

两当县体育场和全民健身中心 信息化改造项目协议

甲方：两当县文体广电和旅游局
合同备案号：2025HTBA00019

乙方：深圳市啪啪运动科技有限公司

鉴于甲方发展需要及乙方具有履行本合同内容的相关合法资质，依照《民法典》及有关法律、法规，经双方协商一致，达成如下合同，以资共同恪守。

第一条 合同内容

乙方拥有云动智慧体育数字化系统 V1.0 的版权，该软件主要运用于运动场馆以增强运动场馆的管理和运营能力。

1.1 甲方委托乙方进行场馆智能硬件采购以及从乙方购买云动智慧体育数字化系统 V1.0 软件授权用于两当县体育场、全民健身中心两个场馆(地址位于：甘肃省陇南市两当县广香西路 13 号/甘肃省陇南市两当县广香东路香泉中学西北侧约 60 米)，并支付相关的费用。

1.2 详见附件 1《项目交付清单》。

第二条 交付及验收

2.1 系统搭建准备

乙方负责合同约定产品的系统搭建。甲方负责提供场馆的基础信息资料，乙方根据信息资料完成系统的初始化配置。产品功能全部搭建完成后，乙方在甲方指定人员的对接下，完成对产品的测试，并同甲方一起进行系统的上线试运行，期间对可能出现的突发问题进行实时响应。

2.1 收货

乙方负责合同约定产品的承运。乙方将产品运输至甲方指定地点后，甲方负责提供产品存放地点及产品保管、签收工作。产品全部到齐后，乙方在甲方指定人员的监督下进行产品的开箱验收工作。

2.2 交付

2.2.1 乙方交付期限为合同签订且收到甲方首期款后的 60 天内完成硬件安装及调试。

2.3 验收

2.3.1 验收标准:验收标准以各阶段双方合拟的项目清单提到的功能全部实现为准,详见附件1《项目交付清单》、附件2《软件功能清单》。

2.3.2 甲方须在乙方完工交付之日起5个工作日内完成功能验收事项,非乙方原因导致无法验收的视为工程合格,在乙方交付之日起5个工作日内甲方未进行验收视同已安装调试完成并验收合格。

第三条 服务内容与质量标准

3.1 乙方应与甲方确认好进行系统上线实施服务的场馆主体,甲方须派人配合提供上线场馆的基础信息与资料,并遵循相关用户隐私与保密规定,确保提供的信息源合法合规。按合同附件1《项目交付清单》附件2《软件功能清单》约定的内容进行系统开发与搭建,若过程中有疑问,甲方可书面向乙方提出异议。

3.2 乙方应与甲方确认好硬件设备的品名、数量及规格,硬件运达甲方指定的地点后,甲方须派人按合同附件1《项目交付清单》约定的内容进行现场清点,并签收货物。若发现设备数量、质量与合同附件2不符,甲方应书面向乙方提出异议。

3.3 自本合同生效后,乙方将货物运送至甲方指定地点。乙方负责运输、安装、调试的所有工作。乙方将安排系统实施技术顾问对场馆系统的上线使用予以交付,提供对场馆营业人员与管理人员的相关操作培训,结合系统的功能特点,对运营管理体系进行优化。

第四条 服务费用及支付方式

4.1 合同价款

本合同金额合计为: ¥718,088.00 元 (人民币大写:柒拾壹万捌仟零捌

拾捌元整)，含税，包含：

4.1.1 乙方提供给甲方云动智慧体育数字化系统 V1.0, 费用：¥485,000.00 元（人民币大写：肆拾捌万伍仟元整），税率 13%；

4.1.2 智能硬件金额合计为：¥193,960.00 元（人民币大写：壹拾玖万叁仟玖佰整），税率 13%。

4.1.3 乙方技术服务费为¥39,128.00（人民币大写：叁万玖仟壹佰贰拾捌元整），税率 6%；

4.1.4 运维服务费用为¥20,000.00 元/年/馆，2 馆合计：¥40,000.00/年（人民币大写：肆万元整）。运维服务费首年免费，自合同签订之日起计算，利率 6%。

