**三弦转换系统2.0版本逻辑&功能确认**

三弦转换系统产品理念：以人为核心，给人创建一个新的生活方式，用生活方式给人建一个世界。我们是全新生活方式的服务者。

**三弦转换系统2.0版本目标用户：**

**顾客（前向个人用户）：**

1、进入转换平台的人。必须实名、真实、有介绍人，并遵守平台的规则。

2、有意愿用他的需求来做投资，有浏览、参与、发起项目（创意）的权利。有选举或被选举的权利。可以成立公司，有参与制定游戏规则的权利，有享受分红的权利。有推动虚拟公司持续壮大的二次销售。有与朋友分享产品的义务。

3、通过消费满足自己的需求。

4、愿意把消费的产品与别人分享。

5、他既可以通过消费需求成为股东，也可以成为消费别人公司商品的消费者。实现“人人为我，我为人人”。

6、按商品销售额，可以分红利润。

**创业者（前向个人用户）：**是一批有梦想、有想法、有激情、有追求、有事业心、用产品造福顾客，成就他人的创业者。

1、能发现别人的需求，并有能力将需求变成创意、项目的人

2、有意愿主动地完善、推动创意转变为项目，并发展为产品

3、有资格来组建团队并管理团队

4、有意愿扩大影响，进行产品推广，创立品牌，成就员工，造福股东。

5、为客户造福，做出优秀的产品

6、扩大影响力，实现自己的梦想。最终成为自我实现，拥有强大自我和精神世界的人。

7、必须遵守游戏规则。如果违背规则，需要承担责任。

8、创业和管理，需要能分到钱。

9、创业者可以得到转换系统给予的培训、咨询、投资，必须接受转换公司的规则管理，并上缴管理费。

10、创业者必须了解线下他所从事行业的实体企业，参与行业的管理。加入线下行业协会成为会员。有全国的协会，也有各省的分会。

**商品的生产者和服务者（后向企业用户）：**

1、商品的生产者和服务的提供者

2、有权参与招标，成为投标单位

3、接受订单

4、负责生产出合格的产品

5、负责物流（后续考虑增加物流中心）

6、发票的提供和上税

7、企业的研发中心，可以在线上以企业或个人的名义发起项目。

8、企业在网上发起项目、成立虚拟公司后，可以以虚拟公司的名义销售商品。但在线下，不能销售同样的商品。

9、线下企业必须加入行业协会，接受行业协会的监管，保证信誉和产品质量。

10、如果因出现问题，被淘汰出平台的企业，在一定时间内不能再次注册和接受订单。

11、转换项目上，可以成为线下企业的研发中心、营销中心。

**管理者：**

1、转换系统的硬软件维护和管理

2、转换系统运营和管理者

3、转换系统中生成公司的监督和管理者

4、转换系统中顾客的监督和管理者

5、通过平台上的管理职能机构来行使管理职能。（平台成立商务局、专利局、质量监督局等）

6、用经营国家的思维来经营转换

7、线下企业的管理采用行业协会的职能进行管理。

8、管理者有对线上违规个人和企业进行处罚的权利。

**2.0版本软件定位：**

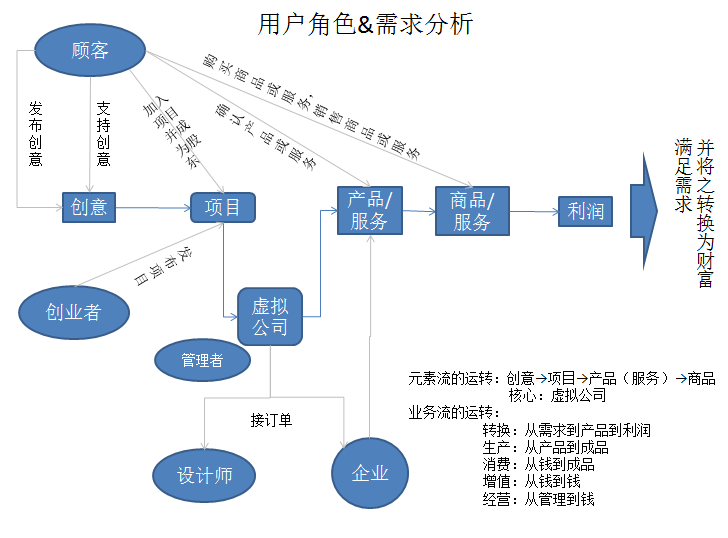
顾客和消费者主要使用手机端，简洁，清晰，步骤少。能较容易看明白转换的功能即可。

创业者：主要工作在PC机上。项目的核心推动者、信息的传递者和讨论的发起者。包括网上办公。要去关注手机端的效果。流程通顺、游戏规则清晰、逻辑严谨。权限分明。

商品的生产者和服务者：主要工作在PC机上。实名认证、企业介绍、保障等。企业需有专人负责转换的账户。接受行业协会推荐。按流程、标准严格执行。

管理者：主要工作在PC机上。有管理后台和严格的权限。

