

校园即时搭子组队平台项目

一、团队项目选题描述

1.1 拟作的团队项目选题描述（一句话）

「不鸽工程队」拟开发一个面向校园临时活动场景的即时搭子组队平台，让同学能快速发布拼饭、跑步、学习、运动等组队需求，并完成报名、筛选与信用管理。

1.2 项目背景

（1）校园临时组队需求高频但分散

大学生日常生活中存在大量“临时起意”的组队需求，例如：中午想拼饭，但室友已经吃过了；晚上想去跑步，一个人又容易放弃；想去图书馆学习，希望有人互相监督；想打羽毛球、乒乓球，但缺一个搭子；想参加某个活动，但身边同学没空。

这些需求的特点是：即时性强、场景碎片化、持续时间短、对陌生人接受度较高。但目前的解决方式主要依赖微信群、QQ 群、朋友圈、表白墙、校园论坛等，信息分散、时效性差、筛选困难，且缺乏报名管理和信用约束。

（2）现有渠道的问题

- 微信群 / QQ 群：消息刷屏快，活动信息容易被淹没
- 朋友圈 / 表白墙：依赖社交关系，触达范围有限
- 校园论坛：发帖门槛高，缺少结构化字段
- 私聊约人：效率低，临时找不到人
- 二手群 / 闲置群：非专门场景，信息不匹配

（3）项目机会

如果有一个专门的校园即时搭子组队平台，把“活动发布 — 浏览筛选 — 报名退出 — 历史记录 — 信用评价”流程结构化，就能显著降低组队成本，提

高匹配效率。同时，加入兴趣标签、时间地点筛选和“放鸽子”扣分机制后，还能提升组队的可靠性和体验。

（4）项目定位

本项目定位为：轻量级、校园内、即时性、以临时活动为核心的搭子组队平台。它不替代熟人社交，而是补充“熟人没空时”的组队空白。

1.3 核心功能

（1）基础功能

① 用户模块：

注册/登录；

个人基本信息：昵称、头像、年级、专业、兴趣标签；

个人历史记录：发布过的活动、参加过的活动。

② 活动发布模块：

发布组队需求；

活动字段包括：

活动类型：拼饭、跑步、学习、运动等；

标题与描述；

时间：开始时间、结束时间；

地点：校内地点或自定义地点；

人数上限；

兴趣标签；

报名截止时间。

③ 活动浏览与筛选模块

活动列表展示；

按时间筛选：今天、明天、本周、自定义；

按地点筛选：食堂、操场、图书馆、体育馆等 按标签筛选：拼饭、跑步、学习、运动等；

按关键词搜索。

④ 报名 / 退出模块：

报名参加活动；

退出活动；

发起人查看报名列表；

人数满员后自动截止或提示。

⑤ 用户信息与历史记录模块：

我发布的活动；

我参加的活动；

活动状态：进行中、已结束、已取消。

(2) 进阶功能

① 基于地点和标签的匹配推荐：

根据用户兴趣标签、常用地点、历史参与记录推荐相似活动。

② 信用评价机制：活动结束后互相评价；

评价维度：是否准时、是否友好、是否靠谱。

③ “放鸽子” 扣分机制：

报名后无故不参加，扣信用分；多次放鸽子限制报名或发布；

信用分展示在个人主页。

④ 消息通知：报名成功通知、活动即将开始提醒、活动取消通知。

1.4 NACBD 模型分析

N — Need（需求）

（1）目标用户：在校大学生。

核心需求：快速找到临时活动搭子；活动信息结构化，方便筛选；报名流程简单，不用反复私聊；对“放鸽子”有一定约束；能查看对方基本信息和历史信用。

（2）需求强度：中高频、轻决策、即时性强。

（3）痛点：信息分散、匹配效率低、缺乏信用约束。

A — Approach（方法）

（1）产品方法：以“活动”为中心组织信息，而不是以“人”为中心；用标签、时间、地点做结构化筛选；用报名 / 退出机制管理参与状态；用信用分和评价机制约束行为；后期用推荐算法提升匹配效率。

（2）技术方法：

前端：Web 或小程序

后端：提供用户、活动、报名、信用等接口

数据库：用户表、活动表、报名表、标签表、评价表

推荐：基于标签和地点的简单规则推荐或协同过滤

B — Benifit（好处/价值）

（1）对学生用户的好处：

更快找到搭子：不用在群里反复刷消息，直接按时间、地点、标签筛选
降低组队门槛：临时想拼饭、跑步、学习，发一条活动就能等人报名

减少放鸽子：信用分和扣分机制让报名更靠谱
信息更集中：活动信息结构化，不会像群聊一样被淹没
扩大社交圈：可以认识同兴趣、同地点、同时间的同学

(2) 对校园社区的好处：

促进同学之间的交流与互助；

提高校园资源利用率，如食堂拼饭、球场组队、图书馆学习；

形成更靠谱、更友好的校园组队氛围。

C — Competition (竞争)

竞品/替代方式	优势	不足
微信群 / QQ 群	使用门槛低，用户基数大	信息刷屏，无结构化筛选
表白墙 / 校园论坛	传播广	非专门组队场景，流程不闭环
熟人私聊	信任度高	依赖关系，临时组队效率低
通用社交平台	功能多	不聚焦校园临时组队
运动 / 学习类 App	垂直功能强	场景单一，不覆盖拼饭等

本项目差异化：专注校园临时组队；覆盖多场景：拼饭、跑步、学习、运动；强调即时性、结构化筛选和信用机制；轻量、低成本、易推广。

D — Delivery (交付)

(1) 交付形式：

可运行的 Web 应用或小程序；

项目文档：需求文档、设计文档、测试文档；

演示视频或现场答辩 Demo；

源代码与数据库脚本。

(2) 交付标准:

核心流程可完整跑通:注册登录 → 发布活动 → 浏览筛选 → 报名 / 退出
→ 查看历史;

至少完成基础功能;

进阶功能根据时间选做;

界面简洁, 适合校园用户使用。