

如何实现"互联网+"大学生创新创业项目的竞争优势

马云龙



- "互联网+" &创新创业
- "互联网+"大赛项目十大来源
- 赛事要点解读
- · 创新创业项目战略规划 &竞争优势构建

# PART

# "互联网+" 8创新创业

# "互联网+"?

- 参赛项目要求能够将移动互联网、云计算、大数据、物联网等新一代信息技术与经济社会各领域紧密结合,培育基于互联网的新产品、新服务、新业态、新模式。
- 发挥互联网在促进产业升级以及信息化和工业化深度融合中的作用,促进制造业、 农业、能源、环保等产业转型升级。
- 发挥互联网在社会服务中的作用,创新网络化服务模式,促进互联网与教育、医疗、 交通、金融、消费生活等深度融合

# 青年是社会上最富活力、最具创造性的群体,理应在创新创造前列。——习近平总书记

互联网,成就了一个没有偏见的世界,在这里,出身、长相、年龄、性别都变得不那么重要,重要的是想法,是创新,是连接,是内容!

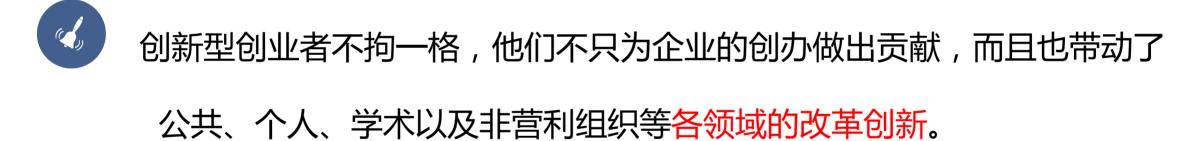
伴随互联网诞生的大学生,是90后,是数字时代原住民,在互联网颠覆各个传统行业时代,这些 互 联网原住民有明显先天优势!互联网+"是大学生创新创业优势所在!

时势造英雄 , " 互联网 + "在技术上为大学生创新创业提供了前所未有的可能!

# 创新创业?



### 创业的定义:创业关乎成长、创意和创新(2011年,世界经济论坛)。



创业精神是指一个人有能力将想法转变为行动,因此它是一种核心竞争力,能够帮助年轻人在从事任何工作都更具有创意、更有自信。

#### 创业者的类型

# 01企业创业者

通常用于指那些组织、经营以及敢于承担商业或企业 风险的人。对创业者的传统定义总离不开拥有一个企业并 追逐利润,而今它的概念已远远不再单指企业主。首先, 创业者不必拥有传统意义上的企业和雇员,他们可以为自 己打工,或者说,他自己就是企业。

### 02 社会型创业者

经济利益不一定是创业者的唯一追求。 例如,社会型创业者的目标就是创造社会 价值,造福社会而非追求经济利益。



# 03内部创业者

创业者并不一定要经营一个企业,他可以任职于一个企业,在这种情况下,可以称之为"内部创业者",《美国传统英语词典》将内部创业者定义为即:在大企业里通过承担风险和创新手段,把想法变为能创造利润的最终产品的直接负责人。

# 04政策型创业者

公共领域中也存在并需要创业精神。政府需要 政策层面的创业者,对公共政策和管理进行改革创 新,以实现公共服务价值的最大化。

### 技术创新 产品创新

技术创新 管理创新 服务创新 品牌创新 商业模式创新 组织创新 市场创新 渠道创新 .....

### 只要能够给资源带来新价值的活动就是创新







# 创新创业&传统创业

# 有无创新因素



# 不仅仅是大学生项目与项目之间的比拼

也是高校师生创新精神、创业意识和创业能力的比拼

更是高校深化高等教育综合改革成果的实力展现

#### "互联网+" 大赛参赛项目类型

- 1. "互联网+"现代农业,包括农林牧渔等;
- 2. "**互联网+"制造业**,包括智能硬件、先进制造、工业自动化、生物医药、 节能环保、新材料、军工等;
- 3. **"互联网+"信息技术服务**,包括工具软件、社交网络、媒体门户、企业服务等;
- 4. "**互联网+"文化创意服务**,包括广播影视、设计服务、文化艺术、旅游休闲、艺术品交易、广告会展、动漫娱乐、体育竞技等;
- 5. "**互联网+"商务服务**,包括电子商务、消费生活、金融、财经法务、房产家居、高效物流等;
- 6. "**互联网+"公共服务**,包括教育培训、医疗健康、交通、人力资源服务等;
- 7. "互联网+"公益创业,以社会价值为导向的非盈利性创业。

