# 调研分析

# 一、调研目的

- 1. 分析当今主流的各类音乐播放器,充分了解这些音乐播放器的架构、功能等模块,从而确定应用的 新功能设计或者已有功能优化方向;
- 2. 结合日常使用经验与大多数用户的使用体验,发现音乐播放器缺失或不足的功能,挖掘出潜在的有价值的功能;
- 3. 参考其它各类应用的功能,对音乐播放器与其它应用的实用功能进行融合升级,提高音乐播放器的 实用性和易用性。

#### 1.1 调研对象

- · 国内市场上主流的音乐播放器。
- · 使用中有亮眼且实用功能的其他 IOS 软件。
- · 使用音乐播放器的用户。

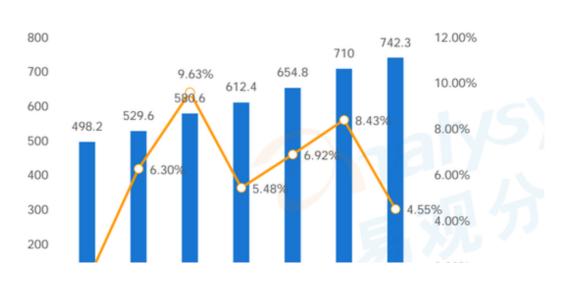
#### 1.2 调研内容&方向

- · 调研国内外市场上主流的音乐播放器优点及缺点。
- 通过查看音乐播放器用户评论区或应用市场评论区等方式,收集与分析音乐播放器用户的需求。
- · 通过调研, 启发自身产品的界面、功能设计等。

# 二、调研背景

#### 2.1 市场分析

#### 2015-2021E中国数字音乐市场规模及增速 (亿元)





数据说明:2015-2019年为中国音像与数字出版协会音乐产业促进工作委员会公布数据,2020及2021年为易观测算数据,统计数据中所界定的数字音乐市场规模包含:数字专辑、单曲购买量、平台会员、音乐平台线上演出门票、直播打赏等

。易观分析·易观千帆 www.analysys.cn

根据中国音像与数字出版协会音乐产业促进工作委员会数据显示,中国数字音乐市场规模在2019年达到654.8亿元,根据预测,到2021年,数字音乐产业的市场规模将会超过740亿元,环比增长4.55%。CNNIC数据显示,截止2020年12月,中国手机网络音乐用户规模已达到6.56亿人,使用率超66%,这为数字音乐市场的持续发展提供了坚实的市场基础。

# 2020中国手机音乐客户端用户规模将突破6亿人

#### 2017-2021年中国手机音乐客户端用户规模及预测

The Scale of Mobile Music Client Users in China from 2017 to 2021



根据艾媒咨询统计和预测,国内音乐客户端用户规模呈逐年攀升趋势,从2017年的5.05亿人增至2020年的6.18亿人,但用户规模增速放缓。报告认为,在线音乐行业已步入存量竞争阶段,行业内部竞争激烈。但目前市场上音乐播放器软件尽管众多,但由于版权和程序易用性问题,数字音乐市场呈现网易云音乐和OO音乐两家独大的情况,并且存在某些软件退出市场的情况(如虾米音乐)。

#### 2.2 用户分析

随着互联网技术的发展与智能手机的普及,在线音乐成为数字经济的主要模式之一。同时,在线音乐用户规模超过6.07亿,网络音乐用户渗透率达到71.1%。

# 中国数字音乐行业用户调研



#### 青壮龄高收入高学历用户是数字音乐付费的主力军

从性别上看,中国数字音乐付费用户男性更多,占比达53.1%。教育水平主要集中在本科学历,占到用户整体的68.1%。从地域分布来看,一线城市用户占比为32.3%,二线城市用户占比达47.4%,其他城市用户占比为20.3%。从收入水平来看,中国数字音乐付费用户的平均月收入为8867元,其中有31.0%的用户月均收入在5001-8000元。从年龄上看,中国在线音乐娱乐用户平均年龄为28.7岁,其中26-30岁成为在线音乐娱乐用户的中坚力量,占到了整体用户的38.7%。



我们认为尽管当前数字音乐的发展趋向于付费和多元化服务,这也是当前的目标用户(青壮年和中高 收入水平用户)。但忽视了其他年龄段用户的需求,大多数时候,用户并不需要使用音乐播放器来进 行社交或是观看直播等等。

