

《一千》世界大学生交流平台 APP 研究

李春华

(青岛黄海学院 山东 青岛 266500)

【摘要】我们这代大学生处于一个资讯爆炸的时代,手机的普及与应用,互联网的发展都是迅速地。此文章是对《一千》世界大学生交流平台 APP 创新项目的分析与完善,《一千》大学生交流平台是以世界、交流、学习、不同与相同为主要理念而构思的一款社交性学习类手机软件。《一千》App 的目的在于让世界上不同语言、不同肤色、不同国家的高校人员都能发现除了自己学校和国家之外的知识与观念。本文通过对该创业项目进行计划性的分析,为《一千》APP 分析利弊、构思可行的路径、完善方案、减少风险。

【关键词】交流;世界;学习;APP;大学生

1 引言

目前,智能手机和互联网的发展让我们学习和娱乐变得更加便利快捷,可是我们很多人变得萎靡,我们沉浸于虚拟的“诗和远方”,变得失去了梦想和热情。《一千》的设计是为了让心中有梦想并且有认识世界和改造世界理想的大学生聚在一起,一起去沟通交流,哪怕只是聊聊天。整个世界上大学大约有 4.5 万所,如此庞大的基础平时接触的真的寥寥无几。我们的语言、信仰、三观、受教育程度、思维方式、生活方式等很多时候都有差异,虽然网络的出现极大的打破了地域和语言的不通,但窗口还没有出现。我们的构思是在《一千》上无论是以何种语言发布的言论或者文字,用户都可以以自己设置的语言来观看,甚至可以设置双语言,一边学习思想一边练习外语。这个软件不只是对学生,还有高校的老师、教授、校长等。在《一千》上哪怕是国内三本的学生都可以向清华北大的老师请教问题、观看他们的课程,以此在课余时间提升自己的思想和专业。我们希望保留住并且培养一些青年好学的精神和不放弃的心。《一千》设有专门学习的板块,可以系统的学习各种语言、专业知识、技能等。更有高校老师一对一网络教学,也可以定位预约线下学习。每个选择都有评价和排名系统,可以极大的方便学生对老师和机构的选择,减少被骗和选择的盲目。

休闲板块上主要是各种学生组织的或者参加的文化活动,比如画展、音乐演奏会、毕业展览、读书会、讲座等,丰富学生的生活。

网络的进步和智能手机的普及为《一千》APP 的推广和使用创造了良好的基本的支持。我国对学生的重视和学生对这个世界的好奇是《一千》的另一大优势。

2 关于《一千》世界大学生交流平台 App 的大学生创新创业项目实践研究

2.1 研究目标及特色

通过《一千》app 此创业项目的想法的落地,为世界高校学生与教师们提供一个交流学习的平台,可以更好地了解这个世界上某个你不知道的知识、不曾见过的的风情、不能理解的传统等。充分发挥联网的便利。更好的帮助大学生们学习自己的专业和感兴趣的知识,也能让自己的疑惑在此软件中解开。缩短高校之中的距离,打破名校与三流大学的知识壁垒,让所有的大学生都能得到同样公平的对待,让宝贵的名校的课程不再居庙堂之高。《一千》旨在培养世界大学生的好学心,打破偏见,减少无知。本次设计的《一千》世界大学生交流平台 App 的特色点如下:

(1) 受众范围广,《一千》App 软件针对群体为世界各地当代高校人员。(2) 普及困难小,手机的普及与网络的发展使得 APP 的推广更加便利。(3) 软件科学易懂,软件会科学的划分区域,有学习区域、交流区域、休闲区域。(4) 严格的保障用户的隐私安全,进行实名制,注册时认证个人身份与所处的高校,可以选择其他用户能不能看到。

(5) 社交同时学习,在交流中学习,在学习交流中。缩小人与人之间,不同的高校之间的距离。(6) 线上线下结合,可以通过软件上的排行与推荐寻找线下老师、留学机构、语言学校、读书会、讲座、画展等。

2.2 研究步骤

详细项目计划如下:

2020 年 4 月—2020 年 6 月: App 需求整理阶段,对同类型产品进行市场调查,加强对项目的理解和周全性分析。准确的把握项目的定位和商业模式。

2020 年 7 月—2020 年 10 月: App 预算评估阶段,准确的估算出项目需要投入的预算,计算需要投入的人力、物力、财力等。

2020 年 11 月—2020 年 1 月: App 原型设计阶段,根据具体需求文档,专业人员进行软件原型的设计,对功能性页面进行设计,和各种区域分类的设计,最后设计出能完整概括出软件基本框架的软件原型。