| "互联网+"创新创业 |                 |    | 新一代信息技术 |            |       |       |        |       |        |
|------------|-----------------|----|---------|------------|-------|-------|--------|-------|--------|
|            | 项目地图            |    |         | 11-移动互联网   | C-云计算 | B-大数据 | A-人工智能 | I-物联网 | V-虚拟现实 |
|            | "互联网+"<br>现代农业  | 1  | 农林      |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 2  | 林       |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 3  | 牧       | 8          |       | 8     |        | 1     |        |
|            |                 | 4  | 渔       |            |       |       |        |       | 6      |
|            | 互联网+"制<br>造业    | 5  | 智能硬件    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 6  | 先进制造    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 7  | 工业自动化   | 6 30       |       | 8     |        | 1     | 3.000  |
|            |                 | 8  | 生物医药    |            |       | , i   |        |       |        |
|            |                 | 9  | 节能环保    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 10 | 新材料     | ē <u>ā</u> |       |       |        |       |        |
|            |                 | 11 | 军工      |            |       |       |        |       |        |
|            | 互联网+"信<br>息技术服务 | 12 | 工具软件    |            |       |       |        |       |        |
| 经          |                 | 13 | 社交网络    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 14 | 媒体门户    |            |       |       |        |       |        |
| 济          |                 | 15 | 企业服务    |            |       |       |        |       |        |
| 0.00       |                 | 16 | 广播影视    |            |       |       |        |       |        |
| 社          |                 | 17 | 设计服务    |            |       |       |        |       |        |
| 会          |                 | 18 | 文化艺术    |            |       |       |        |       |        |
| 1          |                 | 19 | 旅游休闲    |            |       |       |        |       |        |
| 各          |                 | 20 | 艺术品交易   |            |       |       |        |       |        |
| 1000000    |                 | 21 | 广告会展    |            |       |       |        |       |        |
| 领域         |                 | 22 | 动漫娱乐    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 23 | 体育竞技    |            |       |       |        |       |        |
| -34        | 4.              | 24 | 电子商务    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 25 | 消费生活    |            |       |       |        |       |        |
|            | 互联网+"商<br>务服务   | 26 | 金融      |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 27 | 财经法务    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 28 | 房产家居    |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 29 | 高效物流    |            |       |       |        |       |        |
|            | 互联网+"公<br>共服务   | 30 | 教育培训    |            |       |       |        | +     |        |
|            |                 | 31 | 医疗健康    |            |       | · ·   |        |       |        |
|            |                 | 32 | 交通      |            |       |       |        |       |        |
|            |                 | 33 | 人力资源服务  |            |       |       |        |       |        |
|            | "互联网+"<br>公益创业  | 34 | 公益创业    |            |       |       |        |       |        |

# "互联网+"创新创业 项目地图

| 新产品 | 1 |
|-----|---|
| 2   |   |
| 新服务 |   |
|     |   |
| 新业态 |   |
|     |   |
| 新模式 |   |

| Mobile Internet   | 移动互联网  |  |  |
|-------------------|--|--|--|
| Cloud computing   | 云计算  |  |  |
| Big data          | 大数据  |  |  |
| Artificial intell | 人工智能   |  |  |
| Internet of thing | THE STATE OF THE S |  |  |
| Virtual reality   | 虚拟现实   |  |  |

# 2 "互联网+"大赛 PART 项目十大来源

# 第一大来源:学生自发

#### 来自学生自发创意,自主创新、商机发现

- ✓ 充分体现90后大学生的特色项目,如华中科技大学的"粉丝网"项目。
- ✓与学生熟悉的学习生活环境直接相关,如上海交通大学的59store项目,北京大学的"ofo"共享单车项目,北京邮电大学"学生圈新媒体"项目,山东师范大学的"大川乒乓"。



华中科技大学: 粉丝网项目

# 第二大来源:科技成果转化

# 国家于2015年颁布了科技成果转化相关法律文件 2016年教育部与科技部联合发布了相关的细则

越来越多的院校重视将科研项目转化为大学生创新创业项目,形成了大学生高质量创新创业项目的重要来源。

- ✓ 教学、科研与大学生创新创业三合一,在促进大学生创新创业的同时, 进行科研成果产业化,创造更大的价值。
- ✓ 第二届"互联网+"大赛金奖项目中,此类项目占三分之一以上。
- ✓ 如:西北工业大学和"微小卫星"项目、福州大学的"北斗"技术民用项目、华中科技大学的"慧淬"铁轨延寿项目等......



