

# 商业模式评估

需求不寄小分队

2023 年 12 月 9 日

## 目录

0.1	团队成员	2
0.2	度量数值	3
1	文档简介	3
2	客户洞察	3
2.1	高校教师	3
2.2	企业主管	3
2.3	游戏主播	3
2.4	电影爱好者	3
3	构思	3
4	视觉化思考	3
4.1	可视化讲述及花絮	3
4.2	可视化画布	3
4.2.1	价值主张	3
4.2.2	客户细分	3
4.2.3	关键业务	3
4.2.4	渠道通路	3
4.2.5	客户关系	3
4.2.6	收入来源	3
4.2.7	关键资源	3
4.2.8	重要合作	3
4.2.9	成本结构	3
4.3	改进	3

<b>5</b>	<b>模型构建</b>	<b>3</b>
5.1	商业模式画布 . . . . .	3
5.2	要点介绍 . . . . .	3
5.2.1	关键业务 . . . . .	3
5.2.2	客户细分 . . . . .	3
5.2.3	价值主张 . . . . .	3
5.2.4	渠道通路 . . . . .	3
5.2.5	客户关系 . . . . .	3
5.2.6	收入来源 . . . . .	3
5.2.7	核心资源 . . . . .	3
5.2.8	重要合作 . . . . .	3
5.2.9	成本结构 . . . . .	3
5.3	关联 . . . . .	3
5.4	基本事实与分析 . . . . .	3
5.5	市场潜力预估 . . . . .	3
<b>6</b>	<b>讲故事</b>	<b>3</b>
<b>7</b>	<b>场景</b>	<b>3</b>

# 1 团队成员

- 211250124 程智镒
- 211250122 刘辉
- 211250159 陈凌
- 211250158 李忠信

## 1.1 度量数值

# 2 文档简介

# 3 客户洞察

## 3.1 高校教师

## 3.2 企业主管

## 3.3 游戏主播

## 3.4 电影爱好者

# 4 构思

# 5 视觉化思考

## 5.1 可视化讲述及花絮

## 5.2 可视化画布

### 5.2.1 价值主张

### 5.2.2 客户细分

### 5.2.3 关键业务

### 5.2.4 渠道通路

### 5.2.5 客户关系

### 5.2.6 收入来源

### 5.2.7 关键资源

### 5.2.8 重要合作

### 5.2.9 成本结构

## 5.3 改进

# 6 模型构建

## 6.1 商业模式画布

## 6.2 要点介绍

### 6.2.1 关键业务

### 6.2.2 客户细分