

从4P理论解读互联网商业模式

杨伟庆



Tencent腾讯



淘宝网



VANCL 凡客诚品

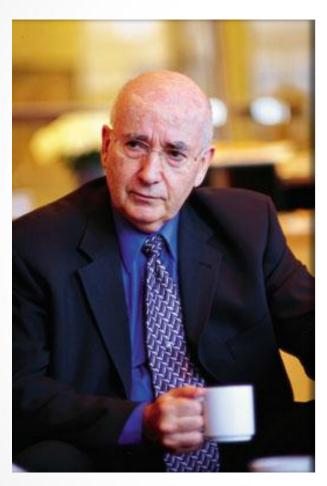


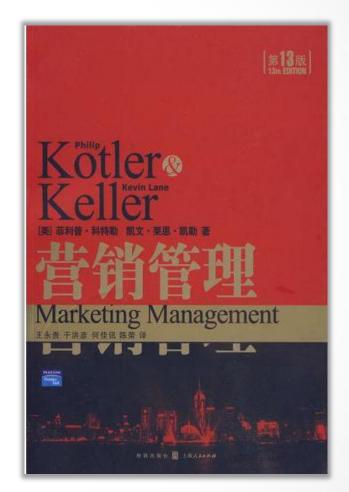




小米360大战的思考







菲利普·科特勒,1967年首次系统提出4P营销理论

商业模式的4P理论











4P模式对应商业模式



	Product 产品	Place 渠道	Promotion 营销	Price 价格
商业模式	产品服务	销售渠道	信息服务	
传统	衣食住行	卖场店面	电视杂志	
互联网	网络游戏	电子商务	网络媒体	

商业模式七分法





Product 产品



Place 渠道



Promotion 营销

传统 2C VANCL 凡客城品









互联网 2C



Tencent 腾讯







商业服务 2B







Product互联网的产品模式



通过数字产品为客户创造价值。以网络游戏为主,满足客户的精神娱乐需求











互联网的产品模式核心竞争要素



Experience 用户体验





线上娱乐产业前景依然光明



游戏 Web化





娱乐 ^{移动化}





Place——互联网的渠道模式



通过数字信息平台为主,整合供应链资源,搭建起规模用户的销售渠道。



电子商务B2C核心竞争要素



Supply Chain 供应链管理

Experience 用户体验



纯电子商务B2C"钱"景不乐观



传统销售渠道

卖场店面

供应链优势

纯电子商务 B2C

互联网信息服务

网络媒体

用户规模优势











天猫 TMALL.COM

Promotion-用户引导的营销模式



互联网是传播信息的工具,由信息或者传播信息的工具带来用户,进而通过营销赚钱是 互联网的本质模式。



Promotion互联网信息竞争要素





User Frequency 用户规模 黏性

cy Impact 影响力

Commerce 交易距离 Social Local

Mobile

社区化 本地化 移动互联网

信息规模 信息频率 信息质量 信息阶段 信息壁垒 未来信息特征 信息趋势

互联网进入移动平台争夺战





PC上Web













应用

平台



































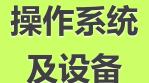
























互联网平台未来的整合趋势







Product 产品



Place 渠道



Promotion 营销

传统 2C VANCL 凡客诚品



SUNING 赤宁电器 Walmart 沃尔。玛



CCTV



互联网 2C

盛大网络 完美时空

Tencent 腾讯











传统2C产品的线上渠道化





Product 产品



Place 渠道



Promotion 营销

传统 2C VANCL 凡客诚品



SUNING 赤宁电器





CCTV



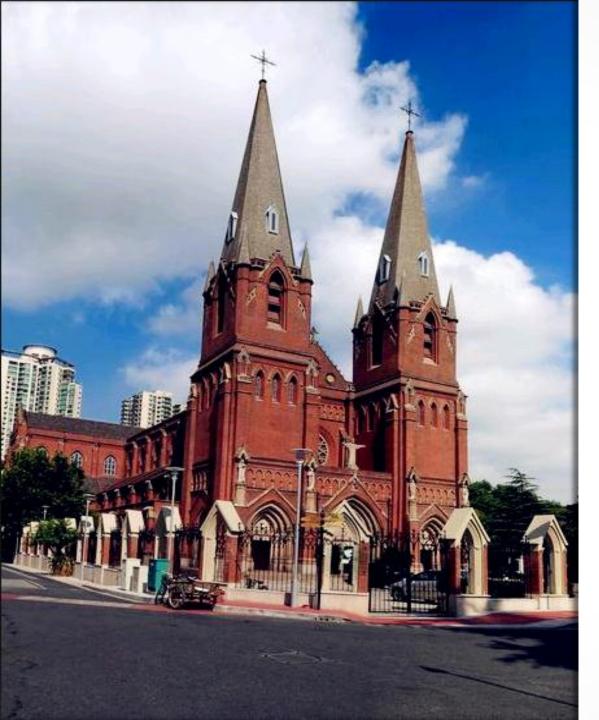
互联网 2C 点 完美的空 PERFECT WORLD

Tencent 腾讯

300.









十年艾瑞,感谢有你!

微博: @杨伟庆

Email: henry@iresearch.com.cn