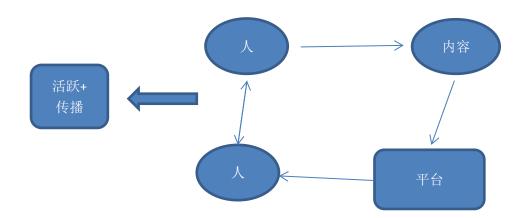
# 耐飞影视用户端创新成果汇报 0604

# 目录

# 一、我们的定位

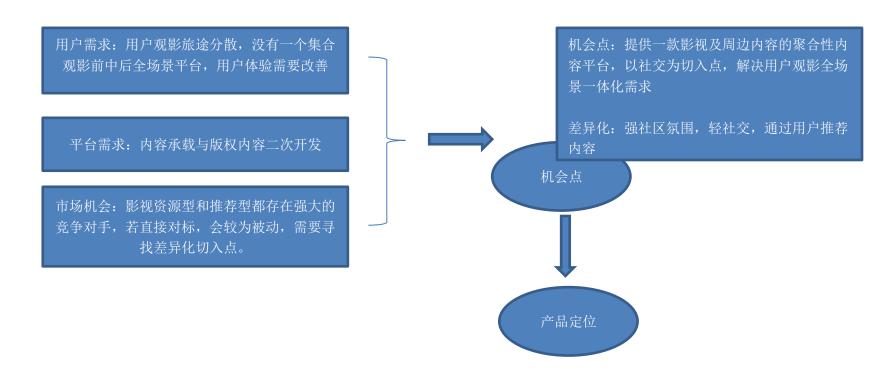
# 1、定位: 以影视内容为载体的社交性平台

基于观影前中后的全场景聚合类平台,以影视资源位基础,以社区为聚集地和落脚点,将社交贯穿于整个产品,引导用户与用户之间 关系链的创建,并对用户观影行为与内容产出进行二次沉淀。



# 2、定位分析

- 1) 机会点:提供一款影视及周边内容的聚合型平台,以社交为切入点,解决用户观影前决策、观影中流畅观看和观后交流的全场景需求。
- 2) 差异化:强化社区氛围与社交属性、通过"用户"来推荐内容,引导用户基于影视内容的轻互动,打造平台的轻社交差异化特色。



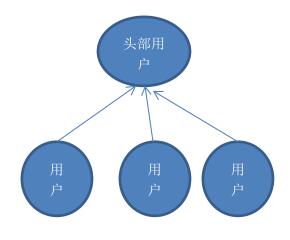
# 二、市场背景分析

# 1、竞品相似品分析

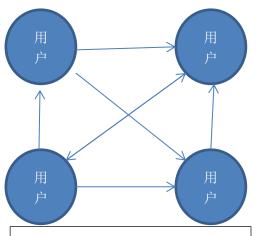
竞品/相似品	主要解决的用户观影场景		<b>F</b>	平台趋势和问题分析
	观影前	观影中	观影后	
豆瓣	√		√	精英社区向大众用户的转型,正在尝试小范围版权内
				容的购买,试图解决一部分观影中的需求,但是内容
				很少,感知偏弱。社区属性逐步降低,大众层面更多
				偏工具属性。
爱奇艺、腾讯视		√		通过内容建立自己的壁垒,但是用户追逐内容本身,
频、优土				对平台无忠诚度,粘性差。目前正在打造明星粉丝社
				区,但尚未形成社交化
毒舌	√			自媒体影视推荐平台,主要解决用户不知道看什么影
				   片的痛点。无影视资源,且纯官方推荐内容,无社区   
				<b>氛围。</b>
电影天堂等电影		√		资源型平台,纯工具属性
站				

# 2、分析总结

- 1) 在线视频行业以腾讯视频和爱奇艺为首的几大巨头强势占领市场,但仍未形成寡头垄断,很多垂直类产品基于某个观影场景作为切入点,也找到了市场机会。
  - 2) 用户线上的观影全场景是非常分散和脱节的,目前市场上没有一个基于全场景的影视内容平台,用户观影体验需要得到改善和深度挖掘。
  - 3) 各类影视内容产品为了增强粘性,都在尝试打造社区生态系统,但是难以社交化。



