互动小视频可行性研究

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 拟制 | 蓝兆持 | 日期 | 2019年6月6日 |
| 评审人 |  | 日期 |  |
| 批准 |  | 日期 |  |

修订记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **修订版本** | **修订章节** | **修订描述** | **作者** |
| 2019-6-6 | V0.1.0 | 全部 | 创建文档 | 蓝兆持 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目录

[1 简介 4](#_Toc11176950)

[2 目标用户 4](#_Toc11176951)

[3 竞品研究 4](#_Toc11176952)

[4 产品规划 4](#_Toc11176953)

[4.1 分析 4](#_Toc11176954)

[4.2 难点攻克 5](#_Toc11176955)

[4.2.1 丰富、有趣的模板 5](#_Toc11176956)

[4.2.2 PGC+UGC：引导用户生产内容 5](#_Toc11176957)

[4.2.3 营销策略 5](#_Toc11176958)

# 简介

本文档用于探索互动短视频的产品可行性，以便于决策。

# 目标用户

跨性别、低龄互联网用户。

# 竞品研究

已经找到的竞品有两个：

* 鹿地里：互动短视频平台，内容量极少，暂时只是测试，未开始推广、运营。
* 闪剧：互动视频平台，以PGC长篇作品为主，已运营一年以上，数据一般。

# 产品规划

## 分析

我们的需求是希望找到一种符合以下要求的内容生产方式：

1. **制作成本低：**小白也能上手
2. **传播性强：**能够制作出表现力强的内容，易于社交媒体传播
3. **符合用户需求：**满足年轻人对内容的喜好，如轻松、搞笑、二次元同好等等
4. **与易次元平台调性相符：**易次元是面向女性年轻用户的avg游戏平台

互动短视频是一个不错的方向，它有以下特征：

1. **制作成本不高：**仅比抖音、快手等稍高，需要用多个分支视频拼接成一个互动短视频内容。制作成本相比传统avg、对话式互动小说、互动avg小游戏都要低。
2. **传播性可期：**从抖音的经验来看，是否能产出传播性强的内容，有两个关键，一是模板（让用户解决创意的问题，轻松跟随爆款模板做出有趣的内容），二是营销（KOL引入、流量购买等等），让用户能在消费大量有趣内容的同时，积极参与到内容生产中来。借鉴抖音、快手的成功经验，互动短视频要想成功，需要制作大量有创意的趣味性模板，及配备营销规划。
3. **符合年轻用户需求：**互动段视频有一定的趣味性，满足用户探索都种可能的需求，同时取材自现实生活的视频片段也容易引起用户的共鸣，对充满求知欲和好奇心，能接受新鲜事物的年轻用户而言，具备一定的吸引力。
4. **与易次元的调性相符：**互动短视频，其实就是抖音/快手的avg版本——视频avg。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **目标** | **互动短视频** | **匹配度** |
| 制作成本低 | 上手难度不高 | √ |
| 传播性 | 有一定趣味性，易引导传播 | √ |
| 符合用户需求 | 满足年轻用户需求 | √ |
| 与易次元平台调性相符 | 视频avg | √ |

## 难点攻克

短视频avg的制作方面，从鹿地里来看，功能交互不太复杂，产品设计和技术开发成本不算特别高。

难点在于以下方面：

1. 如何让用户更容易更容易制作出有趣的内容？ —— “丰富、有趣的模板”
2. 如何让用户消费到有趣的内容？ —— “PGC+UGC：引导用户生产内容”
3. 如何实现内容和用户数量的快速增长？ —— “营销策略”

### 丰富、有趣的模板

### PGC+UGC：引导用户生产内容

### 营销策略