2021 年 2 月—2021 年 3 月: App 软件开发与调试阶段,开发的板块有三个,服务器端、APP 端、Web 管理端。在开发时同时开始调试,专业人员对 APP 进行系统性的调试,找出遗漏的逻辑上的坑和设计初衷存在不符的地方。

2020 年 4 月: APP 上架阶段,经过两轮的内部测试和小范围的外部测试将调试好的软件发布到 ios 和 Android 应用市场。

2020 年 9 月: APP 日常维护阶段,无论是客户端、服务端还是后台管理端都不可能十全十美,app 上架以后难免会出现一些问题,需要专业的人员进行值守,以便能及时的修复。

(1) 创新项目成员的要求

经常进行会议讨论,通过沟通来决定软件方向和软件功能。主要需要讨论的问题有:做什么功能的软件、软件包含哪些功能、决定软件页面的风格、前期软件开发需要的预算如何统筹、软件正式上架的时间、项目成员需要负责的板块、APP 后台如何维护等。通过讨论交流解决问题,完善方案出现或者可能出现的问题。

(2) 创新项目成员的分工

李春华,决定项目的大方向,对软件设计中需要进行的任务进行分配,及时发现其中出现的问题,并对其进行分析、解决。编写项目论文,对软件的定位、功能、页面设计、产品预算、可行性与风险评估、项目预期完成的时间、产品开发预算等进行总体的概括与分析。总结资料,及时的对软件产权进行认证,申请商标。

尹珈菲,进行内部测试和小范围的外部调试,如服务器端、APP 端、Web 管理端等,找出软件存在的问题或者逻辑上的漏洞,进行修复和更新。

闫雨欣,对产品页面进行个性化设计,产品各版块之间的联系与不同需要科学的划分。

李正琴,测算产品发布的具体时间,合理的规划预算经

费,对软件进行后期维护,值守在后台及时发现可能出现的问题和已经出现的问题,解决并修复bug,完善软件的使用感。

刘屹,对软件进行推广,线上线下的结合,线上可以在目前年轻人聚集多的软件进行推广,如抖音、微博、QQ、知乎、贴吧等。也可以找到优秀的毕业生、高校老师、知识领域的专业人士、进行广告推广。线下可以搞一些活动,如文化节、画展、讲座、读书会等进行推广。

本文通过对山东高校的观察映射出整个产品构架,世界所有高校的范围太大项目难以落地,如果只是一个区域的高校参与就失去了此创新项目的最特别的地方,失去了创新的初衷。所以前期首先小范围的测试之后就要进行大范围的推广。

2.3 《一千》大学生交流平台的运营盈利

2.3.1 软件运营盈利模式

(1) 平台的盈利模式

1: 平台上架的课程利润抽取,对在软件上架的网课或者培训机构收取的费用进行利润抽取。

2: 广告收入费用,软件会对中标的广告进行收费,比如新书的推广、培训机构的推广、名师网络课程的推广等。

3: 产品营销活动,平台找寻合伙人,通过与高校教授、作家、画家等人的合作,平台出品学习类的书籍、课程、培训机构,通过利润的分配进行盈利。

4: 组织的活动找寻赞助,如画展找场地赞助和画廊赞助并替赞助商宣传、讲座找高校教授和教室赞助等。

热门软件广告推广:从青年入手,通过年轻人聚集的软件如抖音、微博、知乎、豆瓣等。打造一个简单有内涵的专注于沟通与学习的软件。网络宣传比较简单方便,成本也比较低,影响范围广。

高校设立线下工作室:在每个高校或者某个区域找寻合伙人,招纳一批专业的或对此感兴趣的人设立工作室,在组织线下活动的同时还可以进行线上的学习与培训。

校园展示栏和论坛宣传:在每个高校的广告栏进行广告宣传

作为品牌赞助活动:用《一千》的品牌去赞助青年比较感兴趣的活动,如音乐节、画展、讲座、读书分享会、高校毕业展览等。

(2) 盈利的同时关于责任的要求:软件学习板块大多数使用都是免费的,我们利润重点在于对手机APP“一千”的使用人员的流量与广告费,在交易过程中我方仅提供一个浏览平台,具体语言教育,语言老师的费用都是双方进行沟通,但后台会监督,防止有人受骗,我们会严格把控准入门槛,交易手续需在我方平台监督下进行,以防私下进行钱财交易时上当受骗。保障大学生的利益。