**2.0版本主业务流程：**



在2.0版本中，顾客或创业者可先发起一个创意，在创意大厅中进行创意讨论，等创意成熟后将其转变成为项目，也可直接在系统中创建项目。系统中创意和项目是一对一关系，是项目的孵化阶段。项目需系统后台审核后展现给其他顾客。在创建项目前，创建者需对项目进行前期的调研，设定项目的股东量必须是需求产品的最低起订量，并在设定价格时提前考虑预留一部分资金（默认20%，可在10%--50%之间调整）作为项目运营成本。项目创建者在项目中需填写项目可行性报告内容（客户是谁、客户的需求、客户遇到的问题是什么、核心创意、客户能得到什么享受、市场容量、产品价格、最低生产规模），来吸引其他顾客加入项目。项目创建者发布的是一个确定的需求而不是一个概念（不会出现成立系统后，有几个东西给股东选择的情况），经营的是需求而不是某一个成品（不是直接把一个市面上的商品直接给股东，而是要通过调研股东需求后，研发或再组合形成新的商品）。

顾客在看到他人创建的项目后，可以加入项目，当项目成功成立虚拟公司后，自动成为该虚拟公司的股东。顾客加入项目时，选择加入方式并支付相应金额。如果项目在规定时间内没有达到成功金额，则项目组建失败，顾客的加入资金全额退还。如果项目在规定时间内提前达到成功金额，则项目创建者可随时发起虚拟公司董事长选举，停止项目继续加入。如果项目创建者不做发起虚拟公司董事长选举的操作，则项目设定时间到了以后系统自动发起选举。选举时间为1天（待设定），如1天时间内某用户得票率超过50%（待确认），则该用户成为虚拟公司董事长，可申请创建虚拟公司；如选举时间到了以后选举无结果，则项目自动解散。

虚拟公司的董事长申请成立虚拟公司，需平台后台审核后生效。虚拟公司成立后，虚拟公司董事长可设置虚拟公司的组织架构（职位和职位上的用户），并通过人员选举后设置该职位的用户，虚拟公司董事长可为该职位配置功能权限。项目成立虚拟公司时，虚拟公司中的钱，默认20%是股东的质量信誉保证金（用作项目的运作资金），供管理团队使用。虚拟公司资金账号不能直接提钱，虚拟公司负责人可选择将钱打到某个人的个人账户后进行提取并使用。系统中可修改质量信誉保证金20%的标准，调整幅度为10%--50%，由本虚拟公司的人经投票后自己决定。

虚拟公司中，不是以产品为中心，而是以公司为中心，基于公司分为“组织架构、财务、研发、招标&质检、销售”五个模块。虚拟公司管理者通过和股东讨论后，设置分红比例和分红方式。然后由虚拟公司管理者或者研发总监，在“研发、招标&质检”模块下，发布产品（研发需要进行产品调研&设计），发布的产品经后台审核后可开放给股东查看。产品发布后，可选择进行招标或直接与企业签约下订单，经与制造企业签订合同并下订单后，进入生产过程。生产的商品样品经虚拟公司管理者或研发总监确认，确认无误后制造企业进行制造并直接给股东发货，股东收货后将锁定的订单资金支付给实体制造企业。股东的需求得以满足。

在“销售”模块中，虚拟公司管理者或营销总监，可以根据虚拟公司实际情况，发起产品的售卖或预售。发起售卖或预售以后，前台普通顾客可在商品大厅或该虚拟公司的店铺中，进行商品的购买。整个电商模块是类似天猫的C2C模式，有店铺概念。

普通顾客购买或预购商品后，将其支付款预存在系统中间账户中。当顾客确认收货，完成购买或预购行为后，顾客预存资金转入虚拟公司账号，虚拟公司与后向制造企业之间的锁定订单资金转入后向制造企业账号。两者之间的差额作为虚拟公司的盈利分红。盈利分红按照虚拟公司管理者设置在虚拟公司“财务”模块中的分红比例和方式进行分红，虚拟公司管理者可设置自动分红或手动分红，手动分红即一段时间后，虚拟公司管理者手工触发分红金额，然后系统自动按照比例和方式进行分红；自动分红即每笔订单完成后，系统即自动将该笔订单产生的分红金额按照比例和方式进行分红。分红时，预先扣减掉三弦平台的管理费10%（比例待确定），剩余金额按照虚拟公司中设置比例，先将一部分比例分给平台管理团队，剩余部分按照股东的持股比例进行按比例分配。虚拟公司根据不断的销售和生产的循环，获得分红并持续经营下去。