4.2 支付方式：

4.2.1 本合同双方签署盖章之日起 7 个工作日内，甲方向乙方支付合同总金额的 50%，作为首期款；

4.2.2 项目建设完成之日（即：软件上线完成，并均正常可用）起 7 个工作日内，甲方向乙方支付 30%合同总金额；

4.2.3 项目验收之日起 7 个工作日内，甲方向乙方支付 20%合同总金额；

4.2.4 次年服务费支付时间为上年服务期限到期前 1 个月内进行支付。

4.2.5 本合同所有款项采取银行转账汇款方式支付。

4.2.6 甲方的开票信息

单位名称：两当县文体广电和旅游局

纳税人识别号：11621228MB1561926B

地址、电话：两当县城关镇西南社区广香西路 11 号

开户行及账号：/

4.2.5 乙方的收款信息：

公司名称：深圳市啪啪运动科技有限公司

账号：771866582232

开户行：中国银行股份有限公司深圳桃园路支行

地址：深圳市南山区粤海街道高新区社区高新南七道 20 号深圳国家工程
实验室大楼 A1204

联系电话：0755-86725085

4.3 乙方如需变更收款信息，需提前 10 日以书面形式通知甲方并经甲方确
认。

第五条 甲方的权利和义务

5.1 甲方拥有乙方云动智慧体育数字化系统 V1.0 软件产品使用权，有权
在服务期内正常使用乙方云动智慧体育数字化系统 V1.0 系统软件。

5.2 甲方有权要求乙方根据合同相关条款对甲方指定的管理人员进行乙
方软件系统使用的培训和指导，并对反馈的问题进行及时答复处理。

5.3 甲方有义务配合乙方，对智能硬件安装过程进行准确、及时的确认。

5.4 甲方有义务配合乙方，及时提供需要导入后台的相关数据、人员信
息及其他相关资料，并在业务范围内给予双方合作以支撑。

5.5 甲方应提供乙方产品所需的软硬件环境，包括但不限于软硬件设备运
行与数据传输所具备的互联网基础网络通讯能力，网速、带宽、稳定性等，确
保满足乙方系统运营环境的需求，并为乙方提供便利的工作条件；如果甲方的
电脑设备、操作系统或者杀毒软件和乙方提供的软件不兼容，甲方应配合更换
电脑设备或者操作系统，卸载或者更换杀毒软件。

5.6 甲方有义务根据本合同约定，按时向乙方支付相关费用。

5.7 甲方仅限于在本合同约定的体育场馆使用该软件系统，不得将产品用
于销售、转让、提供他人使用，不得使用产品源代码用于商业目的。

5.8 甲方如须用场馆原有设备对接乙方平台，并通过乙方系统调用第三方设备获取数据源（包含并不限于公安、消防等）的，则调用第三方设备数据源而产生的任何风险和责任均由甲方承担，乙方不承担任何风险和责任。

5.9 甲方有义务保证或承诺其提供的信息真实，如果其提供的信息虚假导致乙方违规或损失的，所有责任由甲方承担。若项目内含对接国家全民健身服务平台（<https://www.js365.org.cn>）的客流统计，甲方有义务确保项目建设的场馆满足《公共体育场馆基本公共服务规范》要求，符合《公共体育场馆向社会免费或低收费开放补助资金管理办法》要求，取得各级体育行政管理部门审核，各主管部门同意将数据对接给国家全民健身服务平台，并在平台获得密钥及客流系统标准接口文档等信息。因甲方原因无法对接全民健身信息服务平台，视为乙方已履行合同约定的全部义务，甲方应根据合同要求履行付款义务。

