## **一、介绍**

本文档的目的是收集、分析和定义声铃的高级需求和功能。它关注利益相关者和目标用户所需的能力，以及这些需求存在的原因。有关声铃如何满足这些需求的详细信息，请参见用例和补充规范。

前景文件的介绍概述了整个文件。它包括本前景文件的目的、范围、定义、首字母缩略词、缩写、参考文献和概述。

### **1.1目的**

该文档的目的是收集、分析和定义声铃的高级需求和功能，为后续的开发工作打好基础。

业务需求主要目的是清晰的解释系统的业务需求。业务需求描述了新系统将带给投资人、购买者、用户的主要利益，说明了项目的最终目标。

项目前景主要是建立系统的战略前景，该系统将实现业务目标。项目前景为产品生命周期中所有的决策提供了背景。

本文档主要将供用户和系统开发团队使用。

### **1.2 范围**

本文档的范围主要包括业务需求、高层次解决方案、系统特性。

#### **第一版范围**

在产品的第一版本中实现主要特性，描述产品的质量特性，产品依靠这些特性为不同类别的用户提供预期利益。

#### **后续版本范围**

项目采用阶段式的开发方式，需要决定延迟实现某些特性，并为后续的版本作出时间安排。后续版本能够实现更多的需求和特性，并可完善最初的功能。随着产品的不断成熟，系统的性能、可靠性、其他质量特征也将得到改进。

### **1.3 定义、缩略语和缩写**

|  |  |
| --- | --- |
| 缩略语 | 定义 |
| UGC | 用户共同创作 |

### **1.4 参考文献**

骆斌，丁二玉;需求工程:软件建模与分析—2 版--北京:高等教育出版社，2015.2

### **1.5概述**

项目前景与范围文档主要包括：业务需求、高层次解决方案、系统特性等内容，主要由需求工程师完成。文档的负责人是项目的投资负责人、执行主管或其他类似角色。

该文档的组织方式如下所示：

// todo

## **二、定位**

### **2.1商机**

目前，国内年轻市场消费潜力逐渐膨胀，社会主流消费人群逐渐向90/00后转移，年轻群体个性化的消费特质开始主导市场变化；同时，在互联网和社交媒体的作用下，共同创作社区概念逐渐兴起。而这些年轻消费者拥有对个性化、高品质的铃声共同创作社区的诉求，但与此矛盾的是目前国内缺少共同创作社区声频模块。

声铃正是在这一需求下产生的，旨在提供一个有态度、有温度、令人舒适的平台，让部分用户对起床增加一份期待，让更多人拥有个性化的铃声创作分享平台。

### **2.2问题陈述**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 问题描述 | 受问题影响的利益相关者 | 问题的影响 | 成功的解决方案 |
| 缺少个性化铃声平台、声频模块 | 个性化铃声爱好者、起床困难户 | 铃声爱好者只能够使用大众化的铃声；起床困难户无法拥有新鲜的起床铃而无法顺利起床 | 提供一个内容丰富、具有个性的铃声平台 |
| 缺少铃声创作、作品变现的平台 | 铃声创作者 | 优秀的铃声创作者的作品无人问津、无法将作品变现 | 提供一个铃声创作分享、价值变现的平台 |

### **2.3产品定位表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 目标客户 | 需求 | 产品名称 | 购买的理由 | 主要竞争选择 | 主要区别声明 |
| 年轻一代的铃声使用者 | 需要私人铃声定制服务、需要新鲜、个性的起床铃 | 声铃 | 平台拥有大量优质、个性、独特的铃声资源 | 其他主打音频的UGC社区、音频交友网站、B站 | 这些平台内容趋于同质化，以社交作为主打功能；而声铃专注于铃声消费者这一小众群体，社交功能属于附带。主要区别在于产品的定位 |
| 铃声创作者 | 需要价值变现、作品发布推广的平台 | 平台提供了良好的价值变现渠道、实施了激励计划、建立了UGC平台 |
| 中老年铃声使用者 | 需求便捷的铃声设置服务 | 平台提供了便捷有用的铃声设置服务、拥有大量性价比高的铃声资源 |