虚拟公司也可以解散，当产品确认之前，50%的股东选择退出（比例待定），或经虚拟公司管理者发起，50%以上的股东同意，则虚拟公司解散，虚拟公司中的剩余资金按照股东的入股比例，退还至股东个人资金账户。

虚拟公司中，普通股东可对管理者进行满意度评判，每月评判一次，评判选项为“满意”、“不满意”两项。如管理者连续2个月得到总股东50%比例以上（比例待定）的不满意，则该管理者被罢免，系统自动重新发起管理者选举，并将得票率超过50%的用户设置为新管理者。

**2.0版本功能模块、优先级：**

2.0版本包括个人用户移动端（IOS端和Android端）、个人用户PC端、企业用户PC端，系统后台管理PC端。优先级的实现顺序：第一优先级为个人用户移动端（IOS端和Android端）；第二优先级为PC端（个人用户PC端、企业用户PC端，系统后台管理PC端）。

个人用户移动端（IOS端和Android端）：主要给普通顾客和股东使用，在移动APP中可以注册登录，可以查看项目、商品，加入项目，购买商品。可以在个人中心进行购物车支付、订单管理、个人信息管理、安全信息管理等。对虚拟公司，只查看虚拟公司信息，不需要进行虚拟公司管理操作。个人用户移动端是讨论沟通的主要场所，所以2.0模块中的讨论沟通IM功能在移动端，暂不开通PC端IM功能。

个人用户PC端：除了支持普通顾客和股东的使用功能外（此部分功能与移动端功能重合），还需提供虚拟公司管理者相应的功能，包括组织机构设置、产品研发管理、产品销售管理等功能。

企业用户PC端：是给后向企业用户使用。企业用户注册登录，查看虚拟公司发出的招标并参与投标。企业用户与虚拟公司签合同下订单后，进行订单的发货处理及退换货处理。

系统后台管理PC端：是给三弦管理者用户使用。用于平台后端的各项管理功能。

**功能模块表：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PC端功能 | 优先级 | 参与人员 | 计划完成时间 |
| 数据库 | P0 | 王彦炳、谭本龙 | 2013年12月6日 |
| 商品大厅&买家订单相关&购物车 | P0 | 王科、王苗苗、杨斌、谭本龙、姚李 | 2014年1月15日 |
| 前台注册&登录 | P0 | 王彦炳、杨斌、姚李 | 2013年12月13日 |
| 个人账户 | P0 |  |  |
| 资金管理 | P0 |  |  |
| 讨论大厅&我的讨论 | P1 | 王科、王苗苗、谭本龙 、王彦炳、杨斌、姚李 | 2013年12月20日 |
| 项目大厅&我的项目 | P1 | 王科、王苗苗、谭本龙 、王彦炳、杨斌、姚李 | 2013年12月18日 |
| 虚拟公司管理（组织架构管理）&我的公司 | P1 |  |  |
| 虚拟公司管理（财务） | P1 |  |  |
| 虚拟公司管理（研发） | P1 |  |  |
| 虚拟公司管理（招标&质检） | P1 |  |  |
| 虚拟公司管理（销售） | P1 |  |  |
| 企业订单处理 | P1 |  |  |
| 用户管理 | P1 |  |  |
| 内容管理 | P1 |  |  |
| 资金管理 | P1 |  |  |
| 虚拟公司管理 | P1 |  |  |
| 商品管理 | P1 |  |  |
| 微超市 | P2 | 谭本龙、王彦炳、姚李、杨斌 | 2014年1月25日 |
| 搜索 | P2 |  |  |
| 留言 | P2 | 谭本龙、王彦炳、姚李、杨斌 | 2013年12月31日 |
| 社交功能（好友、微信、微博、微世界） | P2 |  |  |
| 企业招标大厅&我的投标 | P2 | 王科、王苗苗、杨斌、姚李 | 2013年1月20日 |
| 招投标管理 | P2 |  |  |
| 系统设置 | P2 |  |  |
| 消息工作台 | P2 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 移动端功能 | 优先级 | 参与人员 | 计划完成时间 |
| 商品大厅&买家订单相关&购物车 | P0 |  |  |
| 前台注册&登录 | P0 |  |  |
| 个人账户 | P0 |  |  |
| 资金管理 | P0 |  |  |
| IM讨论相关 | P0 |  |  |
| 讨论大厅&我的讨论 | P0 |  |  |
| 项目大厅&我的项目 | P1 |  |  |
| 留言 | P1 |  |  |
| 虚拟公司查看 | P1 |  |  |
| 产品查看 | P1 |  |  |
| 社交功能（好友、微信、微博、微世界） | P1 |  |  |
| 搜索 | P1 |  |  |
| 微超市 | P1 |  |  |

