

NJSD

中国（南京）软件产业大会

China (Nanjing) Software Industry Conference

2016

无场景不需求：产品经理的场景思维

程冲

臭鼬实验室联合发起人



“创新 竞争 进化”



创新、竞争与进化

高科技行业敏捷创新方法——AiF框架 V2版
白皮书

作者：任群 邵楠 程冲



新场景时代

斯考伯（构建场景的技术力量）

“场景五力”

1. 社交媒体
2. 定位系统
3. 移动设备
4. 大数据
5. 传感器

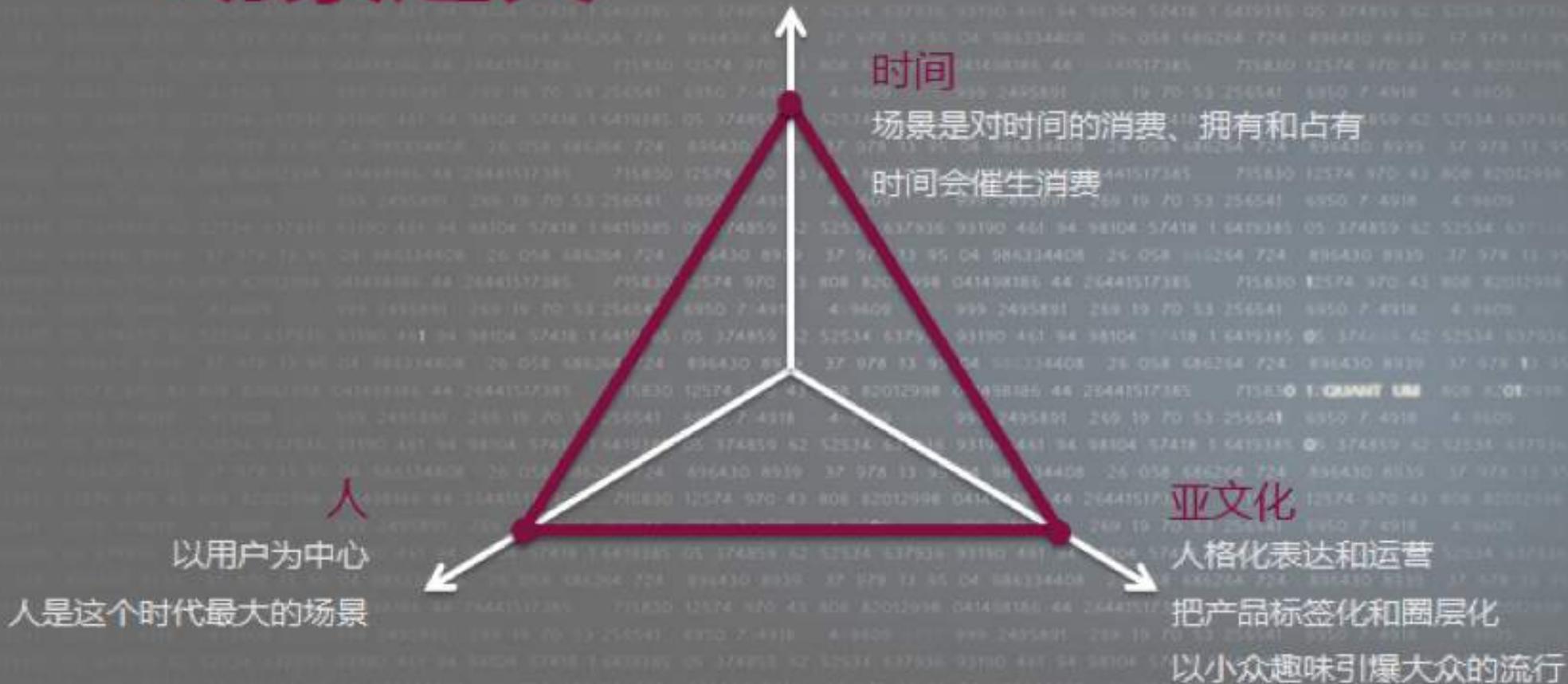
吴声（构建场景四要素）

“四即方法论”

