

# SOTS

策劃人:趙苡晴、陳宛俞

## 內容

一、 概要.....	2
二、 引言.....	3
三、 品牌現狀及形象分析.....	3
四、 品牌定位.....	4
五、 品牌核心價值.....	4
六、 品牌元素設計.....	5
七、 品牌行銷與推廣.....	6
八、 商品簡介及功能.....	7
九、 商品特色.....	11
十、 商品設計理念及啟發.....	12
十一、 參考資料.....	13

## 一、 概要

現下的電競產品多為強調多功能造成高價格，或者在外觀上造成使用者市場有所侷限，我們產品的宗旨是希望開創一個中階的電競品牌，透過半客製的方式，讓使用者能夠依照自己的需求去使用一個功能性較佳的產品，而不被外觀或是功能性所侷限。在一些非客製產品方面，則希望透過較大眾的需求，以品牌的高實用性低價格開創一個初期的市場。

中期計畫希望能使半客製化的產業線擴大以增加冷門消費客群的需求，使這一市場能更加擴大。長期方面希望能夠在中階電腦電技產品中站穩一定市場，並先垂直整併來一體化生產鏈，使產品品質受到更嚴格的管控，有更好的使用品質，進而打入高階市場。透過品牌與形象進行整合，設計出最符合使用者需求之產品產生模式，最後透過合適之行銷方式進行推廣達到效益最大化。

## 二、 引言

隨著電子潮流的發展，不管是職業選手亦或是商務人士對於電腦周邊設備的要求都逐漸提高，引此我們希望研發出一個品牌讓不管是職業選手、一般玩家或是商務用的人士都可以選擇並且負擔不會太大的產品。

## 三、 品牌現狀及形象分析

### (一) 品牌現狀

Sound of the silence(以下簡稱 SOTS)正處於初設立階段，在競爭強烈的電競市場還尚未站穩腳步，也還沒有足夠的關注度，因此我們將在保證營收不會虧損的情況下先進行高 CP 低價位的銷售模式去打造足夠的關注度讓大家記住 SOTS 這個品牌。

### (二) 形象分析

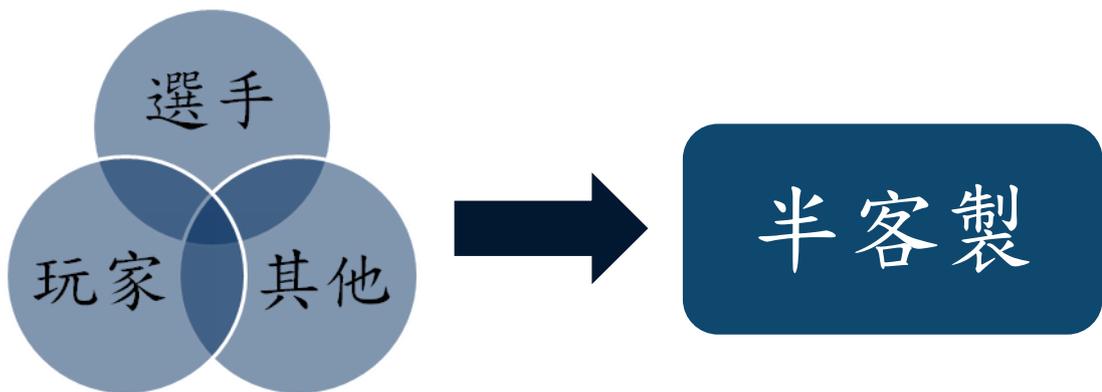
SOTS 目前在消費者心中尚未有一個固定的形象存在，也因此我們將可以去創造出希望消費者認為的 SOTS，我們將以高 CP、超越產品價格的價值為最前期形象去發展。

#### 四、 品牌定位



為求任何人都能使用本品牌之產品並且能負荷其價位引此將價錢定位在中價位階層，使用目的定位於任何人任何用途皆能使用。

#### 五、 品牌核心價值



本品牌最核心的價值就是希望任何用途且任何人都能使用本產品，因此使用半客製化的模式去創造出其該有的核心價值。

## 六、 品牌元素設計



SOTS 的 LOGO 元素是由「輕柔、安靜、穩重」三個與電競的既定印象不迥相同的大元素組成。選擇這三元素是因為，作為一個支持選手的硬體設備品牌，不需太過顯眼，因此我們品牌的設計宗旨一是希望所有電競選手及非電競選手都可使用，二就是希望產品在被使用時是不會有過度的噪音，造成使用者分心。因此在 LOGO 設計上也採用較輕柔的線條來表現安靜與輕柔，用深湛的藍來表現其沉穩，細部也用較為輕盈的線條來使整體不要過分死悶，正如品牌期望電競產業不要受到規格侷限，能夠以多元的方式發揚光大。