**商品大厅&买家订单相关&购物车：**

三弦转换系统中，用户既可选择加入项目，通过预购预期最后满足需求并获得财富，也可直接购买平台中现有的产品来满足自己的需求。

平台中提供“商品大厅”功能，虚拟公司可在商品大厅发布商品，商品发布后普通顾客可进行商品购买。虚拟公司具有店铺概念，可在店铺中管理本虚拟公司的所有商品。普通顾客在商品大厅进入商品详情页后，可从详情页进入虚拟公司店铺。虚拟公司可设置顾客成为店铺VIP并享受折扣价。

商品在虚拟公司中进行管理（见虚拟公司部分详述），普通顾客在前台可以通过“商品大厅首页”、“商品列表页”、“店铺页”、“商品详情页”四个页面查看商品内容。系统提供电商产品通用的“购物车”&“订单”功能，顾客可通过购物车进行商品购买，并根据订单完成支付、收货流程。

**前台注册&登录：**

三弦转换系统中提供个人用户注册&登录、企业用户注册&登录的功能。

个人用户的操作端包括移动端（IOS、Android版本）和PC端。在移动端，用户注册通过个人手机进行注册验证；在PC端，用户注册可选择手机或邮箱进行注册验证。

企业用户的操作端只有PC端，进行企业注册时需要填写联系人信息。联系人的手机和邮箱均需要通过验证。

个人用户在PC端登录后，如超过15分钟未进行操作则系统自动登出。在移动端则记录用户的登录信息不失效，避免用户多次登录（后续版本加入键盘锁密码功能）。个人用户除了可使用平台账号登录外，如其关联了第三方账号，还可使用第三方合作账号进行登录。

企业用户在PC端登录后，如超过15分钟未进行操作则系统自动登出。

**个人账户/企业账户：**

三弦转换系统中，个人中心中提供个人账户管理功能，企业中心中提供企业账户管理功能。

个人用户在移动端（IOS、Android版本）和PC端，均可在个人账户中进行个人基本信息的维护，包括基本信息、教育信息、工作信息、头像设定。个人用户同时可进行安全设置工作，安全设置包括：修改登录密码、个人实名认证、手机验证、邮箱验证、设置或修改支付密码。个人用户同时还可利用“邀请他人”的功能，邀请其他人加人三弦转换平台，在PC端通过分享链接的形式邀请他人，在移动端可直接获取通讯录进行邀请，也可分享链接进行邀请。个人账户中也可进行第三方授权管理（此部分根据项目进度，可不在2.0版本实现），方便将信息向第三方进行分享或用第三方账号进行登录。

企业用户只有PC端，可在企业账户中进行企业基本信息的维护，同时可进行安全设置工作，安全设置包括：修改登录密码、企业信息认证、联系人手机验证、联系人邮箱验证、设置或修改支付密码。

**资金管理：**

三弦转换系统中用户和三弦后台可通过操作系统中虚拟的资金账号，达到管理资金的目的，资金管理操作流向图如下所示：



**个人账户**：由个人用户进行管理，用户可对系统中的个人账户进行充值或提现操作。

用户充值时，利用其银行卡或支付宝等，进行一笔真实资金操作将钱打入到“三弦系统账户的真实支付宝”中，系统在收到支付宝充值成功的反馈后，由“手续费对冲支付宝”补足手续费损耗，然后在“系统虚拟账号”总额度上增加充值金额，在系统中该“个人账户”上增加充值金额。

用户提现时（提现金额应小于等于余额），在“系统虚拟账号”总额度上，以及系统中该“个人账户”上减去提现金额，然后“三弦系统账户的真实支付宝”中进行一笔真实资金操作将钱打入用户的个人银行卡或支付宝，“手续费对冲支付宝”补足手续费损耗。

当用户在系统中进行操作时，系统虚拟账户中的各项金额进行变化，“三弦系统账户的真实支付宝”中实体资金不进行变化。当个人用户参与项目、购买或预购商品时，个人账户中扣减相应资金金额；当项目发起失败、商品预购失败、商品退换货后、虚拟公司进行利润分红、用户在虚拟公司进行资金提取时，个人账户中增加相应资金金额。

