# 引言

## 编制目的

本文档是声铃需求阶段的产物，来自于每次需求获取面谈之后，分析、汇总整理之后的结果。本文档旨在通过面谈获取构建声铃系统所需要的各类信息，从而能够细化解决方案中遇到的一些问题，并在存在问题的方面与用户达成共识，确定该系统的解决方案。

# 参考资料

1. 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

# 面谈报告

## 第一次面谈

|  |  |
| --- | --- |
| 面谈编号：M1 | |
| 会面者： | |
| 被会面者： | |
| 面谈日期： | |
| 面谈主题： | |
| 会见目标： | |
| 谈话要点 | 被会见者观点 |
| 对于铃声的使用者，似乎切换成本比较小，是否有一些留住用户的手段？ | 1. 铃声可以下载，但不能随意使用；卸载平台就无法使用  2. 通过代币余额来增加用户粘度  3. 对于创作者的切换成本：签约作者无法切换，未签约作者切换几乎无成本 |
| 产品是否主要针对国内青年？是在前期就准备进军老年市场，还是在后期？ | 前期主要针对年轻化群体，中老年市场会在后期进行开拓。 |
| 在客户细分的几种客户中，是否有所侧重？哪一类客户将会是平台最大的收入来源？ | 普通铃声使用者、创作者将会是平台的主要收益来源。 |
| 产品是否需要依赖第三方平台？ | 需要依赖第三方支付平台：微信、支付宝等。 |
| 主要成本中哪个占的比重最多？ | 运营活动、策划成本最多：比如专题系列活动、签约宣传 |
| 安装软件的过程中是否需要一些特定的用户许可？ | 需要录音权限、存储权限等。 |
| 专为老年人提供的一键制作铃声平台，是否需要设计不同的UI界面风格？ | 需要“简洁模式”，即青少年/老年模式，隐藏掉部分高级功能，只保留关键功能。 |
| 对于用户使用自己上传的素材进行铃声的制作并发布在本产品上供下载使用，若涉及侵权，会采取什么措施？ | 1. 缓解该问题的方法：用户上传时签署同意书  2. 标注原创/转载  3. 提供举报途径 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 第二次面谈

|  |  |
| --- | --- |
| 面谈编号：M2 | |
| 会面者： | |
| 被会面者： | |
| 面谈日期： | |
| 面谈主题： | |
| 会见目标： | |
| 谈话要点 | 被会见者观点 |
| 除了保底薪资、云服务器租赁费用、软件开发费用、软件维护费用、铃声版权购买费用、推广费用之外，是否还有其他的关键成本？ | 无。 |
| 请问对于项目的长期发展来说，哪一部分的成本对于项目成功与否的影响最大？ | 推广费用对项目的长期发展影响极大。 |
| 请问对于以上提到的成本，有没有一些约束？ | 推广费用≤30% |
| 项目后期哪些部分的成本需要进行压缩/提升？ | 前期推广占比多、极为重要，在后期可以适当缩减；保底薪资后期会有所提升 |
| 请问对于项目的一些定价策略（免费铃声、付费铃声、会员服务、广告投放、打赏抽成、出借服务）有没有一定的指标？ |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 第三次面谈

|  |  |
| --- | --- |
| 面谈编号：M3 | |
| 会面者： | |
| 被会面者： | |
| 面谈日期： | |
| 面谈主题： | |
| 会见目标： | |
| 谈话要点 | 被会见者观点 |
| 请问对于我们制作的原型，有什么地方需要进行大幅调整吗？ | 无。 |
| 请问对于“举报界面”有什么具体要求吗？ | 希望将“举报界面”放置在一个二级菜单中，不需要直接在界面上显示。 |
| 请问对于“打赏界面”有什么具体要求吗？ | 希望将“打赏界面”做成类似B站那样，“你币有了”。 |
|  |  |
|  |  |

## 第四次面谈

|  |  |
| --- | --- |
| 面谈编号：M4 | |
| 会面者： | |
| 被会面者： | |
| 面谈日期： | |
| 面谈主题： | |
| 会见目标： | |
| 谈话要点 | 被会见者观点 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |