



圆桌 APP 创业计划书

专业名称： 计算机类

团队名称： 圆桌骑士

项目负责： 徐明盛

指导老师： 汪璟玢

目录

一、产品概述	2
1.1 社会背景	2
1.2 产品概述	2
二、市场分析	3
2.1 SWOT 分析	3
2.2 产品定位	4
三、产品介绍	4
3.1 产品功能	4
3.2 产品特点	7
四、可行性分析:	7
4.1 对功能进行分析	7
4.2. 对技术上进行分析	8
五、商业模式	8
5.1 策略性商业模式	8
5.2 我们的优势	8
5.3 盈利模式	9
5.4 营销策略	9
六、团队结构	9
6.1 团队组织结构分工	9
6.2 团队结构	10
6.3 管理制度	10

一、产品概述

1.1 社会背景

在如今移动互联网高速发展时期，信息迅速接受传递，方便快捷依然是时代发展的必然趋势，众多企业纷纷睁开慧眼将目光聚焦在这一方面，由于智能时代的火热冲击了传统行业，单纯的门户商店在市场竞争的大环境下已经越来越显现出一种疲软状态。实体店在网络时代已经很难满足消费者的需求。因此，移动 APP 前景也愈加可观。

据知名企业亿美软通 APP 制作的不完全统计，国内 APP 的发展速度非常迅速其种类也很繁多，而实时交流类大多为社交通讯，几乎社交软件顶起了实时交流界，可实时交流应用范围远不止社交，比如会议讨论、课堂家教等都可以通过实时交流让它更方便快捷起来，而我们 APP 正是满足此类需求，必将占有未来市场！

1.2 产品概述

本产品是一款 基于文件实时展示的语音软件，实现异地实时交流例如异地开会、远程家教等功能，能让我们方便的基于某一文件来展示交流。

我们提供如下服务：

- 提供移动线上交流平台
- 基于文件的实时展示
- 支持在线语音通话
- 可创建类似语音聊天室的多人交流空间
- 可自由操纵文件例如笔记
- 提供文件空间管理

二、市场分析

2.1 SWOT 分析

优势(strength):

• 打造了互动交流的平台，通过互动交流，进一步完成远程会议的障碍或学业问题解决的需求

• 我们的产品具有文档共享功能以及历史记录功能，让您随时随地查看以前的会议记录或者学习记录

劣势(weaknesses):

• 难以开展大型的会议/授课，对于大型跨国企业的会议需求难以满足

• 大型互联网公司先进的移动播放器技术能满足更多用户的需求，对于资源以及财力比我们更加雄厚，竞争会更加激烈

机会 (opportunity)

- 互联网让远程会议/远程教学成为可能，而用户对于传统的会议或者授课方式的局限性诟病已久

- 传统的会议形式/教学方法对于目前公司的发展有一定的限制，传统的模式已不再满足新兴市场的需求，需要有更自由的方式来解决会议或者教学的需求

威胁 (threat)

- 各个互联网巨头都在完善远程网络会议/教学系统，争取得到更优质更精品的客户

- 大中型互联网公司，本身有优质的资源，国外的优秀公司也看到了这块价值洼地，对于本土威胁较大

与同类产品的对比情况：

产品	圆桌	全时电话会议	263 企业电话会议
特点	(1) 建立常用的组群通讯录 (2) 发送讨论通知 (3) 将开会过程使用的文件保存到本地 (4) 可利用白板在会议文件上进行演示	(1) 随时随地召开会议 (2) 任何时间地点，通过手机座机均可使用	(1) Web 界面控制 (2) 账单查询 (3) 在线充值
适用会议	小型会议，初创团队会议	标准会议、国际会议、安全会议、大方数会议	大型企业会议
资费	30/月 (以会议人数 5 人，一个月开 4 次会，每次开会 60 分钟计) (除港澳台)	4800/月 (以会议人数 50 人，一个月开 4 次会，每次开会 60 分钟计) (除港澳台)	15800/月 (以会议人数 50 人，一个月开 4 次会，每次开会 60 分钟计) (除港澳台)