2.3.2 产品影响分析

《一千》世界大学生交流平台的设计极大的提高了高校人员的凝聚力和学习能力,简化了学习的途径,通过线上线下还有课余时间的审美提升从内而外的提高综合素质。产品受众群体为高校师生,业余时间比较富裕,有足够的时间在软件上进行学习与进修,高校师生相对于其他学生群体有更多的人力物力支持。高校学生虽然思想成熟自制力强,但安全意识和社会经验不足,容易被骗,《一千》平台坚决维护用户的隐私财产安全,用户进行了消费或者发布文章都会进行存档,防止被抄袭,维护用户的利益,这种负责到底的售后服务可以极大的减少大学生对于考研、学语言、进修等的弯路。

3 研究内容

3.1 产品特点

3.1.1 《一千》App 软件针对群体为全世界高校人员,受众范围广。用户实名制 真实。不同国家和地区的大学生因为一个爱好而集结一起,优势最大化,利益最大化。顺应时代发展潮流,引导当代大学生养成爱学习、爱进取的良好习惯。

3.1.2 智能手机为信息时代必备通讯媒介,APP 以手机为载体,发展前景好。线上线下结合,并设立各高校合作工作室,为高校学生提供就业机会。

3.1.3 快速提升大学生的思想境界与眼界,缩短不同大学之间的距离,大学生合作沟通更方便快捷。

3.1.4 与一些各专业领域比较著名的人士合作,为用户答疑解惑,打破传统的知识壁垒。

3.1.5 《一千》为社交性学习软件,不止可以学到知识还能交到各种兴趣相投的朋友。

3.2 产品研究分析

3.2.1 项目研究目的分析

当今大学生们课业繁多多元化且毕业后出路众多,可即使大学生人数众多且交流工具很广泛,然而有时候即使是同一寝室的人日常课业生活轨迹也不尽同样,兴趣爱好,思想观念也不一样。所以一千就是让你发现相似的灵魂,无关国界与人种。这种无差别的交流与合作才是以后的方向。

据研究中国有护照的只在5%,所以大多数人这一生也只能接触一个国家的的人,但大学生是国家的支柱,要看看更大的世界,听一听不同的声音,大学生目前主要的与外国人交流与合作大部分仍然是依赖留学与出国旅游,或者是外教,但高额的留学费用让人望而却步,这款软件全部免费,还可以在别的国家的同学的帮助下申请助学金,或者是留学补助哦,帮助大学生看看更大的世界。

精通第二章种语言大学生与精通很多门语言的大学生毕竟在少数,最大的问题就是语言不通,这个很麻烦,但在《一千》平台无论什么国家的人发布信息,平台都会自动翻译成你所熟悉的语言,让沟通交流无障碍。

3.2.2 消费心理分析

知识付费愈演愈烈,当代大学生心中对于想要学习的东西进行消费普遍不抵触。

免费的课程处和新用户福利让学生先喜欢上平台的使用感,然后进行一定的收费,因为已经免费检查过产品的质量所以付费不会拒绝。

当学校优秀的人和自己的学习榜样已经注册过软件并且通过软件传播正确价值观和知识时,自身会为了努力而进行学习和消费。

4 总结

《一千》世界大学生交流平台的初衷是为了更好的对不同国家大学生的理念和价值观进行了解和研究,一千个人有一千个哈姆雷特,我们因为自身的文化教育 with 历史根基,从而思想与看法都不尽相同,出国与人交流总是不那么便利,所以《一千》这个软件想充分发挥互联网的便利与时空界限比较大的特点,让全世界大学生发表对社会热点与各种问题的看法,交流心得与经验,也可以根据平台的课程进行学习与进修,提高自己的专业知识丰富自己的眼界打破偏见。拥有更开阔的眼界与胸怀,世界那么大,我们没有这个时间精力金钱去到处体验,也没有办法知道不同的教育下被影响的那些不同的大学生,这款APP想让中国在校的大学生们了解世界的一个小方面,也让世界的大学生了解当代中国大学生的思想与观念。

手机App的研发主要是想方便大学生去了解不同的生活,不再庸于自身的小小世界,一个问题可以有更多看法。

《一千》APP是一款以交流、教育、学习、互动为主题而研发的新型多功能应用。《一千》的理念就是一千个人有一千个哈姆雷特,我们要做的就是让你有个窗口去发现这一千个哈姆雷特。

最后,这个软件的构想与研发成员为2019级环境设计专业与数字媒体艺术专业,美术生出身的成员和数字媒体专业的成员对软件的设计和页面设计都是非常擅长的,本项目又得到了本专业导员王晓龙和本校创新部门指导老师岳莉的支持与指导,该项目的创新性和可行性可以得到保障。