第六条 乙方的权利和义务

6.1 乙方有权要求甲方，根据合同相关条款配合乙方，对项目需求进行准确、及时的确认。

6.2 乙方有责任按甲方要求在双方约定时间内完成项目开发任务，若因甲方确认或沟通等原因所导致延期，在双方沟通确认后，项目周期正常顺延。

6.3 乙方有权要求甲方，根据合同相关条款，配合乙方，及时提供需要导入后台的相关数据、人员信息及其他相关资料，并在业务范围内给予双方合作以支撑。

6.4 乙方应在甲方软硬件环境达不到运行需求时提前通知甲方。

6.5 乙方为甲方所开发产品的知识产权（包括但不限于源代码等）归乙方所有。未得到乙方的书面许可，甲方均不得以广告或在公共场合使用或摹仿乙方的商业名称、商标、图案、服务标志、符号、代码、型号或缩写，任何一方

均不得声称对对方的商业名称、商标、图案、服务标志、符号、代码、型号或缩写拥有所有权。

6.6 甲方提供需要导入后台的相关数据、人员信息及其他相关资料后，乙方有义务配合甲方给予系统运行的支撑。

6.7 乙方已取得甲方授权，拥有将场馆客流等相关数据对接至第三方平台（如：国家全民健身信息服务平台）的权利。

6.8 若在合同约定的交付期限内，因甲方原因无法对接全民健身信息服务平台（包含但不限于未获得条款 5.9 涉及的密钥等），则视为乙方已履行合同约定的相关义务。

第七条 售后服务

7.1 本合同硬件的质保期为自甲方硬件到货签收之日起 12 个月。在质保期内非因甲方人为原因造成的产品故障由乙方提供质保服务。若因甲方人为原因（包括但不限于甲方人员操作失当、未按要求使用相关设备、系统等原因）造成的故障不在保修范围内。

7.2 在服务期内若乙方云动智慧体育数字化系统 V1.0 系统软件运行出现故障，乙方应在接到甲方通知后 12 个小时内响应。

7.3 项目实施的进度与质量需要双方密切配合。为保证项目的成功实施，甲乙双方在项目实施期间应指派并授权专人担任项目负责人和项目成员。甲方必须在规定的时间内组织相关人员集中配合乙方完成系统上线培训工作和系统设备验收工作，若超出规定时间，需要乙方再次去现场培训的，按 1000 元/人天收费。

第八条 保密条款

8.1 乙方不得把甲方之场馆信息和会员转让、出售给其他机构公司和组织，否则甲方可立即终止协议并要求乙方赔偿甲方全部损失。

8.2 乙方许可甲方使用的软件产品，只限于甲方本协议约定使用，未经乙方书面同意，甲方不得将软件产品用于其他任何用途，不得将合同项下的权利或信息转让给任何一方，包括甲方的关联公司。

8.3 未经乙方的书面授权，甲方不得将乙方授予的软件使用权进行出租、销售、转让、许可使用或非存档目的的拷贝及其他商业用途。

8.4 未经乙方书面授权，甲方不得对乙方软件产品进行反向工程，反向编译，反汇编，不得删除其上的有关版权说明或申明等信息，不通过使用加壳，衍生等任何手段，打包、变造、变更乙方软件产品。

第九条 违约责任

9.1 如因乙方原因造成逾期交付产品或存在其他延迟履行本合同义务之情形，乙方应承担相应责任。

9.2 因甲方提供的资料不及时及其他原因造成交付迟延及其他法律责任的，甲方应承担相应责任，乙方不承担任何风险和责任。

9.3 如甲方逾期付款，每逾期一天甲方应向乙方支付本合同总金额1%的违约金。如果甲方逾期支付超过7个自然日，乙方有权单方面解除合同或停止服务。甲方应在乙方提出合同解约后的7个自然日内，支付因甲方逾期支付款项而给乙方造成的损失并付清合同约定应付款项及违约金。

9.4 乙方为甲方开发的软件只能使用在合同指定范围内。甲方对乙方所开发之软件产品应作妥善保管，尊重乙方所有的版权，不得对乙方销售之软件产品进行反向工程，反向编译，反汇编或出租。否则甲方愿意承担由此给乙方带来的一切损失，乙方保留追究甲方法律责任的权利。