**企业账户**：由企业用户进行管理，用户可对系统中的企业账户进行充值或提现操作，操作流程和个人账户操作流程相同，都是实体账户和虚拟账户相配合。

当用户在系统中进行操作时，系统虚拟账户中的各项金额进行变化，“三弦系统账户的真实支付宝”中实体资金不进行变化。当企业用户进行投标（需担保金额）时，企业账户中扣减相应资金金额；当虚拟公司的订单进行产品确认或收货后、虚拟公司出现违规、招投标结束或项目结束退还投标担保金时，企业账户中增加相应资金金额。

**虚拟公司账户**：虚拟公司账户的资金使用，由虚拟公司的管理者（董事长）进行操作。

项目成立虚拟公司时，项目筹集资金中扣减1%（比例待定）作为虚拟公司审核费，转移到三弦盈利账户；项目筹集资金中的19%作为虚拟公司运营费用，虚拟公司管理者可将钱转移至个人账户，从个人账户中提取后作为运营成本支出（虚拟公司账户不可直接进行提现操作，必须转移至个人账户后提取）。项目筹集资金中的80%作为股东预购需求的费用，虚拟公司管理者不可提取。此部分费用在产品确认前，股东可选择退股，退股金额为股东个人加入项目金额的80%。在产品确认后，股东将不再能进行退股操作。

虚拟账户的资金入账有三种：项目成立虚拟公司时将项目筹资转入虚拟公司；虚拟公司售卖或预售商品后，顾客对商品的支付款在收货后转入虚拟公司；虚拟公司和后向投标企业进行合作过程中，投标企业出现违规情况经平台处理后扣减投标企业担保金给虚拟公司作为补偿金。

虚拟账户的资金出账有五种：虚拟公司和后向投标企业进行合作，当顾客收货后支付款需按约支付投标企业；合作过程中如虚拟公司出现违规情况经平台处理后扣减虚拟公司资金给投标企业作为补偿金；虚拟公司中管理者提取运营费用；虚拟公司获利后给股东进行分红；虚拟公司破产解散后给股东进行按股退款。

**系统账户**：含系统总账户、项目锁定账户、商品预购账户、商品购买账户、招标锁定账户、投标担保账户。

系统总账户中的虚拟资金金额，与“三弦系统账户的真实支付宝”中的实际资金金额（其实是支付宝中的虚拟金额）是相等的。系统总账户金额=个人账户资金+企业账户资金+虚拟公司账户资金+项目锁定账户资金+商品预购账户资金+商品购买账户资金+招标锁定账户资金+投标担保账户资金。

**三弦账户：**包括系统收入账户、三弦手续费对冲账户。系统收入账户中的虚拟资金金额与三弦盈利支付宝中的实际资金金额相等，此部分资金是三弦公司可进行提取使用的，提取操作和个人账户提取流程类似。三弦手续费对冲账户中的虚拟资金金额与三弦手续费支付宝中的实际资金金额相等，此部分资金用于支付手续费损耗金额，以补齐账面。此部分资金是三弦需预先进行充值的，充值操作和个人账户充值流程类似。后续企业有ERP后，系统收入账户、三弦手续费对冲账户这两个账户需与ERP财务模块进行对接。

**创意大厅&我的创意：**

三弦转换系统中，用户可选择发布自己的创意来和其他人一起讨论，也可以选择到别人的创意中去参与讨论。创意相当于项目的孵化阶段，每个用户如果觉得需求非常清楚了，并且进行了项目的可行性分析，则可以在系统中直接创建项目，创意非系统的必经主流程。如果用户觉得项目还没想清楚，可以发出创意来进行孵化和讨论，待讨论成熟后将创意升级成为一个项目。一个创意只能升级成为一个项目，创意升级成项目后，创意部分的功能锁定将不能再次操作。只有创意的创建者才能将创意升级成为一个项目。

平台中提供“创意大厅”功能，用户可在创意大厅中发布创意、查看创意、回复创意。创意的讨论采用留言板形式，用户可对创意进行留言或回复别人的留言。系统在个人中心中提供“我的创意”功能，当用户创建或参加创意后，可在“我的创意”中看到相应条目并进行查看或操作。

**项目大厅&我的项目：**

三弦转换系统中，用户可选择加入项目，通过预购预期最后满足需求，并进一步获得财富，也可选择自己创建项目，号召其他用户加入。（系统原规划的从创意阶段孵化项目的功能，在2.0版本中暂不做实现）

平台中提供“项目大厅”功能，用户可在项目大厅中发布项目，发布的项目必须经过后台审核后才可开放给其他用户可见。用户在创建项目时，需要对项目进行调研并上传调研报告，然后设置其他用户的加入条件和回报内容（一个项目可以有多个加入条件）。项目需要设定成功条件（项目金额和时间），如在规定时间内达到项目启动金额，则项目成功，可创建虚拟公司；如在规定时间内没有达到项目启动金额，则项目失败，用户已经支付的金额全部退还到用户个人账号。

