

Концепция сервиса Mousemate.gg



Mousemate

Резюме

Mousemate — сервис по поиску игроков для совместных онлайн сессий в видео-играх. На сайте пользователи продают, покупают или отдают бесплатно свое игровое время. Сервиса доступен людям из любых стран и говорящим на любых языках.

Портреты пользователей

Сервис создается для помощи людям в достижении своей цели, которая сводится к «проведению времени в онлайн игре с понравившимся игроком». Прежде всего необходимо познакомиться с ними, для этого используется прием с составлением портретов гипотетических пользователей, на основе которых принимаются решения по введению и поведению тех или иных функций сервиса.



JEFFREY BRYANT

26 лет, живет в США, зарабатывает на жизнь продажей рекламы во время стримов игр, в основном играет в шутеры: CS:GO, PUBG, CoD: Blackout. Онлай каждый будний день с утра до вечера. Разговаривает на английском языке, немного понимает испанский. Использует Mousemate для получения прибыли, продает свое игровое время другим игрокам.



BOBBY BURTON

22 года, живет в Англии, учится в институте, увлекается онлайн играми: DotA 2, League of Legends. К сожалению, не имеет друзей разделяющих это увлечение и вынужден искать партнеров для игры в сети. Использует Mousemate для покупки игрового времени более опытных игроков или понравившихся стримеров. Разговаривает на английском языке.



VIRGINIA TAYLOR

24 года, живет в США, недавно закончила учебу и работает в сфере страхования. Увлекается онлайн играми разных жанров, Mousemate помогает ей заработать немного денег так нужных для оплаты аренды квартиры, а также найти партнера для игры бесплатно. Разговаривает на английском и испанском языках.

Описание работы сервиса

Сервис представляет собой веб-сайт на котором пользователи могут авторизоваться/зарегистрироваться и приступить к поиску и продаже игрового времени. Технически это простейший сервис по подаче и поиску объявлений который имеет следующие разделы:

1. ПРОФИЛЬ

Информация об игроке, его возраст, страна, краткая биография.

2. КОШЕЛЕК

Средствоя для внесения и вывода средств.

3. ПОИСК ПАРТНЕРОВ

Простой поиск по предложениям о продаже времени пользователей.

4. КОНТРАКТЫ

Для продажи времени используются «контрактны» — договор между продающим и покупающим время.

5. ПРОДАЖА ВРЕМЕНИ

Чтобы продать время необходимо создать контракт и дожидаться пока кто-то его найдет и купит в разделе «Поиск партнеров».

6. ЧАТЫ

После создания контракта и несколько часов после его завершения игроки могут общаться друг с другом по средствам чатов. Также в этом разделе находятся «споры», инструмент для разрешения конфликтных ситуаций между игроками.

7. НАСТРОЙКИ

Настройки поведения приложения и пользовательской информации.

8. СПРАВКА

Справочные статьи и форма обратной связи.

СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ А

Джефри регистрируется на сайте, заполняет информацию профиля и создает контракт на продажу времени. Когда кто-то покупает контракт, Джеф получает уведомление по почте и переходит в раздел чатов для общения с покупателем. При наступлении времени контракта Джеф проводит игровую сессию с покупателем. Спустя семь дней после завершения контракта Джеф выводит заработанные средства на свою банковскую карту.

СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В

Бобби регистрируется на сайте. Пополняет свой счет с помощью банковской карты. Переходит в раздел «поиск партнеров» и покупает контракт для игры в DotA 2. Он связывается с продавцом в чате, обсуждает сценарий игры и когда наступает время контракта проводит это время с продавцом в игре.

СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С

Вирджиния регистрируется на сайте, заполняет профиль и создает контракт для продажи времени. В это же время она находит несколько бесплатных контрактов и играет с их продавцами.

Стратегия развития

Путеводной звездой проекта является количество успешных контрактов. Любой новый функционал и любые решения должны приниматься только во благо этого количества. На данный момент конечная форма сервиса представляется мне как некая социальная сеть при помощи которой игроки погнут искать партнеров для онлайн игр и покупать время с профессиональными игроками.

Для достижения этого необходимо наладить обратную связь, иметь в виду что сами пользователи думают о сервисе и вносить наиболее необходимые в данный момент доработки.

Функционал версии 1.0

Первая версия создается с целью понимания в каком направлении развивать продукт. Для этого необходимо потратить как можно меньше времени и сил. Функционал оставляем только базовый: регистрация, поиск и создание контрактов, чаты и споры. Все остальные функции будут добавляться, внешний вид также будт перерабатываться постепенно.