爱奇艺"泡泡圈"以明星为头部用户 的社交模型 豆瓣以精英创作用户为头部用户的 社区模型



耐飞影视以创建用户关系链为主,让用户与用户之间通过内容自由互动的社交模型

#### 三、初期目标用户肖像

#### 综述:

- 前期拉片产品是一个纯粹的内容聚合平台,无社区元素,且影视内容和周边内容相对较为独立,运营内容过于专业,无法让用户有代入感和社交冲动,所以本次我们基于前期拉片的运营分析,重新做了用户定性调研。
- 》 基于我们全新的观影全场景的聚合性社区平台定位,产品需要承载更立体的用户群体,满足各个层面的用户需求。需要确定不同 类型的**用户画像**来分析不同层级的用户需求。
- 结合用户画像,整理用户的各种实际行为路径,通过用户旅途,在不同节点进行思考探索与机会点的挖掘。

# 1. 观影全场景用户访谈

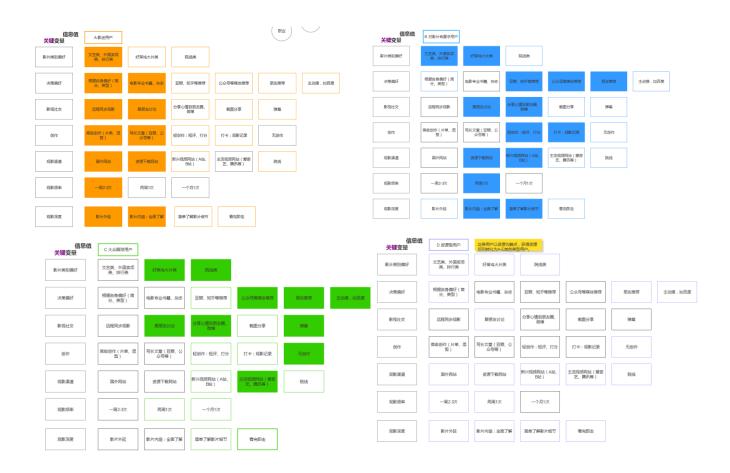
1) 访谈脚本:附件

2) 用户访谈结论:分 ABCD 典型用户的访谈结论,4个 P



### 2. 用户肖像及关键变量

基于影片为大众类场景,整体维度以观影偏好为主,在细节场景中所需要的文化水平、年龄等是整个宏观分析中的低噪音信息值。 通过不同类型用户的关键变量,找出产品的核心需求点。



备注:关键变量(导致用户的态度和行为对产品目标产生差异的关键因素);信息值为在某个关键变量维度下,用户的主要具备代表性的行为。

# 3. 用户旅途

寻找目标用户观影前中后的使用场景和行为旅程,在不同节点进行思考探索与机会点的挖掘,通过平台、用户、内容进行干预,为后期产品路径做储备。



定义:目标用户目前具体的使用场景下的达到使用目的的使用流程。用户的行为旅程是怎样的,在哪些节点会有怎样的情绪变化和行为变化,在各个节点带来的问题,以及场景思考和机会点的挖掘。

# 4. 需求满足层级

#### 1)不同层级用户需求满足

基于耐飞影视内容的聚合性,耐飞作为全场景产品,应满足各类人群的不同需求层级,既要满足小白用户的观影选择及观影需求,也要满足初级影迷用户的深度解析与探讨交流。



#### 2)需求被满足的深度层级

基于三种大类用户,挖掘并细分更深层次的用户需求。

需求被满足的深度层级		用户层级	产品解决方案
观影决策	不知道看什么找推荐	B C D E E-	官方推荐、用户推荐
观影资源	寻找可观看的资源 A	B C D E E-	优质的资源片库
情感抒发	轻抒发 A+ (打分、点评)	A B C D	用户可参与打分、点评
	强烈抒发 (情感抒发文章)	A+ A B	写文章
社交	寻找归属感、找共鸣 安利推荐给他人	A+         A         B         C           A+         A         B         C         D	社区分享、问答、话题讨论
内容延展	看本片影评、问答	A+ A	内容类:观影指南、影评文章、问答、花絮
	了解除开本片的相关内容 (前作、历史背景、系列片)	A+ A	活动类:线上线下活动、游戏
提高曝光度	为自己的自媒体文章、短视频增加	用户体系:大V、达人标识	
(商业目的)	导演宣传自己新片、提高知名度	A+	申请自建专栏导演在线互动、访谈

