# 实训产品创意说明

**目录**

[产品名称： 2](#_Toc14418908)

[产品概述： 2](#_Toc14418909)

[创作背景： 2](#_Toc14418910)

[产品创意： 3](#_Toc14418911)

[原型设计：(非必须) 3](#_Toc14418912)

（构思实训产品创意，认真编写如下文档，模板内容可删除）

### 产品名称：面具

### 产品概述：

**搭建一个虚拟的游戏社交环境，人人可以充当系统随机分配的角色进行生活，然后结识不同身份的虚拟角色，在这个世界你将获得一张魔力面具重新开始生活**

### 创作背景：

1、​需求量：  社交软件老少皆宜，可以说是受众广泛

2、需求强度：社交软件虽多，但大都单一只能进行聊天，没有很多的玩耍功能所以人们对新型社交软件的需求还是很大

3、需求频次：社交软件日日更新动态，用户会时不时瞅一眼，用户还会在乎自己的经验奖励需求频次较高

4、满足情况：目前来看这类的社交软件比较少，有虚拟的社交soul但它只是匿名社交，面具 是一个虚拟身份社交，用户既可以聊天发动态，也可以扮演角色，进行特定活动，还可以成长转换身份。

5、当前方式：社交软件

6、同类产品：社交软件QQ，微信两巨头但它们也就仅仅局限在聊天了，面具会打破这种局面，成为新型的游戏社交软件，不仅可以聊天，还可以放开手玩耍，因为你在面具下面

7、风险控制：可能会有人使用该软件进行不良信息的传播，可以通过定期的审查来清理违规信息来处理

8、成本核算：主要是服务器，数据库，人员工资的开销，后面还有宣传的费用，总体上看开销并不大，收入可以招收广告，玩家充值等

### 产品创意：

可以互动游戏的社交软件，用户还可以通过积累经验进行升级，到达一定级别可以获得称号及解锁新角色，新立绘。同样，这一切都是在面具的掩护下进行的，“没人知道面具下的人是谁，开发者也不行”