微剧娱乐平台兴奋点统计表

李文剑：持续兴奋点相关的两个延伸（视频配音、视频拼接）。

陈超：做音频和成，比如他模拟的声音可以调不变音变，音不变调变。音调都变。音调都不变。

对话记录：

李文剑: 21:26:39

细节需要灵感 看多了也没用 比如京东的下拉刷新

李文剑: 21:27:20

细节其实是不影响主要功能的 所以很多商业化软件做的不够好 我们公司也是

郑健: 21:27:52

这太正常了

郑健: 21:28:05

细节考验的是产品经理的功力

郑健: 21:28:42

主要功能boss拍板了

李文剑: 21:29:16

细节说白了就是没什么用的东西 这些没用加一起就是体验升华的地方

君谷雨: 21:29:21

i am a boss. 哦也

君谷雨: 21:29:30

是的。附加值的感觉

君谷雨: 21:29:55

精致的游戏需要这样做的。

郑健: 21:29:57

现在附加值越来越重要了

郑健: 21:30:10

因为主要功能大家都互相抄了

李文剑: 21:30:58

细节是要用心做了 包括设计和开发都是

郑健: 21:32:24

先把主要的做了吧 细节需要慢慢打磨而且投入的时间精力也是最高的

郑健: 21:32:39

性价比最高的是主要功能

郑健: 21:32:50

也是最好把握的

李文剑: 21:33:04

功能已经确定了

李文剑: 21:33:22

boss唐拍板了的

郑健: 21:33:34

发工资 发工资

郑健: 21:33:37

boss

李文剑: 21:39:20

人呢？

郑健: 21:39:51

一提到发工资马上就跑了

李文剑: 21:39:52

最后是易用性 其实和细节有点重

李文剑: 21:40:09

自己悟吧

郑健: 21:40:14

就是一部分

郑健: 21:40:27

细节包括了这个

李文剑: 21:40:37

美图秀秀就是一个简化的ps

李文剑: 21:41:44

我洗个澡 滑界面去了

History Above

君谷雨: 09:14:15

我需要小伙伴

君谷雨: 09:14:38

工资没有，要原始股大大的有

陈超: 09:31:34

我想到了一个兴奋点，可以做音频和成，比如他模拟的声音可以调不变音变，音不变调变。音调都变。音调都不变。这样有更多的娱乐性