1. 产品即场景
2. 分享即获取
3. 跨界即连接
4. 流行即流量



场景定义



泛娱乐产品佼佼者



2012年11月上线
用户超2亿，估值超30亿

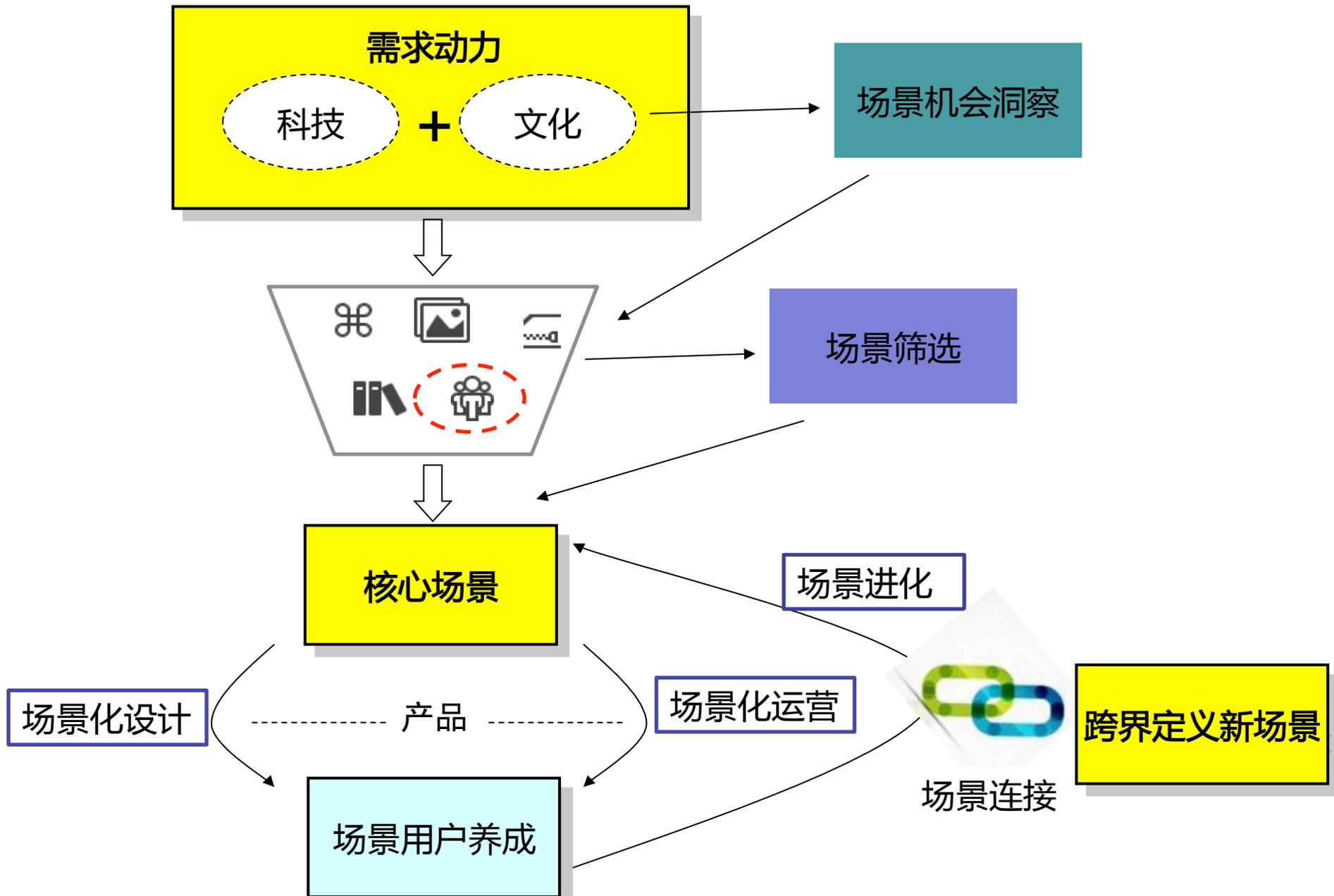


13年和15年分别上线秒拍和小咖秀
总用户超2亿，估值超60亿



2012年5月上线
用户超3亿，估值超42亿

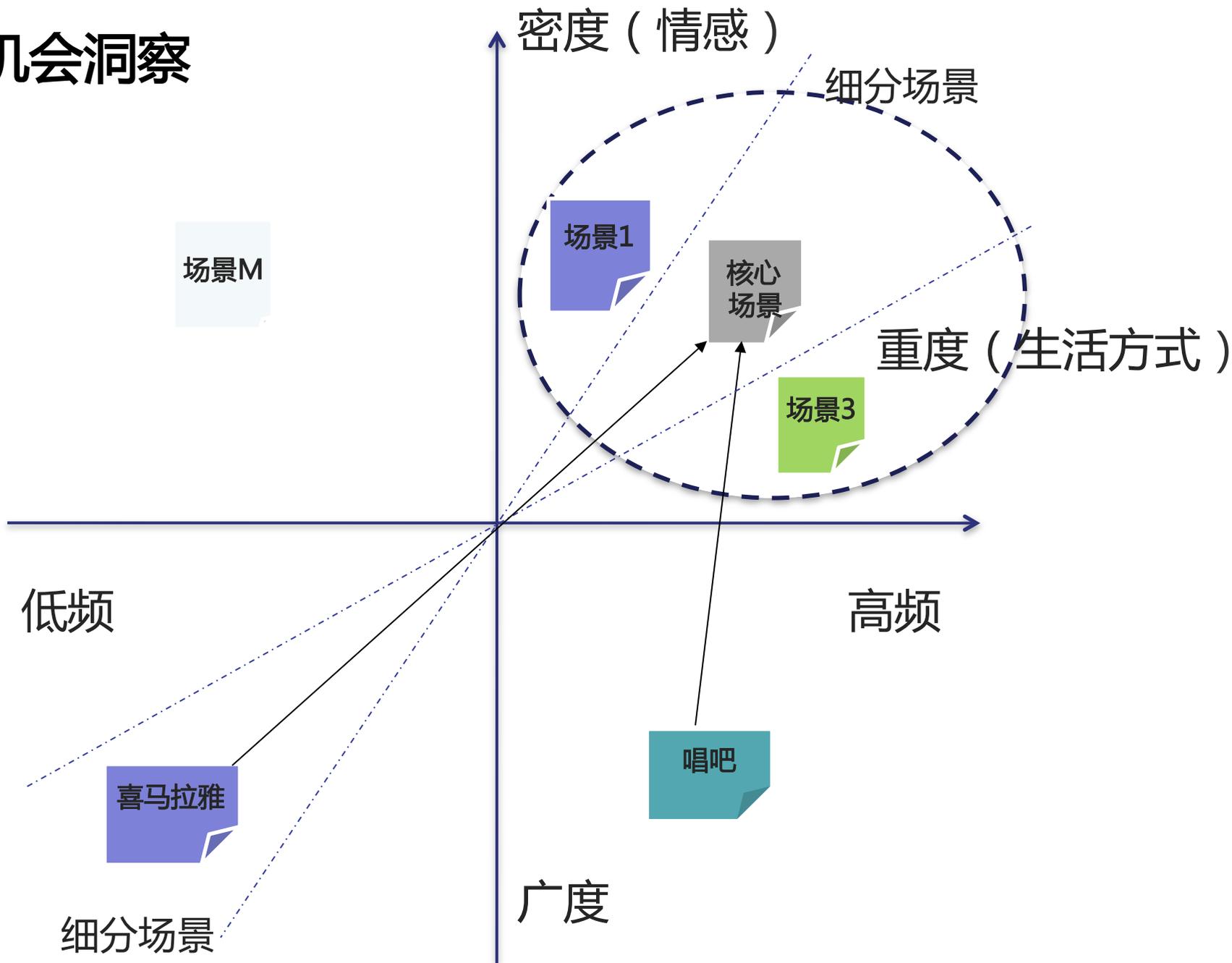
场景思维全景图



