

一产品简介（目标，定位等）

求是潮抽奖系统是一款主要面向求是潮成员的多人在线抽奖微信小程序，使用者可以凭借小程序个性化制定抽奖活动或是方便地参与别人发布的抽奖活动，致力于以完善的功能与美观的外观满足使用者对于举办、参与抽奖活动的需要。

二调研结果（用户分析，竞品分析等）

1.用户调研

通过用户访谈的方式对几组用户进行了调研，以下是调研记录：

第一组

对象：推广中管

- 1.是否听说过求是潮抽奖系统？答：没了解过
- 2.是否使用过类似产品？答：潮汐音乐节用过，未知观众数量的情况下，观众自己扫码，获得号码，扫码与抽奖在同一个小程序上解决
- 3.使用障碍？答：抽到的人领奖时核对信息不方便，中奖信息的传达不方便，容易出现中奖观众走了的情况
- 4.是否会在自己决定吃什么外卖的时候用抽奖系统？答：有新鲜感但不会经常使用
- 5.是否会在潮内抽人的场景中使用抽奖系统？会。
- 6.这个场景下没满足的需求？答：需要导入名单的功能，以及设置一些特殊条件的功能，比如某位同学之前轮到过，这次就把他去除

第二组

对象：视频团队普通成员

- 1.是否听说过求是潮抽奖系统？答：没了解过
- 2.是否会在潮内抽人的场景中使用抽奖系统？答：不太会。直接现场点人就行，可能不会特意去用一个抽奖程序
- 3.觉得小程序需要登陆麻烦吗？答：还好，这很常见
- 4.还有什么建议？答：觉得除了全员大会等晚会抽奖用不太到这种东西

第三组

对象：人资副总监

1. 是否听说过求是潮抽奖系统？答：没了解过
2. 是否使用过类似产品？答：有
3. 当时产品的缺陷？答：页面比较丑，中奖信息的传达不方便，会出现一个人领取多个抽奖号的情况

4. 是否会在潮内抽人的场景中使用抽奖系统？答：觉得不是很有必要
5. 觉得小程序方便吗？答：还比较方便，登录账号也还好
6. 还有什么建议？答：建议放到求是潮后台里

第四组

对象：设计产品视频都呆过的伏特加老师

- 1.是否听说过求是潮抽奖系统？答：没了解过
- 2.是否使用过类似产品？答：有
- 3.是否会在潮内抽人的场景中使用抽奖系统？答：有时候会。
- 4.做成小程序怎么样？答：不一定要是小程序。技术上，网页更简单。从轻量级考虑，做成app也很方便，而且占用内存很小
- 5.还有什么建议？答：①让抽奖有紧张感，比如数字缓缓停下②不一定是完全随机的方式，也可以是拼手速等方式

第五组

调研对象：设计部门的阿凉老师 十八禁老师

设计部门的阿凉老师

听说但没有使用过抽奖系统，使用方法非常智障难以掌握，界面很丑

应用场景

个人选择：娱乐性大于实用性

大型活动：

组织内部：可以兼顾公平性/需要比较多的人数，对较少人数来说不方便/可以接受微信账号登陆

十八禁老师

个人选择：较难使用户主动选择，需要使用户被动使用

大型活动：参与抽奖者较难获取信息，抽奖仪式感不强

组织内部：机械抽取不如个性化安排，难以达到人工分配的公平性、灵活性、高效率

总结：

访谈的结果和我们的设想有一定出入。调研前，我们原本想的应用场景主要是潮内会议记录，随机分锅等场景抽人，但调研结果反映这个场景可能不是很常用，用户觉得不是很有这个需求。反而是大型活动抽奖这个场景更有需求。于是我们接下来调整了产品的应用场景。

2.竞品分析

暂时还没完成，是我们接下来要做的第一件事

三需求（功能性需求，非功能性需求）

功能性需求

在调研中，我们发现对于抽奖系统相关的需求主要有三：

1. 大型活动时多人抽奖（人数不确定）
2. 就随机性特征而言，通过随机抽取进行小事件决策
3. 固定集体中的随机抽人、分组、排班等

对于需求2，娱乐性大于其实用性，用户粘度不高，需求量不大，实用性低

对于需求3，有少量需求，但机械的抽取，哪怕加上高级个性化设置，依然不够灵活与智能，甚至会降低工作效率，公平性也亟待考量

综上，需求1是一种比较合适的应用场景，我们又对这个需求进行了深入分析：

- 1.人员流动性高，无法获取固定人数进行抽取，参与者是动态增长的
- 2.大屏展示需求
- 3.参与抽奖者信息录入方式和便捷程度、抽奖结果的传达
- 4.后台黑箱系统

非功能性需求

指软件产品为满足用户业务需求而必须具有且除功能性需求以外的特性，包括安全性、可靠性、互操作性、健壮性等

1. 抽奖氛围的烘托
2. 抽奖者个人信息保护