9.5 如非乙方原因或不可抗因素造成的进度延误，乙方不承担延期责任，工期按延误时间顺延。

9.6 若因任何一方之任何违约行为而使守约方遭受任何经济损失，违约方应向守约方赔偿全部损失（包括但不限于律师费、诉讼费、保全费、担保费、交通费等）。

第十条 不可抗力

10.1 不可抗力指不能预见、不能避免且不能克服的客观情况。此等事件包括但不限于水灾、火灾、旱灾、台风、地震、疫情（传染性疾病）及其它自然灾害、罢工、骚动、暴乱及战争（不论宣战与否）以及政府部门行政审批未能通过等原因。

10.2 由于不可抗力事件，致使一方在履行其在本合同项下的义务过程中遇到障碍或延误，不能按约定的条款全部或部分履行其义务的，遇到不可抗力事件的一方（“受阻方”），不应视为违反本合同。

10.3 不可抗力事件发生时，受阻方应立即通知对方，并在不可抗力事件发生后的 15 天内提供有关该事件的权威证明和书面说明，书面说明中应包括对延迟履行或部分履行本合同的原因作出说明。

10.4 发生不可抗力事件后，受阻方应该就继续履行合同、修改、变更或者解除合同等事项及时与对方进行协商，并尽力采取措施防止损失的扩大。由于受阻方没有或者迟延采取措施造成损失扩大的，受阻方应该自行承担该扩大的损失或就扩大的损失向对方承担赔偿责任。

10.5 如果不可抗力事件的影响持续达 90 天（包括 90 天）以上，任何一方均有权终止本合同而无需承担违约责任。

第十一条 争议解决

11.1 本合同适用中华人民共和国法律，并根据中华人民共和国法律解释。

11.2 因本合同而发生的任何争议，都应由双方通过友好协商解决。协商不成时，任何一方可向起诉方所在地人民法院提起诉讼。

第十二条 合同生效及其他

12.1 本合同自双方签字盖章之日起生效。

12.2 本合同的附件与本合同具有同等法律效力。

12.3 合同的变更和解除

12.3.1 本合同生效后，经甲乙双方协商一致，可以对本合同进行变更，并签署书面的补充合同；补充合同与本合同具有同等法律效力。经双方协商签订的补充合同应按顺序编号，当本合同条款与补充合同条款不一致时、或补充合同之间条款不一致时，应按补充合同的最新约定执行。

12.3.2 本合同生效后，除法律法规或本合同另有规定外，未经甲、乙双方协商一致，任何一方不得提前中止、终止或解除本合同。

12.4 本合同部分条款依法或依合同约定终止效力或被宣告无效的，不影响本合同其它条款的效力。

12.5 除非法律法规另有规定，如任何一方未行使或延迟行使其在本合同项下的任何权利或权力，不构成该方放弃该等权利或权力。

12.6 本合同一式肆份，甲方、乙方各执贰份，具有同等法律效力。

附件 1：《项目交付清单》；附件 2《项目功能清单》

(以下无正文)

