

# 内隐需求搭建与设计驱动商业价值

弥难

# 环境 人 体验

需求是多方需要的总构成

70 80 90 00 10...

主流需求随时代的变化而错综复杂

# 西方 东方

50 60 70 80 90 00 10...

现代主义风格

国际主义风格

# Brandr

brand一词来源于古挪威文字brandr,这个词的意思是“烙印”。  
其最早来源仅仅是游牧部落区别自己部落财产的方式。

“

设计使命不只是帮业务再做一家同类公司，  
而是缔造新的服务和体验，重新定义体验。这不是从0到1  
的进步，而是在另一个机遇和时代下行业的一次改变。

在价值定义、服务体验、视觉感官上  
从众多渠道竞品中脱颖而出。

”

1

# 共情的开端



# 2

## 视觉记忆的加深

# 3

## 抽象业务价值

# 4

## 设计方法的数据检验

# 5

## 制造设计影响力

# 6

## 何为设计的价值？

# 7

从对人的研究重新出发  
挖掘契合业务特点的品牌价值

# 8

## 无界的商业设计师

# 9

## 服务的融合时代



体验设计需要解决的问题是什么？  
心智模型+人们对于品牌认知。

## 品牌风格

Brand personality

## 大娱乐平台

能给用户直观的感觉到的产品特点

## 品牌定义

Brand position

## 全球最大娱乐专业数据平台

产品和体验设计的出发点

## 品牌价值

Brand values

## 全产业 全链路 阿里巴巴渠道资源、品牌背书

独特的竞争力和优势价值

## 品牌承诺

Brand commitment

## 公平公正 健康彩票 公益责任

做事的原则

## 品牌愿景

Brand Vision

## 让彩票带来的惊喜与快乐无处不在

未来发展版图目标

## 设计要完成的使命

其实不光是要打败谁的问题，而是从一开始就需要定义  
体验给用户带去的特殊价值是什么？



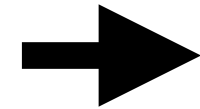
设计不是表面的视觉表现。

是通过对人的研究、服务缺口的发现

从而挖掘品牌价值的服务设计

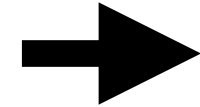
想要获得人和人 人和环境 人与未来不可知的**安全感**

创造全新  
服务体验



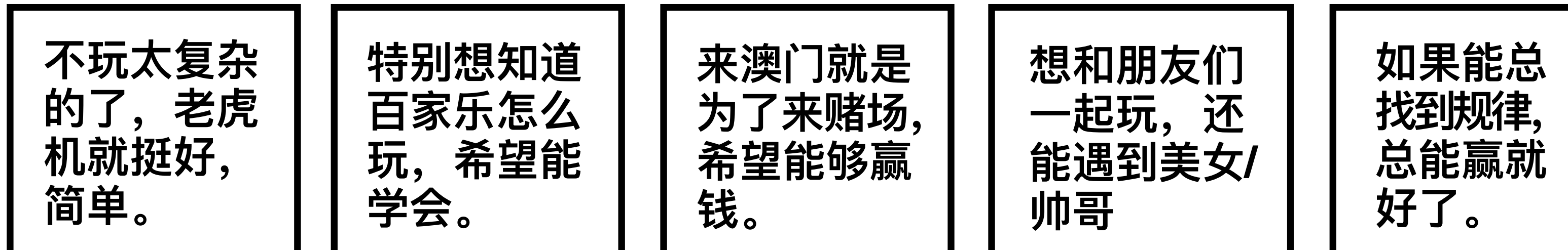
用户的内隐需求  
User`s intrinsic needs

解决使用过  
程中的痛点



用户的活动目的  
User`s goal of actions

迎合某个用户



用户实际生活故事  
User`s real life episodes

