

# 实验安排 - 项目启动（共两页）

## 【实验组织】:

1. 自行组队，3-4 人一队。每个队伍选出一个 PM（队长），以后的作业都是由 PM 提交。  
未成功组队需要及时与教师联系。提交内容若包含多个文件，请用一个压缩包全部包括。
2. PM 主要职责是确保整个项目按照项目计划完成。PM 在项目开发过程中，要组织项目例会，分配任务，以及作业的按时提交。项目提交有限时，但不关闭提交，因各种原因需要重新提交的，以最后一次提交时间为准，评分将视提交时间的拖后程度进行调整。
3. 在 Moodle 提交相关作业（课程的每次“作业发布”内，请上传附件，不要发在对话框里），作业内容会按照课程进度逐步放出。请重视每次作业给出的具体安排与度量要求。
4. 在项目进行中或者结束后，会对项目进行抽查，如果抽查中发现本次作业明显违反了该次作业的**总体要求与度量数值**，扣除该小组 30% 的成绩，并将重点检查该组的后续工作。
5. 项目结束时，每位小组成员默认得分一致；但小组的总分（评分\*人员数量）可以由小组成员内部自由决定分配的比例和办法，决定后及时交给助教。如果小组就分配办法无法达成一致，可以申请由教师协调。一旦申请协调，教师的决定为最终结果。

## 【实验内容】:

### （1）项目启动（作业提交截止时间北京时间 2022.10.13 日 20:00）

- 1) 本阶段，每个小组提出一个可以通过软件来解决的实际问题，由此构思一款软件产品，并通过商业模式画布进行分析。**本次课程禁止选用下列主题：招聘，单项的校园信息化，如生活、交友、组团、家教等；校内课程表与社团活动；医院看病排队与在线问诊；单纯的在线音视频播放；二手、闲置物品交换、交易、租赁；缺乏知识体系构建与管理的在线教育。**选题确定后将不再允许更改（允许在后续作业中展开小幅度调整），选题如具备较为突出的独特性或后续参加创业类比赛，均有额外的加分。**强烈建议从各位的兴趣爱好或日常深度使用的软件产品领域出发选题。**
- 2) 结果文档（**使用 pdf 格式**）：一个完整的、能够做到用户、技术、商业三者平衡的商业模式画布，文档内需要包含一段简介、一幅在每个模块填写了相关要点概况的画布，**与本项目最相关的 1 到 3 个竞争性产品（竞品），以及相关的讨论。**文档要求细节：**（1）项目题目、组员信息、度量数值；（2）项目简介；（3）将要点概述贴在对应模块位置的完整画布，以及针对模块内每个要点的逐一介绍与讨论；（4）显式声明若干关键要点之间的关联关系，并给出理由；（5）结合画布讨论与竞品的关联与区别。**
- 3) 总体要求：**（1）提出的商业模式画布能够做到问题解决有新意（用户方面）、功能设计可实现（技术方面）、产品发展可持续（商业方面）；（2）画布中的九大模块必须都有充足的要点，且分类与要点之间的联系正确；（3）文档排版清晰整洁，行文**

流畅可读性强；（4）满足度量数值上的要求；（5）要点列举与分析有深度。

- 4) 度量数值：九个模块所包含的要点总数量与平均要点数量；价值主张与客户细分的要点均不得少于两个；画布的复杂程度与难度要适中，总要点数量不得少于 20；要点之间的关联关系不得少于 10；一般而言竞品至少需要选择两个，如确实是非常冷门的产品，则围绕一个竞品的深度有价值讨论也能接受；需从画布的九个模块出发讨论与竞品的关联与区别，特别注意价值主张和客户细分（即使是相似的用户群体，新产品也必须要找到额外的付费意愿点）这两个模块应有较为明显的不同。