

Regular Life应用策划

标签：应用策划

一、需求背景

当今社会整体处于一种泛娱乐化氛围，我们的生活越来越依赖手机与网络，绝大多数的应用都在利用吸引用户的功能和内容让我们在应用上停留的时间更久。对于缺乏自制力的用户，通常会耗费更多的时间和精力在这些应用上面，影响了自己的生活质量。

二、整体方案

开发一款打卡式应用，帮助需要缺乏自制力的人提升自己的自制力，克服拖延症。应用允许用户自主设置挑战、选择奖惩方案，实现指定阶段的任务目标，养成良好的生活习惯，提高生活质量。

三、可行性分析

- 1. 软件开发
 - 开发难度不大，可完成所有设计的功能
- 1. 用户来源
 - 通过奖惩模式激励用户
 - 设计可裂变方案，例如朋友圈分享、奖励收益大于其他理财方案等
- 1. 持续发展
 - 一部分惩罚可以作为收入来源，维持前期基本运作
 - 后期可依靠流量实现变现

四、需求概述

- 1. 允许用户选择任务模式，系统需要提供生活中 可完成 的任务模式，设定最少任务数，并根据不同任务确定任务难易程度。不同难度的任务得到的奖励和惩罚不同，越难的任务完成后奖励越高、惩罚越小。
- 2. 根据难易程度，设定可投资范围，越难的任务，可设置的投资额度越高。
- 3. 根据用户设置的任务时间点，对用户进行通知。
- 4. 使用简易的操作让用户完成打卡与任务记录
- 5. 每个任务完成后，反馈完成情况，对每天任务完成情况汇总并反馈整体情况
- 6.

五、详细设计

To be continued