



贝腾《创业总动员》
创新创业实训平台

商业模式应用



教师手册

贝腾创业研究院

内容提要

本手册是提供给教师或教学管理人员用于开展创新创业基础实训时的配套辅助资料,手册中详尽描述了当前实验的基本介绍,教师在开课所需做的各项准备工作,上课过程中的时间分配与进度控制,及整个实验过程中的教学知识点解析传授内容。

策划主编 姚碧锋

责任校对 李肖

发行单位: 贝腾创业研究院

地 址: 浙江省杭州市祥园路 88 号中国智慧信息产业园 3 幢 10 楼

咨询电话: 0571-88197890

网 址: <http://www.bster.cn>

版 次: 2015 年 4 月第 1 版

印 次: 2015 年 4 月第一次印刷

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请与发行单位联系调换

版权所有 侵权必究

目录

实验描述	1
使用群体	2
使用形式	2
课时安排	2
学习目标	2
实验要求	3
实验结果	3
实验准备	3
实验控制	3
阶段一：教师规则讲解（10 分钟）	4
阶段一：学生自主学习（10 分钟）	4
阶段二：教师发布项目（5 分钟）	5
阶段二：学生了解项目（5 分钟）	9
阶段三：教师开启设定名称（5 分钟）	10
阶段三：学生开始设定名称（5 分钟）	11
阶段四：教师开启设计模式（25 分钟）	12
阶段四：学生开始设计模式（25 分钟）	13
阶段五：教师开启项目路演（5 分钟/人）	15
阶段五：学生开始项目路演（5 分钟/人）	17
阶段六：教师结束当前项目（5 分钟）	19
阶段六：学生结束当前项目（5 分钟）	20
教学提示	21
更多帮助	22

实验描述

商业模式是一种描述一家公司如何为顾客创造价值（value creation），传递价值,并从中捕捉价值（value capture）的理论模型。在创业项目经营过程中，围绕创业模式的设计、创新是始终摆在创业者面前的永久话题。当创业者需要与合作伙伴，及投资人进行高效沟通交流时，清晰的商业模式在沟通交流过程中也至关重要。

一个清晰且有竞争力的商业模式是创业成败的关键因素之一，现实中，目前的大部分大学生及创业者都缺乏一个较为有效的围绕商业模式的设计能力与表达能力的训练与掌握过程，很多创业者还停留在对庞大复杂的创业计划书的撰写与包装过程中，而缺乏了用最短的时间清晰阐述自己创业项目的核心模式与优势的能力。

本实践项目的设计目的即是通过精巧的课堂实践环节的设计，让学习者通过对商业模式进行概念的初识，进一步能了解常见商业模式分类，并通过接收教师给出的确定的创业项目，使用商业画布设计工具在课堂上就能开展自己的商业模式设计与完善，随后的路演环节，学习者还需要通过面向所有其他学习者进行商业模式的演示讲解过程，获得其他学习者（投资者）的投资认可。

整个实践项目全程通过计算机统一引导控制，并在教师带领下完成围绕商业模式的一系列完整实践过程的演练，通过该过程，学生最终掌握起对商业模式全面完整的认知与实践动手能力。这种能力一旦被掌握，将使学习者终身受益，使在他们未来的实际创业中，创业者将可以正式使用本次实践中学习到的商业画布设计工具来设计自己真实创业项目的商业模式，并通过对该设计明确的商业模式的使用（如与合伙人交流，与投资人交流等），为他们未来的真实创业提供非常有价值的帮助。



图：商业模式应用主要实践环节

使用群体

本应用适用于在校大学生，社会学员及对创业有学习需求的其他人员。

该练习建议在创业基础实训的中期阶段开展，使学生具体掌握起一种商业模式设计的方法与工具，并能在后续的模拟经营或实际创业中实践使用该部分所学的内容。

使用形式

仅用于实验室集中式实训教学。

课时安排

2 学时以上

内容	课时
教师实训前规则讲解	10 分钟
了解商业模式	10 分钟
了解创业项目	5 分钟
设定项目名称	5 分钟
设计商业模式	25 分钟
创业项目路演	5 分钟/人
创业项目投融资	5 分钟/人
教师总结	5 分钟