2.2 产品定位

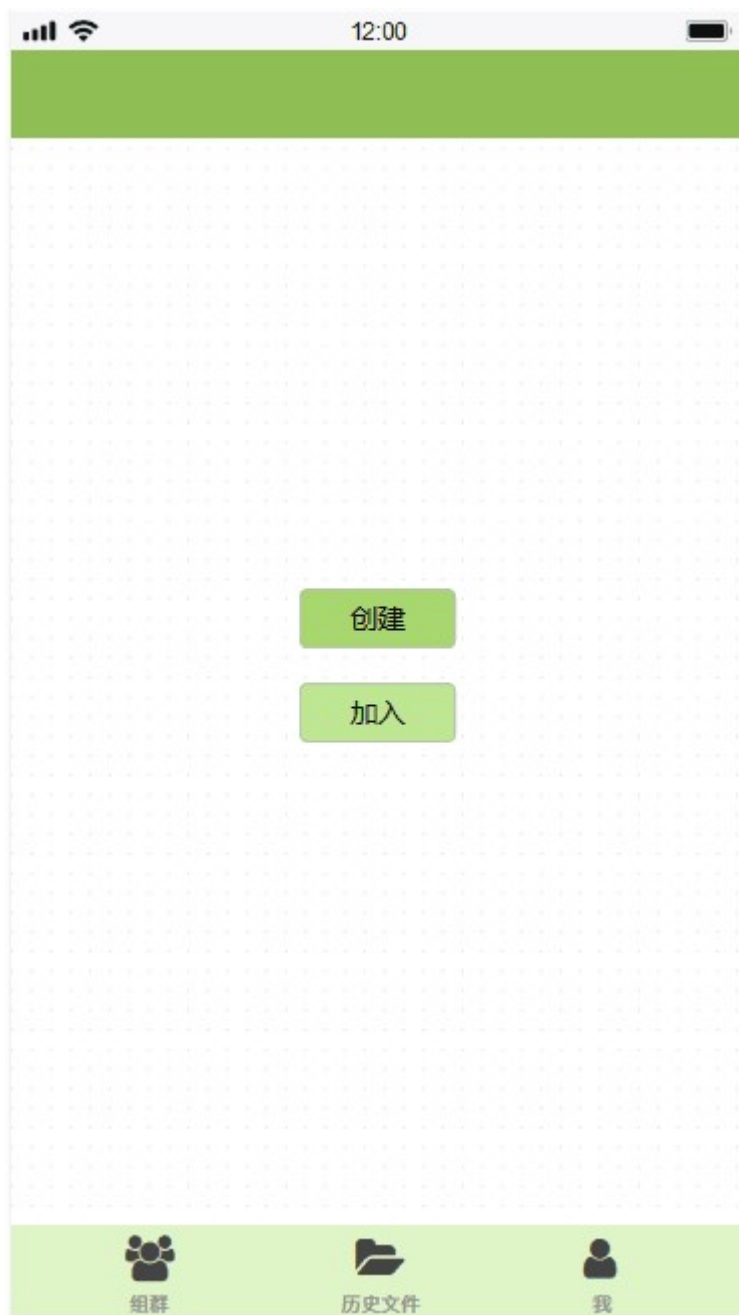
产品定位：为大众学习、讨论提供便捷式服务

该产品用户的特点是有大量的琐碎化时间以及经常需要切换办公地点的人群，但苦于会议/传统教学模式对于地点束缚的限制，需求是通过软件能够自由支配时间或能随时随地进行开会安排工作内容，而我们的产品刚好满足该类用户的需求。

