

拼多多小程序多多果园功能需求分析文档

2019 年 9 月 13 日

产品经理：陈智俊

历史版本

文档版本	撰写时间	变更人	属性
V1.0	2019-09-13	陈智俊	新建

目录

1. 项目背景.....	3
1.1. 项目内容	3
1.2. 使用情况	3
1.3. 竞对分析	4
1.4. 总结分析	4
2. 需求分析.....	4
2.1. 需求目的	4
2.2. 用户&使用场景.....	5
2.3. 可行性.....	5
2.4. 需求挖掘	5
3. 数据评估.....	6
4. 项目评估.....	6
4.1. 业务目标	6
4.2. 验收方法	6
5. 项目概述.....	6
6. 需求详述.....	7
6.1. 水果题材的“你画我猜”游戏.....	7
6.1.1. 前后台交互流程图	7
6.1.2. 相关页面及弹窗原型图	8
6.2. 成就功能	9
6.3. 拼单助农活动页面优化.....	10
6.4. 商品列表添加助农商品链接弹窗	12
6.4.1. 前后台交互流程图	12
6.4.2. 演示页面	13
7. 运营支持.....	13

1. 项目背景

1.1. 项目内容

拼多多小程序多多果园业务在享受着拼多多平台稳定的日新增用户数和留存率带来的红利的同时，稳定地保持自身用户规模的增长，并发挥着增强用户游戏化体验、增加用户粘性的职责。仅今年第一季度用户规模增长了 1100 万，新注册用户环比增幅 80%以上，堪称流量的奇迹。在获取大量新流量的同时，如何提高用户粘性，促进用户转化率成为了本次项目的首要目的。

本次项目主要着力于通过休闲竞技游戏增加用户留存，通过改良提高助农产品转化率。基于拼多多联合创始人达达在“亚布力中国企业家论坛 2019 年夏季高峰会”上的发言，为多多果园构建全新助农扶贫前端，提高助农扶贫可视化透明度，并且根植于多多果园游戏属性，开发多人竞技功能。

1.2. 使用情况

对于上述提到的问题，笔者进行了线上问卷调查，通过发放线上问卷的形式，对得到的 122 份结果进行整理，着重分析了普通用户和核心用户对于“收集水滴雨”小游戏和助农拼单的评价，重点结果如下：

问题	调查结果
玩收集水滴雨小游戏意愿	会 (18.03%) VS 不会 (81.97%)
使用收集水滴雨原因	消磨时间 (27.78%), 锻炼反应能力 (33.33%), 获取水滴 (83.33%)
不使用收集水滴雨原因	获得水滴数量较少 (78.00%), 玩法无聊 (82.00%), 游戏时间太短 (50.00%), 入口太深 (20.00%)
使用助农拼单意愿	会 (21.31%) VS 不会 (78.69%)
使用助农拼单原因	支持公益 (66.67%), 获得水滴 (73.33%)
不使用助农拼单原因	已进行普通拼单，没有需求再次助农拼单 (90.62%), 怀疑公益真实性 (68.75%), 无公益记录 (44.79%), 入口太深 (14.58%)

通过结果分析得：多多果园的唯一内嵌小游戏——收集水滴雨存在着重复性强，玩法单一，收集水滴数量较少的问题，多多果园也没有为内嵌小游戏建立良好的社区或动态分享平台，缺少玩家互相竞技类的游戏模式。另一方面，现有的助农前端公益性差被怀疑公益真实性，缺少公益徽章或其他奖励凭证，并没有明确的将助农拼单与普通拼单细致化区分。

1.3. 竞对分析

本次报告以淘宝“**金币庄园**”和支付宝“**蚂蚁森林**”作为竞品，这三种都是玩法类似的休闲养成类游戏。

与多多果园相比，金币庄园游戏功能丰富，既有许多游戏入驻，又有完善的好友邀请和好友游戏动态功能。据调查，此类游戏大多都需要开始时押入少量金币，游戏结束后发放相应金币奖励，整个过程中，淘金币扮演了促活金币庄园内置小游戏流量的强有力的角色。其中，有十个**对战竞技类小游戏**，通过用户之间组队和 PK，在两两合作或竞争中提高用户的粘性，加之好友游戏比分动态，这些内嵌在金币庄园的小游戏起到了**社交裂变**的作用。

蚂蚁森林响应“**相信小的伟大**”的支付宝公益周口号，将用户生活中的低碳出行、减塑、节能和废物利用等行为量化为相应克数的水滴能量。用户每次获得的能量，都用**碳减排衡量**，极大的增强了游戏的公益性质。此外蚂蚁森林的公益参与渠道丰富，通过与联合国环境署、中国生态环境部合作，创办明星粉丝公益林、大学公益林的形式，多用户无好友限制进行合种。

