请简要描述你的一个的创业想法。在描述中，需要包含清晰的对产品（服务）的描述，该产品的主要创新是什么，目标客户是谁，创造了什么样的价值，实施中的关键问题等。

1. 产品描述：**新技术虚拟偶像企划**

灵感来源于早年以初音未来、洛天依为代表的第一代虚拟偶像，近年来层出不穷的Vtuber、2.5次元偶像企划；以《赛马娘》为代表的运用动作捕捉技术的二次元手游；米哈游推出的《人工桌面》软件中虚拟少女形象yoyo鹿鸣及韩国娱乐公司SM推出的新女团Aspea中包含的真人+虚拟偶像组合概念。借鉴此类虚拟偶像相关产品的载体、内容及技术，我想开发一系列的针对年轻人、涉及多个文娱载体的虚拟偶像企划。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 虚拟偶像企划 | 项目 | 选择原因 | 具体阐述 | 相关技术 | 灵感来源 |
| B站、微博社交账号 | 结合传统偶像特征，采用社交媒体赋予虚拟形象现实感，营造“追星”的感觉；打造虚拟形象与用户产生互动的桥梁 | B站：主要用于发布日常、唱歌跳舞等视频，歌曲MV等视频，满足用户对于欣赏虚拟偶像歌舞及日常的需求  微博：模仿现实明星发布日常，打造真实感，也可用于发布活动、演唱会、直播、周边相关资讯 | 动作捕捉技术  AI深度学习半自动生成动画（米哈游的yoyo鹿鸣已有运用） | yoyo鹿鸣B站社交账号、vtuber社交账号 |
| B站直播 | vtuber的流行与成功证明了虚拟偶像直播之路的可行性，同时也是拉近虚拟偶像与用户间距离的捷径 | 运用虚拟形象、动作捕捉技术进行直播。与传统vtuber需要依靠“中之人”进行声音提供不同，可以采用“科大讯飞”或相似公司研发的语音合成系统进行直播，内容可选择又人工输入或AI提供（考虑到目前人工智能互动技术仍不够成熟，个人比较偏向还是传统的人为提供内容）  不使用人工提供声音可以将“中之人”与虚拟形象更好地分开，从而保障资本对于虚拟形象的控制 | 动作捕捉技术、AI互动、语音合成技术 | vtuber直播 |
| 手游 | 二次元手游的兴盛；目前年轻人对于手机的依赖逐渐增强；手机娱乐的实时性与便利性 | 目前考虑到的游戏方向主要有两种：①由虚拟偶像担当主角的音乐游戏，具体参考《bang dream》、《drb》等成熟偶像音游  ②二次元抽卡养成战斗游戏，具体参考《赛马娘》、《碧蓝航线》等手游  考虑到这两类游戏的受众均很大且重合度较低，也可以选择都做 | 动作捕捉技术、3D卡通渲染建模、AI互动 | 二次元手游，近年来技术比较突出、令人眼前一亮的可能就《赛马娘》吧 |
| 线下演唱会 | 线上线下结合，全方位拉近用户与虚拟形象的距离 | 采用全息投影、语音合成技术举办虚拟偶像线下演唱会 | 全息投影、语音合成 | 早期虚拟偶像live,例如初音未来，洛天依 |
|  | 周边 | / | | | |
|  | 综艺节目 | 参考洛天依 | | | |
|  | 小说、音乐、动漫、影视作品 | 用于呈现世界观、剧情、人物形象，吸引多其他圈层的用户了解 | | | |

注：Vtuber即为Virtual YouTuber的简称，最初指的是用虚拟形象活跃在YouTube这一网站上的视频主，随着Vtuber的流行，现在也能指代虚拟主播、虚拟偶像等在虚拟或现实世界进行活动的由真人扮演的虚拟形象

此虚拟偶像企划之所以名为“企划”，是因为它创造的不是一个形象或组合，**而是一系列带有自身不同形象、性格、故事背景的虚拟形象，并伴随着完整的世界观与故事线**。参考”drb”、“love live”等成功2.5次元偶像企划，在企划发展过程中可以随着时间推移，为虚拟形象打造连续性的故事，使不同人物产生互动，并结合以上所有载体同步所有故事剧情，从而打造一个完整的、涵盖年轻人文娱各方面的虚拟世界。

1. 主要创新：①新技术的运用：尽管这些技术早已出现，但他们要么还未运用到虚拟偶像中，要么尽管已有所运用，但并未一起出现在同一企划中。具体有：动作捕捉技术、AI互动技术、语音合成技术、全息投影技术、AI深度学习半自动生成动画技术等。  
    ②涉及几乎年轻人所能接触到的全部文娱载体的企划：本企划几乎涵盖了传统偶像、二次元人物所涉及的所有载体，试图打造一个覆盖年轻人全方位生活的“泛文娱”项目。
2. 目标客户：①中心客户群：二次元偶像厨

②深层客户群：泛二次元用户、音游爱好者、音乐爱好者

③其他可能吸引到的客户群：真人偶像爱好者

1. 创造价值：主要是娱乐价值；包括手游、动漫、舞蹈视频、直播所带来的视觉体验；音乐、线下演唱会所带来的听觉体验；世界观、故事剧情所带来的对想象力的满足；虚拟形象间的互动催生出同人创作及磕CP的体验。
2. 实施中的关键问题：

①技术问题：尽管语音合成技术、3D卡通渲染建模已较为成熟，但本企划所涉及的其他技术例如AI互动技术、全息投影技术、动作捕捉技术仍存在诸多技术上的问题。

②资金问题：由于本企划涉及游戏、影视、音乐、直播等一系列需要大量投资的领域，前期投资会比较多，且成本回收周期较长。

③风险较大：文娱产品的风险很大，且目前市面上虚拟偶像产品较多，虽然本企划在设想里具有技术前沿、综合性较强、覆盖面广的优势，但仍不一定能取得成功。