**问题描述**

如今音乐早已成为人们神话中不可缺少的必需品，大量音乐如雨后春笋般的涌现，民族音乐、摇滚音乐、电子音乐、乡村音乐、国风音乐、音乐种类多彩多样，使用到的乐器有小提琴、钢琴、等。但是作为拥有上下五千年历史的文明古国，中国古音乐似乎早已经被人遗忘在历史的角落，存在的主要问题包括：

1. 对中国古代传统音乐缺乏系统的介绍，由于历史的原因中国古代传统音乐缺乏系统的书籍介绍，只能依靠口口相传，且很多传统音乐技艺需要长时间的学习和实践，但由于社会的变革和现代生活的快节奏，年轻一代对古代传统音乐的学习兴趣可能不高，传承面临断层。
2. 随着流行文化的崛起，传统音乐在年轻一代中的认可度可能较低。传统音乐在现代社会中可能被认为是过时的、无法满足现代审美需求的艺术形式。
3. 传统音乐在演出和推广方面可能面临困难，尤其是与流行音乐相比。缺乏有效的宣传渠道和现代演出场地可能限制了传统音乐的传播。
4. 一些古老的乐器制作技艺和演奏技法可能面临失传的风险。这些技艺通常需要由有经验的艺术家传授，但如果没有足够的学徒，这些技艺可能会逐渐失去。
5. 为了吸引年轻受众，一些传统音乐家可能会试图将古典音乐元素融入到现代音乐中，但这也可能导致纯正传统音乐的丧失。

