目录

[(一) 项目概述： 1](#_Toc83493495)

[(二) 要点概述： 1](#_Toc83493496)

[一、 客户细分 Customer Segments 2](#_Toc83493497)

[二、 价值主张 Value Proposition 2](#_Toc83493498)

[三、 渠道通路 Channels 2](#_Toc83493499)

[四、 客户关系 Customer Relationship 2](#_Toc83493500)

[五、 收入来源 Revenue Streams 2](#_Toc83493501)

[六、 核心资源 Key Resources 2](#_Toc83493502)

[七、 关键业务 Key Activities 2](#_Toc83493503)

[八、 重要合作 Key Partnership 2](#_Toc83493504)

[九、 成本结构 Cost Structure 2](#_Toc83493505)

[(三) 关联联系： 2](#_Toc83493506)

1. 项目概述：

项目题目：**未知**

组员信息：

陈家志 191250009

陈家伟 191250008

林均劼 191250084

张潮越 191250190

度量数值：**未知**

项目简介：

我们小组计划开发一款历史爱好者社区软件。该软件主要为填补目前历史爱好者社群分散，没有专门大平台交流的空缺。软件分为历史讨论区，科普资讯区，游戏交流区，购物区，资料分享区以及历史地图区。历史讨论区采用类似贴吧和nga社区的发帖制度，由楼主发帖，他人跟帖；科普咨讯区主要负责整合与转载历史短文（如转载国家地理的历史科普文，展示一些自媒体用户发布的优质历史文章），游戏交流区借鉴52pcgame和贴吧的模式，用户可以在其中讨论交流一些历史模拟类游戏（如文明系列，全面战争系列，paradox旗下作品等）的心得与想法；而购物区则用来售卖一些基于考古文物创作的手工艺品和经过质量把控后的历史书籍；在资料分享区中我们将推荐一些国内外优质官方开源资料库（如故宫博物馆，牛津大学科学历史博物馆网站等），历史地图区中不仅存储了各区域的历史地图集，而且引入了考古地图，用户当前地图页面中如果有较大的考古发现，地图上就会出现小标识，点入后会出现相关考古图片。产品的核心特点是为历史爱好者提供独特的一站式服务，从求知到娱乐乃至旅游都可以在app中获取想要的信息，产品也致力解决当前国内市场上历史爱好者社群分散无序的现状。

1. 要点概述：

完整画布：**还没有**

1. 客户细分 Customer Segments
2. 价值主张 Value Proposition
3. 渠道通路 Channels
4. 搜索引擎：对市⾯上常⻅的搜索引擎（百度、必应等）做SEO优化，提升平台知名度  
   （合作商渠道；知名度）

2、自媒体宣传：通过B站、公众号、知乎建立的官方号，提供节选的平台用户内容以及官方号自制历史相关的内容，加强自身定位的同时，提高平台知名度  
（混用渠道；知名度，评价）

3、邀请历史领域的论坛精英：邀请已有分散历史交流社群上的高水平用户（论坛精英）以及部分高校历史教师入驻，以人类高质量历史交流为⽀点进⾏宣传。

（⾃身渠道；评估）

4.、与地方文化景点互相宣传协议：

（合作商渠道：知名度）

4、回访提升：售出课程或题⽬后，以调研回访、体验回访或⽹⻚回访等⽅式对⽤户进⾏售后 服务，询问⽤户使⽤的感受以及有关的建议，并派专⻔的⼈员进⾏处理与跟进。平台⾃身设有 评论板块，⽤户也可以⾃由提供建议。

1. 客户关系 Customer Relationship
2. 收入来源 Revenue Streams

平台依靠广告费，售卖周边，平台会员费来进行盈利

1. 历史题材周边：
2. 售卖官方（第一方）出品的历史周边商品，包括但不限于包含历史元素的生活用品，第一方出品的历史相关书籍。
3. 定期举行周边设计征集，辅助用户售卖他们设计的周边提取抽成
4. 代销第三方出品的历史周边商品（地方文化景点文创产品）
5. 广告费：以历史书籍、文化旅游景点的推广为主
6. 官方号运营获得的零碎收入
7. 核心资源 Key Resources

1. 关键业务 Key Activities
2. 重要合作 Key Partnership
3. 成本结构 Cost Structure

（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；

1. 关联联系：

显式声明若干关键要点之间的关联关系，并给出理由。