福州大学: "福大北斗" 项目

# 第三大来源:产教融合协同创新

产教融合协同创新的大学生创新创业项目, 会成为越来越多的地方性本科院校与职业院 校在创新创业工作中重点关注的发力点。

- ✓ 学校和当地的产业紧密结合,快速地获得产业需求信息,并实现资源对接
- ✓ 通过大学生创新创业项目帮助当地企业转型升级,帮助当地产业与企业实现"互联网+"
- ✓ 如:山东商业职业技术学院的"无水保活"项目、沈阳农业大学的"大果榛子"项目、内蒙古农业大学" 44 本牛"项目、贺州学院的"瑶蓝之旅行"等



图为产教融合项目:广西贺州学院项目 在省赛现场签约仪式

### 第四大来源:特色专业+优势学科

如何将一流学科与创新创业结合,是学校未来规划的重点方向,也是一流大学建设的要求。

- ✓ 紧密结合本校专业与学科特色,互相促进。
- ✓ 通过创新创业,促进学校特色打造,促进特色专业与学科建设。
- ✓ 如:西北农林大学的"侍酒师"项目、四川大学的"云病理 共享平台"、北京航空航天大学"航空航天与智能装备制造 "项目、河北师范大学的"子衿教育"项目、云南大学的" 律品"项目等。



西北工业大学: 翺翔系列微小卫星项目

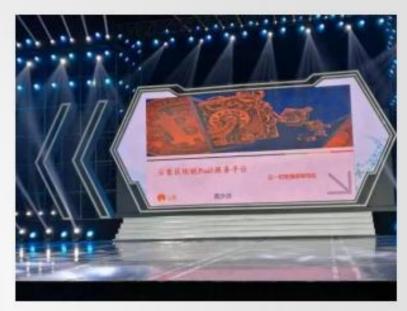


北航:航空航天与汽车智能装备制造项目

# 第五大来源:"互联网+"新技术

不断涌现的新技术将大大激发大学生创新创业的热情,大大促进基于"互联网+"的技术创新与应用创新。

- ✓ "互联网"是人类在技术领域的巨大进步,将重新建构 世界的连接方式,重新配置社会资源。
- ✓ "互联网+"大赛中,出现了很多与VR(虚拟现实)、 AI(人工智能)、物联网、大数据、云计算深入结合的 创新创业项目。
- ✓ 如: Insta360全景相机、浙江大学云象 "区块链" 项目 、北京大学的 "OFO" 共享单车项目、华中科技大学的 "诸葛IO" 项目等。





# 第六大来源:师生同创+大手拉小手

二十年以上大学丰富的校友及社会资源,都是大学生创新创业所需要的重要条件。

- ✓ 已毕业校友已经在社会各个行业走上重要的岗位,且与母校有着很深的情感,通过校友"大手拉小手",也会成为一个重要的大学生创新创业项目与校外导师来源。
- ✓ 同时大学老师也有很多好的想法,有着丰富的社会资源, 也会成为大学生创新创业项目的重要来源。
- ✓ 武汉工程大学的"秋叶PPT"项目,最初来自老师创业的想法与实践,通过师生同创,成为了优秀的大学生创业项目。



# 第七大来源:电子商务创新创业

利用电子商务平台创新创业,创业门槛相对较低,可以 发挥大学生熟悉互联网的优势,帮助线下传统企业电商 运营,实现线下商品资源的电子商务。第三届大赛中将 设置"就业型创业组",引导学生通过创业带来就业。

- ✓ 众多电子商务平台,资源丰富。可以为大学生提供创新创业机会,包括"淘宝与天猫"、"京东商城"、"微信微店"等。
- ✓ 基于"电子商务平台"的创新创业,适合小微创业,成就更多"小而美"的企业,并能够较好实现"通过创业带动就业"。
- ✓ 如南开大学的"农梦成真"项目、西藏职业技术学院的" 圣地天堂"项目