**产品愿景：**将 中古韶乐 响彻在每一个人的心中，向所有人科普中国古代音乐的历史，让大家感受到中国古代音乐优美的旋律

**商业机会：**

***订阅模式：***

付费订阅： 提供高质量的古代音乐内容，用户通过订阅每月支付一定费用，以获得无广告、高品质的音乐体验。

VIP会员服务： 提供会员服务，包括独家内容、定期更新、离线下载等特权，通过会员费用获取收入。

***广告模式：***

免费版广告： 提供免费的基础服务，通过在应用中显示广告来获取收入。

品牌合作广告： 与相关品牌合作，通过在App 中嵌入品牌广告或赞助来获取收入。

***单曲购买模式：***

用户可以按需购买单曲或专辑，以解锁特定的音乐内容，这种模式适合那些不愿意长期订阅的用户。

***虚拟物品销售：***

提供虚拟礼品、表情包、个性化定制等虚拟物品，用户可以购买以支持App并增加用户互动。

***教育服务模式：***

提供古代音乐的学习教程、历史文化背景介绍等教育服务，用户通过购买学习课程或教材获取知识。

***社交互动模式：***

提供用户间的社交互动功能，例如用户可以分享自己的演奏、评价其他用户的作品等。通过社交功能提高用户黏性，吸引更多用户参与。

***品牌授权与合作：***

通过与古代音乐相关的文化机构、博物馆等合作，推出授权产品，例如推出与某个历史时期音乐相关的专题合集。

***线下活动和体验：***

通过线下音乐会、讲座、文化活动等方式，与用户建立更紧密的联系，同时通过门票销售或合作伙伴赞助获取收入。

**用户分析**

***年龄层次：***

文化爱好者： 包括对中国传统文化感兴趣的各年龄段人群，包括学生、专业人士以及退休人士。

学生群体： 古代音乐作为一种文化遗产，可能吸引学生群体，尤其是音乐专业的学生。

***兴趣爱好：***

音乐学习者： 包括那些对学习古代音乐技巧和历史背景感兴趣的用户。

文化历史爱好者： 对中国古代历史和文化有浓厚兴趣的用户。

***地理位置：***

全球用户： 如果App 的目标是全球市场，可能需要考虑各地区对中国古代音乐的不同兴趣程度和理解程度。

***教育程度：***

专业音乐人士： 包括古典音乐专业人士、演奏者、音乐教育者等。

非专业音乐爱好者： 对音乐有热情但未必具备专业音乐背景的用户。

***使用场景：***

学习场景： 用户可能在学校、音乐学院或在线学习平台上使用App 学习古代音乐的技艺和知识。

休闲场景： 一些用户可能是在空闲时间中寻找轻松的音乐欣赏体验。

***使用设备：***

移动用户： 大多数用户可能通过手机或平板设备使用App 进行音乐欣赏、学习或互动。

电脑用户： 专业用户或更注重音质的用户可能会选择在电脑上使用App。

***社交互动：***

社交用户： 喜欢分享自己的音乐创作、评价其他用户作品的用户。

独立使用者： 倾向独自欣赏古代音乐，不太参与社交互动的用户。

***支付意愿：***

付费用户： 愿意为高质量、独家内容或特权功能支付费用的用户。

免费用户： 更注重免费内容的用户，可能通过广告或其他方式支持App。

**技术分析**

***音频处理技术：***

音频编解码： 使用合适的音频编解码技术，以确保高质量的音频播放和传输。

音频处理库： 集成音频处理库，用于实现音频特效、均衡器、混响等功能。

***音乐库管理：***

数据库技术： 使用数据库来管理音乐文件、元数据和用户信息。

云存储： 将音乐文件存储在云端，以提高灵活性和可扩展性。

***用户界面和用户体验：***

前端开发技术： 使用HTML、CSS、JavaScript等前端技术，实现用户友好的界面。

移动应用开发框架：使用React Native、Flutter等框架，实现跨平台开发。

***用户认证和授权：***

OAuth或OpenID Connect： 用于实现用户认证和授权，保护用户数据和隐私。

Token-based认证： 使用JWT (JSON Web Token)等技术来管理用户的身份验证信息。

***支付集成：***

支付网关： 集成支付网关以支持用户的付费行为，可能涉及到订阅、单曲购买等多种支付方式。

***推送和通知服务：***

推送服务： 集成推送服务，向用户发送新歌、活动通知等信息。

通知服务： 使用通知服务向用户推送重要信息，例如账户变更、新功能上线等。

***分析和统计工具：***

用户行为分析： 使用工具如Google Analytics、Firebase Analytics等来了解用户行为，优化用户体验。

错误监控： 集成错误监控工具，及时发现和解决应用程序的问题。

***内容推荐和搜索：***

推荐算法： 使用推荐算法，根据用户喜好推荐相关的古代音乐。

搜索引擎： 集成搜索引擎，使用户能够方便地查找和发现音乐。

***社交媒体集成：***

社交媒体API： 集成社交媒体API，方便用户分享音乐、评论等活动。

***安全性和隐私保护：***

数据加密： 使用SSL/TLS等协议保障数据在传输中的安全性。

隐私政策： 遵循隐私政策，明确用户数据的收集和使用规则。

**资源需求估计**

人员

产品经理：依据本产品的商业背景和定位，吸收已有的同类型app的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合各层次文化群体的产品  
IT技术专家：快速架构和实现产品，同时确保对未来快速增长交易量及灵化变化的商品展示的支持

青年人代表：对于当前app功能的设计能否赢得获得青年的青睐，相对于APP界面UI的设计

老艺术家代表：对于古音乐内容app的一些建议，对于一些权威知识，教学内容的直到

资金

产品验证阶段前暂未需要。完成产品验证后，需要资金集中快速完成商家扩充和宣传推广：

设备

多台远程的PC服务器，多态各类用户

设施

500平米以内的固定工作场地

**风险分析**

***受众局限性：***

古代音乐的受众相对较小，主要吸引文化爱好者、音乐学习者和一些特定群体。这可能导致用户基数不大，难以实现大规模的用户增长。

***版权问题：***

古代音乐涉及到版权问题，尤其是一些经典作品。确保获得合法的音乐版权，避免侵权行为，可能需要付出大量的成本和精力。

***技术难度：***

为了提供高质量的音乐体验，可能需要使用先进的音频技术和音乐库管理系统。技术难度较大，可能需要投入大量的研发资源。

***竞争压力：***

在音乐流媒体领域，竞争激烈，尤其是与全球性的音乐平台竞争。需要差异化的特色和服务来吸引用户，否则可能难以与竞争对手竞争。

***用户教育：***

由于古代音乐相对较为专业化，用户可能需要一些时间来适应和理解这种音乐形式。需要通过用户教育、引导等方式提高用户对古代音乐的认知和兴趣。

***文化认同难题：***

在呈现古代音乐时，需要处理好如何在现代社会中保持文化传统的同时吸引年轻一代的关注。过于传统可能导致难以吸引年轻用户，而过于现代化可能失去了传统音乐的独特性。

***经济可持续性：***

如果收入主要来自于用户订阅，那么保持用户的长期订阅可能成为一个挑战。需要提供持续吸引用户的内容和服务，以维持经济可持续性。