系统在个人中心中提供“我的项目”功能，当用户创建或加入项目后，可在“我的项目”中看到相应条目并进行查看或操作。项目在项目大厅中，提供“项目大厅首页”、“项目列表页”、“项目详情页”三级页面供用户查看项目内容。如未加入项目，用户可点击按钮并支付所需金额后加入项目。如用户已加入项目，则用户可退出项目，退出项目时用户的金额按照80%退还，其他20%将作为项目违约金，如项目失败，则全部作为三弦平台管理费，如项目成功，则其中1/20作为三弦平台管理费，19/20作为该项目所对应虚拟公司的管理费。

**IM讨论相关：**

三弦转换系统中的IM讨论相关功能，是为了在满足需求（以需求做投资、变顾客为股东）过程中，用户之间进行沟通和社交。而三弦转换系统的主要用户顾客（14万思八达学员）和创业者，其特点均是高端智能手机普及，PC使用率低，时间碎片化，沟通异步化，对复杂功能有使用障碍。故在2.0版本中，提供移动端（IOS和Android版本）的IM功能，暂不提供PC端的IM功能。

在IM功能中，沟通的主体是系统中的项目、虚拟公司。用户以转换过程中产生的关系为主体（同项目、同公司），辅之以系统中的好友关系。

在通讯方式上，2.0优先实现图文沟通，在实现图文沟通的基础上尝试提供语音功能，暂不提供视频沟通功能。

在沟通机制上，采用异步沟通方式（留言），并为沟通有较强目标性的特性提供投票插件（形成结论或达成共识）。不实现同步沟通机制（实时对讲、视频）。

**强需求：**

用户可与好友进行单人沟通。

项目创建时自动形成项目全员的多人沟通，项目创建公司后，公司继承该多人沟通，多人沟通人数最好上限为100人。

多人沟通需项目或公司管理者发起沟通条目，其他人只能在条目中进行回复，而不能单独发起沟通条目。

沟通要求具有实时性，沟通方式包括：文字、图片、语音（语音根据项目进展可选实现）。图片、语音需尽量兼顾质量与大小。

沟通提供投票插件，项目或公司管理者可发起投票，其他人可参与投票并查看投票结果。

沟通历史记录保存7天。

沟通功能为手机端功能，暂不提供PC端功能。

**次强需求：**

用户可添加好友形成多人沟通。

多人沟通提供参与者的添加、删除功能。

用户发起的多人沟通中，用户可发起投票、参与投票并查看投票结果。

沟通功能增加PC端web页面，且打通手机端和PC WEB端的信息同步。

**社交功能（好友、微信、微博、微世界）：**

好友关系管理：系统在“个人中心”提供好友关系管理功能。用户可添加好友（双向），待好友同意后形成好友关系，添加方式为：用户点击系统中添加好友的按钮或扫描二维码。用户也可选择邀请好友加入平台，邀请成功后邀请者和被邀请者自动成为好友，邀请方式为基于手机通讯录邀请或通过个人链接邀请。系统中暂不提供陌生人社交添加（漂流瓶、摇一摇、附近的人）。已形成的好友关系可删除，进行删除操作后，删除者的好友列表中，被删除者消失；被删除者的好友列表中，删除者依然存在。被删除者在删除状态下给删除者发信，则自动触发一个向删除者的加好友请求，删除中成功添加后可查看信息。删除者在删除状态下重新添加被删除者为好友，则无需被删除者同意，直接可重新形成好友关系。

微信（私信）：系统在“个人中心”提供私信功能。私信与IM的区别是：IM必须为好友才可沟通；私信为系统消息接收&陌生人信息沟通。

微博（朋友圈）：系统在“个人中心”提供微博（朋友圈）功能。用户可查看形成好友关系的其他用户的新鲜事。

微世界（时间轴）：系统在“个人中心”提供微世界（时间轴）功能。用户可查看其在平台中各项操作的大事记。

**虚拟公司管理/查看&我的公司**

虚拟公司是三弦转换系统中的核心模块。当项目达到启动条件（规定时间内达到项目启动资金）后，项目创建人可发起进行虚拟公司管理者选举（如项目创建人不发起选举，则规定时间到后系统自动发起管理者选举）。该项目的所有股东参与选举，从中选择出虚拟公司管理者。虚拟公司的管理者可组建虚拟公司，新组建的虚拟公司需经过平台后端进行审核，审核后才算作正式成立。