南开大学: "农梦成真" 电商项目

# 第八大来源:家族产业与产权

基于家族产业与产权传承的的大学生创新创业项目,也会成为未来大学生创新创业项目的来源之一。

- ✓ 中国越来越多的家族产业与拥有的知识产权面临传承 接班问题,需要创二代们更好发展家族事业。
- ✓ 在民营经济发达的江浙地区,越来越多的家庭企业的新生代——"创二代",实现家庭产业对"互联网"对接,实现升级跨越发展。
- ✓ 第二届 "互联网+" 大赛中, 桂林电子科技大学 "减速机" 等项目就是很好的代表。



桂林电子科技大学—"芯承"项目

# 第九大来源:政府公共采购与社会公益服务

随着中国政府的简政放权,越来越多的政府职 能将通过面向社会采购服务的方式进行,存在 巨大的创新创业空间。

- ✓ 随着国民经济增长,追求更高生活品质成为人民广泛需求。
- ✓ 此类市场受众群体范围广,市场空间大,且极易得到快速普及。
- ✓ 通过创新与创意极大提升政府公共服务质量与效率,实现双赢。
- ✓ 第二届 "互联网+" 大赛中,陕西理工大学的 "含氟水净化" 项目,浙江大学的 "空气洗手" 项目,山东师范大学的 "雨点公益" 项目等,都是这方面很好的代表。



浙江大学: "空气洗手" 项目

# 第十大来源:一带一路与全球经济一体化

中国大学生的创新创业,在立足中国同时,一定要面向世界。中国倡导的"一路一带"会带来巨大的商机,世界经济的深度融合会带来更多的全球整合资源创新创业的机会。

- ✓ 越来越火的跨界电商就是一个很好的缩影,一些具有语音与 区域优势的学校可以把握这个机会。
- ✓ 对外经贸大学的"一路一带"留学生项目,多所大学的"跨境电商"项目已经有所体现;新疆大学的"语言+"项目, 采用大数据技术与手机智能交互,实现信息检索,完成语音转换,搭建语言的"一带一路"。
- ✓ 第三届 "互联网+" 大赛将在古都西安举行,将会进一步促进 此类项目发展。



对外经贸大学: "一路一带" 留学生项目

### "互联网+"为大学生创新创业提供了前所未有的可能

- 34 细分行业
- 6 " 互联网+" 新技术
- 4 新产品+新服务+新业态+新模式
- 204 创新创业空间
- 816 创新创业焦点
- 10 创新创业来源

# PART

# 赛事要点 解读

创意组

初创组

成长组

就业型创业组

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

公益创业

文化创业服务

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

公益创业

文化创业服务

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

公益创业

文化创业服务

就业型创意项目 就业型创业项目 2015

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

2016

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

★公益创业

2017

现代农业

制造业

信息技术服务

商务服务

公共服务

★公益创业

★文化创业服务

创意组

初创组

成长组

就业型创业组

创意组:2017年5月31日前未注册。团队负责人申报,在校生

初创组:2014年3月1日后 <=1轮投资 法人代表申报

2012年后毕业生(毕业5年内)

成长组:2014年3月1日前或>2轮投资 法人代表申报,

2012年后毕业生(毕业5年内)

★★★企业法人在大赛通知发布之日后进行变更的不予认可

创意组

初创组

成长组

就业型创业组

### 就业型创业组:

- 参赛项目有效提升大学生就业数量与就业质量,主要面向高职高专院校的创新创业项目(高职高专院校也可申报其他符合条件的组别),其他高校也可申报本组。
- 若参赛项目在2017年5月31日前尚未完成工商登记注册,参赛申报人须为团队负责人,须为普通高等学校在校生(可为本专科生、研究生,不含在职生)。
- 若参赛项目在2017年5月31日前已完成工商登记注册,参赛申报人须为企业法人代表,须为普通高等学校在校生(可为本专科生、研究生,不含在职生),或毕业5年以内的毕业生(2012年之后毕业的本专科生、研究生,不含在职生)。
- 在大赛通知发布之日后进行变更的不予认可。