# 5、研究结论

- > 不同的用户类型需求不同,产品需要能够满足不同层次用户的需求。
- 干预用户观影决策和基于影片内容的轻互动是主要的突破口。
- 》 用户观影偏好并没有精准的区分依据,且用户决策的自我认知较为模糊,通过前期埋点收集大量用户数据,对用户观影偏好预测有重要作用。
- 》 创作意愿和用户类型非强正相关,但 A、B 类用户更有创作的动机和意愿。创作作为一个门槛,能够区分用户层级,但不应该是一个有参与压力的行为。需要着力于参与门槛较低的轻互动行为。
- 》 挖掘用户社交关系、提高关系粘性是需要在版本迭代中不断探索的关键帧,但并非只是简单、机械地建立用户和用户之间的联系。

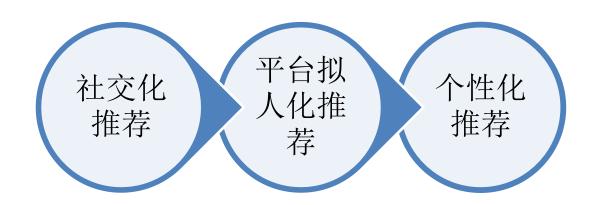
# 四、解决方案

针对前期调研结论和用户核心诉求,关键的解决方案如下:

- 1. 观影推荐机制,解决用户看片决策问题
- 2. 用户关系链建立基于内容的连接点预埋,引导用户建立关系
- 3. 用户内容沉淀提供用户观后情感出口,用户关系留存来增强用户黏性
- 4. 塑造社区氛围、引导轻互动,增强社交属性
- 5. 用户数据搜集,为未来各类内容服务的个性化精准匹配做铺垫

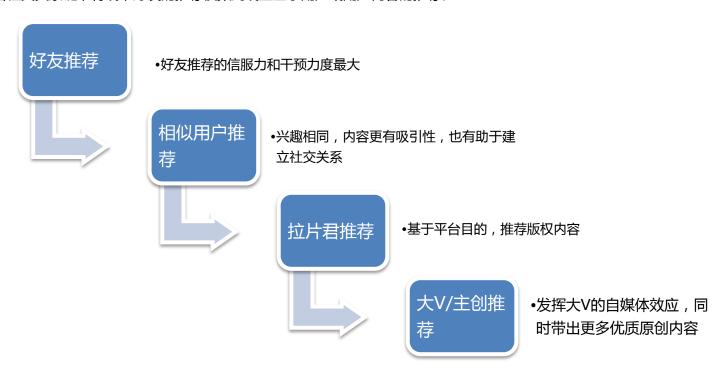
# 1. 观影前的内容推荐机制

围绕产品社交化,充分发挥社交关系链的价值,核心以"人"来推荐内容。



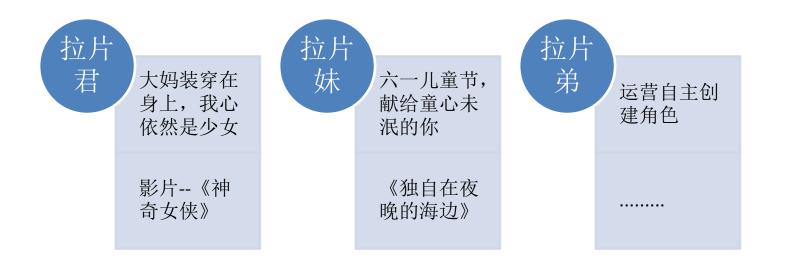
#### 1) 社交化推荐:

通过平台社交关系链,将线下好友的推荐模拟到线上基于用户或用户内容的推荐。

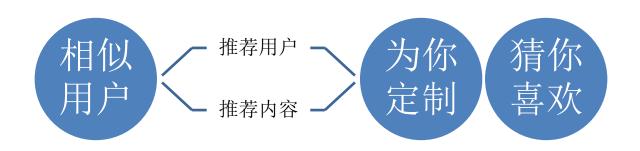


#### 2) 平台拟人化推荐:

跳脱传统平台无情感化的推荐方式,将平台推荐以"拉片君"、"拉片妹"等人物角色来推荐。 运营可以自主在后台创建相应的分类角色。



#### 3) 个性化推荐:



# 2. 用户关系链的建立

在产品初期用户规模较小,需要引导用户创建关系链。基于平台内容为用户预埋互动触点,促进用户建立联系。



# 3. 用户内容与关系的沉淀

通过激励引导用户内容的产出;将用户行为沉淀为物化的记录,增强用户对平台的依赖性,并通过社交来强化用户与用户之间的 关系链,提升用户粘性。

# 用户内容沉淀

用户UGC内容的产出

- 片单、文章、影评;
- 评论、问答、评分
- 创作成就、活跃成就

用户关系留存 用户与平台的关系+用户与用户的关系

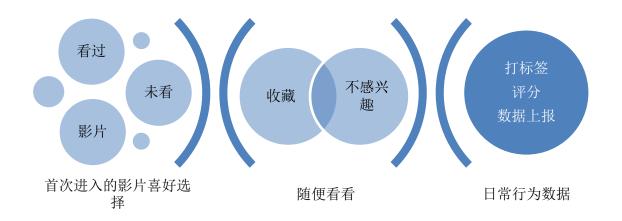
- 观影记录、观影时长、收藏记录
- 双人观影记录
- 观影成就、关系链成就

# 4. 强化社区氛围,引导轻互动

漂流瓶、双人模式、评论、点赞、问答、帮他上首页、每周院线吐槽、弹幕 游戏、投票、大结局预测、GIF图、海报+文字等