## **四、产品概述**

本节提供产品功能、与其他应用程序的接口和系统配置的高级视图。本节通常包括以下三个小节：

* 产品视角
* 产品功能
* 假设和依赖性

### **4.1产品视角**

声铃作为一款互联网软件，它的部分功能的实现需要依赖于与其他软件系统的交互。以下的系统框图展示了本产品与其他系统之间的交互以及相关接口。

声铃

第三方支付平台

第三方登录平台

云存储

声铃需要与第三方登陆平台交互，实现用户使用QQ/微信/邮箱账号进行登录的功能。

声铃需要与微信、支付宝交互，实现用户使用第三方支付平台进行铃声购买等付费行为。

### **4.2能力概述**

|  |  |
| --- | --- |
| 客户利益 | 支持特性 |
| 客户希望能够方便地制作出属于自己的铃声 | 系统能够提供一键制作铃声的功能 |
| 客户希望能够与他人分享、交流铃声 | 系统能够提供铃声交流分享的平台 |
| 客户希望对优秀的铃声创作者进行犒赏和感谢 | 系统能够允许客户对创作者进行打赏 |
| 客户希望能够有优秀的铃声制作者为自己定制铃声 | 系统能够为客户提供个性化的铃声定制服务 |
| 客户希望能够有一个铃声作品价值变现的渠道 | 系统能够为铃声创作者提供价值变现的渠道，启动激励计划鼓励优秀创作者的再创作，使平台成为创作者的一种收入来源 |
| 客户希望能够对铃声侵权、抄袭、滥用行为进行举报、打击 | 系统能够提供举报监管机制 |

### **4.3假设和依赖性**

* 用户具有基本的互联网软件操作技能
* 用户分散在全国各地
* 用户在正常生活时间访问系统
* 用户能够容忍服务终端的崩溃频率不超过1次/月
* 服务器部署在云端，使用云存储服务
* 服务器使用Linux操作系统
* 需要提供安全访问机制和用户数据保护

### **4.4成本和定价**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 成本结构 | 对项目成功与否的影响程度 | 占比 | 约束 | 额外说明 |
| 保底薪资 | 重要 | 中 |  | 保底薪资后期会有所提升 |
| 云服务器租赁费用 |  | 低 | ≤15% | 随着用户数量的增加，该成本会有一定的上升。 |
| 软件开发费用 |  | 中 |  |  |
| 软件运营费用 |  | 中 |  |  |
| 软件维护费用 |  | 中 |  |  |
| 铃声版权购买费用 |  | 中 |  |  |
| 推广费用 | 重要 | 高 | ≤30% | 该成本在前期占比最大，但到了后期会有一定的缩减。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主要收入来源 | 定价策略 | 额外说明 |
| 免费铃声 | 0元/首 |  |
| 付费铃声 | 1元/首 | 允许铃声创作者进行微调；同一用户多次下载不会重复收费。 |
| 会员服务 | 15元/月，10元/月（连续包月） | 成为了会员的用户在下载付费铃声时能够享有折扣或进行免费下载 |
| 广告投放 | 1元/10个点击 | 不同的广告拥有不同的定价（由高到低）：APP启动界面广告、视频广告、图文广告等 |
| 打赏抽成 | 15% |  |
| 出借服务 | 收入归公司，对签约创作者给予奖金 |  |

### **4.5许可和安装**

**许可**

软件在安装过程中需要部分用户开放录音权限、存储权限。

创作者必须知悉并同意软件条款后才能上传铃声作品。

**安装**

声铃需要支持序列化、密码安全、网络许可。

声铃分为APP、微信小程序、网页端：APP需要用户进行下载安装，而微信小程序、网页端则无需进行安装。