嗨玩 产品构思

# 问题描述

1. 某市年轻人（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. 某市年轻人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，有些年轻人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：**为在上下班时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：**

* + 用户群主要定位于上下班途中的群体，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，为上下班路途中的人们提供简单、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
  + 针对使用群体上下班路途的时间长短特点，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主要服务一类用户：

* 在职人群
  + 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

# 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 |  |  |  |  |  |