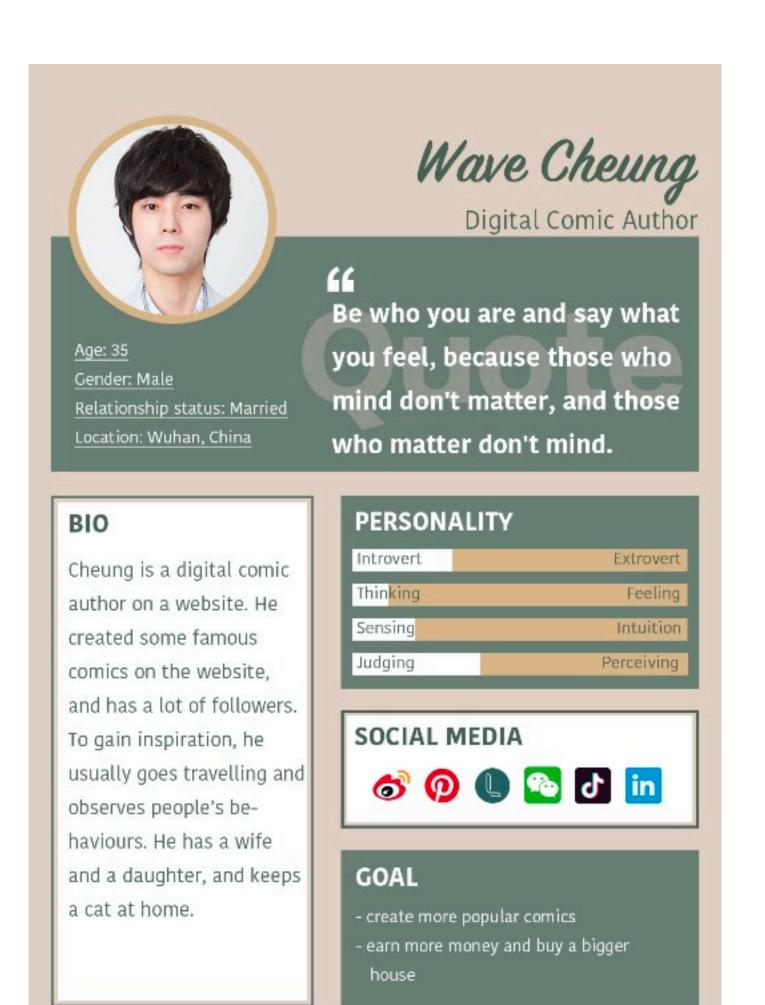
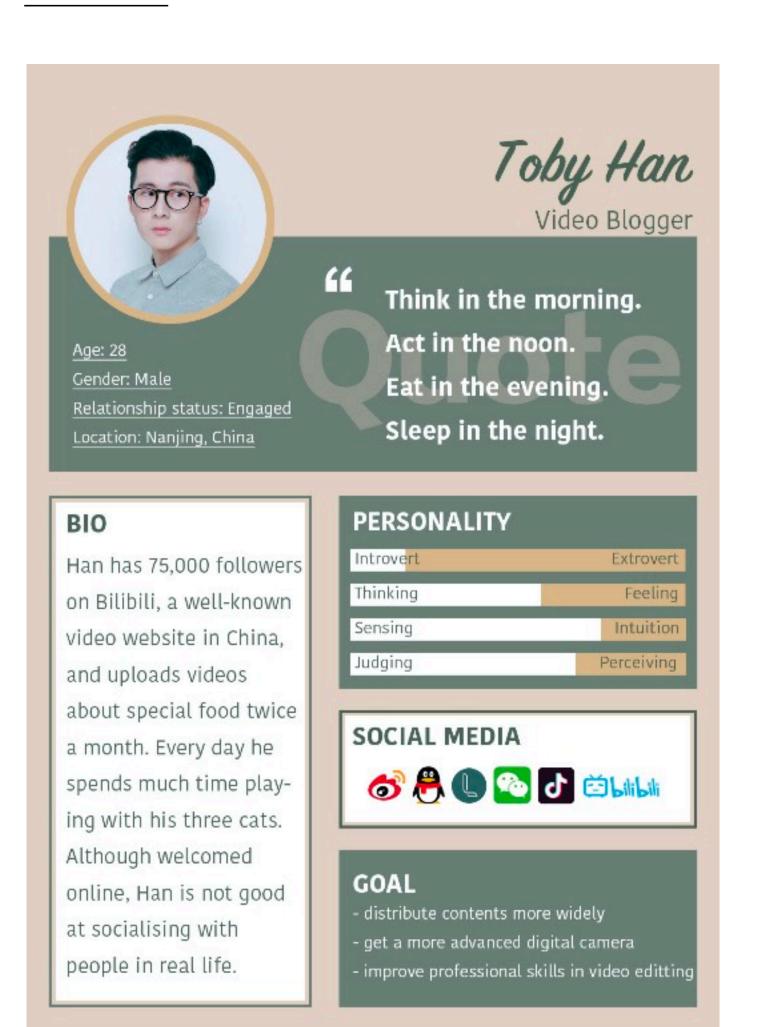
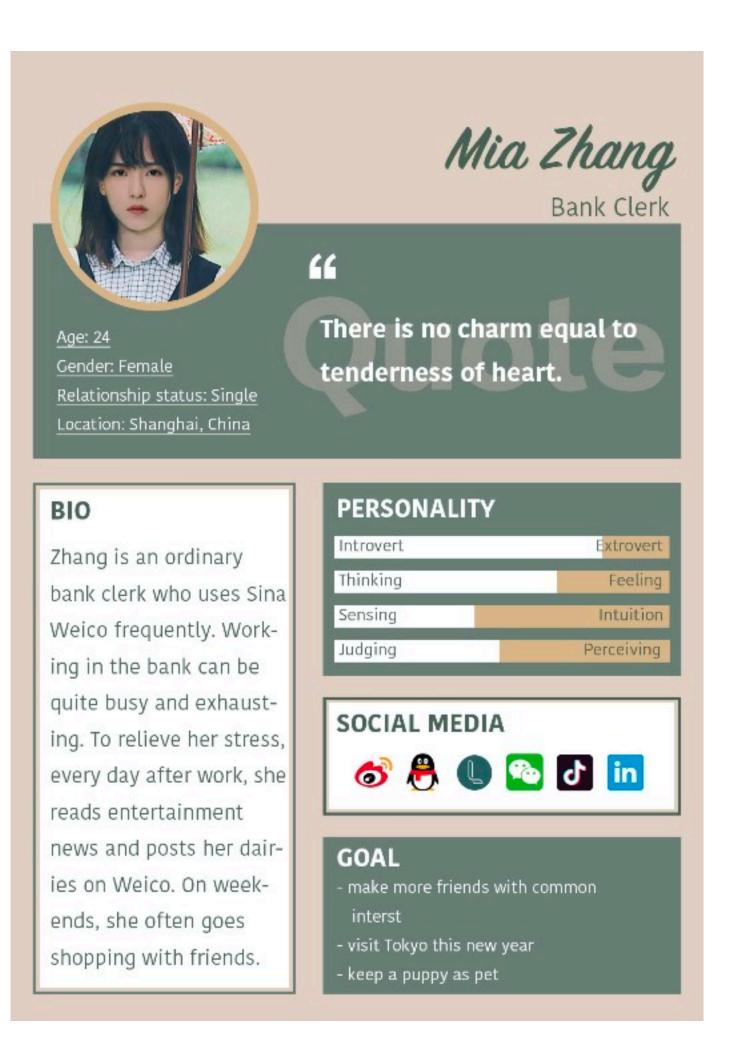
用户画像

因为项目的目标群体是18-30岁的年轻人,所以用户画像描绘了三种拥有不同代表性数字遗产的潜在用户。







用户群体设定

	定义	解释
性别	任何	所有性别的用户都适合
年龄	18-30	因为涉及死亡等敏感话题,只有成年人适合玩;并且由于项目调研用户主要为年轻人,设定30岁以下的人群为主要目标群体
网龄	>1年	假定只有使用互联网超过1年的人才拥有一定数量的数字资产
地点	任何	只要他们拥有数字资产,任何地方的用户都可以理解这个游戏
人种	任何	种族对游戏体验没有影响
习惯	经常使用网络	经常使用互联网的人更关心数字资产和数字遗产
角色	学生/社会群体	学生可能较缺乏遗产概念,这个游戏将帮助他们考虑数字遗产;对任何一个社会群体来说,这也是十分有意义
社交网络	至少一位网民	这个游戏也关心如何帮助用户的朋友/家人/他们认识的人处理他们的数字遗产,这要求用户至少认识一个网络用户