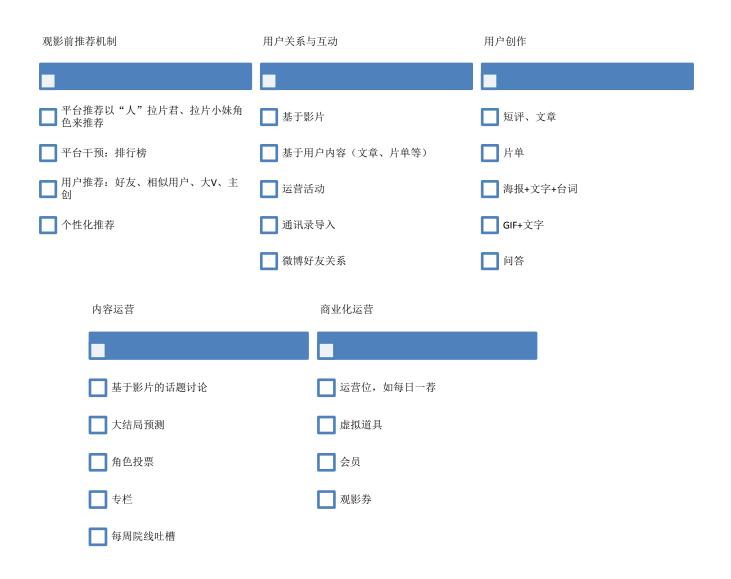
# 5. 用户数据搜集,为未来内容个性化精准匹配做铺垫

为了内容更精准匹配用户,用户所看即所想,前期需要不断收集用户数据与行为反馈。



# 五、产品形态及框架

# 1. 产品形态



#### 2. 基础框架

#### 1) 产品基础框架

# 首页

- •官方推荐
- 分类频道入口
- UGC推荐电影
- •排行榜
- 随便看看
- 主题推荐

# 发现

- 个性化定制
- UGC精选推荐
- 专栏
- 片单
- ●话题
- •活动
- •游戏区
- •动态
- •用户发布

# 我的

- •观影时长
- •我的关系链
- •动态
- •我的成就
- 观影记录
- •我的宝箱:观 影券、优惠券、 观影能量
- VIP

# 影片详情页

- 基础信息、影人
- 影片卖点(获奖记录、主创说)、
- 专辑系列、片花资讯、
- 猜你喜欢
- 相关原创内容、相关话题、问答、评论

#### 相关原型

原型图、概念图

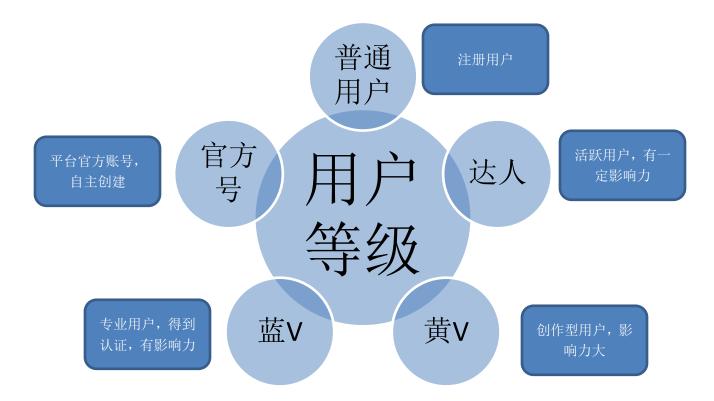
# 3. 用户体系

用户体系的搭建以产品的商业化目标(营收与活跃)为导向,通过成就体系和虚拟货币等相关体系来激发用户兴趣,提升用户活跃。用户体系会贯穿于产品功能之中,各个体系不是完全独立的,而是相辅相成,相互促进。