- 参赛选手股权要求:初创组、成长组和就业型创业组中已完成工商登记注册参赛项目的股权结构中,参赛成员合计不得少于1/3。
- 鼓励师生联合共创:对于高校科技成果转化的项目,允许将拥有科研成果的老师的 股权合并计算,合并计算的股权不得少于50%(其中参赛成员合计不得少于15%)。
- 允许跨校组团队:以团队为单位报名参赛。允许跨校组建团队。每个团队的参赛成员不少于3人,须为项目的实际成员。参赛团队所报参赛创业项目,须为本团队策划或经营的项目,不可借用他人项目参赛。
- 只限制"互联网+"往届金银奖:已获往届中国"互联网+"大学生创新创业大 赛全国总决赛金奖和银奖的项目,不再报名参赛。

#### 比赛建议:扣/加分项



财务分析明显错误;团队结构上来就 有财务官、人事官、行政官;企业管 理内容靠百度。



直接套模板; 动画过多、复杂;



与项目无关微电影

#### 产品

立足本土化(校园、年轻人);商业 模式新颖;产品开发完成;产品上线 运营;有N个活跃用户;产品有收入;

#### 团队

运营实践能力和经验;分工明确;优势特长互补;气质好、表达能力强

#### 故事

正向公益的项目愿景;内心创业的真实想法;临场发挥很重要;感动自己才能感动投资人

# 创新创业项目战 工 略规划 PART 8 条章 争优势构建



### 计划书的结构(7要素)



#### 1项目简介——"迷你版"创业计划书

#### 七句话说明问题

- √清晰地描述你的商业模式 落地为你的产品或服务;
- √明确表述为什么你的创新及时解决了用户的问题,填补了市场的空缺;
- √用简单而具体数字来描述巨大的市场规模和潜在的远景;
- √概括你的竞争优势;
- √形容你和你的团队是一个"梦幻组合";
- √用简单而具体数字和时间来概述你将如何在最短的时间内让投资人赚翻;
- √陈述你希望融多少钱、主要用来干嘛。

#### 2 产品和服务——计划书的关键核心内容

- √产品或服务对终端客户的价值;
- √产品或服务是通过什么技术或手段来实现的;
- √公司将向消费者提供什么;
- √消费者可得到的好处;
- √与市场已存在的产品或服务相比,该产品或服务有哪些优势

如何提供

提供什么

为谁提供

成本多少

收益多少

#### 3 市场

√描述市场空白点,或者存在的问题,极其严重性; (**是否刚性需求**)

√确定公司有多少潜在用户; (细分用户定位)

√市场规模和前景如何; (**市场容量上限和发展趋势**)

√怎样行之有效地做市场。(**品牌定位和营销策略**)

4Ps理论

4Cs理论

Product (产品)

Price (价格)

Promotion (促销)

Place (渠道)

Customer (顾客)

Cost (成本)

Convenience (便利)