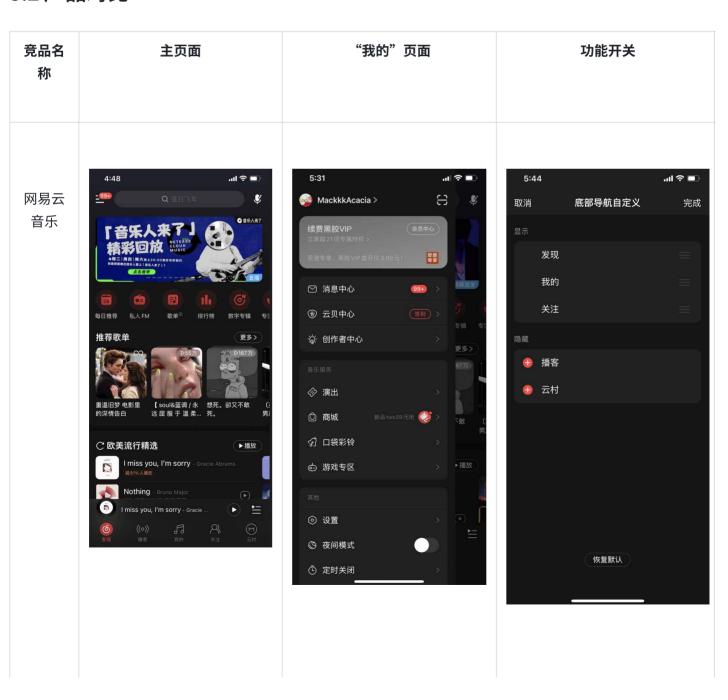
综上,我们希望研发一款集合多功能的音乐播放器,但可由用户自行组合功能,比如仅需要听歌时,此时产品相当于本地音乐播放器,而需要发现其他歌曲时,产品化身在线音乐播放器,通过自由组合实现功能模块化。

## 三、调研分析

### 3.1 竞品列表

1	А	В	С	D	
1	竞品名称	竞品属性	调研平台	版本	
2	网易云音乐	□ 直接竞品	■ 移动端	IOS: 8.5.50	风格简约,
3	QQ音乐	○ 直接竞品	■ 移动端	IOS: 10.18.5	拥有大部分
4	酷狗音乐	○ 直接竞品	■ 移动端	IOS: 10.8.8	拥有独家
5	酷我音乐	○ 直接竞品	■ 移动端	IOS: 10.0.2	拥有听书、『
6	Apple Music	○ 直接竞品	■ 移动端	跟随iPhone版本	需付费后才能
7	滴答清单	🦞 启发类竞品	■ 移动端	IOS 6.1.21	用户可以自行

