

首页  
纲要  
目录

- 行业分析
  - 移动互联网原住民
  - 多元化兴趣为王
  - 更独立、更励志、更有钱
  - 扩列需求旺盛
- 项目简介
- 生态治理
  - 社区共建
  - 社区治理
  - 技术手段
- 项目演示
- 商业模式
  - 盈利模式
  - 融资方案
  - 推广计划
- 团队成员
- DEMO

END

# 首页

---

# 纲要

---

# 目录

---

# 行业分析

---

## 移动互联网原住民

- 3-5智能设备，每周上网时间超过20h
- 拥有多个社交应用，每天花费时间超过1h
- 优质的成长生活环境，强大的认知与创新力

## 多元化兴趣为王

- 兴趣驱动，主动甄别
- 多元文化的包容和接受度高
- 七成00后有自己的网络社交圈子

## 更独立、更励志、更有钱

- 特立独行、思维活跃、渴望发声、投票可行
- 打赏习惯形成，攀比冲动
- 愿意投入时间、精力，既可以凭借爱好获得收入，也愿意付费
- 对赚钱、创业兴趣浓厚

## 扩列需求旺盛

- 孤独与自由并存，喜欢互动体验感强的设计
- 有主动输出内容展示自己的动力，追求精神层面高于追求物质层面

## 项目简介

---

## 生态治理

---

## 社区共建

## 社区治理

## 技术手段

## 项目演示

---

## 商业模式

---

### 盈利模式

- 一般来源：根据用户的需求出售站内糖果（站内货币）
- 进一步开发：课考虑在不影响用户的地方增加贴片广告，做信息流的广告
- 签到机制：设置签到机制，连续签到可获奖，错过可通过补签人民币购买，有补签上限
- 宠物助力：宠物助力，可用人民币打赏宠物，促进宠物的成长，宠物生病或其他因素导致死亡，可通过人民币重生，亦可通过一定数量的糖果重生
- 礼物道具：可通过人民币购买道具赠与被猜谜者，增加亲密度

### 融资方案

### 推广计划

- 市场来源：面向的对象主要是95后00后年轻人，具备很庞大的市场
- 再开发思路：根据APP中不同功能用户的使用情况或是线下与玩家面对面交流方式进一步来了解年轻人的需求，并进行合理的创新和再开发，紧密贴合用户的需要，做用户想要的APP
- 前期推广：推广的前期可利用明星代言的方式进行宣传，之后通过新闻发布会，产品展示会，部分“秘友”真人见面会等活动来实施进一步推广
- 中后期推广：当有了一定的用户基础后，可尝试把项目的广告放到电视，网络等各大媒体上。即可引起已有用户的共鸣，亦可招揽新的用户。当用户规模更加庞大后，可以开放多个服务器

## 团队成员

---

**DEMO**

---

**END**

---