# 17k客户端社区方案

# 1 需求分析

## 1.1作家的需求

* 提升曝光量
* 名作家（30+）
* 普通作家（2w+）

## 1.2用户的需求

* 阅读正在追看的小说
* 书荒时找书看
* 消磨碎片时间（潜在需求）
* 现有老用户（25w）
* 外部用户（基于作者公众号）

# 建设目标

## 2.1目标参数

* 目标一：延长读者每一次打开app到关闭的时间
* 目标二：提升读者一天内打开app的次数

## 2.2目标拆解

* 作者与读者建立初步联系（目标一）
* 作者与读者持续性联系（目标二）
* 读者与读者建立联系（目标一&目标二）

# 功能设计

## 3.1彩蛋系统

### 3.1.1功能概述

* 用户在搜索框输入指定字符可触发彩蛋。
* 用户在app上完成指定操作集合即可触发彩蛋。

### 3.1.2产品原型

* 福利中心

可以看到所有作者和系统公布的彩蛋线索。

* 管理后台

管理员和作者使用该后台设置彩蛋。

* 彩蛋展示位

1. 最新章节末尾
2. 客户端指定页面悬浮图标

### 3.1.3运营方案

* 章节互动

作者在指定章节埋下彩蛋，内容为作者的一段互动语音或一个线索，读者阅读完章节后触发。

* 福利日

1. 每周五定为福利日，在这一天打开app进行指定步骤，有一定几率获得大奖。由作者推广以及提供部分福利项。
2. 作者任意场景做活动需要给读者发福利，可将领取福利步骤公布出去，让读者使用客户端领取。

* 正版日

设定一个月的10号为正版日，号召盗版读者一个月至少看一天正版，为作者冲刺正版日榜单。

## 3.2任务系统

### 3.2.1功能概述

* 彩蛋系统升级版，增加场景应用
* 作者领取任务链，任务中触发读者任务，作者可设置读者任务的福利
* 读者领取作者发布的任务，或自主触发系统任务
* 客户端活动亦可搭载任务系统发布，给用户设定目标，用户完成任务后得到奖励

### 3.2.2产品原型

* 任务大厅

用户能看到所有发布中的任务，并领取，任务完成后获得奖励。

* 任务管理后台

管理员能制定任务规则以及查看任务报表

### 3.2.3运营方案

* 小说连载周期特殊节点任务设计

1. 小说发布当天
2. 小说发布后一周
3. 小说免费期
4. 小说上架前一周
5. 小说上架后一周
6. 小说稳定连载期
7. 小说完本一月前
8. 小说完本至新书发布前一月

## 3.3网文世界

### 3.3.1功能概述

* 网文世界由作家、读者、小说、官方NPC组成
* 用户进入时可做日常任务、成长任务，以及领取作者发布的任务；收听关注的作家动态；阅读其他读者的热帖；
* 作家进入时可更新作者圈动态；查看自己读者圈数据；与读者互动或触发任务；

### 3.3.2产品原型

### 3.3.3运营方案