# 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：电玩资讯

### 产品概述：

涵盖当前所有电子游戏产品（包括PC游戏，手机游戏，主机游戏）的最新资讯信息。

### 创作背景：

​1.需求量：现如今电子游戏玩家的群体十分庞大，涉及的年龄段也十分广泛。

2.需求强度：对于热爱电子游戏的玩家来说，能够有一款涵盖诸多游戏内容的资讯平台，需求强度是非常高的。

3.需求频次：没有固定时间段的使用，而是随时随地的使用。闲暇时间都可以使用，应该是高频的。

4.满足情况：如果提供的资讯内容足够全面，足够新颖，应该可以满足用户的需求，当然新闻资讯不是秘密，肯定会存在可替代方案。

5.当前方式：用户上网搜索自己想要的游戏资讯，和专门的游戏资讯平台相比，无论是专业度和广泛度都存在差距。

6.同类产品：同类产品应该是存在的，但是方向与侧重略有不同，实际上就是游戏种类的不同所导致的。

7.风险控制：新闻资讯的共享不会涉及触犯法律法规。

8.成本核算：主要任务是收集资讯，所以人力成本十分大，其次是推广成本，研发成本和运营成本相对较小。

PS：如果因资源有限而不能涵盖所有游戏，则优先考虑几款大众类游戏。

### 产品创意：

可以让用户随时随地获取到自己想要的最新的游戏资讯信息，类似于今日头条等新闻APP，区别在于纯粹的以电玩作为产品内容，吸引更多的玩家和爱好者。

### 原型设计：(非必须)

初步产品功能需求梳理清楚之后，需持续跟进，确定产品原型图。