泛娱乐场景的兴起

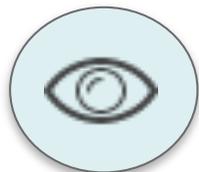


场景机会洞察



场景假设验证模型（场景筛选）

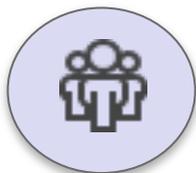
CONTEXT



Setting

合时宜

效率 & 成本



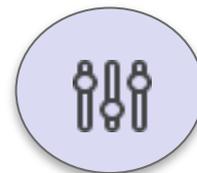
Persona

社群？



Problem

痛点？痒点？兴奋点？



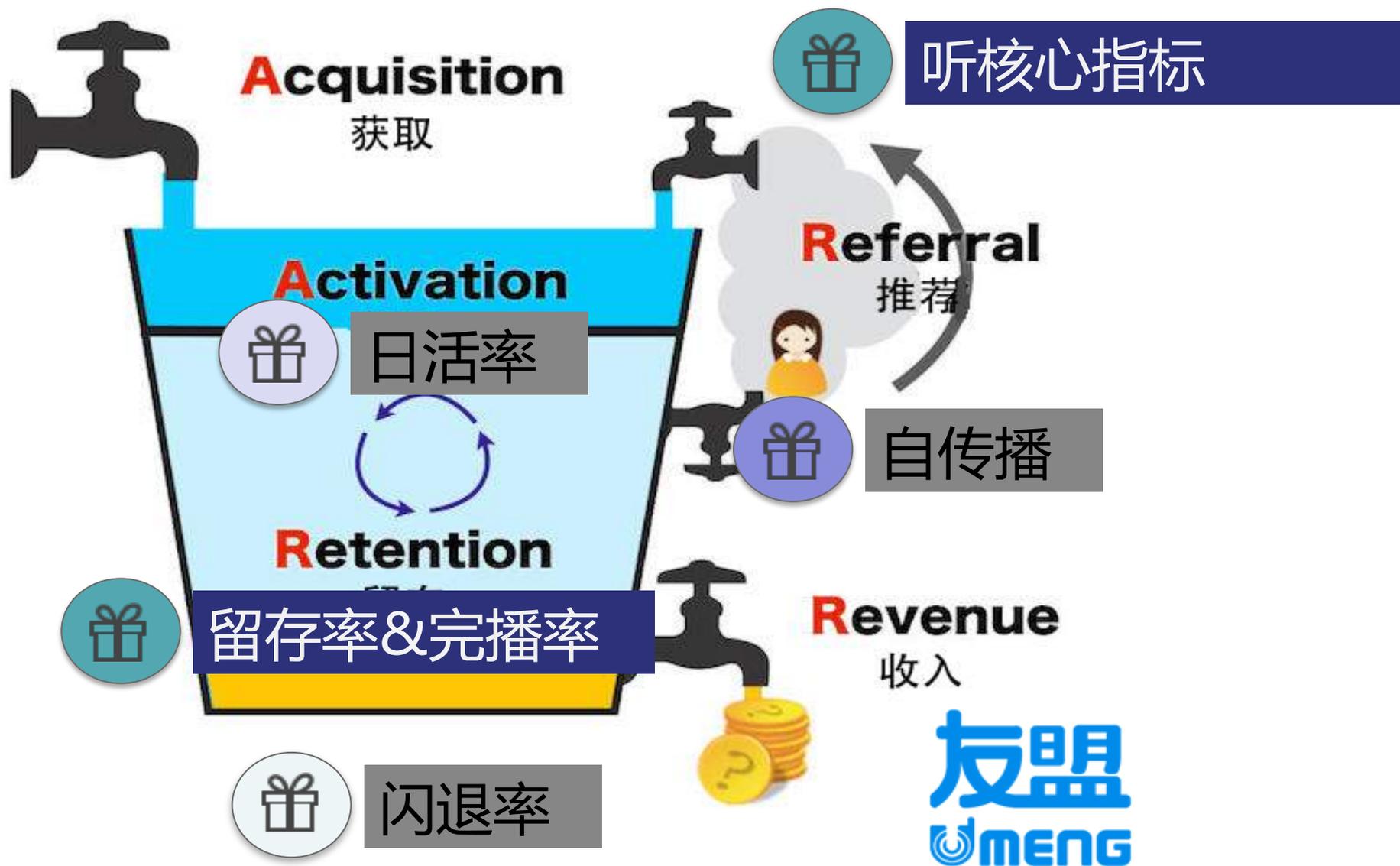
Feeling

体验？

案例：小咖秀的对口型场景为什么会火？

	微视	微视频	小咖秀
需求场景	拍摄记录 (泛场景)	拍摄记录 (泛场景)	模仿秀 (独特场景)
用户	?	?	逗比
效率	可以	可以	可以让每个人轻松扮演主角
体验	不错	一般	超级搞笑
代价	小	小	小
场合时宜性	?	朋友圈的私密性和个人形象	虚拟舞台
文化背景	?	?	人类模仿、扮演