1.4. 总结分析

通过项目背景的上述分析，总结本次优化的需求点包括：

- 增加以水果为题材的“你画我猜”游戏任务。（不使用收集水滴雨的原因中玩法无聊占 82.00%，游戏时间太短占 50.00%）
- 增加成就功能，设计助农爱心徽章。（无公益记录而不进行助农拼单的人占 44.79%）
- 在拼单助农活动中加入参与总人数的实时数字，并将用户的每次助农拼单转成公益衡量，增加活动的号召力。（不进行助农拼单的原因中怀疑真实性占 68.75%）
- 普通拼单的商品列表中添加助农商品链接，供用户对比选择。（不进行助农拼单的原因中已进行普通拼单占 90.62%）

本次不优化的需求点包括：

- 为“收集水滴雨”游戏提供建立桌面快捷方式的选项。（认为入口太深的用户仅占 20.00%）
- 将拼单助农移入单独的功能板块。（不进行助农拼单的原因中入口太深占 14.58%）

2. 需求分析

2.1. 需求目的

通过增强多多果园的游戏性和公益性，实现：

- 增加普通用户留存。
- 提高核心用户的公益转化。

2.2. 用户&使用场景

功能点	目标用户	使用场景
以水果为题材的“你画我猜”游戏任务	不愿意下单或下单很少，主要通过游戏获取水滴的普通用户	在闲暇时间，用户通过游戏与好友线上互动，并赚取可观数量的水滴。
成就功能，设计助农爱心徽章	愿意进行普通拼单，但是较少进行助农拼单的核心用户	用户助农拼单后，查看自己获得的徽章记录。
在拼单助农活动中加入参与总人数的实时数字，并将用户的每次助农拼单转成公益衡量		用户进入公益活动页面时。
普通拼单的商品列表中添加助农商品链接		用户在商品列表准备进行农产品的普通拼单时，可跳到相同商品的助农拼单

2.3. 可行性

基于用户调研，目前多多果园休闲游戏存在获得水滴数量少，玩法无聊，时间太短，趣味性不足的问题，设计一款新型的用户合作竞争的对战竞技类游戏可以提高用户粘性，促进日活，提升用户留存率。通过对该小游戏的开发，日后可以逐步完善游戏社区，为多多果园的水滴任务游戏模块注入新的活力。

另一方面，增加助农拼单的真实性、可衡量性与可记录性，激发用户公益目的拼单下单，响应拼多多助农脱贫的战略目标，打造多多果园商业价值和社会公益价值双丰收的良好口碑。

2.4. 需求挖掘

- 增加水果主题的“你画我猜”游戏任务：
完善游戏社区功能，通过好友成绩排行榜、增加更多类型种类的赚水滴游戏，增加获得水滴的渠道，提高用户粘性。
- 增加成就功能，设计助农爱心徽章：
成就功能面板内，除了助农获得的爱心徽章，还可在获得水果后获得相应水果徽章，激励用户进行下次种植，获得不一样的水果，提高留存率。
- 将用户的每次助农拼单转成公益衡量：
可以将“每拼一百单，相当于贫困孩子的一本笔记本”的口号进行实践，通过照片墙的形式记录相应收到的笔记本

3. 数据评估

主要通过以下两个数据进行评估：

- 你画我猜游戏每日房间总数：
收集一个季度内每日游戏房间总数，通过房间数量趋势来进行项目评估。
- 助农拼单在整个拼单活动中的拼单成功占比：
多多果园内发起的拼单活动 X，成功进行的助农拼单 X1，通过 $X1/X$ 的占比一个季度内的变化情况进行评估