三、产品介绍

3.1 产品功能

圆桌是针对需要根据共享文件展开讨论的用户，基于文件同步展示的语音软件。它最典型的使用时机是空间距离下的会议和课堂；同时它也可以只是简单的好友间基于共享的交流。



圆桌的主界面

圆桌主要由组群通讯录，语音室，历史文件三个部分组成。它的主要功能是：

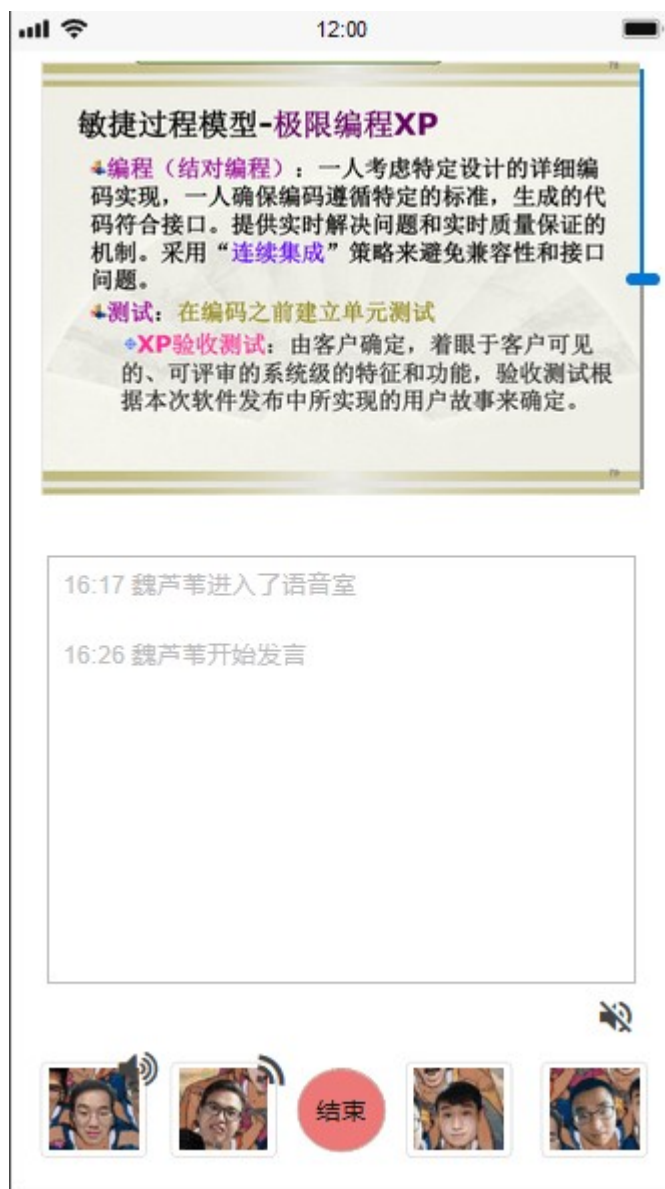
- **建立常用的组群通讯录**

将经常一起讨论的人组织起来吧，形成学习工作圈。这将为之后发起讨论提供便利。

- **发送讨论通知**

发起者可以设置日程，提前通知其他参与者。

- **创建语音室开展讨论**



圆桌语音室

每个用户都可以创建语音室发起讨论。把所创建的语音室的二维码或编号告诉与会者，他们可以在首页加入语音室；或者利用组群通讯录，向他们发出邀请。

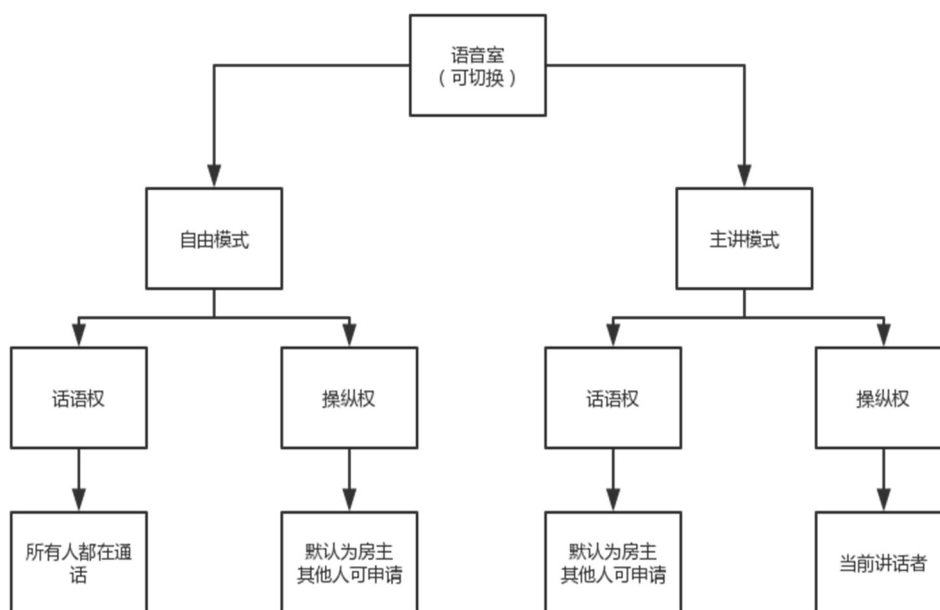
语音室有两种创建模式：自由模式与主讲模式。创建者在创建时选择默认模式，之后讨论过程中，创建者可以随时转换模式。对于自由模式，所有人都在通话中。对于主讲模式，创建者可以讲话，其余参与者作为听众。但在主讲模式期间，参与者可以随时要求发言，创建者可以随时开放他人的话语权。

• 在讨论中操纵文件

讨论中的另一种权限是文件的操纵权。创建语音室后，所有人都能在讨论正式开始前将所需文件上传至文件空间。自由模式下，创建者可以操作文件，但其他人可以申请获取操作权；主讲模式下，当前讲话者可以操纵文件。当操作者翻页、滑动文件时，这种变化会反映到其他参与者的屏幕上，实现当前话题的追踪。

• 在讨论中使用笔迹

圆桌提供画笔用来圈划重点，帮助当前讲话者更直观地表达思想。例如对于把圆桌当作课堂使用的用户，可以利用空白进行演算；通过上传图片，可以方便地批改作业。



语音室模式与权限的关系

