Random Master for Cortana 3.0 Requirements Document

Future is here.

注意：此文档只说明具体需求，不涉及具体技术细节。

1. **对Random Master的主要方向构想：**

平时无法察觉，用时非常简单，结合娱乐性与智能交互性（尽可能的懂你）的小工具（AI）。

**对构想的解释：**

+ 无法察觉：平时不会骚扰用户。

+ 用时简单：用最短的时间，最高的效率，最好的效果完成任务。

+ 娱乐性与智能交互：会根据环境因素、上下文、用户喜好与用户进行交互，并会偶尔发起友好的主动交互请求。

+ 小工具：不会做成推荐系统，但会尽可能为用户提供惊喜。

1. **三大主要更新内容：**

+ 交互的延续性

+ 智能学习与主动交互（依赖于Cortana的新功能将会更加方便）

+ 提升成就系统的价值

**对三大更新内容的具体解释：**

**+ 2.1 交互的延续性**：

每次交互后，让用户进行评估，并根据评估结果进行记忆与学习。

场景：

+ “中午吃什么？” -> “你觉得意面怎么样？” ->（用户可点击按钮选择自己的满意程度） ->（满意程度较低）“那你觉得套餐呢？”

->（满意程度较高）“你能喜欢真是太好了！需要我为你推荐推荐吗？（考虑到重用性，这种万用的句子比较好）” ->（用户确认） ->接入推荐系统

说明：1. 尽可能减少交互次数，提高交互效率

2. 每次学习同样需要记录情景环境，例如提问时间、提问地点、对出现选项的喜好程度

可能会出现的问题： 1. 不是所有的问题都可以推荐，存在一个判定过程

**+ 2.2 智能学习与主动交互：**

智能学习：交互后延续对喜好的记忆，之后当用户再次问起此问题时，会根据历史记录提供最可能令用户惊喜的选项

主动交互：如果有问题在相似的时间、相似的地点被多次问起，可以直接推送选项进行主动交互。

场景：

**+ 2.2.1. 某选项被多次邻近的标记为高认可度，可以尝试推荐还未被学习的选项以制造惊喜**

“中午吃什么？” ->“一直在选意面，要不要试试新的？”->用户认可->“那你觉得套餐咋样？”

->用户不认可->“好吧，那就意面呗？不过你都这么确定了为啥要问我呢？（手动滑稽）”

**+ 2.2.2 某选项被多次标记为低认可度，降低此选项的出现频度。**

**+ 2.2.3. 尝试主动智能的添加选项**：

“什么颜色的衣服？” -> 红黄蓝

“什么颜色的裤子？” -> 红黄

可以在问到裤子时关联相似问题，可能会提供“蓝色”选项（在红黄的用户喜欢程度都差不多的情况下）

**+ 2.2.4. 主动交互：**

经常在中午午餐时间在工作地点附近对意面有着较高的认可度，在可信度较高的情况下，为用户主动推送消息：“嘿！午餐想要继续吃意面还是想尝尝其他的？”，用户若是点击消息，直接给出推荐选项。

**2.2.5 可能会出现的问题：**

对于3： 这种关联的准确度真是不敢打包票……

对于4： 可能会有用户觉得过于干涉用户私生活，对于一些不是很开放的用户，应考虑为他们提供关闭主动交互的功能。

**+ 2.3 提升成就系统的价值**

这也是成就系统存在的意义。

添加成就点： 为每一项提供适当的成就点数。

提供解锁内容： 现打算就是随机小工具或是随机游戏，这些小工具将会模拟现实生活中一些随机的现象，例如：抛硬币、骰子、猜大猜小、猜正反、爱我还是不爱我……、简易转盘、虚拟小人投票等等

达到的成就点数越高，可玩性以及趣味性也会提高（这是把游戏做进去了么？？？？？？？？？）

1. **两大主要加强内容：**

**+ 3.1 友好明确简短的教程：**

可以考虑像是游戏一样，第一次引导用户从添加新问题、选项、调用Cortana全过程来一遍。（完成后，来个成就也是不错的（不是已经有了么））

**+ 3.2 问题库的模糊匹配效果**

现阶段的匹配准确率堪忧

**+ 3.3 增强稳定性**

很多问题无法识别，另外考虑到用户很多情况下可能不会说一个成分完整的句子，所以特征识别的规则也需要完善。