

Παράδειγμα BMC

VR-app μέσω της οποίας:

- επίσκεψη σε μουσεία
- ταξίδι σε χρόνο
- ταξίδι σε πλανήτες

Έταίροι

- Κατασκευαστές VR
- Μουσεία
- NASA / ESA
- Διαφημιστικές εταιρίες
- Hosting
- Ιστορικοί / αρχαιολόγοι / αστρονόμοι

Δραστηριότητες - κλειδιά

- Δημιουργία γραφικών
- Δημιουργία δραστηριότητας
- Cloud administration
- New service development

Πόροι - κλειδιά

- Πλατφόρμα VR
- Εξυπηρετητές
- Κεφάλαια
- IP
- Ανθρώπινο δυναμικό
- 3D-assets / VR / content

Πρόταση Αξίας

- Επίσκεψη από την άνεση του σπιτιού
- Χαμηλότερο κόστος
- Εμπειρίες που δεν μπορείς να ζήσεις αλλιώς
- Cloud rendering όταν δεν είναι δυνατή η κάρτα γραφικών (για τους χρήστες που δεν έχουν)

Σχέσεις με τους πελάτες

- Θα θέλαμε μόνιμη σχέση (repeating costumers)
 - Αρχικά περιστασιακή
 - Μακροχρόνια (B2B)
- Σ } B2C

Κανάλια

- Website for content
- Social media advertising
- Εκθέσεις
- TV
- Άλλες πλατφόρμες
- Word of mouth

Τμήματα Πιλοτών

- Όλοι οι χρήστες που έχουν VR με δυνατή κάρτα ή όχι
- Μουσική?
- Και εν δυνάμει

Δομή Κόστους

- Μισθοί
- Αμοιβές ελεύθερων επαγγελματιών
- IT
- Ενοίκια
- IP rights
- Ασφαλιστικές εισφορές
- Διαφήμιση
- Ενέργεια για cloud-computing

Δομή Εσόδων

- B2C εισητήρια
- B2B συνδρομή / Service Level Agreement

Ερωτήσεις

① (Δες διαγράμματα στο σελ 4 "κοινά στοιχεία μεθόδων τύπου Agile/Lean")*

Το επιχ. μοντέλο το οποίο μας επιτρέπει να βρούμε νέα προϊόντα. Ποια είναι αυτά?

Πρέπει να αναφέρουμε τα χαρακτηριστικά του επιχ. μοντέλου που βοηθούν στην ανάπτυξη της εταιρίας

Εάν π.χ. έχουμε μία εταιρία υψηλής τεχνολογίας θα υπάρχουν κάποια μέρη της επιχείρησης που θα ασχολούνται με το να καινοτομήσουν, να φέρουν νέα προϊόντα, νέες αγορές, να προωθούν καλύτερα προϊόντα, καλύτερες αξίες. Ποιο είναι αυτά?

Νέα προϊόντα σε αυτή την περίπτωση:

- η υπηρεσία που προσφέρουμε
- το content που προσφέρουμε

Βελτιώνουμε την υπηρεσία με το "new service dev" (στο key-activity), ανθρώπινο δυναμικό, κάποιοι εξαίροι (οι ισχυρικοί βοηθούν στη δημιουργία νέου content).

Νέες τεχν. δυνατότητες μας τις προσφέρουν οι κατασκευαστές VR

*

Γενικότερα, όταν κάνεις νέα προϊόντα, δεν ξέρεις αν θα πετύχουν. Προσπαθείς να αξιοποιήσεις μεθόδους οι οποίες σε βοηθάνε να τη ρεαλιστική γρήγορα, να την προωθήσεις, να τη δοκιμάζεις, να ρεαλίζεις ένα πρωτότυπο / MVP.

2.

Η καινοτομία που κυριολεκτικά μας δημιουργήσε το επιχ. μοντέλο είναι το VR, το cloud rendering, το 5G. Αυτά είναι ουσιαστικά οι πυλώνες της ιδέας μας.

Σε άλλα μοντέλα, π.χ. μια εράπεζα, στην αρχή όλα γινόζονταν με χαρτιά. Πλέον, με ΗΥ άλλαξε το μοντέλο και πιο πρόδρομα με το web-banking ξανα-άλλαξε.

Πως δηλαδή μια τεχνολογία άλλαξε το μοντέλο? Το δημιουργήσε? Το επηρέασε? Μπορεί μια τεχνολογία να είναι το μοντέλο παρωχημένο. Σε αυτήν την περίπτωση θα πρέπει να αναφέρουμε ποιο ήταν το παλαιό, γιατί άλλαξε και ποιο είναι το νέο.