虚拟公司成立后，将项目资金的99%作为虚拟公司资金，其中19%为虚拟公司运营费用，虚拟公司管理者可转移至个人账户后提取；80%作为虚拟公司中股东锁定资金，如股东在未确认产品之前推出公司，个人出资的80%进行退还，如股东确认购买产品，则此部分资金作为股东的购买款。

虚拟公司中，分为“组织架构、财务、研发、招标&质检、销售”五个模块。虚拟公司的管理者拥有五个模块的管理权限。在“组织架构”模块下，默认有两个职位：“研发总监、销售总监”，其中研发总监默认具有“研发、招标&质检”两个模块的功能权限，销售总监默认具有“销售”模块的功能权限。虚拟公司管理者可自行设定新的职位，并通过勾选功能权限来给该职位赋予权限。虚拟公司管理者可在虚拟公司的讨论中利用投票功能发起人员投票，投票后设置各职位的负责用户，设置后该职位用户即拥有相应权限。在“财务”模块下，虚拟公司管理者可查看虚拟公司账户余额、账户明细、进行19%运营费用的提取、设置分红比例和分红方式。在“研发、招标&质检”模块下，虚拟公司管理者或研发总监，可以发布产品（研发需要进行产品调研&设计），发布的产品经后台审核后可开放给股东查看。产品发布后，可选择进行招标或直接与企业签约下订单，如选择招标，则可发布在线招标或线下招标通知，由企业投标后，虚拟公司进行评标，选择中标企业签订合同并下订单（进行订单资金的锁定）；如选择不招标，则可直接创建合同，经与制造企业签订合同并下订单后，进入生产过程。在生产过程中，虚拟公司与实体制造企业之间互动，进行样品的审核，以及发货状态的跟踪管理，确认收货后将锁定的订单资金支付给实体制造企业。在“销售”模块中，虚拟公司管理者和营销总监，可以发起产品的售卖或预售，管理虚拟公司所具有的店铺，管理店铺中售卖或预售订单。

虚拟公司可以进行解散，当产品确认之前，50%的股东选择退出（比例待定），或经虚拟公司管理者发起，50%以上的股东同意，则虚拟公司解散，虚拟公司中的剩余资金按照股东的入股比例，退还至股东个人资金账户。

虚拟公司中，管理者、研发总监、营销总监及其他虚拟公司管理者赋予权限的用户可进行符合其权限的操作，其他用户只可查看虚拟公司信息。虚拟公司管理功能在PC用户前端进行实现，移动端（IOS和Android端）不提供虚拟公司管理功能。在虚拟公司信息查看功能中，用户可查看公司组织架构（即现有职位、该职位用户），查看公司资金账户余额、查看公司资金流水明细、公司分红比例&方式，查看公司研发中产品&状态（研发状态、招投标状态）、查看公司销售中产品&状态。

虚拟公司中，普通股东可对管理者进行满意度评判，每月评判一次，评判选项为“满意”、“不满意”两项。如管理者连续2个月得到总股东50%比例以上（比例待定）的不满意，则该管理者被罢免，系统自动重新发起管理者选举，并将得票率超过50%的用户设置为新管理者。

在“个人中心”中，提供“我的公司”功能，用户可在其中查看本人加入的公司或管理的公司列表，快速进入虚拟公司查看信息或进行管理操作。

**微超市**

三弦转换系统中个人用户在个人中心内，有“微超市”的模块。用户可选择平台中正在出售的商品，将该商品加入到个人的“微超市”中（加入微超市后，系统自动在原链接后添加参数生成一个唯一性的链接及二维码）。用户可向好友推销个人微超市中的商品。如好友或其他人通过个人用户微超市中生成的唯一链接或二维码进行该商品购买时，此用户可获得个人销售奖金（奖金比例可在虚拟公司中该产品售卖时进行设置）。

当本公司股东个人购买本公司商品时，和股东在微超市代理本公司商品是一样的，商品售价都是商品的统一价钱，只是股东可享受销售奖金，股东个人购买和股东在微超市代理销售的销售奖金金额相同。

**搜索&分类筛选**

三弦转换系统中的搜索功能，包括关键词搜索、关键词推荐搜索、搜索历史记录、关键词分类搜索四部分功能。用户在搜索框中输入关键词，则系统自动检索项目和商品的标题、简介和详述，并按照标题、简介、详述依次降权的方式进行搜索结果展现。用户可在输入关键词的时候进行分类选择，只搜项目或只搜商品。用户在搜索框旁可看到其搜索历史记录，点击搜索历史记录重新进行原关键词的搜索。当用户在搜索框中输入搜索词后，系统根据该搜索词进行suggest结果推荐，方便用户进行选择。搜索功能在PC端和移动端功能列表相同，展现方式不同。