甲方（签章）：两当县文体广电

和旅游局

法定代表人(或委托代理人)：

乙方（签章）

深圳市啦啦运动

科技有限公司

法定代表人(或委托代理人)：

2025年6月10日

2025年6月10日



附件 1：项目交付清单

货物名称	品牌	数量	交货期	单价	总价	备注
垂直双目客流摄像机	海康威视	2	60 日历天	4980	9960	无
人脸识别客流摄像机	海康威视	7	60 日历天	6200	43400	无
远程视频核验筒机	海康威视	10	60 日历天	1950	19500	无
全域智能边缘侧工控服务器	研祥	2	60 日历天	12000	24000	无
32 路硬盘录像机	海康威视	1	60 日历天	8600	8600	无
监控硬盘	希捷	4	60 日历天	2850	11400	无
12 口千兆交换机	海康威视	1	60 日历天	1600	1600	无
智能双通道摆闸	海康威视	1	60 日历天	21000	21000	无
数据显示大屏	长虹	2	60 日历天	5600	11200	无
视频核验球机	海康威视	8	60 日历天	4450	35600	无
16 路硬盘录像机	海康威视	1	60 日历天	4500	4500	无
24 口千兆交换机	海康威视	1	60 日历天	3200	3200	无
技术服务费（安装调试类）	啪啪运动	1	60 日历天	39128	39128	无
云动智慧体育数字化系统 V1.0（客流监管数据管理）	啪啪运动	1	60 日历天	130000	130000	无

云动智慧体育 数字化系统 V1.0 (运营管理)	啪啪运动	1	60 日历天	180000	180000	无
云动智慧体育 数字化系统 V1.0 (场馆运营基 础)	啪啪运动	1	60 日历天	175000	175000	无
				总计	718088	

附件 2 项目功能清单

一、客流监管数据管理

1、信息发布模块

- (1) 实现场馆各个渠道的公告发布、公告管理功能；
- (2) 支持发布公告信息到微信、IOC 显示大屏、一体机等多个渠道。
- (3) 提供配套处理硬件 1 套展示画幅不低于 23.8 寸，不低于 FHD 分辨率，配有 SSD、内存、i5 以上 CPU

2、大数据中心配置管理

- (1) 实现信息大屏、监控平台、数据平台、场馆运营等大数据展示配置管理
- (2) 大数据来源配置与选择、配置关键数据呈现指标
- (3) 场地核验状态标记：在场地实时看板界面，对现场已经通过核销的订单，有明显的已核验标记进行状态区分，需一目了然的看到场地预订状态下，已经核销入场的场地占用状态

3、视频核验模块

- (1) 通过安装在现场的网络摄像头和软件系统远程查看场馆内人员情况，是核验场馆运营情况的基础系统。系统视频上报数据每次时间间隔应具备自定义功能，网络摄像头、硬盘录像机等设备满足对 GB28181-2016 等协议的支持。
- (2) 可通过在设备客户端配置访问的客流统计系统云端服务器 IP 地址等信息，以协议规定的数据传输标准，实现数据的互通互连

4、双目摄像头模块

基于双镜头的立体摄像，获取目标高度信息，结合智能跟踪算法分析人体的行为轨迹，从而精确计算出客流人数及行走方向的客流计数系统。

5、人工智能识别模块

- (1) 视频核验，整合远程客流视频核验系统内的视频流数据，控制台，对视频进行实时播放等操作；
- (2) 明细报表，整合客流统计设备采集的出入明细的统计报表，可根据位置、项目、场馆、周期等维度筛选相应明细报表统计的数量明细；
- (3) 统计报表，对客流统计设备数据源进行图形化展示，自定义时间周期展示数据增长变化趋势。通过选择不同的时间周期，例如：可视化图标会自动

进行时间轴 UI 的变换调整，当选择“今日”或“昨日”数据时，时间轴切换为由 0:00 开始至 23:00 按小时为刻度单位的全天时段显示模式；当选择“本周”或“其他”时间段时，客流数据展示即以天为单位做展示，时间轴自动切换为选择的起止时间；