# 用户体系 用户体系 成就 虚拟 关系 等级 体系 货币 链 VIP

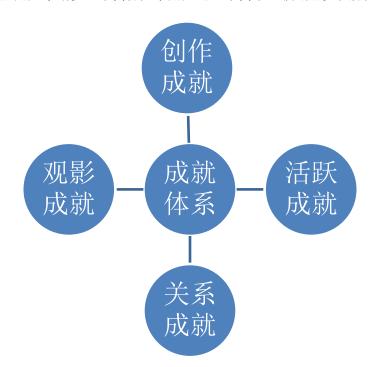
#### 1) 用户等级

通过在产品内部各类活动行为和任务式引导,针对不同的任务类型,将用户赋予不同的等级权限和身份标识。



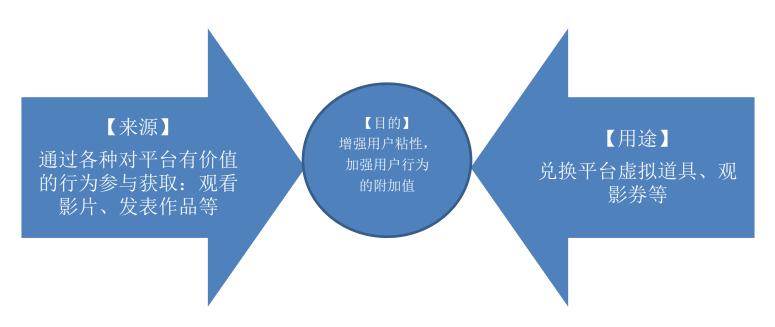
#### 2) 成就体系:即荣誉体系

通过成就体系激励用户不断参与平台行为,用户通过平台某一领域的多次行为获取。



#### 3) 虚拟货币:观影能量

通过虚拟货币的流通性和购买价值,来加强用户行为的附加值,实现用户行为的产出与回馈的良性闭环。



#### 4) 关系链

基于关系链,建立相关关系体系,引导用户更多关系链的建立,如好友、粉丝、关注用户、相似用户(相似度)、关系亲密度等。

# 相似度

- 目的: 促进好友关系的建立
- 用户行为兴趣爱好相似的好友推荐,相似度80%
- 来源:后台根据行为记录运算

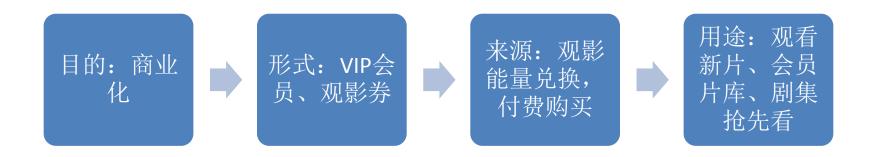
# 亲密度

- 来源:双方互动行为产生
- 用途:强化部分社 交行为门槛,反向 促进深度社交,提 前预埋,为后期社 交行为做铺垫

# 虚拟道具

- 目的:增强社交趣味性,利于关系链创建
- 来源:用户购买、 VIP附属特权,观影 能量兑换
- 用途: 弹幕,双人 观影模式的聊天道 具

#### 5) VIP: 商业化

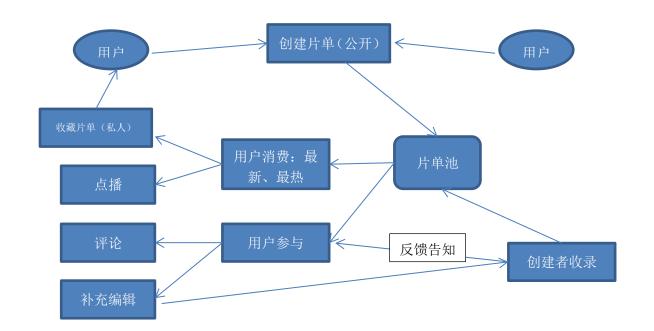


#### 4. 片单

### 我们对片单进行了新的定义:

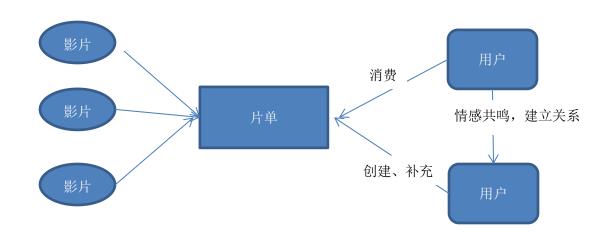
将目前用户单向创建的片单,变为可以社交、多人参与的内容形态,使其成为基于影视内容的社交载体。

一人创建片单,其他人可以参与该片单的补充编辑,并发表评论,创建者可以选择是否收录补充影片到自己的片单,并信息告知给补充者,双方可以互相关注,形成进一步的社交。其他小白用户也可以收藏片单或基于片单寻找影视资源,体现片单推荐价值。