备注：课时安排需要结合实际上课人数，及教师在上课过程中开展的互动环节所用时间多寡做灵活调整。一般 50 人一个班级情况下，如果只围绕一个创业项目开展整个过程的实践，且中间只让 10%左右的学生进行路演环节，整个课程最少需要 2 个学时以上。如果班级人数更多，且教师希望通过多个不同的创业项目的实际演练进一步强化学生对该环节的训练效果，则相应就需要延长教学时间。例如围绕 2 个创业项目开展训练，则可以安排 4 个学时以上来完成该过程。

学习目标

- 进一步理解商业模式的基本概念及核心要素。
- 掌握一种常见切有效的商业模式设计工具与方法。
- 通过对现有创业项目的商业模式工具化提取与分析，进一步掌握商业模式设计的精髓与要点。
- 亲身体验作为一个创业者实践商业模式的设计及投融资过程。

- 进一步学习更多常见通用商业模式，拓展知识面，并能在现实创业项目中做出正确识别。
- 能够将应用所教的商业模式分析方法及具体实用工具应用到今后的创业过程中。

实验要求

- 确保每位学生有一台可联网的计算机，并可正常登录当前实训游戏。如果采用分组团队形式进行实践，则建议 5 人左右为一个小组，每个小组至少配置一台可联网的计算机。
- 确保教师有一台可联网的计算机，并可正常登录当前实训游戏，且能正常连接投影仪进行必要内容的展示（实验室集中式实训教学）。

实验结果

基于各个阶段互动实训的 0 到 100 分的积分，完成指定数量的项目内容后可获得满分。系统内给出的积分建议只作为教学过程中学生参与实训项目过程的结果体现，学生最终课程成绩或学分给予情况由教师综合其他因素后给出。

实验准备

在开始本实验之前，教师需要用自己的账号先登录《创业总动员》贝腾创新创业实训平台并做好开课前的相关系统准备工作，该部分的具体操作请参考《M0-3 班级管理应用操作手册》。

实验控制

通过平台内置的教学引导应用辅助下开展整个课程的所有实训应用的教学，教学引导应用的具体操作及使用请参考《M0-4 教学引导应用操作手册》。

除了教学引导应用内开启本实训之外，商业模式应用在教师端需要做一部分必要的设置后学生才能正常开始实训学习。在教师没有正式开始实验之前，所有登录的学生进入本实训项目后将默认处于等待状态中：



