‵1. 寵物種類分類：

分類目的： 培養玩家對不同寵物種類的認識，擴大寵物愛好者的知識範疇。

問題示例： 不同品種的狗有哪些特點？波斯貓和暹羅貓的區別在哪裡？

2. 寵物健康知識：

分類目的： 提高玩家對寵物健康的關注，教育飼主如何照顧寵物。

問題示例： 寵物的常見健康問題有哪些？如何預防寵物肥胖？

3. 趣味寵物歷史：

分類目的： 讓玩家了解寵物的歷史和文化，加深他們對寵物的愛。

問題示例： 某個寵物在歷史上有哪些有趣的故事？

4. 寵物行為心理：

分類目的： 探索寵物的行為和心理，提供飼主更好的理解和培養方式。

問題示例： 為什麼貓咪喜歡玩線球？狗狗為什麼會舔人？

5. 寵物產業趨勢：

分類目的： 引導玩家了解寵物行業的最新趨勢和創新。

問題示例： 寵物科技有哪些最新的應用？哪些是未來的發展方向？

6. 寵物影視知識：

分類目的： 融入寵物影視元素，提升遊戲的趣味性。

問題示例： 著名的寵物電影有哪些？《貓和老鼠》中的貓叫什麼名字？

7. 名人寵物愛好者：

分類目的： 介紹一些知名人物的寵物，增強玩家對寵物的感情。

問題示例： 泰勒·斯威夫特有哪些寵物？馬克·祖克伯格的狗叫什麼名字？

8. 寵物飲食知識：

分類目的： 強調寵物的飲食需求和營養。

問題示例： 哪種食物對貓咪有害？狗狗可以吃水果嗎？

9. 寵物訓練技巧：

分類目的： 提供訓練和互動的建議。

問題示例： 如何訓練狗狗坐下？貓咪怎樣學會使用貓砂盆？

10. 寵物安全：

分類目的： 介紹如何確保寵物的安全。

問題示例： 寵物在車上應該如何安全乘坐？

11. 寵物旅行知識：

分類目的： 探討帶寵物旅行的技巧和事項。

問題示例： 飛機上可以帶寵物嗎？旅館如何安排寵物住宿？

12. 特殊寵物品種：

分類目的： 了解一些罕見或特殊的寵物品種。

問題示例： 什麼是迷你豬？為什麼有些人飼養蛇作為寵物？

13. 緊急救援和急救：

分類目的： 提供緊急情況下的急救指南。

問題示例： 寵物中毒應該怎麼辦？如何處理緊急傷口？

14. 寵物活動和遊戲：

分類目的： 推薦寵物可以參與的活動和遊戲。

問題示例： 有哪些適合狗狗的戶外活動？如何使貓咪在家中保持活躍？

15. 異國寵物文化：

分類目的： 介紹不同國家的寵物文化。

問題示例： 日本有哪些特殊的寵物節慶？中國古代有哪些珍貴的寵物？

16. 寵物美容護理：

分類目的： 講解寵物美容和基本護理。

問題示例： 如何給狗狗洗澡？貓咪的毛髮梳理有什麼要注意的？

17. 寵物社交媒體：

分類目的： 探討寵物社交媒體的興起和趨勢。

問題示例： 有哪些著名的寵物Instagram帳戶？如何在社交媒體上打造寵物品牌？

18. 寵物醫療科技：

分類目的： 探討寵物醫療領域的最新科技發展。

問題示例： 有哪些智能寵物健康監測器？寵物手術機器人是什麼？

19. 寵物家居環境：

分類目的： 討論如何打造寵物友好的家居環境。

問題示例： 如何設計一個安全的寵物友好型花園？有哪些適合寵物的家具？

20. 寵物哀悼和記憶：

分類目的： 講述如何處理寵物離世和保留美好回憶。

問題示例： 如何在寵物離世後做好後事？有哪些特殊的寵物紀念方式？

"KUSO" 是一個有趣的主題，

KUSO寵物瘋狂時刻：

以滑稽的方式呈現寵物搞笑瞬間，可能包括有趣的行為、表情或動作。

KUSO寵物語言學校：

透過有趣的故事情節，介紹寵物之間的溝通方式，讓人們瞭解寵物的語言。

KUSO寵物星球探險：