• 文件空间管理

用户可以选择将讨论过程产生的文件与笔迹保存到自己的文件空间，方便随后总结或者查阅。

3.2 产品特点

圆桌丰富又独一无二。圆桌忽略了距离，对于将本产品作为会议或者课堂助手的人来说，我们提供了绝无仅有便利性，这将成为我们发展市场的关键。我们不同于视频直播：圆桌的目标范围更加集中——文件与话语才是关键；同时话语权的转移机制和文件操作权限移交比直播更具互动性；此外圆桌在语音的基础上完成了视觉扩展，我们提供对文件的操作，用户通过翻动文件，可以追踪话题；用户可以通过对图片勾画，指明要点。该核心功能把我们与一般的语音软件区别开。

四、可行性分析：

4.1 对功能进行分析

如今随着生活节奏的加快，移动办公逐渐变得必不可少，但是无论是企业，还是学生组织部门，创业团队都会可能遇到部分人无法到场开会或者讨论的时候。所以我们就以此为突破点，打算打开一款基于文件的同步语音展示的 app。

4.2.对技术上进行分析

- 对开发技术的分析

开发的主功能和难点主要在于实时展示和多人语音。至于其他功能如注册登录，即时通讯，或者扩展功能都是可以攻克的。而实时同步展示的难度在于实时性，其次还有互动性，对后台搭建的网络结构要求比较高。解决后台网络架构问题后，并发与高可用就是下一个需要解决的问题。

- 对运营技术的分析

需要基本了解后台网络架构，能搭建符合用户流量的环境，能够及时发现问题并解决。

- 对安全技术的分析

信息安全是如今大家都密切关注的话题，安全方面要做到隐私信息绝对不能明文。至于对实时同步展示的信息交互部分徐亚最后在前后端共同制定一套合理且不会影响速度的加密系统。

五、商业模式

5.1 策略性商业模式

这是一款基于文件的实时交流平台，人们能够使用它来开会，上课，讨论，通过网络之中提供产品下载，提供优质的服务，打开市场，吸引用户，在提供产品服务的过程中加入会员或者是投放广告从而盈利。