学生进入实验后默认界面

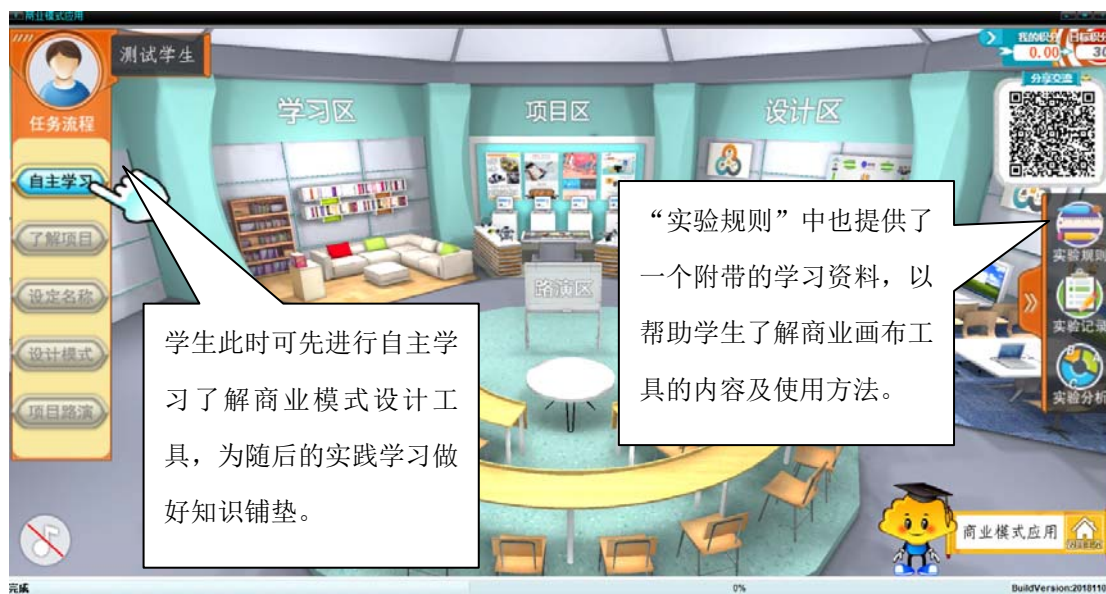
阶段一：教师规则讲解（10 分钟）

在正式开始实验前，一般建议教师为所有学生介绍本实验的基本情况 & 规则。当然也可以提示所有学生通过查看各自的引导系统内的实验介绍及规则说明。



阶段一：学生自主学习（10 分钟）

在教师讲解规则的同时，学生可进入实验项目，开展先期自主学习，了解商业模式设计中常见的工具及其各部分含义，用法等。



阶段二：教师发布项目（5 分钟）

正式开启本实验，教师除了需要在教学引导系统内把当前实验处于“进行中”，还需进入实验本身的后台控制系统进行进一步配置及确认。



点击上方“实验控制”后，将打开商业模式应用实验控制界面：



需要注意的是，项目库中内置了数十个各种类型的创业项目，这些项目均只突出了项目内的产品或服务内容本身，而没有涉及更多的如商业推广、市场运作、经营管理、持续发展等创业公司均需要面对的更多方面的工作，这些工作正是每一位扮演创业者的学生所需要去思考与设计的部分，将在随后的实践环节中由学生自主去设计所有除了产品服务本身之外的其他所有工作。

作为授课教师，可以根据自己对不同创业项目的了解熟悉程度，结合学生们可能的兴趣点，挑选合适的创业项目作为背景发布给学生，作为随后开展的一系列实践活动的主要背景资料。

完整的一次商业模式实践教学活活动，将以教师挑选发布的一个确定的创业项目为起点，让所有的学生围绕该项目进行了解、名称设定、模式设计、项目路演，项目投融资等一系列实践学习。

如果有更多的课时安排情况下，教师可在完成一个创业项目的全部实践教学后，再挑选其他创业项目进行重复该过程的实践学习。



通过下拉页面，教师可以看到“项目库”。项目库预置了一部分项目供教师备课和上课使用。教师也可以通过点击下图右上角的文件图标，自己新增项目。新增项目功能中提供了富文本编辑器供教师进行项目文字编辑和图片上传。建议教师再 PPT 中将项目编辑好后，生成图为你并茂的图片。将图片按顺序编辑后直接发布为项目效果会更好。



