Анализ целевой аудитории компьютерного клуба

1. Функционал продукта и его преимущества

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Функция | Какую проблему решает? | Преимущества для пользователя |
| Онлайн-бронирование мест | Нужно заранее забронировать ПК, чтобы не приходить в клуб без гарантии наличия свободного места | Экономия времени, удобство, прозрачность |
| Гибкая система тарифов | Разные пользователи имеют разные бюджеты и временные рамки | Возможность выбрать тариф (почасовой, ночной, абонемент) |
| Разделение на игровые зоны | Игрокам нужны разные условия: для киберспорта, обычных игр, стриминга | VIP-залы, командные зоны, комфорт для разных типов игроков |
| Высокоскоростной интернет и мощные ПК | Дома слабый интернет, ПК не тянет современные игры | Минимальный пинг, высокая производительность, плавный игровой процесс |
| Организация турниров | Игрокам сложно находить локальные соревнования | Возможность участвовать в турнирах, соревноваться за призы |
| Клубная система  (баллы, скидки) | Частые посетители хотят выгодные условия | Бонусы за посещения, локальность, скидки на аренду |
| Дополнительные сервисы (еда, напитки, периферия в аренду) | Игроки хотят комфорт во время длительных игровых сессий | Можно заказать еду, арендовать клавиатуру, мышь |

1. Кто может заинтересоваться этими преимуществами?

На основе преимуществ можно выделить основные категории пользователей. Эти данные основаны на анализу конкурентов, таких как CyberX, FACEIT, CyberSpace.

Целевая аудитория:

* Киберспортсмены – ищут мощные ПК, низкий пинг, командные зоны.
* Обычные геймеры – приходят поиграть после работы / учёбы.
* Стримеры – нуждаются в мощных ПК, стабильном интернете.
* Рабочие (дизайнеры, монтажёры, 3D-художники) – хотят рендерить видео, создавать 3D-модели.
* Корпоративные клиенты – арендуют зал для командных игр, тимбилдинга.

1. Общие факторы целевой аудитории

|  |  |
| --- | --- |
| Фактор | Описание |
| Возраст | От 14 до 40 лет (основной сегмент 18-30 лет) |
| Пол | 85% мужчин, 15% женщин |
| Город | Минск и ближайшие регионы |
| Доход | Средний и выше среднего. Геймеры часто тратят на хобби |
| Образование | Студенты, школьники, работающие специалисты |
| Семейное положение | В основном неженатые, но есть часть взрослых игроков с семьями |
| Род занятий | Студенты, школьники, офисные работники, фрилансеры, стримеры |

1. Психологические факторы

Интересы

* Компьютерные игры (CS2, DOTA2, Valorant, FIFA)
* Киберспорт (просмотр турниров, участие в соревнованиях)
* Стриминг (Twitch, YouTube)
* Технологии и сборка ПК.

Образ жизни

* Геймеры проводят много времени за компьютером.
* Киберспортсмены тренируются в командах.
* Стримеры часто работают ночью.
* Офисные работники могут заходить в клуб после работы.

Поведение

* Часто используют ПК для игр (3-6 часов в день).
* Ищут мощное железо (интересуются характеристиками оборудования).
* Ходят в клубы ночью или в выходные (из-за работы / учёбы)
* Активно следят за скидками и акциями.

1. Сегментирование аудитории

Разделяем аудиторию по степени вовлечённости в тему киберспорта и игр

1. Киберспортсмены

* Глубоко вовлечены в игры, соревнуются в турнирах.
* Когда? Почти каждый день, особенно вечерами.
* Где? В специальных командных зонах клуба.
* Почему? Тренировки, подготовка к турнирам, командная игра.
* Желания: Минимальный пинг, мощный ПК, удобное место для команды.
* Проблемы: Дома слабый интернет, нет мощного ПК.

1. Обычные геймеры

* Играют в клубе для удовольствия.
* Когда? После работы, вечером, в выходные.
* Где? В основной зоне клуба.
* Почему? Дома нет мощного ПК, хотят играть с друзьями.
* Желания: Доступная цена, удобное кресло, качественный звук.
* Проблемы: Дома отвлекают, нет хорошего оборудования.

1. Стримеры

* Ведут трансляции, записывают контент.
* Когда? Вечером, ночью.
* Где? В отдельной стрим-зоне.
* Почему? Дома шумно, слабый интернет, нужен мощный ПК.
* Желания: Тишина, быстрый интернет, удобное место для стрима.
* Проблемы: Не хватает мощности ПК, нет хорошей периферии.

1. Рабочие пользователи (фрилансеры, дизайнеры, монтажеры)

* Используют ПК для работы с мощными программами.
* Когда? Днём, в рабочее время.
* Где? В специальной рабочей зоне.
* Почему? Дома слабый ПК, рендеринг занимает много времени.
* Желания: Рабочая станция, мощное железо, удобное кресло.
* Проблемы: Дома не хватает мощности, много отвлекающих факторов.

**Users Stories**