4. 项目评估

4.1. 业务目标

提升多多果园用户留存率
促进多多果园助农公益转化率

4.2. 验收方法

收集一个季度内每日游戏房间总数，制作趋势图表。
收集助农拼单总数，制作趋势图表。

5. 项目概述

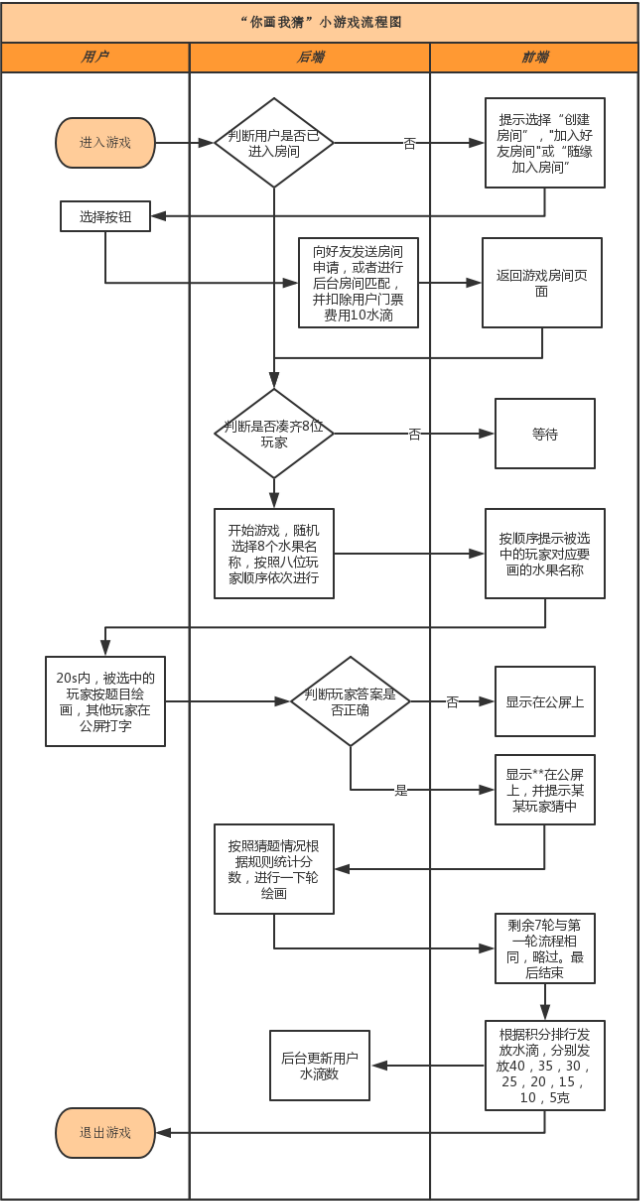
本次项目的主要优化和添加的功能：

- 以水果为题材的“你画我猜”游戏
- 成就功能，设计助农爱心徽章
- 拼单助农活动中加入参与总人数的实时数字，并将用户的每次助农拼单转成公益衡量
- 普通拼单的商品列表中添加助农商品链接