# 3.2 产品对比





分析:主页呈现内容与音乐相关性高。



分析: "我的"页面 右滑拉出,涵盖了设 置页面。



分析:有固定的三个模块,两个可选模块。

#### QQ音乐







分析:顶部搜索栏 和底部导航栏有与 音乐无关的内容如 直播、扑通。



分析:涵盖了最近播 放、歌单等功能。



分析:针对不同的用户 需求拥有不同的模式。

#### 酷狗音 乐













分析:顶部搜索栏 和底部导航栏有与 音乐无关的内容如 听书、k歌。



分析:涵盖了听书、 云盘等功能。



分析:某些"入口"能够关闭,但全关闭后,仍有"听书"的模块无法关闭。

酷我音 乐





无







# 3.3 功能调研

# 3.3.1 调研功能:功能的开关和选择

产品名称	网易云音乐	QQ音乐	酷狗音乐	酷我音乐	APPLE MUSIC
明	· 网易云提供了自由关闭"播客"、"云村"的功能页面。	· QQ音乐提供 了三种模式的 选择,其中, 简洁模式能够 隐藏"视 频"、"扑 通"的页面。	· 酷狗音乐提供了 很多关闭的选 项,但是选项描 述复杂且多,而 且某些功能不能 关闭。	不具备此功能。	不具备此功 能。
析	· 只能关闭"播 客"、"云 村"的功能页 面。 · 不能关闭"发 现"、"发 的"、"我 的"、" 面	· 只能关闭"视频"、"扑通"的功能页面。 · 其余页面不能 关闭。	· 功能描述杂且多 · 只能关闭部分功能。 · 其余页面不能关闭。	不具备此功能。	不具备此功 能。
功能洞察	· 能够简化页面, 减少不必要的功 能	· 能够简化页 面,减少不必 要的功能。	· 能够简化页面, 减少不必要的功 能。	不具备此功能。	不具备此功能。
图示	取消 <b>底部导航自定义</b> 完成 量示 发现 我的 = 关注 = □ 章 擅名 ● 云村		10度911月 首页直播入口 主演在语推荐 自适应系统深浅色模式 我的页面任务中心入口 我的页面任务中心入口 我的页面组制料方在线接醒 我的页面通制则40人口 提的页面通制则40人口 通页热门电台入口 通应页精彩评论推荐 HomeFod设置 高少年模式 本开启	不具备此功能。	不具备此功 能。



#### 3.4 用户需求调研

通过对APP Store上的用户评论进行分析和总结,总结出用户的需求如下:

(1) 去除与音乐无关的内容或模块。



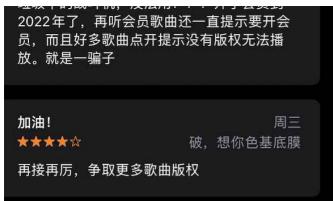
图:来源于酷我音乐用户最新评论。



图:来源于网易云音乐用户最新评论。

(2) 希望使用的平台拥有更多音乐的版权。





我用TTUNES 导入的歌曲怎么无版权?不结插放? 隔壁企鹅家,酷我都可以播放

一分 周二

★☆☆☆☆ 哦习字帖

所以火的音乐都不让听了。我真支持网易云月
月续会员 想听的歌没版本权限真垃圾

图:来源于网易云音乐用户最新评论。

(3) 希望减少消息推送,减少广告或去除广告。



图:来源于QQ音乐用户最新评论。



图:来源于酷我音乐用户最新评论。

# 四、调研结论

### 4.1 产品设想

综上经过调研之后,我们决定,研发一款沉浸式音乐播放器APP,其具体功能及原因如下:

- a. **无广告**:因为目前市面上的APP大多具有开屏广告、内嵌广告等,导致不少用户对广告充满排 斥。而我们的APP,倡导沉浸式听歌,因此取消了广告的投放。
- b. **无多余的功能模块**:根据上面的用户调研,我们可以了解到不少的用户群体对于目前市面上的音乐播放器上的某些模块非常不满,如"直播","听书"等功能。虽然部分音乐播放器设有关闭这些模块的选项,但是不显眼,导致用户无法及时关闭。因此,我们的APP取消了多余功能模块的设置,只留下基础页面及功能模块。
- c. **模块化:**基于无广告和精简的特性,我们更重视功能的自由组合,把听歌、唱歌、社交等功能的自由组合权力交还给用户,当用户只想听自己的歌曲时,可以仅听歌,而想了解音乐界的咨询时,可以打开发现资讯。同时,当有新功能推出时,可以推送给用户,让用户自行打开功能体验。
- d. **AR 演唱会**:我们相信增强现实与音乐结合,能带来更多的沉浸式体验,AR 演唱会能帮助用户身临其境,感受音乐的魅力。同时,目前市面上的音乐播放器大多不具备AR的功能,"AR演唱会"将能成为我们 APP 的一大特色。
- e. **AR 留言板**:去年,网易云音乐将用户评论带入了地铁站,我们利用 AR 技术,也可以将用户的留言评论展示在现实中,丰富社交,增加了在我们的产品中 AR 技术的拓展性,以及音乐留言功能的趣味性,促进用户进行音乐交流。

## 4.2 自身产品与竞品对比

	₩ 功能选 择模块	★ AR演唱 会	AR留 言板	<b>→</b> 版权充 足	<b>无广告</b>
自身产品	<b>▽</b>	<b>▽</b>	<b>▽</b>		<b>▽</b>
竞品				<b>✓</b>	

## 五、总结

在日常使用音乐软件中,我们发现大多数 APP 混杂了很多功能,不仅听歌、唱歌,还有直播、社交甚至购物功能,我们认为有些功能作为一个音乐播放器,强行让用户使用是不太合适的,所以我们提出模块化的概念,并且在这之上加以创新,以听歌、沉浸感为主题,结合增强现实 AR 技术,让用户得到更纯粹、更好的听歌体验。