

### 4.3.2 视频编辑工具研究

视频后期处理几乎是所有用户的一大痛点，大多数人没有视频编辑的经验，而这一块又有着较高的门槛，所以前期从论坛等地方收集到的用户问题痛点也很大部分是关于后期处理。假如我们去做视频编辑工具要怎么做呢?用户有哪些需求?如何实现?

我做了如下分析:

- 1. 分析 YouTube 上 Gopro 爱好者的视频，总结出运动视频常用的后期效果。
- 2. 分析用户在后期处理的痛点，进一步聚焦用户群，确定后面的设计原则。
- 3. 分析手机端后期处理利弊，为后续设计做准备。

在手机 App 端的后期处理功能，因为技术方案、时间、产品策略等原因，未列入规划。

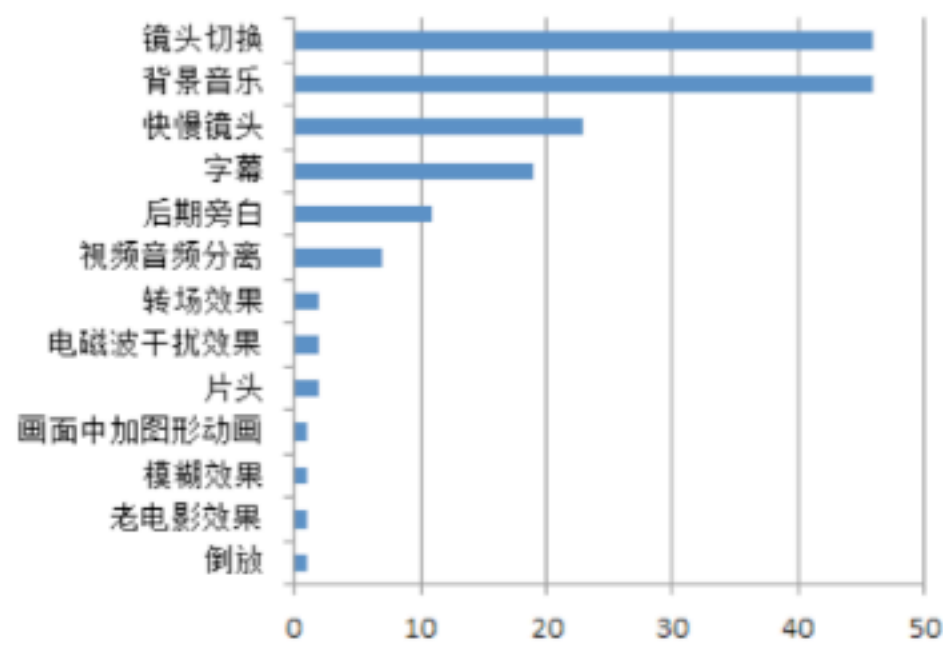


图 1 运动视频应用效果统计 (数据样本: youtube Gopro 专区前 50 热门视频)

