创业管理第一次作业

* 背景概述：

移动互联网红利逐渐消失，随着人们大多数的生活需求都从线下迁移至了线上，能够识别的机会越来越少；而产业互联网的创业项目，大多需要深刻的背景认知，或者技术壁垒，并不太适合本科学生直接创业。但是新的技术平台也在拓宽移动互联网的边界，VR/AR技术曾经爆发过一次风口，但由于终端价格过高，产品使用上的不成熟属性，以及供应链配套环节的限制，很快就偃旗息鼓。但现在，随着技术提升，生产成本逐渐降低，终端价格下降，以及配套环节中，各组件技术逐步成熟，例如AR的景深镜头等，都预示着新平台落地的前景，而基于这个构想，建立在新交互方式上的众多可能性可以得到进一步拓宽

* idea概述：

基于AR平台可以通过景深镜头等嵌套在原有手机平台上，而不需要额外终端设备，AR平台预期成熟会快于VR，基于AR的项目则会更早更快发展。AR技术的核心是提供了更深层次的互联网空间与现实空间的交互，最能直观体现这一属性的就是游戏行业了，加之以最近风头正盛的战棋模式，可以与之完美适配，希望实现的效果可以参考《勇敢者游戏》中的国际象棋，核心创新点是提升游戏的参与感、氛围感，打破第三面墙，从而提升用户体验，加之以社交属性等来增加用户粘性，主要target熟悉于互联网的年轻用户，年龄范围在16-35岁

* 产品设计：

核心功能是一款，可以在手机屏幕上显示，基于真实环境平面，且能展现士兵棋子交互过程的战旗游戏，辅之以基于地理位置信息的社交对战系统，以及排位分数、抽卡机制等，同时可以提供据有主线剧情的副本线路，来增加世界观输出

* 核心价值：

是全真互联网的第一步，通过初步启动引流后，可以进一步开发社交属性，以及强调线上线下的链接，是升维游戏交互感，体验感的一次尝试，进一步可以通过建立玩家虚拟形象，扩充主线世界（例如昆特牌之于巫师）等，将初步轻量化的战旗模式引来的流量提升为更具参与感、交互感的社交空间，从而更好地利用AR技术的赋能

* 关键问题：

产品质量，动画建模是关键，也是用户体验的核心，是我们的核心功用，需要精细化打磨，在以战棋游戏作为切入口，成功引流后，则需要注重社群建设运营，来增加用户归属感与粘性，从而提升社交属性，引入并建设基于游戏玩家社群的，高互动性的全真互联网空间