想像一下，如果寵物有一個屬於牠們的星球，會發生什麼有趣的冒險？

KUSO寵物模仿秀：

舉辦一場寵物與主人的模仿秀，看看誰能最逗趣地模仿對方。

KUSO寵物時尚秀：

設計一場有趣的時尚秀，展示各種寵物服裝和造型。

KUSO寵物超能力大解密：

如果寵物有超能力，會是什麼？以幽默方式解密寵物的「神秘」超能力。

KUSO寵物奇幻冒險：

寵物們進入一個奇幻世界，展開有趣的冒險故事。

KUSO寵物音樂樂團：

想像一下，寵物組成了一支音樂樂團，會演奏出怎樣的音樂？

KUSO寵物名人堂：

將寵物們打造成虛構的名人，包括名人趣聞和搞笑事蹟。

KUSO寵物運動會：

舉辦一場有趣的寵物運動會，看看哪個寵物在各種競技項目中脫穎而出。

以奇幻有趣的方式詮釋夢境的可能含義。

KUSO未來預測局：

以詼諧風格猜測未來可能的趨勢和事件。

KUSO奇幻動物園：

介紹奇奇怪怪的動物，或者以有趣的方式重新詮釋已知動物的特點。

KUSO情緒管理課：

以輕鬆搞笑的方式教授情緒管理技巧。

KUSO宇宙秘境探險：

積點方式

累積點（或稱積分）是一種常見的用戶激勵和參與度提高的方法。這些點數可以在一個應用程式或網站中以各種方式使用，例如獎勵、折扣、特權等。以下是一些設計累積點以提高客戶使用率的方法：

簽到獎勵： 提供每日簽到的機會，每次簽到都能獲得一定數量的點數。這鼓勵用戶每天都來使用你的應用程式或網站。

任務和挑戰： 創建各種任務和挑戰，完成這些任務可以獲得點數。這可以包括觀看特定內容、參與社群活動等。

消費回饋： 為每次使用或購買提供點數回饋。這可以是一個百分比的回饋或是固定的點數。

社群參與： 給予用戶參與社群活動的點數獎勵，例如發表評論、分享內容或邀請朋友加入。

生日獎勵： 在用戶生日時送上額外的點數，這是一個體貼並提高忠誠度的方式。

等級制度： 實行一個等級體系，用戶根據其積分水平提升等級，每個等級都可以帶來不同的福利和特權。

限時活動： 定期舉辦限時的促銷活動，這可以是雙倍積分、額外的點數等。

推薦獎勵： 鼓勵用戶邀請新朋友使用你的應用程式或網站，並為此獲得額外的點數。

折扣券交換： 讓用戶可以用積分來兌換折扣券，這不僅提高了使用率，還促使購買行為。

專屬活動： 為點數最多的用戶舉辦專屬活動，讓他們感受到特殊的尊榮。

建立「竉物小學堂」的引流客戶流程可以是一個具有趣味性且吸引人的活動。以下是一個可能的引流流程：

宣傳與預告：

在你的平台上宣傳「竉物小學」的開設，這可以是一個定期的活動。提前預告將有趣味性和學習價值。

註冊參與：

開放報名，讓用戶可以輕鬆註冊參與「竉物小學」。可以考慮使用一些引人注目的報名互動，例如填寫有趣的問卷或參加簡單的小遊戲。

歡迎信函：

發送歡迎信函，其中包含「竉物小學」的簡介、課程大綱，以及參與的好處。這將激發參與者的期待感。

入學儀式：

舉辦一場「竉物小學」的入學儀式，可以是一場簡單而歡樂的線上活動，歡迎所有新生。

開始學習：

提供豐富有趣的學習內容，這可以包括簡報、影片、互動小遊戲等。確保內容充滿趣味，同時能夠傳達有價值的寵物知識。

線上互動：

定期舉辦線上互動活動，例如Q&A、討論版、線上小測驗等，以促進參與者之間的互動。

成就獎勵：

設計一個成就系統，當參與者完成一個課程或參與一次互動活動時，給予一些小獎勵，這可以是積分、徽章或證書。

分享和邀請：

鼓勵參與者分享他們在「竉物小學」的學習心得，可以是文字、圖片或影片。同時，給予他們邀請朋友參與的機會，以擴大活動影響力。