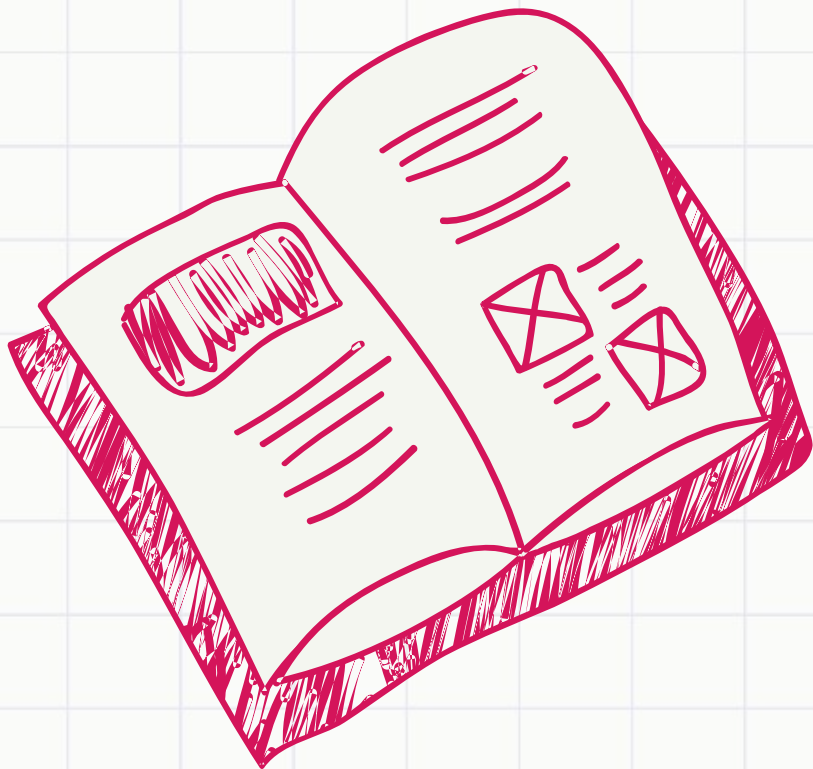


# 基于AR互动游戏的 怀旧运营平台

旧时物语APP



# 目录



项目背景

产品服务

运营策略

财务分析

团队管理

发展程度



# 项目背景

# 项目背景

## 市场价值

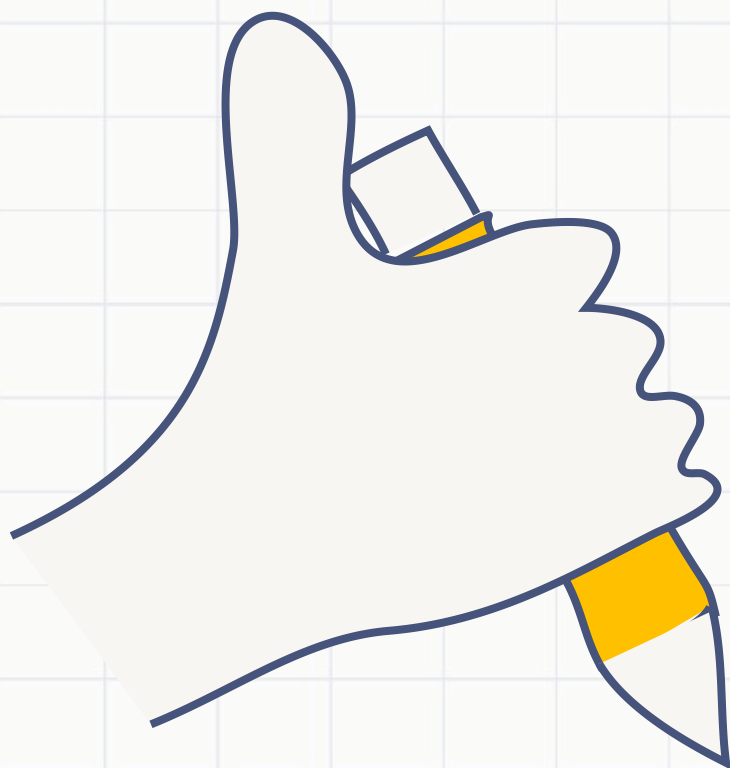
全民参与度高  
用户怀旧情愫强  
**有稳定且持续增长的盈利**  
潜在市场大

