嗨玩 产品构思

# 问题描述

1. 某市在校学生以及在职人员的年轻群体（至少10万以上）在闲暇时间娱乐活动相对来说不够丰富，不能满足大多数人的娱乐需求。
2. 某市在校学生以及在职人员的年轻群体大多时候都是孤独的，大多数年轻人渴望广泛交友，然而交友途径比较有限。
3. 由于现在消费能力的提升，有些在校学生以及在职人员的年轻群体在日常花销方面会出现捉襟见肘的情况。
4. 现市场上的小游戏APP或游戏小程序太单一，需要一款APP进行汇总，以节省所占内存空间。

# 产品愿景和商业机会

**定位：**为在校学生以及在职人员的年轻群体想玩游戏的群体提供有选择的、多人匹配、可以打发时间的小游戏。使人们的生活变得更加丰富多彩，提供人们更多的娱乐选择。

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于在校学生以及在职人员的年轻群体，游戏主要定位于网上的一些较小、时间不长的游戏。使用群体和游戏资源都足够大；
  + 利用游戏丰富、时间短优势，为在校学生以及在职人员的年轻群体提供简单、便捷的游戏；
  + 利用估计游戏时长、种类较多，确保不占用手机内存
  + 针对使用群体的时间长短特点，提供适时、高效、符合用户爱好的游戏

**商业模式**

* 用户对游戏进行充值的手续费
* 广告植入

# 用户分析

本App主要服务两类用户：

* 在职人员的年轻群体
  + 愿望：可以玩到最热、最经典的小游戏，游戏耗时不长，种类繁多；
  + 时间方面：在职人群空闲时间零碎，可以玩游戏打发时间，并且游戏耗时不长，易于抓住用户；
  + 情绪方面：在职年轻人群由于工作压力，易产生不良情绪，更容易选择游戏放松心情；
  + 其它：在职人群上下班路途不长，游戏种类丰富，耗时少，可提供适时、高效的娱乐选择
* 在校学生
  + 愿望：休闲时间可以玩种类多、经典小游戏放松心情
  + 聚会时刻：聚会时可以和好友一起玩游戏，放松心情，增进友谊，避免冷场
  + 缓解情绪：学业繁忙，课业压力之下，可以小游戏娱乐来缓解情绪；

# 技术分析

采用的技术架构

以基于互联网的WEB应用方式提供服务。前端技术主要采用react-native、jquery，后端技术采用NodeJS来做网站路由。

平台

初步计划采用亚马逊的云服务平台支撑应用软件，早期可以使用一年的免费体验，业务成熟后转向收费（价格不贵）；

软硬件、网络支持

由于所选支撑平台均是强大的服务商，能满足早期的需求，无需额外的支持；

技术难点

无开发技术难点；产品设计上重点考虑优化市面上与之类似的大量APP所共同存在的缺点以及结构混乱、逻辑问题等等。

开发人员

前后端开发人员、测试人员。

# 资源需求估计

人员

产品经理：依据本产品的商业背景和定位，吸取已有小游戏软件的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合上下班途中用户消费时间模式的产品。

IT技术专家：快速架构和实现产品，同时确保对未来快速增长交易量及灵活变化的商品展示的支持。

用户代表：有较多在上下班途中玩游戏的群众代表，帮助分析上下班玩游戏群体的游戏模式和爱好特征；

商家代表：主要游戏时间较短的商家，帮助分析商家需求、期望等；

资金

产品验证阶段前暂无需要。完成产品验证后，需要资金集中快速完成商家扩充和宣传推广；

设备

一台本地PC服务器；

设施

10平米以内的固定工作场地；

# 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 受众群体认可度不高 | 并没有从根本上区别于现在市面已有的游戏集合APP的创新点 | 商业风险 |
| R2 | 收益来源不可靠 | 依靠流量变现和广告招商从中受益，不稳定 | 收益风险 |
| R3 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 人员风险 |
| R4 | 无法获得足够的推广费用 | 产品快速推广时，需要大量的资金，目前团队不具备，需要寻找投资 | 资金风险 |

# 收益分析

财务分析的估算结果如下，几项重要参数说明：

1. 折现率假设为10%，这是比较通用的一个值；
2. 项目长周期设为5年；
3. 首年成本为上面资源分析中的成本加10万元推广成本，以后四年假设升级维护费和推广为每年20万；
4. 收益假设第一年为10万，第2年为30万，第3年为60万，第4年为100万，第5年为150万；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 折现率 | 10% |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 汇总 |
| 成本 | 396000 | 200000 | 200000 | 200000 | 200000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现成本 | 360360 | 166000 | 150000 | 136000 | 124000 | 936360 |
| 累计成本 | 360360 | 526360 | 676360 | 812360 | 936360 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 收益 | 100000 | 300000 | 600000 | 1000000 | 1500000 |  |
| 折现因子 | 0.91 | 0.83 | 0.75 | 0.68 | 0.62 |  |
| 折现收益 | 91000 | 249000 | 450000 | 680000 | 930000 | 2400000 |
| 累计收益 | 91000 | 340000 | 790000 | 1470000 | 2400000 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 折现收益-折现成本 | -269360 | 83000 | 300000 | 544000 | 806000 | 1463640 |
| 累计收益-累计成本 | -269360 | -186360 | 113640 | 657640 | 1463640 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 净现值 | 1463640 |  |  |  |  |  |
| 投资收益率 | 156% |  |  |  |  |  |
| 投资回收期 | 第3年 |  |  |  |  |  |