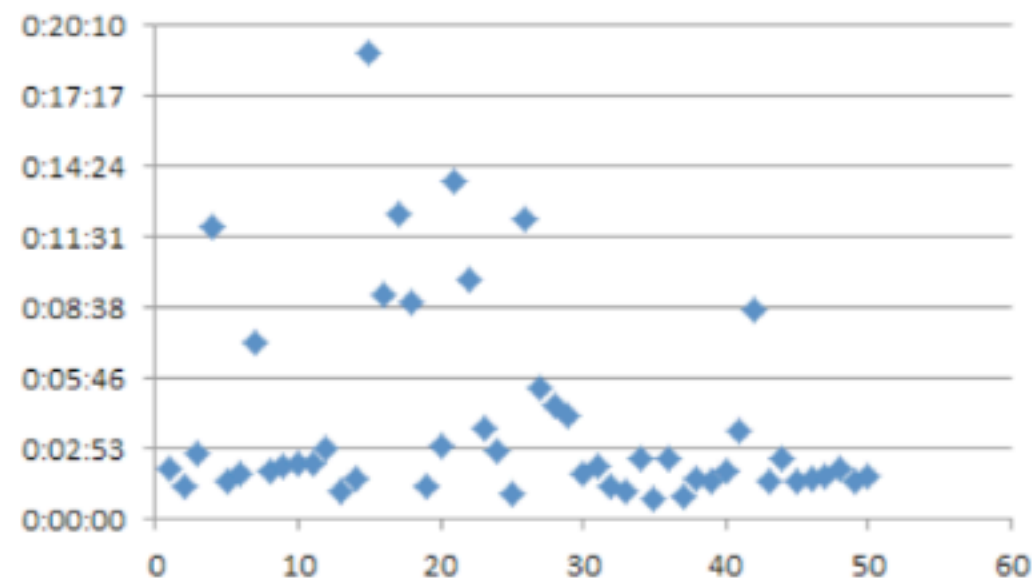


图 2 运动视频长度分布 (数据样本: youtube Gopro 专区前 50 热门视频)

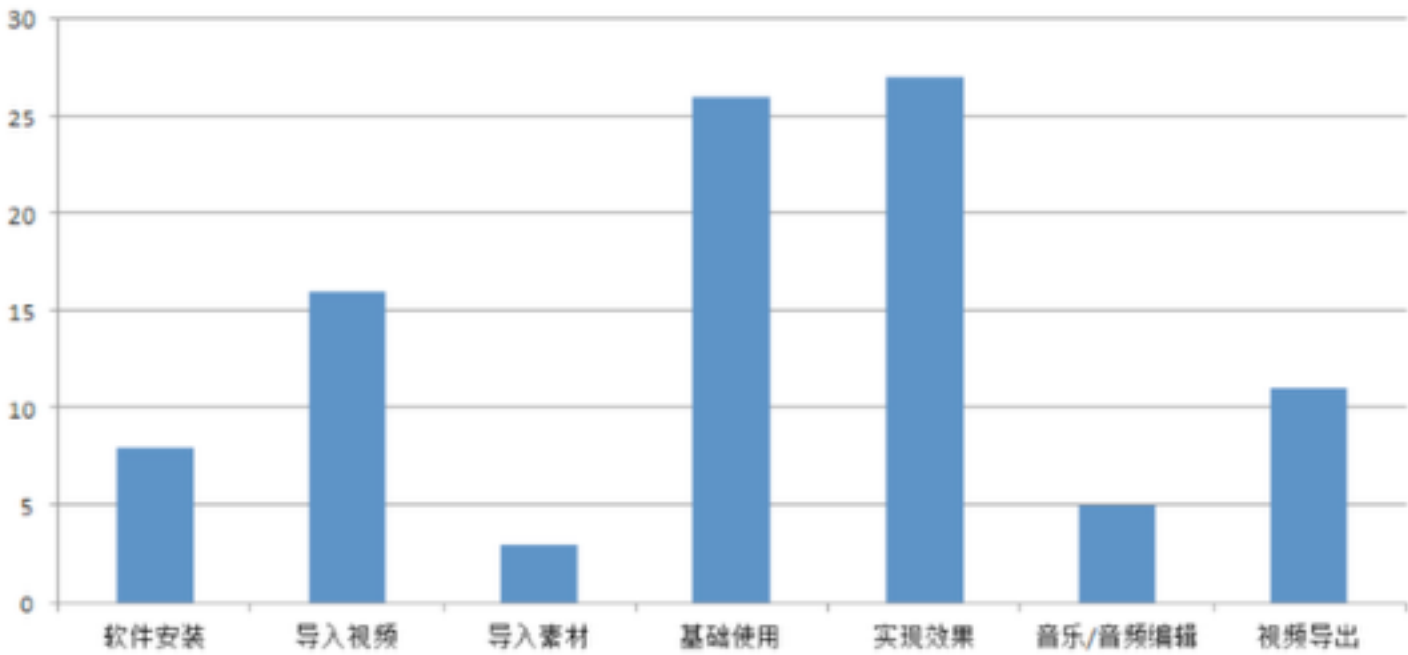
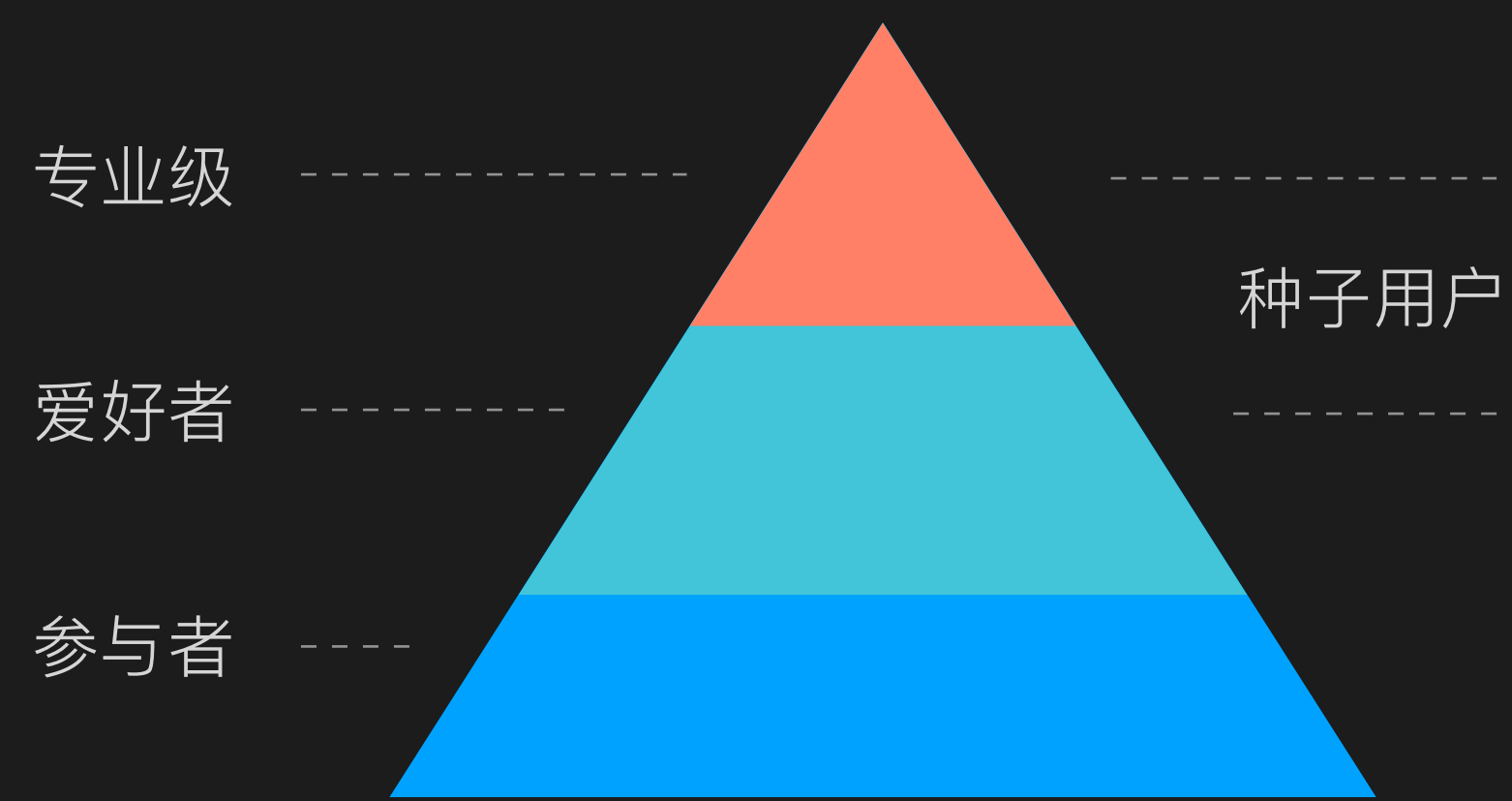


图 3 用户问题分类及占比对比 (数据样本: goprocn.com 后期制作板块前 100 帖分析)

### 4.3.3 社区

社区是我们与同类产品最大的差异点，也是萤石运动 2.0 版本的重点。前期对社区的用户进行了分析研究，将用户分为三类:专业级、爱好者、参与者。我们选择中高端的用户(大咖)做为社区种子用户。通过种子用户及其产生的内容，打造高品质的内容社区，吸引各类人群来聚集消费内容。



#### 三类用户特征:

- 1. 专业级用户数量少，但是产生的内容精彩吸引人。
- 2. 爱好者与参与者数量庞大，是内容的主要消费对象。
- 3. 参与者与爱好者会不断向更高层级演进，也会有更多的圈外人慢慢加入，成为参与者和爱好者。