三弦转换系统中，项目与商品可进行三层的分类筛选，分别是：品类、地域、种类&排序。用户在创建项目时，选择项目或商品大的品类，及项目或商品所在的地域。每个项目或产品依据其品类不同，在特性或种类字段上会有差别，用户在选择品类或地域后，可依据品类不同的特性或种类字段进行进一步选择或排序，以快速找到目标。

搜索&分类筛选功能，都是系统中用户快速找寻目标的方式。

**留言版**

三弦转换系统中，留言板作为IM交流的补充形式，商品页、创意页都以留言板形式进行交流，围绕商品或创意的核心，用户可发表留言、查看留言或回复他人留言。

**企业招标大厅&我的投标**

三弦转换系统的企业版前台功能。企业招标大厅分为线下招标公告和在线招标大厅，当虚拟公司发布线下招标公告后，该公告在企业前台的线下招标公告模块显示公告内容，企业可查看招标内容后带上材料去参加线下招标；当虚拟公司发布在线招标后，该内容在企业前台的“在线招标大厅”显示招标内容，制造企业可在线参加投标，并支付投标保证金（如需要）。

企业用户在“企业中心”中，有“我的投标”模块，在模块中可查看本企业参加的投标。根据投票状态，企业用户可选择放弃竞标、放弃中标，或与虚拟公司签订合同或确认合同。企业招标大厅是后向企业用户参与三弦平台中项目，并最终确认订单获得利润的来源。

**企业订单处理**

三弦转换系统的企业版前台功能。当后向企业用户与虚拟公司签订合同，虚拟公司下订单后，后向企业用户在其“企业中心”的“订单处理”模块中，进行该订单的发货处理、退换货处理等操作，以完成和虚拟公司之间的交易。

**后台用户管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员可在系统中查看个人用户&企业用户列表，并在列表中通过搜索定位到相应用户，查看&编辑该个人用户或企业用户的信息。后台管理员在此模块中受理个人用户发起的实名认证、企业用户发起的企业认证，对认证进行审核处理。后续在此模块中进行短信管理、EDM管理等运营功能（此功能在2.0版本中暂缓实现）。

**后台内容管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员可在系统中查看系统中的创意、项目列表并进行列表中信息的搜索。后台管理员可进行项目审核、项目信息编辑、专利审核。后台管理员可在此模块中管理首页轮播图、系统公告信息。后续可在此模块中进行举报处理等运营功能（此功能在2.0版本中暂缓实现）。

**后台资金管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员可在系统中查看个人账户列表、企业账户列表，并搜索定位后查看具体的个人账户、企业账户余额及资金明细。后台管理员可查看系统虚拟资金账号的各项资金总额（项目锁定账户、商品预购账户、商品购买账户、招标锁定账户、投标担保账户）及资金流水情况。后台管理员可查看系统收入账户&手续费对冲账户的金额&流水，并进行充值或提款操作。后台管理员可在资金管理模块设置扣款公式，系统前台逻辑将按照扣款公式中的比例进行管理费扣减。

**后台虚拟公司管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员可在此模块下查看虚拟公司列表，并通过搜索查找具体的虚拟公司。进行虚拟公司的管理，虚拟公司创建的审核。后续可在此模块下管理店铺模板，虚拟公司可在设定的店铺模板中进行选择（2.0版本中，所有虚拟公司均使用统一模板，后续再进行模板扩展）。

**后台商品管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员在此模块下管理行业品类的模板，不同品类的商品模板不同，方便前台创建商品时进行模板选择（2.0版本中默认先提供一种通用模板，后续再进行补充）。后台管理员在此模块下审核虚拟公司中创建的产品，可查看产品列表并通过搜索定位到具体的产品详情页面。后台管理员可进行产品的品牌管理和品牌审核工作（此功能在2.0版本中暂不实现）。

**后台招投标管理**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员在此模块中根据招投标列表查看相应的招投标内容，并进行招标审核工作。当前台用户对招投标内容提出申诉的时候，后台管理员在此功能中解决问题及资金划分（此功能在2.0版本中暂不实现）。

**后台系统设置**

三弦转换系统的后台管理功能。后台管理员在系统设置功能中，进行后台角色管理、权限管理、后台用户账号开启&角色分配。系统的基础设置如行业数据管理、地域数据管理也在此功能中进行。

**后台消息工作台**

三弦转换系统的后台管理功能。是后台的私信接收中心。前台用户进行虚拟公司创建的申请提交、实名认证申请提交、企业认证申请提交的时候，后台消息工作台中在相应分类下收到提示私信，在私信中有操作链接，点击即可进行处理。