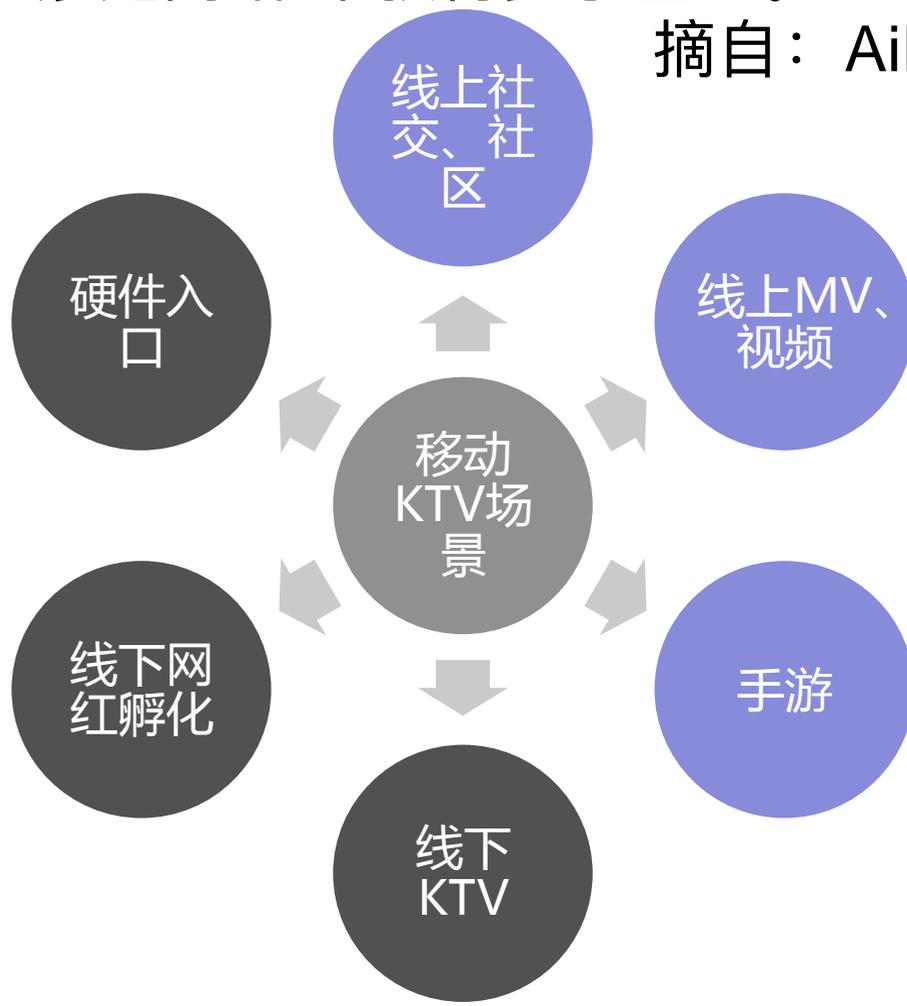
场景化产品设计与运营（喜马拉雅FM为例）



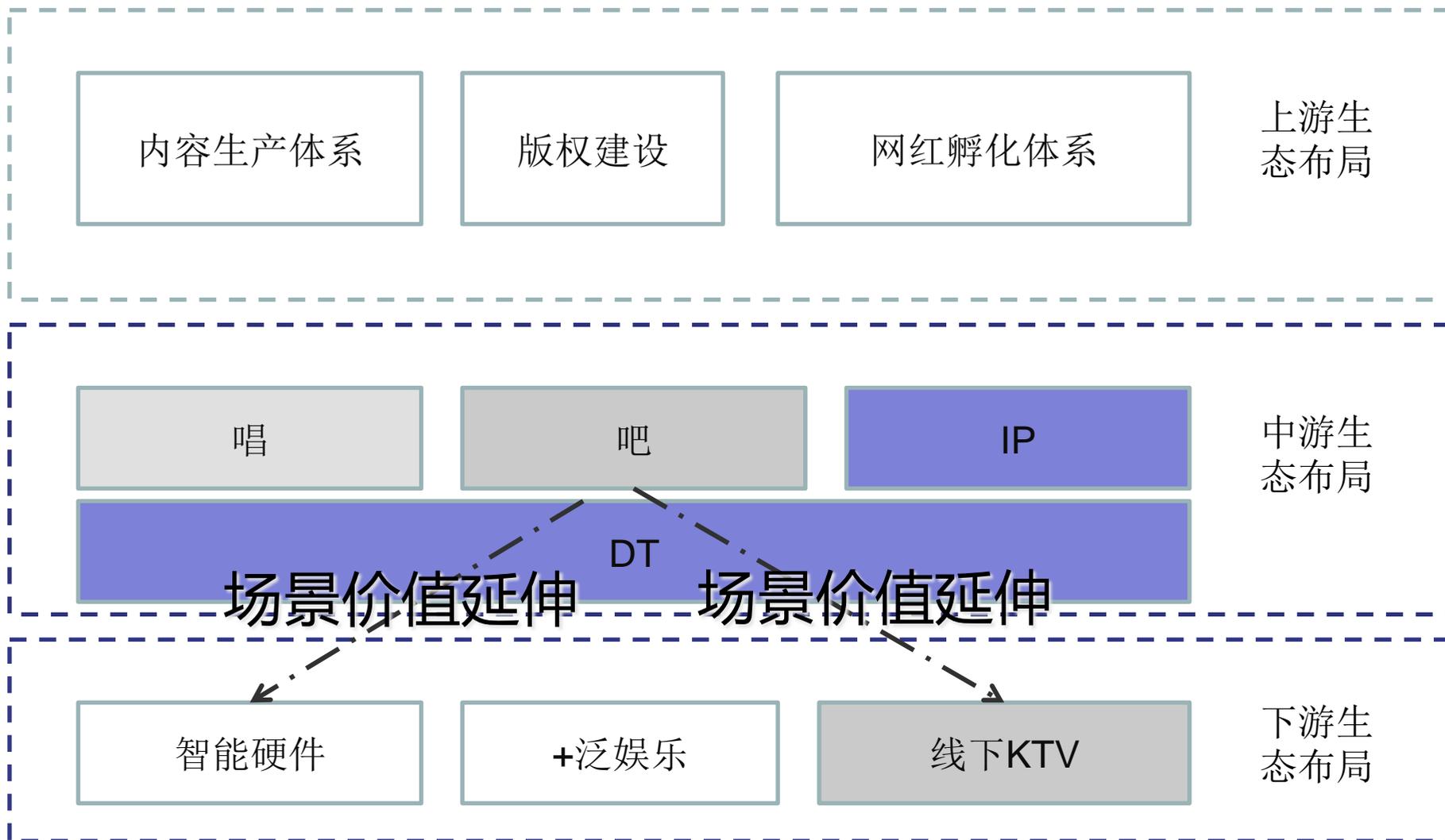
