知识狂包分享流代

目标人士：B

PART 1: RESEARCH

问题陈述

1. 对学习内容认识不透
2. 缺少社交属性
3. 分享意愿低
4. 分享流程过于复杂
5. 缺乏互动或趣味

参考资料

- 类似分享学习的社交型App有哪些
- 用户如何分享学习内容
- 分享后，有哪些影响因素和结果
- 为什么“知识点”分享难度不大，但是

Secondary Research

- 市场调查：目前用户对知识分享的习惯

注意项目：A way to encourage users to share your content

- 用户如何分享学习内容 (https://www.nngroup.com/articles/how-people-share-online/)

1. Create good content 创造优质内容
2. Include user's names in the content 在内容中包含用户的名字
3. Ask users to share 要求用户分享 (这个可以在学习后分享)
4. Integrate something your users are proud of 整合用户引以为豪的内容 (比如高级别成绩)

We a LEGO retrieval service, user interviews and surprising awesome LEGO creations and their customers are proud of their achievements. We have recently started to send an email after every retrial prompting them to share their moment. Unsurprisingly, we have seen a significant increase in the number of customers sharing their builds on social media. In current stores: People are reluctant to share something unless it's extraordinary. Don't only bring on any ground of. With each share, we are able to achieve organic advertising and brand awareness.)

5. Use engaging marketing 使用互动营销手段
6. Make it easy 使分享变得简单
7. Focus on value-added content 专注于增加价值的内容
8. Tag users 标签用户
9. Identify the process 识别过程
10. Use the right tools 使用正确的工具
11. Give them an opportunity for action (great headline) 一个吸引人的行动的机会点 (例如很好的标题)

Other key findings

- 对社交媒体 feeds 感到过于繁杂
- use influencers 利用KOL营销
- Applied to other industries 应用于其他行业
- Let them co-create value 引导用户共同创造价值

Persona

年龄 | 地理/教育 | 学习概况

用户人数?

个人简介

用户的基础特征及背景，例如年龄范围、地区、教育程度等对学习习惯的影响。这部分是人设的基础，帮助你理解用户的学习动机和行为模式。

学习动机与目标

用户希望通过学习实现的目标，例如职业发展、兴趣爱好或个人成长。这些目标决定了用户为什么要学习，以及他们对学习内容的期望。

学习痛点

用户在学习过程中遇到的困难和挑战，例如时间不足、内容过于复杂或缺乏动力。这些痛点帮助你识别用户的需求，并设计解决方案。

年龄 | 地理/教育 | 学习概况

用户人数?

个人简介

用户的基础特征及背景，例如年龄范围、地区、教育程度等对学习习惯的影响。这部分是人设的基础，帮助你理解用户的学习动机和行为模式。

学习动机与目标

用户希望通过学习实现的目标，例如职业发展、兴趣爱好或个人成长。这些目标决定了用户为什么要学习，以及他们对学习内容的期望。

学习痛点

用户在学习过程中遇到的困难和挑战，例如时间不足、内容过于复杂或缺乏动力。这些痛点帮助你识别用户的需求，并设计解决方案。

年龄 | 地理/教育 | 学习概况

用户人数?

个人简介

用户的基础特征及背景，例如年龄范围、地区、教育程度等对学习习惯的影响。这部分是人设的基础，帮助你理解用户的学习动机和行为模式。

学习动机与目标

用户希望通过学习实现的目标，例如职业发展、兴趣爱好或个人成长。这些目标决定了用户为什么要学习，以及他们对学习内容的期望。

学习痛点

用户在学习过程中遇到的困难和挑战，例如时间不足、内容过于复杂或缺乏动力。这些痛点帮助你识别用户的需求，并设计解决方案。

Research Key Findings

通过以上分析，我们可以总结一些我们在调查和用户访问中的发现：

1. 发现用户

分享行为是用户对内容认可的一种表现

2. 发现学习

用户倾向于分享他们认为有趣和有价值的学习内容

3. 发现痛点

有效的学习内容和分享行为可以帮助用户更好地理解和记忆学习资料

竞争对手分析：分析竞争对手：

- 老虎学院：
  - 分享形式：图片
  - 分享渠道：Whatsapp
  - 分享流程：4步，无奖励，点击打开微信分享，选择分享对象。
- Duolingo：
  - 分享形式：图片
  - 分享渠道：Whatsapp
  - 分享流程：4步，无奖励，点击打开微信分享，选择分享对象。

PART 2: IDEATION

设计原则

A. 分享者

1. 简单直接 — 一键分享，最低门槛的参与
2. 即时反馈 — 分享后立即获得成就感和互动
3. 社交货币 — 让分享者在朋友圈获得认可
4. 激励分享，但非强迫 — 奖励不应影响学习本身
5. 用户掌握一切控制权 — 可随时退出

B. 接收者

1. 价值感 — 内容对你是否有用
2. 参与感 — 你是否愿意点击、评论、分享
3. 成就感 — 你是否觉得自己学到东西
4. 社交连接 — 你是否觉得这个内容能帮助你与他人建立联系
5. 个性特色 — 这些原则是否与你的个性或期望一致

现有系统

分享

存在的问题

- 奖励和内容分离感知，缺乏心理学激励
- 分享操作对非核心用户来说增加额外认知成本
- 分享后奖励反馈过于延迟，缺乏社交建立 (点赞、评论)
- 缺乏个性化奖励，可以引导
- 缺乏分享激励，可以引导
- 分享后奖励反馈过于延迟，缺乏社交建立 (点赞、评论)

问题

存在的问题

1. 社交压力不足：缺乏互动反馈，用户分享后可能感到孤独，缺乏社交认可
2. 缺乏个性化奖励：奖励机制过于单一，无法满足不同用户的需求
3. 奖励反馈延迟：用户分享后，奖励未能即时发放，降低了分享的积极性
4. 缺乏社交互动：分享后没有点赞、评论等互动，用户无法获得社交认可

最终流程

PART 3: EXPERT INTERVIEW

受访人简介及总结 (CEO-01-N)

- 约2.5小时专家访谈及后续的邮件 (对方是在)
- 受邀对公司学习者提供一些建议和 (overall)
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在
- 对于学习者的分享，他们有一些建议，要求在

PART 4: PROTOTYPING

设计流程

设计流程

设计流程

设计流程

设计流程