5.2 我们的优势

1.我们的定位

我们所做的是一个能够在生活中运用广泛的 APP，这款 APP 旨在能够摆脱空间的限制，让那些需要开会，或者上课的人能够方便的利用自己的移动设备来开会，上课，能够方便人们的生活，工作，学习

2. 我们的业务系统

这是一款具有强大功能的 APP，能够在日常生活之中使用，能够通过网络下载我们的应用，给人们提供极大的便利，投资者可以投资我们的产品，在利用投资完善产品并且将产品打入市场之后便能够开始盈利

3.我们的资源和能力

国家和学校大力扶持大学生创新创业的政策给我们极大的便利，身边数量极大的计算机同学和其他专业的同学是我们招收成员的途径，老师悉心教导形成了我们专业的能力

4.我们的价值

能够让广大师生随时上课，公司随时开会，讨论小组随时讨论，增加了学习方式，提高公司办公效率。

5.3 盈利模式

先是打入市场，在获得一定的用户基础之后通过 VIP 服务或者是投放广告来进行盈利，有用户就有钱了。

5.4 营销策略

先通过高校内试运营来积累经验和初期的用户数量，然后在网络之中进行推广，在微博，微信公众平台或者是各大市场，百度这些平台上进行推广，获得用户数量之后就通过 VIP 服务进行盈利，或者通过广告的投放实现盈利。

六、团队结构

6.1 团队组织结构分工

1) 负责人

职能：

- 1、全面负责发展战略的实施、统筹各项管理工作
- 2、协调成员开发过程中遇到的问题
- 3、制定团队的开发方案，开发计划
- 4、协调成员间开发推广产品时出现的问题，保证团队和谐性，行使对整个团队指挥、指导、协调、监督、管理的权力，并承担执行工作指令的义务管理责任：对所分管的工作全面负责

2) 架构设计

职能：

- 1、负责设计项目中软件部分的体系结构和模型

- 2、确定软件内部业务流程和技术选型
- 3、开发过程中学习方案的制定。
- 4、同负责人一起排定合理的开发日程，评估任务难度

3) 程序设计

职能：

- 1、后端开发
- 2、修复 bug，产品维护
- 3、编写单元测试及测试用例
- 4、提高产品质量，提高性能

4) 视觉设计

职能：

- 1、负责界面设计
- 2、开发和制作用户应用使用界面
- 3、调查用户习惯和审美

5) 安全及交互设计

职能：

- 1、负责应用安全测试
- 2、负责 UI 设计

6) 产品设计

职能：

- 1、产品设计
- 2、用户调查

7) 数据库设计

职能：

- 1、数据库的建立与完善
- 2、团队成员的总体协调
- 3、程序员鼓励师

6.2 团队结构

负责人：徐明盛

架构设计：傅海涛、徐明盛

程序设计：徐明盛、傅海涛、王龙涛、姚志辉、魏璐炜、牛康文、黄家雄

视觉设计：王龙涛，姚志辉

安全及交互设计：牛康文

产品设计：魏璐炜

数据库设计：黄家雄

6.3 管理制度

总则：

软件工程涉及需求分析、系统设计、软件实现、系统测试、用户测试、试运行、系统验收、系统上线和数据迁移、产品维护。为保证日常工作正常有序的进行，让开发中各个环境更紧凑，更可控，需要尽可能实现项目管理的正规化，工作过程的流程化，以便提高软件质量，按期交付。

细则：

- 1、软件开发总体遵循项目管理和软件工程的基本原则。
- 2、严格遵守负责人及架构师的分工及学习安排。
- 3、定期会议制，定时召开会议，每位成员均要报告任务进度，有问题及时提出，共同讨论。
- 4、任务认领制度，通过推行任务认领制，使工作指标层层落实，每个成员既有目标又有压力，产生强烈的动力，努力完成任务。
- 5、多劳多得制度，每位成员除尽力做好分内任务外，若有其他突出表现可另外考虑奖励