(4) ■统计报表支持折线图、柱状图的图形可视化展现形式，并具备直接保存统计图为“.png”格式图片的能力。此外，可对客流统计报表进行导出操作

6、客流大数据模块

(1)支持将客流统计分析数据在显示大屏或其他显示器上进行可视化呈现；

(2)对客流数据不同区域下的实时客流人数进行展示；

(3)按照日内、月内客流高峰、低点进行可视化图形展示；

(4)对客流统计区域内的人流量饱和度进行指示，可配置展示的饱和度流量阈值；

(5)远程客流核验视频流大屏展示，视频画面实时推送。

7、总局全民健身信息服务平台对接

(1)实现与国家全民健身信息服务平台（js365 平台）客流统计数据的调试与接入，遵循《全民健身信息服务平台数据接口规范》相关要求实现；

(2)实现数据上报配置，支持将场馆采集的客流监管数据通过配置项，选择上报至总局全民健身平台，根据接口设计要求开放配置参数选项。

8、系统设置

(1)实现对用户单位的基础组织架构配置与管理，人员账号的开设与分配，基础员工信息库的录入，审批流程配置等；

(2)实现对用户单位内的各级人员进行权限配置管理，分配不同业务场景、不同点位下的数据报表查阅权限、设备操作管理权限，支持一人多岗的交叉权限设置

(3) ■场馆基础信息管理，对场馆的基础信息进行编辑与修改，包括场馆名称、地理位置、地图坐标、业务属性、图片等内容

二、运营管理

1、微信小程序

(1)场馆列表：以场馆地图的模式展示中心内全部现有场馆；支持对场馆缩略

图、地址、营业项目等进行自定义设置；

(2) 场地预订：支持用户自行选择项目、场区、场地时间段进行预订，最大时间跨度达到 8 天间隔，即可预订 8 天内的场地；

(3) 门票销售：支持用户自行购买当日可用门票；游泳类场馆可设定定额门票开放给用户自行购买兑换手环入馆；

(4) 会员办理：支持用户在微信端自行办理会员一卡通；办理成功后，可以对一卡通进行充值、消费等操作；微信端会员数据与后台数据实时同步

(5) 专项卡办理：支持用户在微信端自行办理专项卡；所有可办理类型都是由管理员设置好后开放给微信端用户；

(6) 会员充值：支持用户在微信端对会员卡进行充值；可自定义充值金额，可选择固定充值金额；支持即充值即使用；

(7) 用户中心：支持在会员中心查看个人全部会员卡和专项卡权益；可以实时查看消费记录；

(8) 订单中心：支持用户自助查询全部状态订单；可以对未支付订单进行支付操作；支持对已支付订单在固定时间内进行退单操作；

(9) 我的信息：支持用户在微信端对个人信息进行管理；姓名、性别等信息；支持用户在微信端进行实名认证；

(10) 优惠券管理：用户可自行领取场馆发放的优惠券；领取后根据优惠券适用条件，可以对指定业务使用优惠券抵扣消费金额；支持用户查看自己已领取和已使用、过期的优惠券信息；

(11) 入馆/出馆：支持用户在微信下单后，使用生成的二维码凭证通过闸机或人工检票入馆消费；实时记录用户入馆时间和可使用次数；出场时可以使用对应二维码进行开门操作；

(12) 我的反馈：通过手机移动端，用户能够直接对场馆的服务和管理改善提供建议、意见，选择相应的反馈信息类型，直接上报至系统后台供管理人员审查与跟进处理；

(13) ■ 首页悬浮返回快捷图标：支持在微信任意界面内，通过悬浮返回快捷图标方式一键点击回到首页，悬浮返回快捷图标可在页面任意地方进行拖动与位置调整；

(14) ■订场须知、运动须知、入场须知、隐私协议等声明保障体系说明；

2、会员管理

- (1) 单场馆会员一卡通、专项卡服务；
- (2) 支持自定义等级会员办卡、充值、消费业务查询；
- (3) 一卡通实体卡、电子卡的管理和应用；
- (4) 用户积分管理、会员等级升降级营销管理。

3、票务管理

- (1) 人次类项目管理：对游泳、健身、冰场、攀岩、蹦床、轮滑、乐园等项目门票的场次、售卖；
- (2) 出入场检票核销业务管理，支持各种价格和会员定价的管理策略；
- (3) 支持对手环、智能入场终端、IC卡等实物凭证的系统绑定管理；
- (4) 支持购票人实名制身份认证管理与进出管理；
- (5) 与智能闸机、智能储物柜、服务一体机、自助手环发放机等智能化设备的实时票务联动管控。