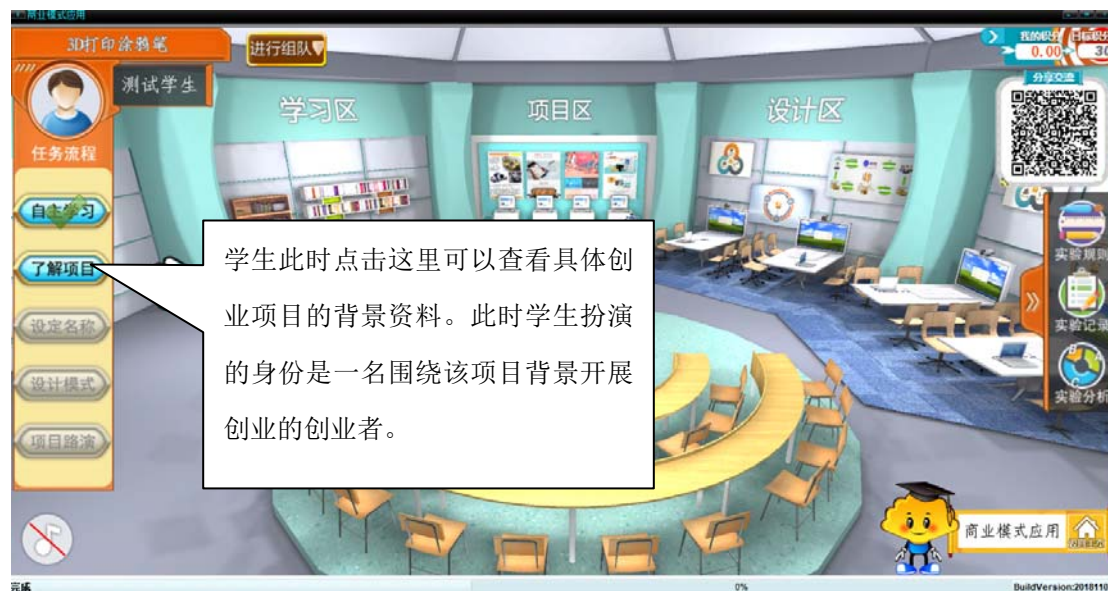
项目选择

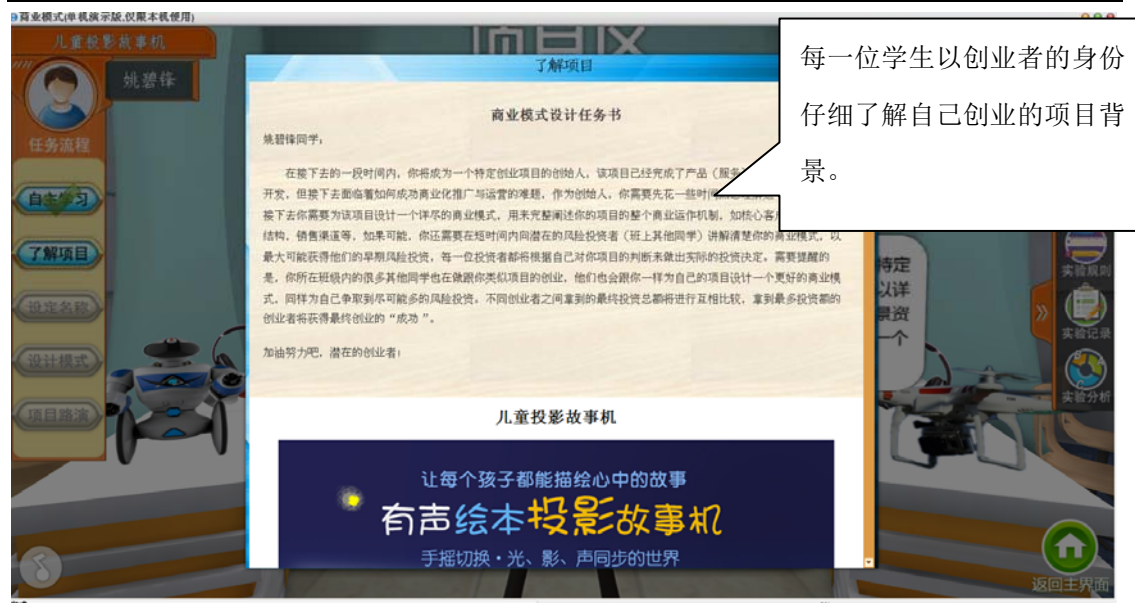


自定义项目

阶段二：学生了解项目（5 分钟）

授课教师发布了某个确定的创业项目后，所有登录平台的学生将自动接收到该项目背景资料，此时学生需要花费一定时间，对该项目背景进行认真阅读并做基本了解。从此时起，每一位学生都将进入体验式的情景角色扮演中，目前每一位学生的身份都是一个“创业者”。





学生除了可以在当前阶段查阅项目背景外，在随后的任何环节中，均可以同样的操作方法，随时打开再次查阅该内容。

阶段三：教师开启设定名称（5 分钟）

在让学生进行了一定时间的项目背景了解后，教师可进一步让每位学生为自己的创业项目取一个自己个性化的项目名称，该环节主要是提升学生的主人翁意识与创业者角色的代入感，让每位学生以一个“主人”的角度为自己的创业项目全力以赴。



