY创意作品也可通过该平台进行交易，一方面实现了提高闲置物品的利用率，实现低碳环保，另一方面使得大学生DIY创意作品得以在市场上流通，因此项目在市场条件上可行；

4. 在管理上，用户注册需以学号和学工号进行注册，买卖双方均可对售后进行评价，评价将永久跟随账号，如出现售后纠纷，将由相应的纠纷处理部门进行处理，确保了平台高可信度。

5. 市场盈利上，前期不已此为目的，主要在于提高用户量，后期主要可通过注入学校周边商家广告或其他公司广告、收取较低额交易提成的方式获取收益，其他方面的收益的拓展需建立在更高的用户量基础上，此外在平台上注入广告的商家与高校学生组织可建立外联关系，从而获得更多用户量，同时带来相关的盈利途径。