

一、单选题

1. 商业战略和商业模式中，（）更直观，（）有许多另一个不具备的重要内容。 A
- A. 商业模式 商业战略
B. 商业战略 商业模式
C. 商业模式 商业模式
D. 商业战略 商业战略
2. 以生产型企业为例，以下活动不属于支持性活动的是（） C
- A. 人力资源管理
B. 技术开发
C. 市场营销
D. 采购
3. 在商业模式画布中，（）描绘为特定客户细分群体创造价值的系列产品和服务。 B
- A. 客户细分
B. 价值主张
C. 重要合作
D. 收入来源
4. 未来情景推测，是描述新商业模式可能会参与（）的未来场景。 C
- A. 产品
B. 竞争
C. 营销
D. 收入
5. 商业模式设计中，顶层设计包括（） D
- A. 价值体现设计
B. 价值传递方式设计
C. 企业盈利方式设计
D. 以上三项都对
6. 免费增收式商业模式中，（）是关键。 A
- A. 从免费到增值服务收费的转换率
B. 免费时间的长短
C. 免费用户的数量
D. 增值收费的用户数量
7. 用 SWOT 模型可以用于（） C
- A. 设计商业模式
B. 创新商业模式
C. 评估商业模式
D. 叠加商业模式
8. 以下关于商业模式原型的说法，错误的是（） B

- A. 原型是一个思维工具
- B. 原型是一个绘画工具
- C. 原型是一组前进的路标
- D. 经常用商业模式画布表示

二、多选题

1. 可视化思考是指使用诸如（）等视觉化工具来构建和讨论事情。 A B C D

- A. 图片
- B. 草图
- C. 图表
- D. 便利贴

2. 以下关于商业模式设计的说法，正确的是（） A C D

- A. 分为顶层设计、具体化设计、组织化设计三个过程
- B. 顶层设计就是商业模式四要素的设计
- C. 企业内部组织设计属于组织化设计的一部分
- D. 具体化设计包括产品或服务营销的方式方法和途径

3. 头脑风暴法的原则包括（） B C

- A. 质量取胜
- B. 不允许评价他人
- C. 可以在他人观点上发挥出更多类似的观点
- D. 随意发挥想象力，但不是任何观点都可以

4. 利基市场是指被市场中的统治者/有绝对优势的企业（）的某些细分市场。 B C

- A. 重视
- B. 忽略
- C. 放弃
- D. 霸占

三、填空题

1. 商业模式用来描述企业如何创造价值、（）价值和（）价值的基本原理。 传递 获取

2. 价值网络是公司为创造（）、扩展和交付货物而建立的合伙人和（）合作系统。 资源 联盟

3. 商业模式画布是用来描述、（）、评估商业模式以及（）商业模式的通用语言。 可视化 改变

4. 长尾型商业模式是以为（）核心，依托低库存成本和强大平台，为多个（）提供大量产品。 多样少量 细分市场

5. 免费增收式商业模式是指，大量的基础用户受益于没有任何（）的免费产品或服务，而通过另外收费的（）来获得收益。 附加条件 增值服务

6. 情景推测，就是将抽象的概念变成具体的（），通过（），迫使我们去思考商业模式在特定的环境下可能的演变趋势，使我们更好的调整和改善企业的商业模式。 模型 情景再现

四、判断题

- yes) 1. 理解客户未被满足的需求并以此为核心，可以营造全新的商业模式。
- yes) 2. 常用的故事讲述方式有视频、角色扮演、文本和图画等。
- no) 3. 客户洞察，指对客户深入了解，并基于这种理解进行商业模式设计，常见工具是

问卷调查法。

☐ no) 4.利基市场是成熟企业的第一选择，不是创业企业的第一选择。

五、简答题

- 1.商业模式与商业战略有何异同？
- 2.描述多边平台商业模式的特点。