商业模式 应用设置 -- 网页对话框

商业模式设计学生信息

创业项目: 儿童投影故事机

的学生信息

字体大小: 小号字体

当前进行中的项目为儿童投影故事机。

学生信息

学生姓名	了解项目	设定名称	设计模式	项目路演
李肖	查看0次	儿童投影故事机 修改了0次	0条	融资0W 投资0W
姚碧铎	查看2次	粉红猪小妹故事机 修改了1次	0条	融资0W 投资0W
刘潇然	查看0次	儿童投影故事机 修改了0次	0条	融资0W 投资0W
		投影故事机 修改了0次	0条	融资0W 投资0W
		投影故事机 修改了0次	0条	融资0W 投资0W
颜鲜鹏	查看0次	儿童投影故事机 修改了0次	0条	融资0W

教师可以随时查看每一位学生的实践学习情况。

阶段三：学生开始设定名称（5 分钟）

学生在此环节中，需要根据自己对当前创业项目的理解与下一步商业运作的思考，取一个恰到好处的项目名称，取名是一件看似简单，实则非常具有挑战性与考验性的活动，尤其在创业过程中，围绕公司的命名，某个产品的命名、一次营销活动的命名等，均体现了一个创业者或团队的巧思妙想。

每位学生为自己设定的项目名称，将在随后的几个环节中被反复用到。



阶段四：教师开启设计模式（25 分钟）

教师开启该环节后，所有学生客户端均将自动进入商业模式设计任务中，此时学生将可以看到当前实践项目内置的商业模式设计画布（Business Model Canvas）工具，商业画布工具是一种已知的比较有效在创业过程中用于设计商业模式的辅助工具，该环节建议教师给予每一位学生比较充分的时间，由学生自由发挥想象与创意，围绕手中的具体项目展开自己的商业模式设计之旅。



阶段四：学生开始设计模式（25 分钟）

学生在此环节中，需要围绕当前的创业项目背景中的产品与服务内容，开展自己的商业模式设计与描述。商业模式在创业企业运作管理中有着至关重要的作

用与地位,围绕商业模式的创新也是每一位创业者需要投入大量时间精力去思考与解决的现实问题。

在这个环节中,大家可以充分的发挥自己的想象力,不一定需要停留在已有成熟常见商业模式的固化范围内,利用工具本身,清晰串联起一个完整、清晰,富有竞争力的商业模式。



阶段五：教师开启项目路演（5 分钟/人）

教师开启该环节后，可以在路演名单中，逐个挑选学生上台，作为创业者向台下其他学生路演讲解自己创业项目的商业模式，而此时台下所有学生均可以通过教师端投影仪及自己电脑同时看到路演者的具体商业模式，台下学生此时将扮演投资者的角色，每位学生手中都将有虚拟的 10 万元人民币的现金，用于向路演者做出自己的投资决定，具体投资金额由每一位投资者根据路演者的演讲发挥及商业模式的创新、竞争力等指标自主判断后确定。

教师在此环节中的主要任务为，结合课堂时间安排情况，挑选不同学生上台做项目路演，并控制好课堂时间进度及节奏。



商业模式应用路演控制

当前项目**儿童投影故事机**已经可以路演了，点击路演按钮让学生上来路演吧。

字体大小： 小号字体

学生姓名	了解项目	设定名称	设计模式	项目路演
姚碧锋	查看2次	粉红猪小妹故事机	18条	融资0W
陈	查看0次			融资0W
马超	查看0次	儿童投影故事机	0条	融资0W
李肖	查看0次	儿童投影故事机	0条	融资0W
刘潇然	查看0次	儿童投影故事机	0条	融资0W
滕鹏雅	查看0次	儿童投影故事机	0条	融资0W

第二步：点击这里邀请某位学生上台进行项目路演。

提醒：有绿色小手标记的学生说明主动要求上台路演，可以优先考虑这些学生上台。

姚碧锋的项目：**粉红猪小妹故事机**

结束路演，接受投资

老师邀请了姚碧锋同学进行上台路演中...