## 市场机会

73%受调者对追忆  
旧时光表积极态度  
**怀旧APP市场空隙**  
AR技术增强用户体验

## 市场痛点

对现代文明高速发展不适应  
不同年龄层存在代沟  
**民族认同感失落和文化焦虑**



产 品 服 务



# 产品定位

专注怀旧，针对性强

采用AR技术（环境模拟、感知及传感），

提供沉浸式怀旧体验

创新怀旧表现形式

推动传统物品的数字化营销

瞄准**70-90后**中具有一定**生活经验**且会**频繁怀旧**的群体，致力打造  
基于AR互动游戏的怀旧运营平台

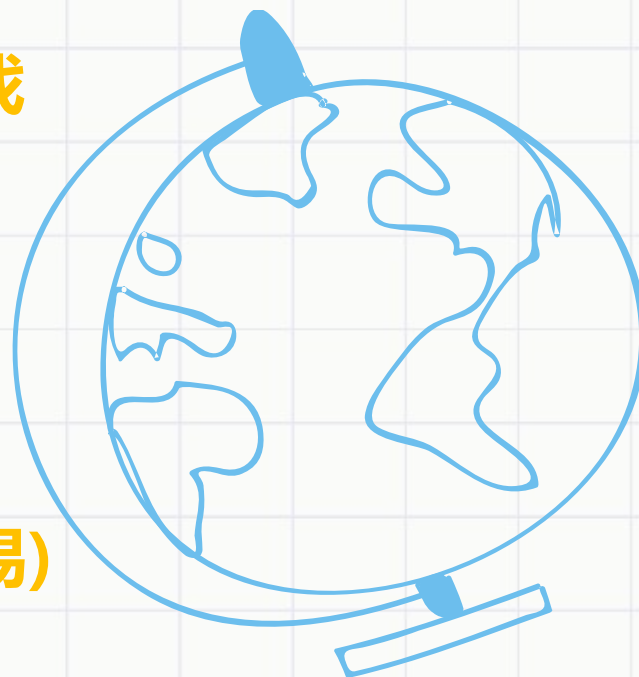


## 旧时物语APP 设计、开发及运营

### AR游戏

AR游戏道具和场景  
**与怀旧商品相结合，**  
促进平台营收

### 商城（物品交易）



### 时光宝盒

为用户**提供**经典歌曲、  
影视、动漫等领域的  
**各类资源及资讯**

### 记录与分享

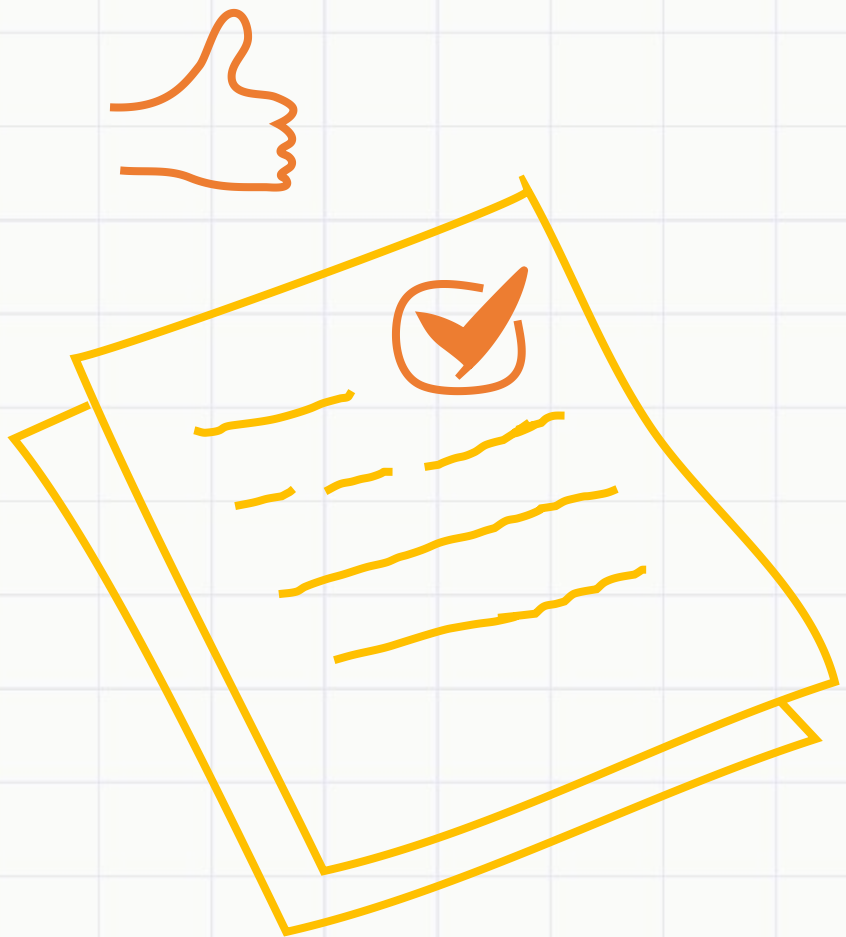
新媒体的记录及分享，  
让用户的思绪得到共鸣。



运 营 策 略



# 运营理念及亮点



- 提供**记录、表达**的平台，让抱有怀旧情怀的用户在分享和发现中找到**情感共鸣**
- 为想要**了解过去**的用户提供发现的窗口

**AR游戏**在技术支持下使**现实场景和虚拟画面相结合**，过去的游戏玩法和场景通过运算紧密结合，让昔日场景重现

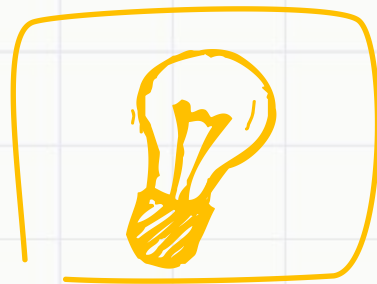
# 营销策略

线上	博客营销	✓ 邀请大V红人对产品进行体验并推广 ✓ 发布宣传软文 ✓ 优化产品关键字，增加产品曝光度
