**Lonely cell:**

面向对象：希望孤独相处的人或寻求孤独处世方法的人

功能：

提供资源：去的地方、吃的东西、娱乐内容（电影、健身房）

**与线下店面（去的地方&吃的东西）合作：**

如果考虑盈利，线下合作方应该能提供一定的利益，这是否会导致运营方为了盈利而降低选择真正适合独处的实体店的门槛而降低内容质量。

以什么样的标准来审核/判定一个实体店是否适合独处呢？

**线上内容的提供（电影/书籍/报刊等）：**

在例会上听到的方式似乎是让用户自行评论，这样粗犷的内容选取方式是否难以让用户一眼找到自己感兴趣的内容呢。

**具体的用户定位似乎不太明确：**

If（仅仅是希望用户能在希望独处的时候打发时间）

{

那么用任务驱动的模式来让大家每天独处，有一种让用户每天都被强迫着独处的感觉，不太符合社会主义核心价值观

//机智美男剩女个人言

}

Else if（希望用户学会与自己独处，留有与自己相处、交流的时间，在浮躁的当下得到宁静）{

那么这些小任务感觉还是挺好的，费事不多，有一定的情怀

//机智的窝瓜和帅气的波霸言

}

Else if （如果两个都有）

{

考虑一下会不会有画风/其他的冲突，是否需要有所取舍

//中管个人意见

}

**可以考虑一下具体的用户需求和使用场景：**

具体什么时候、什么情景会想要使用，然后针对性在功能、布局、交互上做出优化√

QQ插件

核心功能：水群和干群模式

考虑到技术上实在是非常难实现，之后的改进就不要考虑技术实现的难度了！！想法可移植到之后自己制作的其他APP上。

用户对产品的**第一印象**比较重要，如果干湿分离过程比较缓慢（依赖用户群体的逐渐积累），插件在前期能起到的作用十分有限，所以可能难以保证足够的用户粘性。

**世界上有十分多的恶人，如何防止他们打开干群模式水群呢？！**

**将不同的群聊设置成不同的优先级：**

分级越复杂，看起来更清爽，但用户操作的难度（点击的次数）也**相应增加**（成本增加使用难度其实上升了很多）。其次，具体分级的显示模式还有待考虑，例如优先级低但消息多的群and优先级高但是无消息的群。

做原型可以巧妙使用XD的重复网格（如果用XD的话）

My Gallery

整个功能大致都有了解，也是很实用的方法

但本产品最关键的地方应该在实现

既让界面美观大方又要让操作简单、用户体验好，可能得在交互上多下琢磨，用更丰富的手势/操作模式等来优化使用体验

可以参考一下市面已有的类似产品

充分体验后了解其不足的地方

希望在下次给出针对类似产品的对比

需要注意的有：

* 热区面积要保证足够大，否则容易误触（如太小的点）
* 可以适当考虑AI等智能功能（尽管目前不是很完善，可以合理设置入口作为拓展功能）（剩女个人建议）
* 可以考虑插件模式，如截图后自动管理等
* 具体的交互种类可以参考ProtoPie的文档，也可自己创造新的交互！！！
* 做原型的时候可能得细致一些，考虑到大概每页实现哪些功能。原型不必太优美精致，但一定要充分体现出自己的想法

MyTour

地图手账功能：

* 如果将已经标记的地点显示在地图上，那么在周围进行相应记录的时候如果内容过多会不会遮挡到其他的地点
  + 可以使用类似iPad的无限放大，即用无限大的画布进行制作，但那样导出为图片的话会不会尺寸不统一or图片过大
  + 如果折叠部分内容，那么如何以图片形式进行分享呢
* 制作手账还是需要考虑美观，那么具体界面的布置可能需要用心去设计，可以使用多样的手势来方便制作，可以参考并体验已有的普通手账软件（如Mori手账），结合优势与不足进行优化
* 原型的制作不必追求十分美观，要给出具体的按钮/交互/页面逻辑，多添加注释

可以在手账体验上再添加一些想法/功能，目前的功能似乎不太足够吸引大量的用户

比如（波霸and剩女建议）

* 让手账能更好的还原与保真手写的形态（比如记账软件能体现出金钱的流动）
* 手账的贴纸/胶带等具体操作可能可以考虑优化（如剩女使用Mori手账因为手抖画不出直的胶带就很捉急，而且改变胶带位置必须先擦除再重画）
* 由于手机难以实现图层功能，设计毕竟无法与电脑相比，因此加油！！！