第四步：老师可以在当前路演者结束路演后，点击这里，开始让台下其他学生为该名创业者进行投资。

第三步：邀请某位学生上台进行项目路演后，讲师客户端在投影仪上将自动显示当前路演学生的商业模式设计内容。

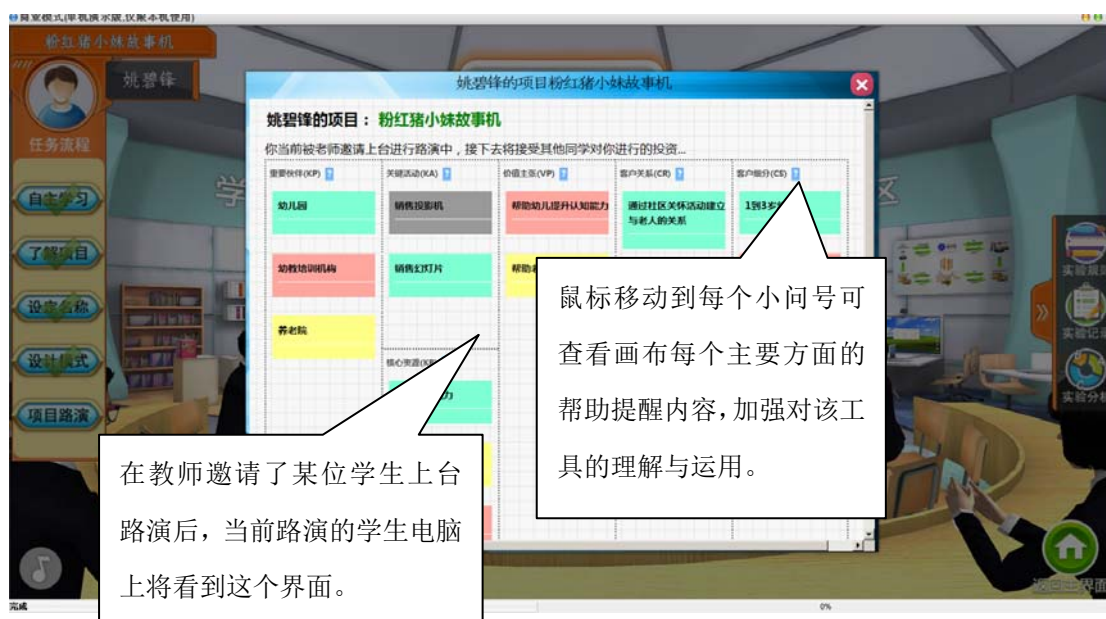
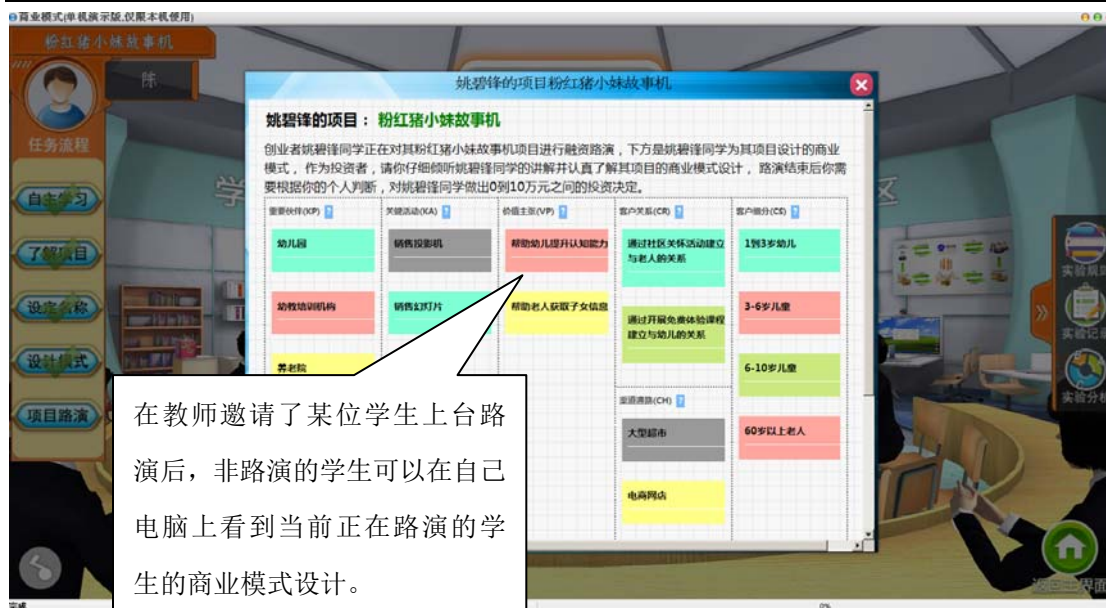
重要伙伴(KP)	关键活动(KA)	价值主张(VP)	客户关系(CR)	客户细分(CS)
幼儿园	销售投影机	帮助幼儿提	通过社区关怀活动建立与	1到3岁幼儿
幼教培训机构	销售投影机			岁儿童
				0岁儿童
				60岁以上老人
	生产加工工艺		大型超市	
	内容制作资源		电商网店	

