1. 时下，越来越多的年轻人喜欢花费时间在游戏短视频，动漫资讯的浏览上，但是在网络信息爆炸，渠道繁多的今天，如何有针对的为用户打造，订制属于自己喜好的多媒体资讯推送平台是一个值得思考的问题。获取用户浏览习惯，收集大量高质量的资讯集合，抓住用户眼球，吸引流量，打造一款受年轻人喜欢的APP。
2. 动漫游戏产业的兴起，许多相关商品也开始大量生产，许多商家缺少销售与宣传渠道。

**定位：**为当代年轻人提供高质量，高订制的多媒体游戏资讯浏览平台，使年轻人花更少的时间浏览到喜欢的内容；

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于热爱游戏，热爱动漫的年轻人，受众广；
  + 电竞，游戏产业飞速发展的今天，资讯信息来源广；
  + 高质量信息能吸引流量，收获大批忠实用户，后期商业模式开展会很便利；
  + 资讯高定制，用户界面高订制；

**商业模式**

* 用户流量；
* 游戏广告及商品推送；

本资讯推送APP主要服务两类用户：

* 游戏爱好者。
  + 愿望：轻易的找到自己感兴趣的游戏视频；
  + 消费观念：喜欢彰显个性的事物，但不超出个人心理预期；
  + 经济能力：在游戏方面消费有一定冲动性。
  + 计算机能力：熟练上网和网购，笔记本电脑和宿舍上网的普及度也相当高；
* 动漫粉丝。
  + 愿望：观看最新最潮流的动漫资讯
  + 消费观念：沉迷于虚拟世界，喜欢与动漫相关的产品；
  + 经济能力：由于该类人群一般年龄较低，消费能力一般，但吸引流量能力强大。
* 采用的技术架构
* 基于安卓系统的android开发，使用MVC架构。
* 平台
* 初步计划采用360的软件商城支撑该软件下载，用户的基本体验完全不收费，后期拓展模块可能会需要收费。
* 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
* 细节需求的详细定位，通过用户浏览习惯实现用户定制，实现简洁时尚的UI设计
* 人员
* 产品经理：依据本产品的需求与问题定位，吸取已有类似APP的成熟经验，结合地方特点和用户特征，设计符合本产品受众的产品
* UI设计专家：研究用户习惯，设计出简洁炫酷的界面
* 用户代表：有较多浏览相关信息代表，帮助分析使用体验与消费欲望
* 商家代表：主要经营动漫，游戏周边的商家
* 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；

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 市场同类型APP的竞争 | 没有足够区别于已有APP的独特创意 | 商业风险 |
| R2 | 商家参与度不高 | 商家对本APP不认可，认为用户不会通过本产品购买自己的商品 | 用户风险 |
| R3 | 研发中出现困难 | 团队成员遇到的难以攻克的技术难关，无法完成需求 | 技术风险 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 无法快速组建技术团队 | 人员风险 |
| R5 | 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 |