## 七、 品牌行銷與推廣



透過與媒體整合可以快速讓品牌獲得最有效率的推廣，而目前最多人瀏覽的便是個大社群網站，因此將先以網路各大社群媒體作為最優先去進行行銷及推廣，之後透過贊助活動以及公益推廣的方式去加深潛在客戶的印象，並且還能透過這些方式去增加品牌正面形象。

## 八、商品簡介及功能



本產品在實體上採用 Cherry 廠商所生產之 MX 機械軸並且使用 PBT 類型鍵帽減少表面磨損，另外在軟體方面使用 N-Key 技術讓遊戲類型玩家可以擁有更多操作模式。

詳細規格：

鍵軸：Cherry MX(茶、紅、黑、青)

類型：機械式

鍵帽：PBT 材質(黑、白)

背光：可調節式燈光(紅、藍、綠)

接頭類型：USB3.2

回報頻率：1000Hz

防鬼鍵：100%防鬼鍵

Key：N-key 模式

媒體控制：可

遊戲模式：可

電源線類型：可拆式編織線



本產品採用 OMRON 按鍵讓耐用度提高，並且使用多種解析度可以  
快速切換。

產品規格：

多媒體鍵：DPI 切換鍵/翻頁鍵

解析度：400/800/1200/1600 DPI

輸入電壓：DC5V

消耗電流：10mA



耳機方面主打隔音，讓使用者在打遊戲時與隊友溝通不會收到外界雜音的干擾。在麥克風的部分則做成不可收起的狀態，上頭附有兩個自訂義快捷鍵，能夠快速直覺的對音量方面做出相對應的操作。播音部分採環繞式音效，讓使用者在生存射擊遊戲當中也能辨別聲音方位。

產品規格：

- 搭配 DTS HEADPHONE:X2.0 環繞音效
- 加大 PRO-G 單體



## 九、 商品特色

- ✚ 鍵盤方面，採自由度較高的半客製化販售方式，消費者可以自由選擇較符合自己需求的機械軸、鍵帽，背光部分我們採內建全色光源，能讓使用者自由切換自己喜歡的色調，也可在選擇鍵帽時選擇透光部分，最大化地使使用者可以自由搭配屬於自己的產品。
- ✚ 滑鼠方面，採發行大部分客群能使用的產品為主，側鍵也採較簡潔只使用兩鍵快捷鍵以及單顆 DPI 鍵以便快速調整游標靈敏度。滾輪方面採可按壓式滾輪，透過按壓可調整滾輪的使用觸感。令另款滑鼠有座左手滑鼠以及右手滑鼠裡種，以照顧左撇子客群。
- ✚ 耳機方面，部分電競項目當中非常看重耳機的性能以及隔音效果。無論在 5v5 的團戰時是否能清楚的與隊友交流，或是在野外生存時能不能聽見從後方走來對細微腳步聲，隔音都是一個非常重要的關鍵。所以在我們的產品中希望再隔音部分比同價位耳機更下功夫，使使用者無論在電競項目或是聽音樂、交流等……都可以有更好的使用體驗。

## 十、商品設計理念及啟發

- 1.) 鍵盤：鍵盤的按壓觸感是很多人非常看重的一個要點，所以在鍵盤的商品設計上能使所有的使用者都能選擇自己習慣的軸承，讓使用者無論在打遊戲或是其他方面的使用時，都能使用的習慣順手。
- 2.) 滑鼠：在滑鼠方面許多人比較看重的是握起來的感覺及重量，本商品使用符合人體工學的設計並且不過於輕盈及沉重的重量讓客戶使用起來能快速地操作，且長時間的操作也不過於疲勞。
- 3.) 耳機：市面上的耳機，處於中階價位的，較少主打隔音品質。希望開創的產品除了能讓使用者方便並順手操作以外，更能針對其他貼近需要的部分額外上心。我們所推出的耳機能讓使用者在享受耳罩式耳機的舒適時，同時也能體會不漏音、不吵雜的體驗。

## 十一、參考資料

- 電競鍵盤特徵

<https://www.techbang.com/posts/21926-what-is-esports-keyboard-what-conditions-are-required-in-order-to-be-called-esports-keyboard-author?page=2>

- 鍵盤觸發結構

<https://www.techbang.com/posts/19516-you-may-not-know-the-keyboard-knowledge-a-on-keyboard-to-trigger-structure-type-computer-king-121-expert-viewpoints-august-2014>

- 2019 人氣電競鍵盤

<https://my-best.tw/18392/>

- 電競滑鼠種類

<https://laogeng.pixnet.net/blog/post/24478001-%3C%3C-%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E6%BB%91%E9%BC%A0-%3E%3E-----%E7%A8%AE%E9%A1%9E%E4%BB%8B%E7%B4%B9>