|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Key Partners** | **Key Activities** | **Value Propositions** | | **Customer Relationships** | **Customer Segments** |
| 1. **Προμηθευτές** πρώτων υλών και εξαρτημάτων για την παραγωγή του hardware (π.χ. chips, φακοί, μπαταρίες, sensors etc). 2. **Διανομείς** και **πωλητές** των προϊόντων. 3. Υπηρεσίες παραγωγής λογισμικού τόσο για smartphones/tablets, όσο και για πιο περίπλοκα συστήματα, όπως laptops/smart TVs. | 1. Έρευνα και ανάπτυξη νέων προϊόντων και τεχνολογιών. 2. Σχεδίαση, κατασκευή και συναρμολόγηση. 3. Διαφήμιση και προώθηση. 4. Υποστήριξη πελατών και after-sale υπηρεσίες. | 1. Smartphones 2. Laptops 3. Headphones 4. TVs and monitors 5. Cameras and lenses 6. Soundbars 7. Portable Speakers 8. Videocameras 9. Videogame consoles 10. Videogames 11. Movies 12. Healthcare 13. Banking | | 1. Τηλεφωνική υποστήριξη των πελατών για οποιοδήποτε πρόβλημα προκύψει με την συσκευή τους, είτε hardware είτε software. 2. Ευκολία στην χρήση και σύνδεση με λοιπά προϊόντα τεχνολογίας. 3. Άμεση ανταπόκριση στις παραγγελίες και ποιοτική αποστολή/παραλαβή. | 1. Άτομα που αναζητούν μία εργονομική και σύγχρονη λύση για καθημερινές ανάγκες, όπως κινητή τηλεφωνία ή δουλειά. 2. Καταναλωτές που αναζητούν μία υψηλής ποιότητας ηλεκτρονικά προϊόντα. 3. Gamers που ψάχνουν συγκινητικές ιστορίες και θεαματικά σκηνικά. 4. Άτομα που θέλουν να αποκτήσουν μία immersive εμπειρία στο σπίτι τους αντί του σινεμά (όπου και εκεί η εταιρία προσφέρει πληθώρα ταινιών). 5. Επαγγελματίες φωτογραφίας και εταιρίες ταινιών που απαιτούν την καλύτερη εικόνα για τα έργα τους. |
| **Key Resources** | **Channels** |
| 1. Εγκαταστάσεις παραγωγής των προϊόντων. 2. Εγκαταστάσεις διαχείρισης του προσωπικού, των αντιπροσωπειών, των οικονομικών και λοιπών «γραφειοκρατικών» υποχρεώσεων. 3. Πνευματικά δικαιώματα και πατέντες για νέες τεχνολογίες. 4. Εξοπλισμός για την εξόρυξη των πρώτων υλών. 5. Έμπειρο και καταρτισμένο προσωπικό για έρευνα και σχεδίαση, όπως και διοίκηση. | 1. Sony καταστήματα. 2. Retail καταστήματα. 3. Online/Web καταστήματα. 4. Πλατφόρμα πώλησης videogames σε ψηφιακή μορφή. 5. Social Media/Influencers, διαφημίσεις σε ιστοσελίδες/τηλεόραση/events. 6. Από στόμα σε στόμα |
| **Cost Structure** | | | **Revenue Streams** | | |
| 1. Πρώτες ύλες και εξαρτήματα για την παραγωγή προϊόντων. 2. Μισθοί και αμοιβές προσωπικού. 3. Έρευνα και ανάπτυξη πρωτοτύπων. 4. Marketing και διαφήμιση. | | | 1. Ηλεκτρονικών προϊόντων και αξεσουάρ. 2. Gaming κονσόλων και videogames (σε φυσική-DVD μορφή και σε ψηφιακή), όπως επίσης αξεσουάρ (π.χ. VR-headset, PS-controller). 3. Από συνδρομές στην PlayStation Network (οι gamers που επιθυμούν να παίξουν multiplayer-online πρέπει να πληρώνουν μία συνδρομή). 4. Επαγγελματικών καμερών και αξεσουάρ (π.χ. συμπληρωματικοί φακοί). 5. Merch ρούχα, συλλεκτικών εκδόσεων. | | |