**Communication** (沟通)

#### 4 竞争力

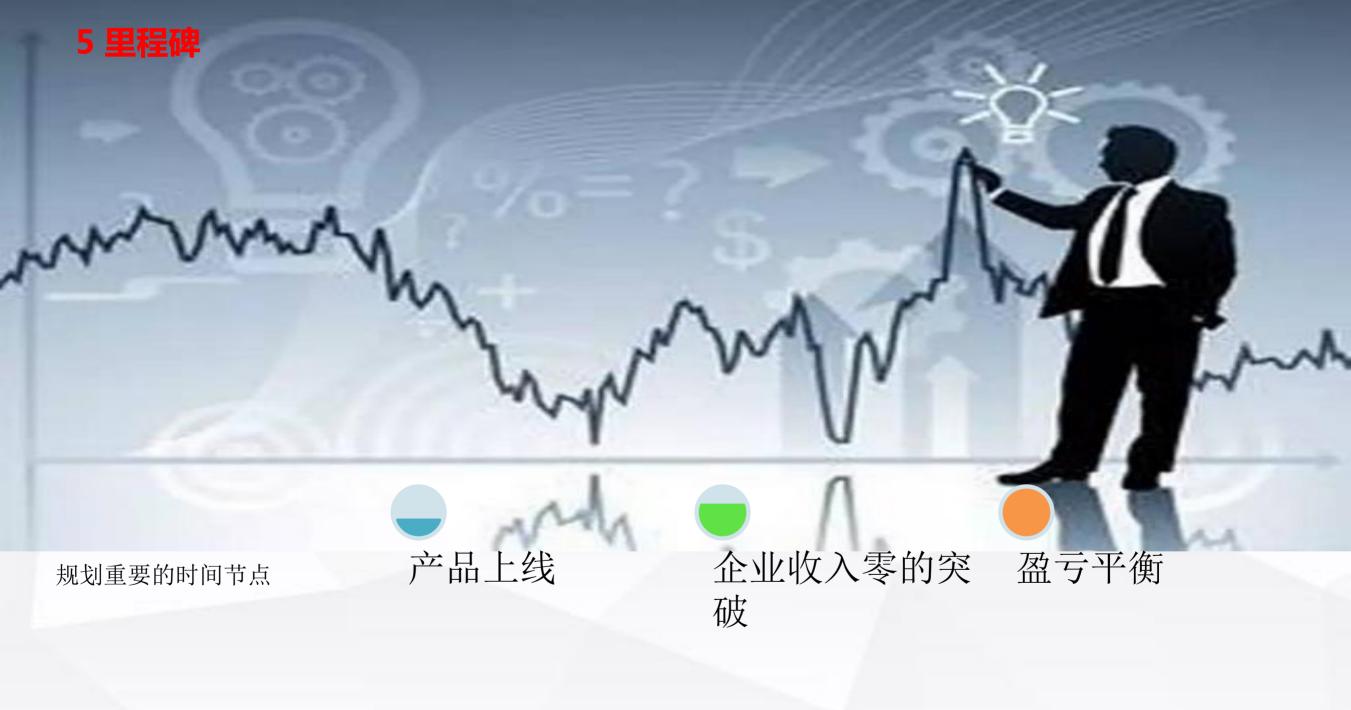
#### SWOT 分析

优势 劣势 (Strength) (Weakness) 机会 风险 (Opportunity) (Threats)