4、场地管理

- (1) 场地类项目管理：羽毛球、足球、篮球、网球、乒乓球等项目场地资源配置；
- (2) 场地价格配置、场地预订收款、场地锁定排场、场地订单退款、固定场地管理；
- (3) 微信端场地规则配置管理；
- (4) 出入场身份识别与凭证核验管理；
- (5) 与智能闸机、智能灯控、智能门禁、服务一体机等智能化设备的实时场地状态进出联动管控。

5、信息发布模块

- (1) 实现场馆各个渠道的公告发布、公告管理功能；
- (2) 支持发布公告信息到微信、IOC显示大屏、一体机等多个渠道。
- (3) 提供配套处理硬件1套展示画幅不低于23.8寸，不低于FHD分辨率，配有SSD、内存、i5以上CPU

6、财务管理

- (1) 订单列表：记录场馆内全部业务订单；可根据订单类型、订单状态、时间等对订单进行筛选和导出；支持根据订单明细对每日收款、收入进行核对和统计；
- (2) 订单详情：支持查看订单详情；展示订单详细内容、金额等内容；
- (3) 继续支付：支持未成功支付订单进行继续支付，如发生订单支付中网络中断等现象可以继续对订单进行支付；
- (4) 确认支付：支持对异常支付订单进行支付补偿；点击确认支付，实时查询订单支付状态；实时更新订单状态；
- (5) 订单取消 支持：对未支付订单进行取消；取消后订单无需再次支付；对锁定的场地等进行释放；
- (6) 订单退款：支持对业务订单进行退款；退款时可以选择退物不退款；退款成功后客户可实时收到订单退款金额；
- (7) 退款订单列表 记录：订单退款明细；展示订单退款状态；未退款的订单可以进行退款补偿；
- (8) 退款订单详情：支持查看退款订单详情；查看订单详细内容和金额；
- (9) 中心销售收款汇总：支持记录月度中心内不同业务、不同渠道的收款汇总；可以根据时间段对报表进行数据筛选；也可以实时导出报表进行线下数据记录和核对；财务可以使用该报表对每月系统收款和账户实际收款进行核账；
- (10) 中心消费收入汇总：支持记录月度中心内场地、会员收入、现金收入的收入汇总；可以根据场地、时间段对报表进行数据筛选；也可以实时导出报表进行线下数据记录和核对；
- (11) 中心销售消费汇总：支持记录中心内不同场馆月度、季度、年度的收款、收入金额；支持对数据进行总计和展示；实时计算不同时段收入收款差额和数据分析比例；
- (12) ■对收付实现制与权责发生制等不同财务审计方式进行支撑，系统中对财务审计的方法进行配置，包括培训课收入结转方式、各类卡收入结转方式、卡过期结转方式等；
- (13) ■营业排班管理，对日结算不同班次营业额做分级管理与筛选。

7、门禁管理

配合刷卡、扫码、身份证识别、人脸识别等相关硬件设备与软件，确认通行条件，实现人员的进出管理。且支持对本地已建设完成的闸机进行云接入改造，闸机数据实时传入智慧运营管理综合服务平台，进行系统集成的开发接入。

