**【海峡艺品汇O2O】建设项目平台需求说明**

|  |  |
| --- | --- |
| 总体需求 | “O2O平台”首创实现了美术资源展示、学习、交易的一站式互联网平台化，整合了30多年积累的丰富艺术名家名作资源，同时具有社群交互的媒体属性，是新媒体领域的重要突破口。  本项目立足微信平台，以微信小程序为功能主体。以微信小程序作为载体，目前是互联网产品圈比较通行的做法，利用微信平台大量用户数开展运营，快速积累初创项目的流量和人气，再次第带动APP、网站等运营，使得微信小程序运营方式受到各路资本的高度认可。“海峡艺品汇”打造专业的艺术交流和艺术品电商平台，聚合微信上大量第三方创意工艺品公众号、微商号，在后期具备一定积累后希望打造成一个艺术品移动端的生态圈。  要求与采购人原有平台无缝对接支持传输数据及资源的便捷共享，参与本项目竞价的竞价人要求于竞价截止时间前至采购单位对本项目做初步沟通，并提供无缝对接的可行性方案，由采购人出具方案合格说明函参与本项目报名。  依据本项目建设要求及特点，充分考虑系统的功能扩展以及反问性能，建议软件的体系结构是采用业界主流的、先进的MicroSoft .Net平台和B/S三层体系结构，主要采用的技术开发路线如下：  （1）在软件开发的技术路线上采用Asp.Net开发平台，选用企业级的关系数据库（Microsoft SQL Server 2012中文标准版）；  （2）基于HTML5+CSS3的强交互体验技术；  （3）采用JQuery+Ajax动态无刷新技术；  （4）采用数据挖掘技术和精准营销推送技术；  （5）采用语音识别技术以及LBS定位技术； |
| 一、微信小程序用户端 | |
| 启动页 | 根据业主单位需求构建微信小程序的入口首页版面及展示平台海报等。 |
| 登陆注册 | 实现用户在平台上的登陆、注册、密码找回等功能 |
| 作品推荐 | 根据作品类别抽取最新信息条目 |
| 艺术产品展示平台 | 用户可以通过该模块对艺术品的图文资料进行查阅、收藏以及通过链接跳转到相关地址进行视频教程观看学习，支持艺术品3D展示。 |
| 学艺课程平台 | 用户可查看、收藏、购买艺术视频课程（免费或收费）进行观看 |
| 沙龙活动平台 | 用户可以通过沙龙平台查看活动、报名参与、付费、以及接收相关沙龙信息等 |
| 申请成为艺术家 | 个人或者企业可以通过该模块申请成为艺术家 |
| 分享功能 | 分享至微信朋友圈，QQ等 |
| 个人中心 | 用户可以通过个人中心查看、编辑个人资料，并进行订单记录的操作 |
| 二、微信小程序艺术家端 | |
| 上传艺术产品 | 用户可以上传、编辑艺术品图文简介及相关视频（可一键上传，自动压缩和转换图片、视频），支持艺术品3D展示。（需支持flash、gif、H5、MP4格式） |
| 上传艺术课程 | 用户可以通过该模块上传（拍摄或上传已有视频，可一键上传，自动压缩和转换视频）艺术课程，并设置是否收费和资费标准。 |
| 排版功能 | 一键进行图片排版，可选样式(具体样式根据需求方要求） |
| 发起沙龙活动 | 设置活动图文信息简介（可一键上传，自动压缩和转换图片）、报名人数信息、活动参与人付费数额等信息。 |
| 客服功能 | 通过私信的方式建立客服与用户的互动 |
| 评价管理 | 查看已回复、未回复评价 |
| 订单中心（视频课程） | 查看订单状态 |
| 三、支付功能 | |
| 微信支付 | 用户可使用微信支付作为支付方式 |
| 四、搜索功能 | |
| 搜索功能 | 对关键字进行搜索 |
| 五、后台管理端（在手机端管理所有功能） | |
| 后台登陆管理 | 管理员通过输入账号密码登录平台后台。 |
| 微信小程序基础配置 | 实现艺品汇平台微信小程序相关的基础配置 |
| 系统设置 | 对后台用户权限进行分配 |
| 用户管理 | 实现用户数据的增、删、改，以及编辑、审核、搜索等功能 |
| 艺术家管理 | 实现对艺术家库数据的增、删、改，以及编辑、审核、搜索等功能（可标注已认证标识） |
| 沙龙活动管理 | 实现对沙龙活动数据的增、删、改，以及编辑、记录等功能 |
| 艺文管理 | 实现对艺文数据的增、删、改，以及编辑、上传等功能 |
| 艺文教程管理 | 实现对艺文教程数据的增、删、改，以及编辑、上传、审核等功能 |
| 艺术品上传 | 实现对艺文品数据的编辑、上传、审核、搜索等功能 |
| 售后管理 | 实现对售后数据的审核和搜索 |
| 商城跳转 | 将商城跳转至微店 |
| 业务接口预留 | 预留好二期业务的相关接口。 |