

Lab3-商业模式设计

1. 商业模式设计简介

- 1.1 组员信息
- 1.2 工作概要<!-- ddl=12-08 -->
- 1.3 度量数值<!-- ddl=12-08 -->

2. 客户洞察<!-- ddl=12-08 -->

- 2.1 日常网络交流者
 - 2.1.1 统计特征
 - 2.1.2 移情图
- 2.2 宣传工作者
 - 2.2.1 统计特征
 - 2.2.2 移情图
- 2.3 书面写作者
 - 2.3.1 统计特征
 - 2.3.2 移情图

3. 构思<!-- ddl=12-08 -->

- 3.1 创意一：
 - 3.1.1 驱动因素
 - 3.1.2 What if 问题
 - 3.1.3 创意影响
- 3.2 创意二：
 - 3.2.1 驱动因素
 - 3.2.2 What if 问题
 - 3.2.3 创意影响
- 3.3 创意三：
 - 3.3.1 驱动因素
 - 3.3.2 What if 问题
 - 3.3.3 创意影响

4. 视觉化思考<!-- ddl=12-08 -->

- 4.1 视觉化的商业模式画布
- 4.2 分析说明

5. 模型构建<!-- ddl=12-08 -->

- 5.1 更新过的商业模式画布
- 5.2 市场潜力预估
- 5.3 模块联系
- 5.4 支撑画布构建的基本事实

6. 讲故事<!-- ddl=12-08 -->

- 6.1 团队视角
- 6.2 客户视角

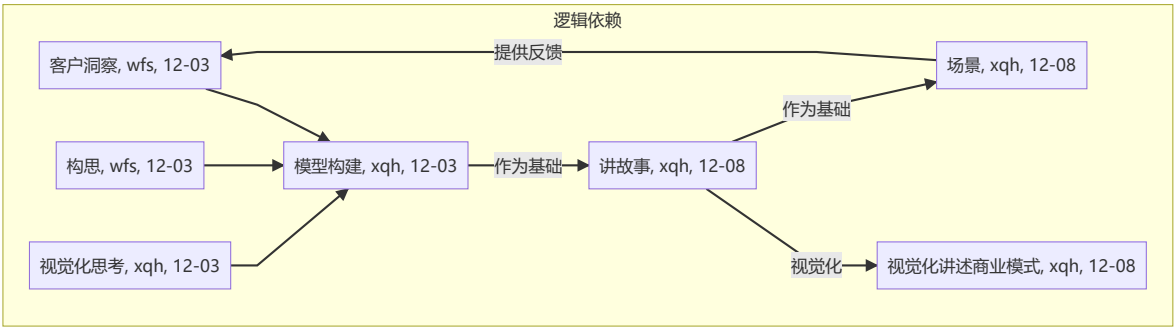
7. 场景<!-- ddl=12-08 -->

1. 商业模式设计简介

1.1 组员信息

姓名	学号
熊丘桓	201250172
孙立帆	201250181
王福森	201250185
蔡之恒	201250127

1.2 工作概要



1.3 度量数值

2. 客户洞察

2.1 日常网络交流者

日常网络交流者，即“大众网民”（待扩充）。

2.1.1 统计特征

2.1.2 移情图

2.2 宣传工作者

宣传工作者，包括记者、自媒体人、企业宣传工作者等（待扩充）。

2.2.1 统计特征

2.2.2 移情图

2.3 书面写作者

书面写作者，包括新闻工作者、秘书、出版社工作人员、文艺创作者等（待扩充）。

2.3.1 统计特征

2.3.2 移情图

3. 构思

3.1 创意一：

3.1.1 驱动因素

3.1.2 What if 问题

3.1.3 创意影响

3.2 创意二：

3.2.1 驱动因素

3.2.2 What if 问题

3.2.3 创意影响

3.3 创意三：

3.3.1 驱动因素

3.3.2 What if 问题

3.3.3 创意影响

4. 视觉化思考

4.1 视觉化的商业模式画布

4.2 分析说明

5. 模型构建

5.1 更新过的商业模式画布

5.2 市场潜力预估

5.3 模块联系

5.4 支撑画布构建的基本事实

6. 讲故事

6.1 团队视角

6.2 客户视角

7. 场景