发挥优势 克服弱点 利用机会

化解威胁

制定行动计划



#### 6 财务计划

简单说明未来一年或者一年半内

- √需要多少钱(融资额、出让股份);
- √打算怎么花这笔钱(房租、人力等)。

#### 首轮融资需要了解



种子轮->天使轮->A轮->B轮->PreIPO->IPO 创意->产品->用户->现金流->利润

关于估值——不重要,重要的是在多长时间花多少钱达到什么样的效果 出让股份——10%-30%之间



## 7 团队介绍

√ 基本信息; √ 教育经历; √ 工作经历; √ 个人特长; √ 项目中负责工作。





#### 商业画布模板



重要伙伴

即公司同其他公 司之间为有效地 提供价值并实现 其商业目标而形 成的合作关系网 络。也包括公司 的 商业联盟 ( Business Alliances)范 围



关键 业务

即资源和业务

活动的配置

核心

资源

即公司执行其商业

模式所需的能力

价值 主张

即公司通过其产 品或服务所能向 消费者提 供的价 值。价值主张体 现了公司相对与 消费者的实际应 用价值



客户 关系

即公司同其消费 者群体之间所建立 的联系。我们所说 的客户关系管理 CRM即于此相关



渠道 通路

即公司用来接触 消费者的各种途 径。分销渠道涉 及公司如何开拓 市场和实施营销 策略等诸多问题



客户 细分

即公司所瞄准的消 费者群体。这些群 体具有某些共性 进而使公司能够 (针对这些共性) 创造相应的价值。 定义消费者群体的 过程也被称为市场 细分



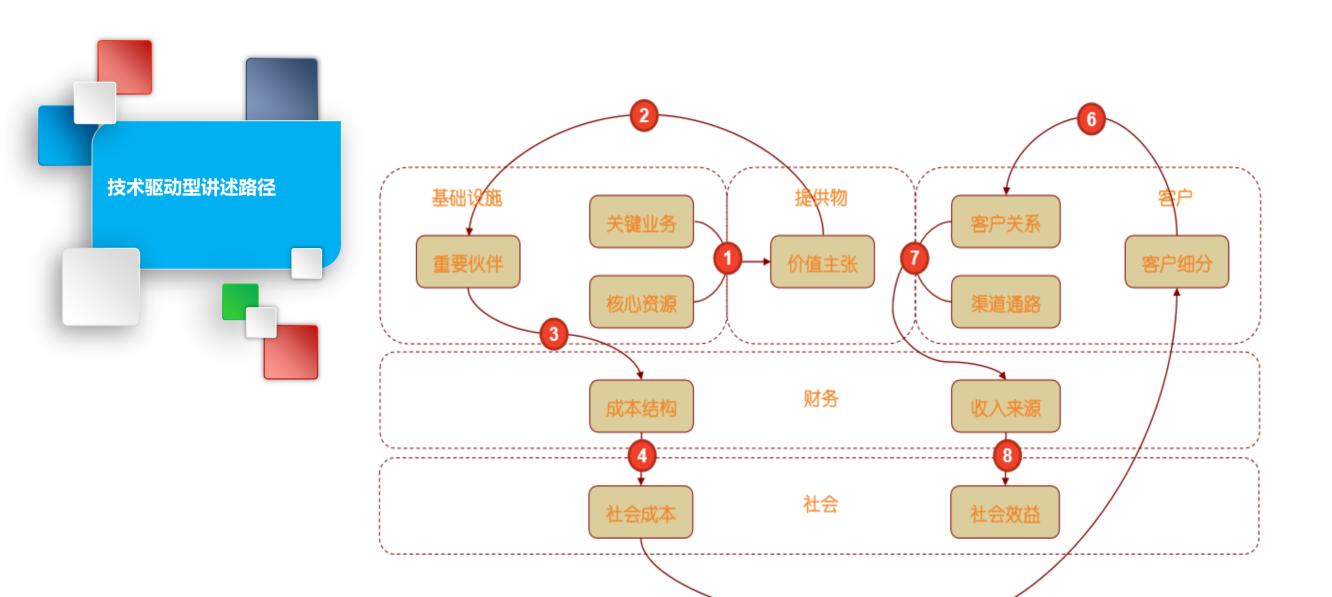
成本结构

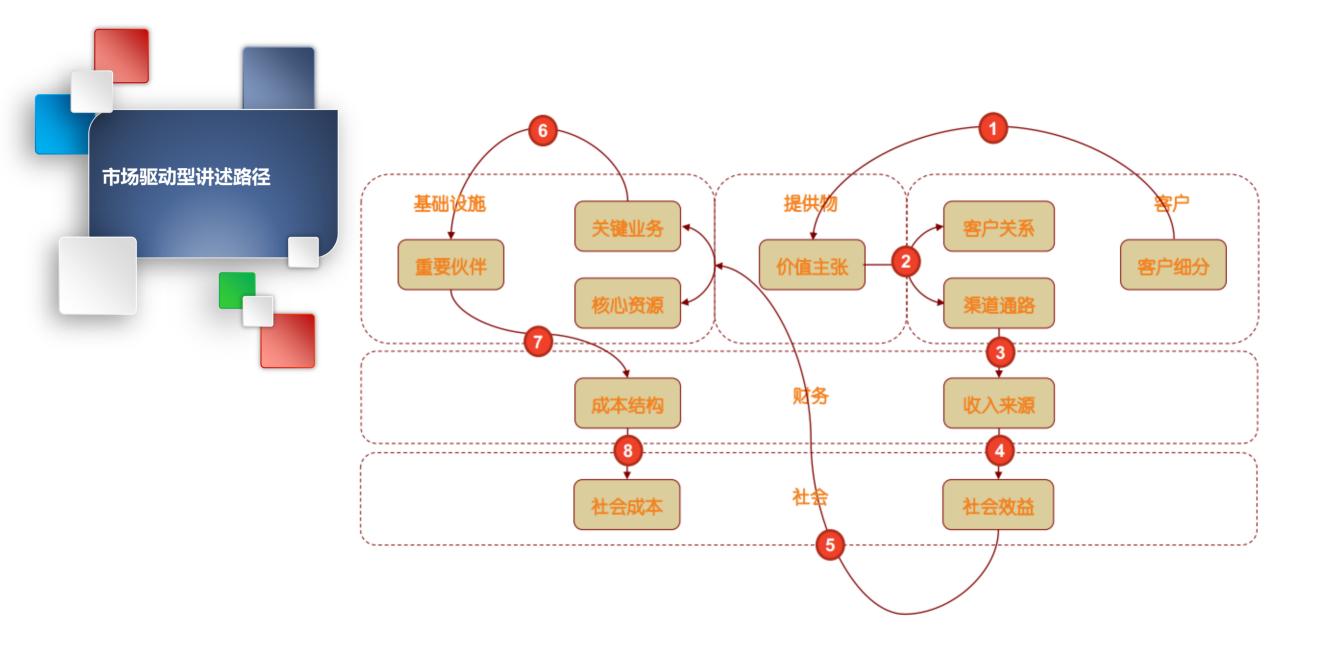
即所使用的工具和方法 的货币描述



收入来源

即公司通过各种收入流(Revenue Flow)来创造财富的途径





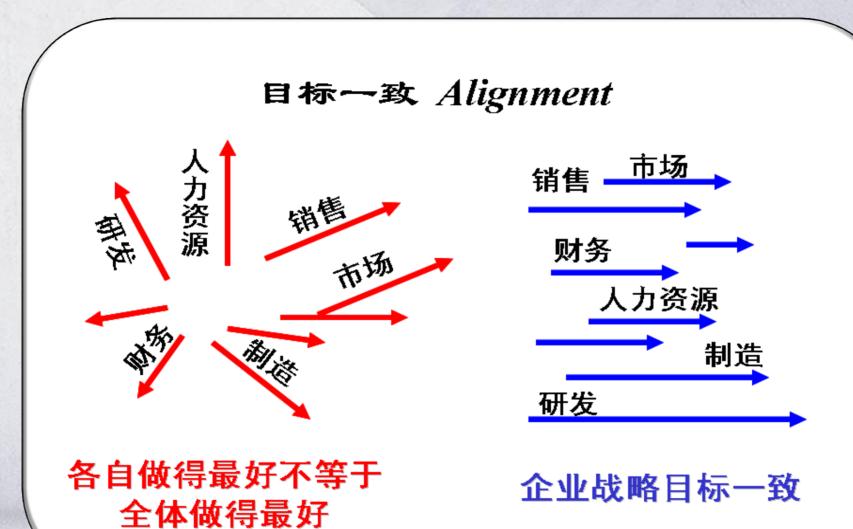


## 创业项目营销战略规划画布



|        |            |        |                  |            |           |           |           |          | Selling Lo.               |  |
|--------|------------|--------|------------------|------------|-----------|-----------|-----------|----------|---------------------------|--|
| 项目名称   | 属行业 ( 赛道 ) | 所在院校   | 在院校设计团队          |            |           |           |           | 版本号      |                           |  |
| 趋势分析   |            | 渠道设计   | t                |            |           |           |           |          |                           |  |
| 政策导向   | 技术趋势       | 典型购到   | 典型购买场景           |            | 到达方式分析 直销 |           | 市场关系规划参展  |          | <b>营销体系规划</b><br>直销<br>团队 |  |
|        |            |        |                  |            |           |           |           |          |                           |  |