	搜索引擎营销	
	论坛营销	
	腾讯QQ群推广	✓ QQ及微信用户庞大，在群组利用熟人和群体对产品的讨论提高产品话题讨论热度 ✓ 建设产品公众号，定期发布产品宣传软文 ✓ 定期推出优惠活动,微信抽奖活动，积分兑换活动、会员优惠限时活动等等来吸引更多的用户
	微信推广	
	E-mail营销	✓ 向消费者发送产品体验邀请，并收集体验反馈
线下	√冠名赞助社团开展活动 √开设产品实体线下生活文化体验馆 √分发宣传海报	

# 商业模式

## 设置激励计划和时光币

- 设置产品虚拟货币吸引用户兑现商城中非卖的文创产品
- 引导用户参与激励计划，参与话题互动，多发原创内容，增加用户粘性



## 设置会员制度

会员购买可解锁更完整的产品游戏体验。

## 设置商城板块

商城中入驻商家需要每月支付的管理费用。

## 广告收入

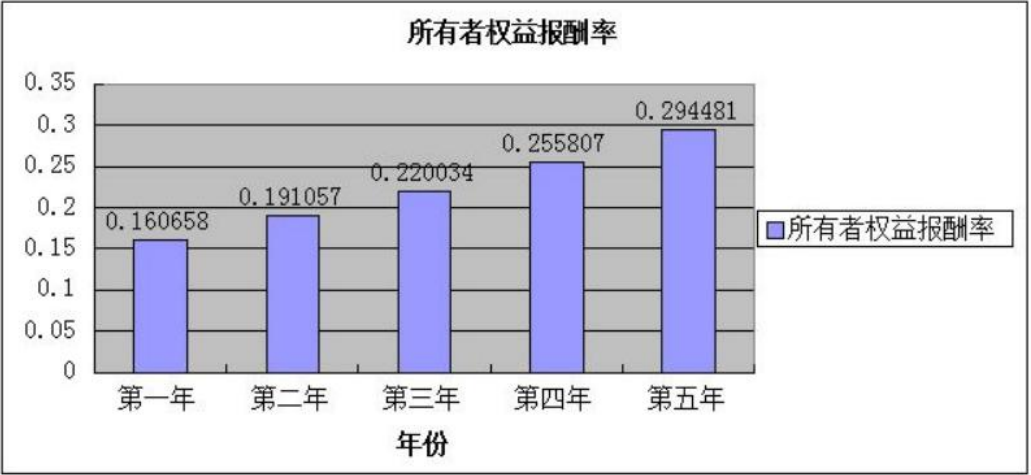
商家投广告作引流推流宣传



# 财 务 分 析

项目	资产增长率	所有者权益报酬率	销售净利率
公式	本年总资产 增长额/年 初资产总额	净利润/所有者权益	净利润/营 业收入净额
第一年		16.10%	17.22%
第二年	65.79%	19.11%	19.19%
第三年	67%	22%	20.52%
第四年	60.8%	25.58%	22.12%
第五年	57.67%	29.45%	23.53%

财务指标分析





团 队 管 理



# 团队协作



## 队员能力出众且互补

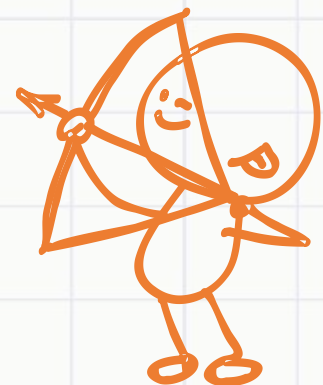
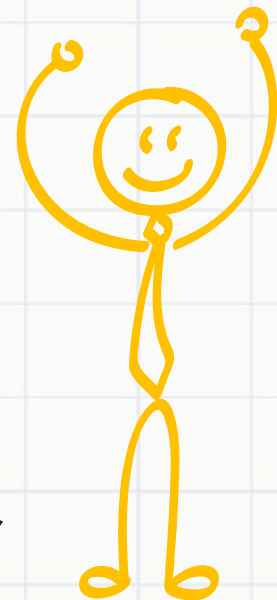
项目策划开发、界面设计、财务管理等能力