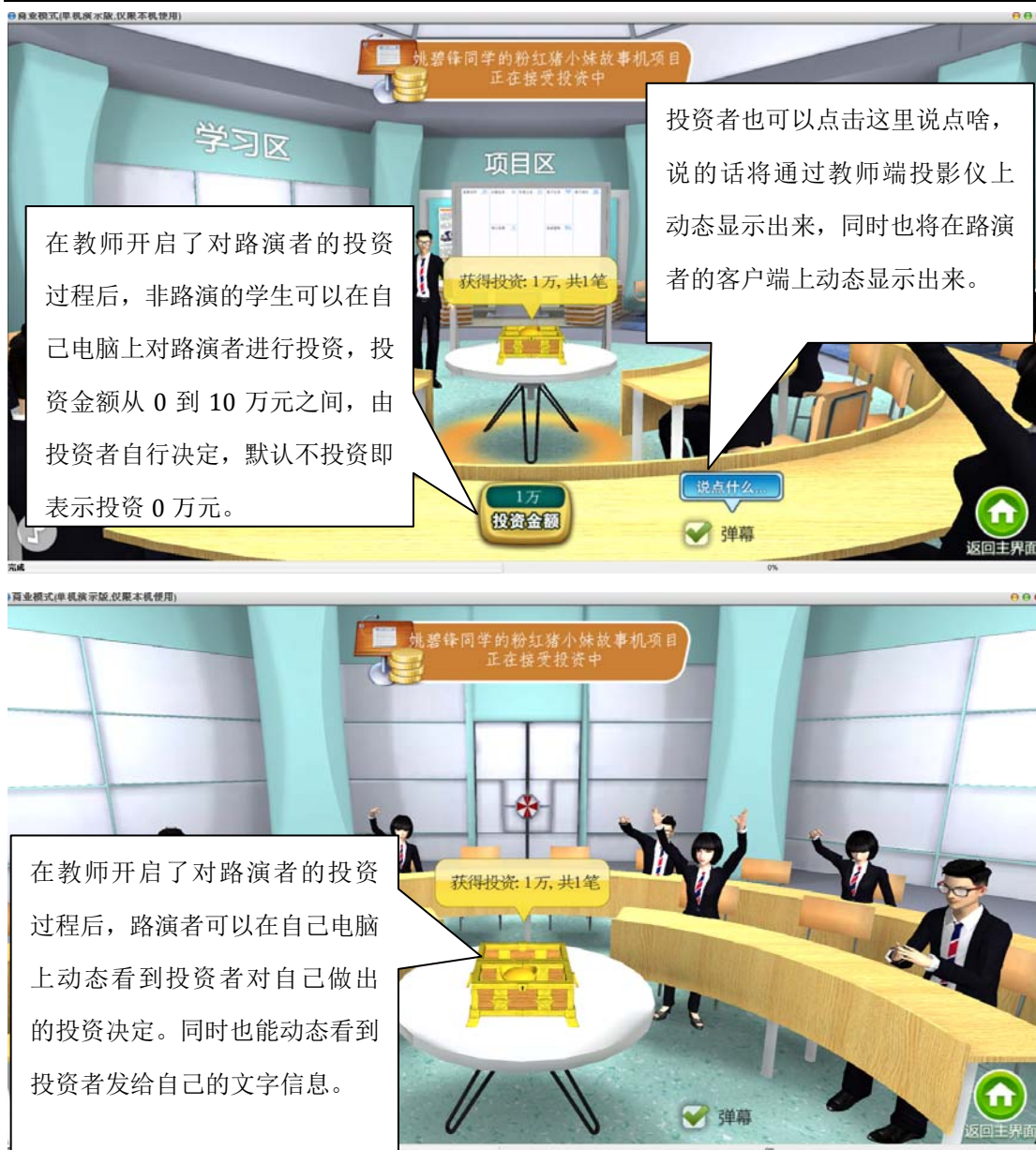


阶段五：学生开始项目路演（5 分钟/人）

在这个环节中，部分学生将逐个被老师邀请上台进行项目路演，扮演创业者角色向台下其他学生进行项目融资。其他学生可以仔细聆听台上路演者的商业模式讲解，并在随后环节中对其进行自由投资。







阶段六：教师结束当前项目（5 分钟）

在阶段五过程中，教师可以根据课堂实际时间安排情况，邀请尽量多的学生进行上台路演讲解项目，并模拟投融资过程，以让更多学生参与体验到创业的情景模拟过程中来。

在确定已经要结束围绕当前项目的整个实践教学活动中，则可以完全结束当前项目。



阶段六：学生结束当前项目（5 分钟）

在教师彻底结束了当前项目的实践学习活动后，所有学生端将自动回到刚开始进入的状态，此时如果教师继续发布第二个项目背景，则所有学生又将可以继续围绕不同的创业项目开展再一次的商业模式设计及投融资演练学习过程。



教学提示

- 商业模式设计及投融资路演实践训练项目是一个多人参与，线上线下结合的体验式训练项目，整个过程涉及到不同学生之间，学生与教师之间的互相配合，所以建议通过集中式，同时在教师的统一引导下开展该课程。
- 教师在课程的全程过程中，要避免对学生做出的各种决定、结论等给出简单的对与错的判断，过程中更应该注重如何进一步启发学生，发散思考，创新性参与整个学习过程中，该类型课程倡导对过程的关注与体验重于对结果的追求。