#### 它符合我们的产品策略的哪些点?

通过片单这种用户轻创作的内容形态,将影片与影片,人与人,人与内容形成串联,发挥其社交媒介的作用,沉淀内容的同时沉淀用户关系。



# 5、双人观影模式

#### 1) 什么是双人模式?

基于观影能量和亲密度,开辟一个全新的观影模式,用户可以远程邀请好友一起观影,双人模式下可以边看边聊,即时互动。



# 为什么做?

通过观影行为,促进用户的深度社交,满足不在身边的好友一起观影探讨的场景需求。

# 5、相关后台、运营需求

# 后台需求

- 平台角色分类创建
- 用户行为数据收集统计后台
- 内容个性化推荐
- 用户的推荐:相 似用户、相关领 域大V等

# 影视内容需求

- 影片卖点推荐: 主创说、权威点 评、影片获奖记 录
- 影片剧照、海报录入
- •

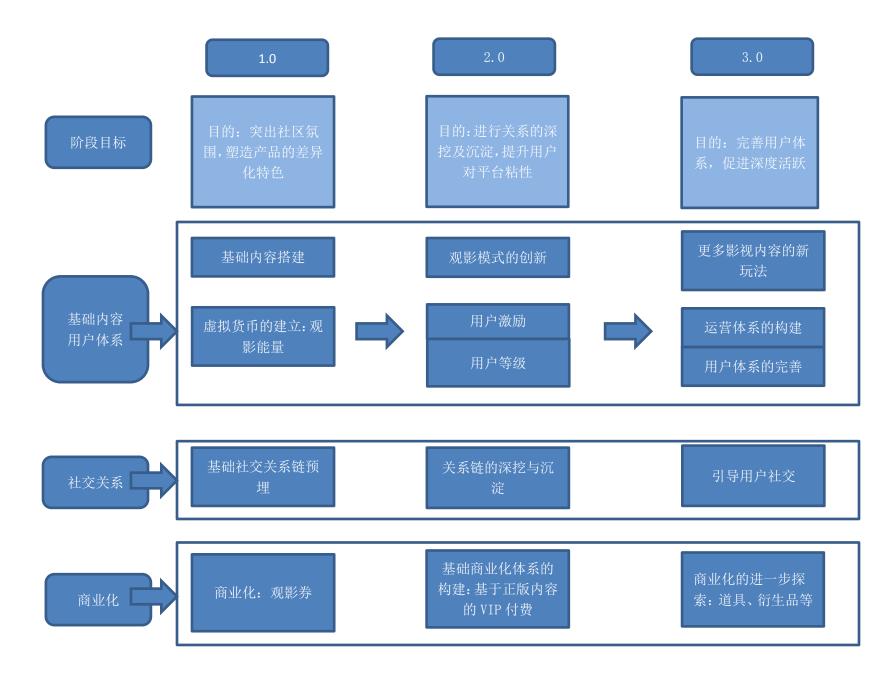
# 运营类需求

- 话题、专题运营
- 用户层级运营, 大V、专业用户提 炼
- 创作用户的引进
- ....

# 七、后期迭代计划

# 1、产品总体迭代规划

- 》 产品上线初期,优先做好基础内容的搭建,该阶段用户规模小难以社交化,通过社区氛围塑造平台差异化特色,并提前为后续社 交关系的创建做埋点。
- ▶ 产品上线有一定的用户和运营基础后,进一步进行用户关系的深挖及沉淀,提升用户对平台的粘性,并逐步引导用户以内容为载体的轻社交,提升平台的核心竞争力。
- ▶ 随着平台用户的积累,在内容、关系、人都有一定沉淀的基础上,逐步完善用户体系,通过精细化运营促进深度活跃。



# 2、详细迭代计划

			I .	I .				
	迭代计划							
产品定位	以影视内容为载体的社交性平台							
产品关键词	内容载体、社交、社区、差异化							
迭代周期	迭代计划 医代阐述		相关模块					
1.0	1、基础内容搭建 2、社交关系预埋		1、推荐模块:为社交关系埋点,官方推荐拟人化,以"拉片君"的人物化形象进行影片推荐; 2、关系链模块:在推荐内容(载体)时初步增加对"人"的露出,鼓励互动,为社交关系的粘性做基础。 3、社区模块:挑选优质的UGC内容,以内容链接人,带出人。达到沉淀关系链的第一步。	1、拉片君说; 2、主题打包推荐; 3、公共片单; 4、社区推荐UGC内容; 5、运营模块:本周院线吐槽、金句广场。				
2.0		在1.0基础上进行关系的深挖及沉 淀,促进活跃氛围,强化用户以内容 为载体的轻社交。	1、用户行为学习及定制推荐:用户的关系链预测、观影习惯预测; 2、用户关系链加强及深挖; 3、打造基础的用户体系,建立用户相似度、亲密度为基础的用户关系属性; 4、探索观影新玩法,加强差异化、趣味性观影。	1、猜你喜欢,个性化推荐(用户和内容); 2、场景化推荐; 3、观影能量; 4、用户亲密度; 5、双人模式及互动道具。 6、VIP基础体系:付费点播、观影券				
3.0	1、用户行为和内容的深度沉淀,提升用户对平台的粘性 用户体系、用户身份的构建 2、商业化的进一步探索:关于道具 、虚拟货币、对外合作等 3、更多基于影视内容新玩法的挖掘	在内容、关系、人都有一定沉淀的基础上,逐步完善用户体系和成就旅程,并进一步拓展新的商业模式	1、社交关系沉淀; 2、打造用户体系,形成普通用户、达人、大V、蓝V(专业用户)四个层次; 3、商业化模块:VIP体系的构建和商业合作的展开; 4、在平台内,将内容的衍生玩法全面铺开;	2、观影成就;				