## 团队经验丰富

- 完整专业的运营推广、商务策划团队
- 与多类商品产商合作的经验

## 分工架构明确

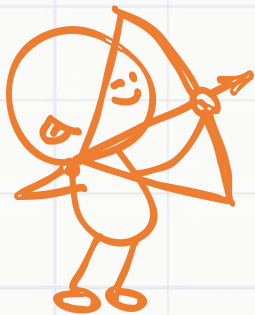
- 管理者制定清晰的团队目标，合理细化每天的经营目标以及组织成员个人的工作目标
- 对团队内部的每一位成员进行监督管理，落实每个人的工作



# 实践过程

## 前期调研 确定目标用户

向社会各界发放“怀旧+AR”用户偏好调查问卷，共收集有效问卷**超三百份**



## 参加学习 奠定文化内涵

前往广东省博物馆、佛山清晖园等多地进行参观调研，加深了对历史文化的认识，助力**游戏场景设计**

## 公司实习 经验加持

团队成员在梅州市政府审计局实习，熟悉财务报表的规范填写，**公司战略和投融资计划制定**等，运用到本项目中

## 原型测试 保证用户体验

邀请十位体验者进行项目的概念原型的**可用性测试**，请求体验者用**发声思考法**一边讲述他的想法一边进行任务操作

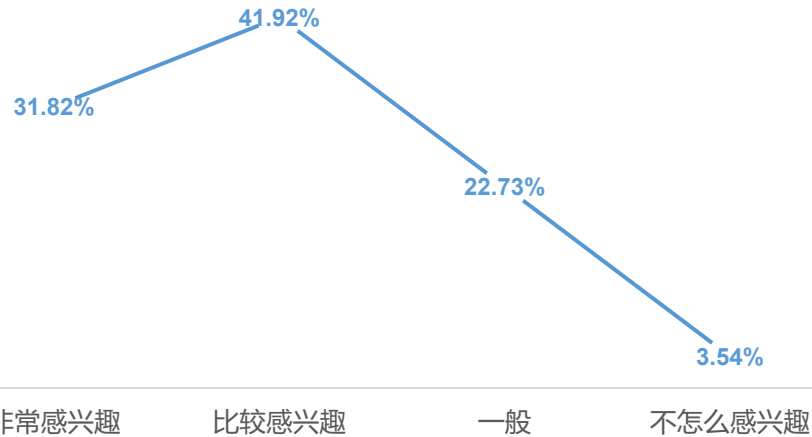


发 展 程 度

# 发展程度

## 潜在需求大

被调查者对追忆旧时光的兴趣程度



社交软件具备**交互性和时效性、传播范围广**等特点，怀旧个人的心理情结走向了“集体回忆”

**线上营销为主线线下营销为辅**，发布主打AR体验的怀旧型APP，同时收集分析用户的使用喜好和评价反馈，做好对应的产品更新和软件维护

# 发展程度

## 盈利渠道多

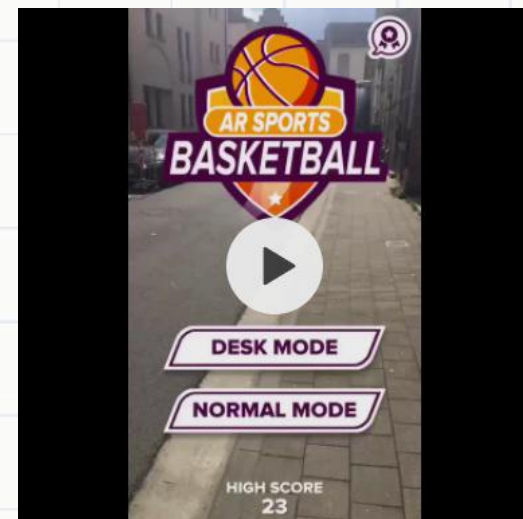
主要包括广告赞助费，店铺管理费和会员付费等，**收入稳定且持续增长**

## 市场阻力小 发展前景好

竞争对手有如小红书、抖音等没有专门地对怀旧这一模块进行产品开发及定位

## 项目预期实现

做到Splitter Critters、AR SportsBasketball游戏的交互体验



照片来源：

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/34072855>



$$a+b+c$$



感谢观看