| 价值主张   |            |        |                  | 伙伴         |           | 发布        |           | 伙伴<br>合作 |                           |  |
| 价值主张   |            |        |                  | 在线         | 在线        |           | 标杆        |          | 在线<br>营销                  |  |
|        |            |        |                  | 其他         |           | 在线        | 在线        |          | 在线<br>运营                  |  |
| 细分用户群体 | 关键需求       | 营销预算   | Ī                |            |           |           |           |          |                           |  |
|        |            | 目标客户群体 | <b>&gt;</b> }    | 替在市场<br>容量 | Y1<br>转化率 | Y2<br>转化率 | Y3<br>转化率 | 客均<br>单价 | 三年 产值目标                   |  |
|        |            | 群体1    |                  |            |           |           |           |          |                           |  |
| 应用场景   |            | 群体2    |                  |            |           |           |           |          |                           |  |
| 典型需求场景 | 典型应用场景     | 群体3    |                  |            |           |           |           |          |                           |  |
| 需求1    | 场景1        |        |                  |            |           |           |           |          |                           |  |
| 需求2    | 场景2        |        | 目标收入预测<br>成本费用预估 |            |           |           |           |          |                           |  |
| 需求3    | 场景3        |        | 盈利状况预估           |            |           |           |           |          |                           |  |

## 团队协同 目标一致



## 从0到1的阶段(一般:3-6个月)





## 关注市场





- "互联网+" &创新创业
- "互联网+"大赛项目十大来源
- 赛事要点解读
- · 创新创业项目战略规划 &竞争优势构建







#### 马云龙 &

陕西 西安



扫一扫上面的二维码图案, 加我微信



# 欢迎沟通交流!