

PetLover 商业模式设计文档

项目成员：

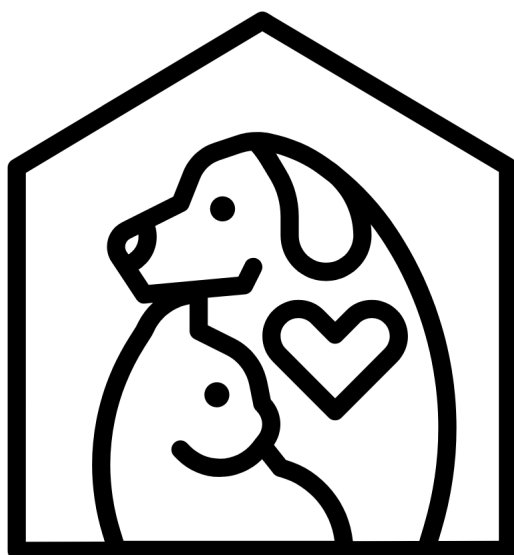
姬筠刚 191250055 (PM)

陈梓俊 191250016

丁炳智 191250024

刘庭烽 191250093

2021 年 10 月 28 日



PetLover

PETS IN GOOD CARES

摘要

本项目名为 PetLover, 是由本小组于 2021 年秋季学期《需求与商业模式创新》课程大作业中设计的软件产品项目。此文档为商业模式设计文档, 主要内容包含本项目的商业模式设计有关的六大设计方法, 包括客户洞察、构思、视觉化思考、模型构建、讲故事和场景。

目录

1 度量数值	3
2 商业模式设计	3
2.1 客户洞察	3
2.1.1 客户群体 1	3
2.2 构思	3
2.2.1 基本商业构思	3
2.2.2 候选商业模式创意	3
2.2.3 最终确定的商业模式创意	3
2.3 视觉化思考	3
2.3.1 可视化画布	3
2.3.2 可视化分析	3
2.4 模型构建	4
2.4.1 商业模式画布	4
2.4.2 商业模式画布要点	4
2.4.3 要点联系	4
2.4.4 新闻、调研及分析	4
2.4.5 市场潜力预估	4
2.5 讲故事	4
2.5.1 公司视角	4
2.5.2 客户 1 视角	4
2.5.3	4
2.6 场景	4
2.6.1 客户群体 1 与产品交互	4
2.6.2	4

1 度量数值

本文档共包含了 38 个要点与 18 条关联关系。平均要点数量约为 4 个。要点的联系详见第三部分，每个联系之前有要点位置的标注，例如 1a 表示关键业务的第 a 条要点。

2 商业模式设计

2.1 客户洞察

2.1.1 客户群体 1

- a. 看：
- b. 听：
- c. 想与感受：
- d. 说与做：
- e. 痛点：
- f. 收益：

2.2 构思

2.2.1 基本商业构思

2.2.2 候选商业模式创意

- a.

2.2.3 最终确定的商业模式创意

2.3 视觉化思考

2.3.1 可视化画布

2.3.2 可视化分析

- a.

2.4 模型构建

2.4.1 商业模式画布

2.4.2 商业模式画布要点

2.4.3 要点联系

2.4.4 新闻、调研及分析

2.4.5 市场潜力预估

a.

2.5 讲故事

2.5.1 公司视角

2.5.2 客户 1 视角

2.5.3

2.6 场景

2.6.1 客户群体 1 与产品交互

2.6.2