6. 需求详述

6.1. 水果题材的“你画我猜”游戏

6.1.1. 前后台交互流程图

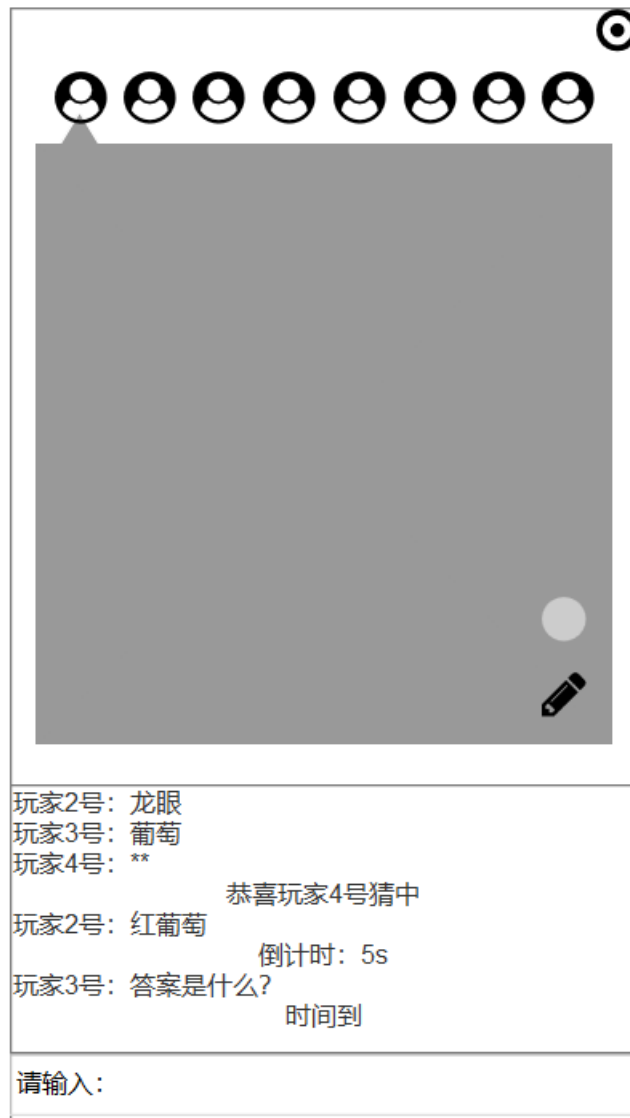


其中流程图中提到计分规则为：猜中的用户增加 6 分；每有一名用户猜中，绘画者增加

1 分，但如果除绘画者外的 7 名用户全部猜中，绘画者只增加 3 分。

6.1.2. 相关页面及弹窗原型图

- 主页面（房间页面）：

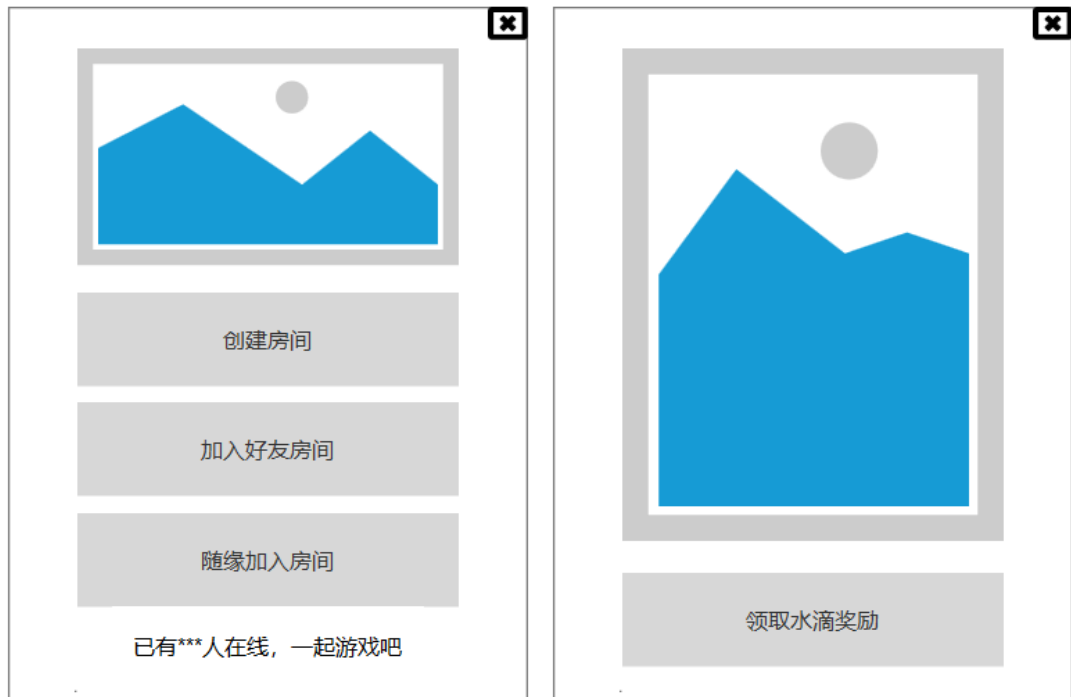


一号进行绘画时，底部的对话框无法输入。

画板右下角为调节颜色和画笔大小的按钮。

房间页面顶部有临时退出游戏的按钮。

- 房间选择弹窗和奖励领取弹窗



左图为房间选择弹窗，右侧为奖励领取弹窗。
右侧弹窗的图片为八名玩家排行榜图片。

6.2. 成就功能

原型图如下：



已获得的徽章正常显示, 未获得的徽章变灰。此外还可以根据徽章的获得途径进行分类展示。

6.3. 拼单助农活动页面优化

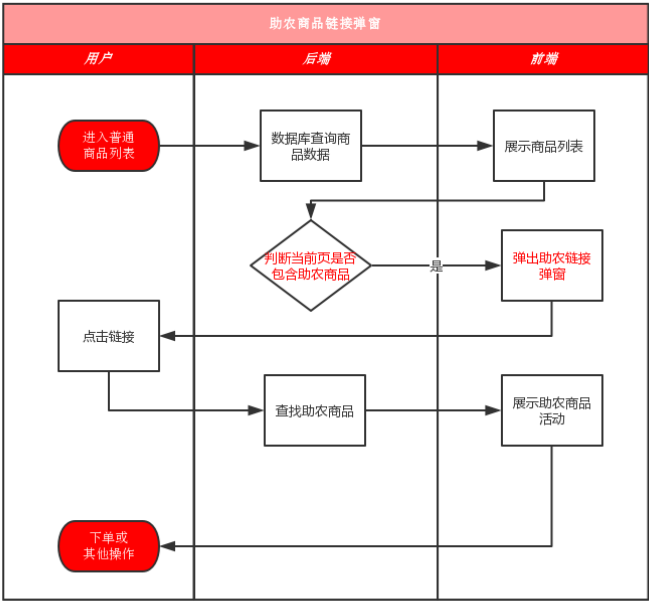
优化后页面图片如下：



在标题“助力新疆葡萄干”顶部显示实时拼单人数。
在“消费助农，爱心无价”底部加入相应的公益衡量。

6.4. 商品列表添加助农商品链接弹窗

6.4.1. 前后台交互流程图



红字为在原流程基础上增加的流程。

6.4.2. 演示页面



假设目前助农活动的产品为杨桃, 为了避免用户在进行普通下单后不再进行助农产品以避免重复购买, 在用户第一次浏览杨桃的普通商品页面时, 询问是否愿意跳转至公益助农页面。

7. 运营支持

主页面增加“你画我猜”游戏与助农活动的展示气泡或弹窗。