- 对于路演者或者投资者最终产生的投资金额，融资金额等数据，建议更多作为一种趣味性赏析，避免过于严肃的以数据为依据对学生进行优劣区分甚至排名作为课程成绩参考依据等。
- 如果限于机房条件等因素，当前项目也可以通过分组形式来开展，建议把学生以 5 人左右为一个小组，每个小组配置一台计算机，并由小组推选一名代表来负责计算机的登录与操作，所有实践结果均由小组团队讨论产生，并录入到计算机中，教师可以为每个小组提供 1 个名额的上台路演机会，最终通过小组之间的互相比竞争，进一步激发学生的学习主动性与热情。
- 当前项目的实际所需课时并没有非常严格的规定，实际所需课时由几个主要因素决定：1.教师开展的创业项目数量，一般开展的项目数量越多，所需的课时将会大幅增加；2.教师在过程中环节中给予学生的时间长短；3.教师邀请上台路演讲解的学生数量；本实践项目建议至少需要提供 2 课时，90 分钟的连续时间，才能完成一个完整的学习过程。
- 该实践训练项目除了可用于创新创业类课程的训练外，也可以融入到其他管理类课程中，如财务类专业课程，经济类专业课程等，作为实践环节之一，加强学生对抽象知识的实际参与性与体验感。

更多帮助

对于当前手册未能详尽描述及描述不够清晰的情况，使用者如遇到更多问题，欢迎可以通过以下方式联系我们：



在线交流QQ群：
291880378



贝腾科技官网



在线支持QQ：

981611396 869762121
1390971337 987957611



支持电话：
0571-88197889-825



非工作日支持：
13758185657