三、场馆运营基础

1、微信小程序

(1) 场馆列表：以场馆地图的模式展示中心内全部现有场馆；支持对场馆缩略图、地址、营业项目等进行自定义设置；

(2) 场地预订：支持用户自行选择项目、场区、场地时间段进行预订，最大时间跨度达到 8 天间隔，即可预订 8 天内的场地；

(3) 门票销售：支持用户自行购买当日可用门票；游泳类场馆可设定定额门票开放给用户自行购买兑换手环入馆；

(4) 会员办理：支持用户在微信端自行办理会员一卡通；办理成功后，可以对一卡通进行充值、消费等操作；微信端会员数据与后台数据实时同步

(5) 专项卡办理：支持用户在微信端自行办理专项卡；所有可办理类型都是由管理员设置好后开放给微信端用户；

(6) 会员充值：支持用户在微信端对会员卡进行充值；可自定义充值金额，可选择固定充值金额；支持即充值即使用；

(7) 用户中心：支持在会员中心查看个人全部会员卡和专项卡权益；可以实时查看消费记录；

(8) 订单中心：支持用户自助查询全部状态订单；可以对未支付订单进行支付操作；支持对已支付订单在固定时间内进行退单操作；

(9) 我的信息：支持用户在微信端对个人信息进行管理；姓名、性别等信息；支持用户在微信端进行实名认证；

(10) 优惠券管理：用户可自行领取场馆发放的优惠券；领取后根据优惠券适用条件，可以对指定业务使用优惠券抵扣消费金额；支持用户查看自己已领取和已使用、过期的优惠券信息；

(11) 入馆/出馆：支持用户在微信下单后，使用生成的二维码凭证通过闸机或人工检票入馆消费；实时记录用户入馆时间和可使用次数；出场时可以使用对应二维码进行开门操作；

(12) ■我的反馈：通过手机移动端，用户能够直接对场馆的服务和管理改善提供建议、意见，选择相应的反馈信息类型，直接上报至系统后台供管理人员审查与跟进处理；

2、信息发布模块

(1) 实现场馆各个渠道的公告发布、公告管理功能；

(2) 支持发布公告信息到微信、IOC 显示大屏、一体机等多个渠道。

(3) 提供配套处理硬件 1 套展示画幅不低于 23.8 寸，不低于 FHD 分辨率，配有 SSD、内存、i5 以上 CPU

3、营业管理

(1) 支持营业操作过程中的各类收款明细、业务明细、营业结算统计，包括至少“营业日报、营业月报、收银收款明细、一卡通充值明细、会员消费明细、专项卡销售明细、场地销售明细、商品销售明细、门票销售明细、通用收款明细”在内的 10 张报表；

(2) 营业员收银对账管理；

(3) 综合营业台自定义功能入口配置。

4、场地核验动态可视化

(1) 针对场馆不同场地编号进行布局设计，按照场馆实景布局呈现至虚拟数字空间；

(2) 根据场地业务订单状态，对大屏进行动态提示响应，展示用户入场欢迎信息。

(3) 场地核验状态标记：在场地实时看板界面，对现场已经通过核销的订单，有明显的已核验标记进行状态区分，需一目了然的看到场地预订状态下，已经核销入场的场地占用状态。

5、远程客流核验

(1) 通过安装在现场的网络摄像头和软件系统远程查看场馆内人员情况，是核验场馆运营情况的基础系统。系统视频上报数据每次时间间隔应具备自定义功能，网络摄像头、硬盘录像机等设备满足对 GB28181-2016 等协议的支持。

(2) 可通过在设备客户端配置访问的客流统计系统云端服务器 IP 地址等信息，以协议规定的数据传输标准，实现数据的互通互连。

6、客流统计综合监管

(1) ■数据上报配置，支持将场馆采集的客流监管数据通过配置项，选择上报至总局全民健身平台，根据接口设计要求开放配置参数选项；

(2) 视频核验，整合远程客流视频核验系统内的视频流数据，控制台，对视频进行实时播放等操作；

(3) 明细报表，整合闸机出入明细、客流统计设备出入明细、凭证核销订单类型的统计报表，可根据位置、项目、场馆、周期等维度筛选相应明细报表统计的数量明细；

(4) 统计报表，对客流统计设备数据源进行图形化展示，自定义时间周期展示数据增长变化趋势。

7、客流大数据可视化

(1) 实现对双目客流眼、人脸识别抓拍机等设备的接入管理；

(2) 对客流数据不同区域下的实时客流人数进行展示；

(3) 按照日内、月内客流高峰、低点进行可视化图形展示；

(4) 不同的体育运动项目进行喜好呈现，掌握最受欢迎的运动项目等。