场景进化与选择（唱吧）

Matrix（矩阵网络）隐喻的是商业生态系统。通过建立坚实的“内核”能力和足够大的“渗透网络”来获得竞争壁垒。

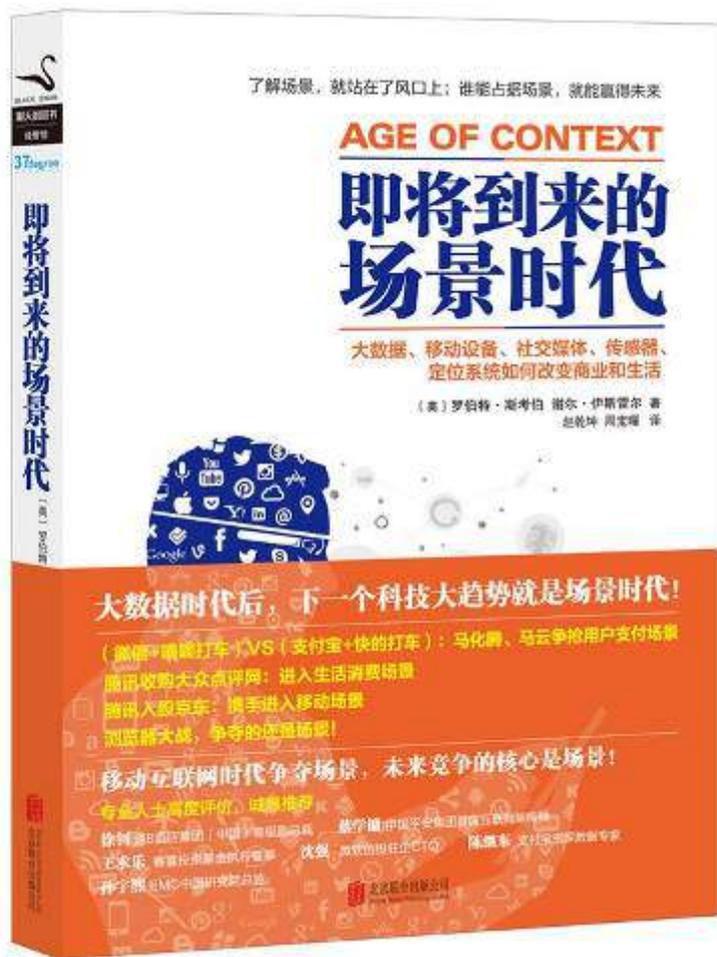
摘自：AiF构建竞争壁垒



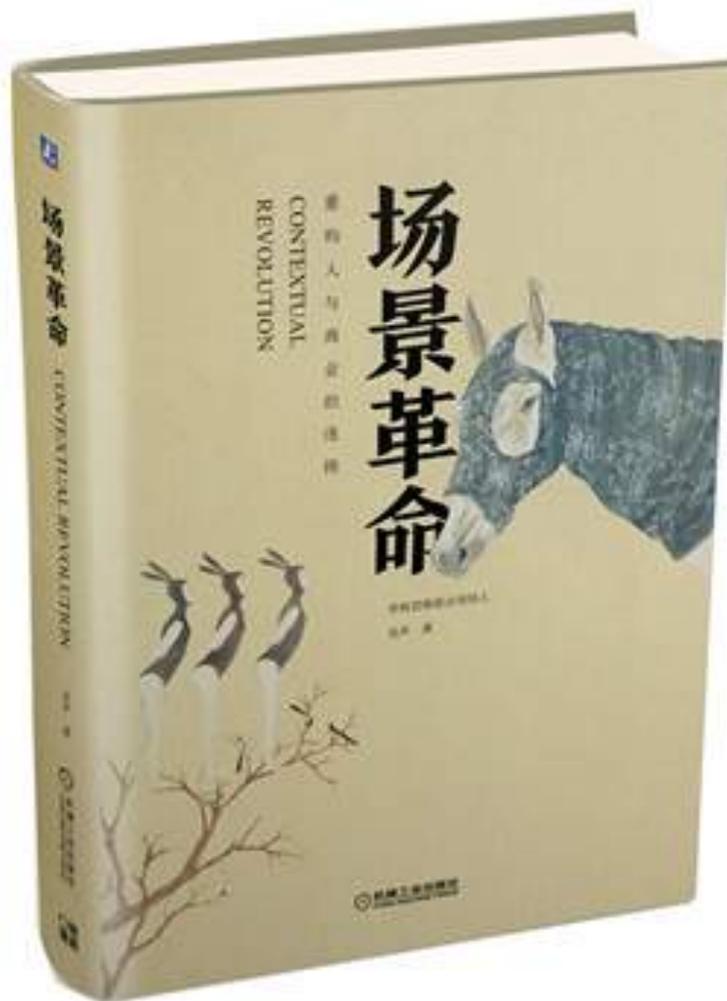
核心价值驱动场景连接（唱吧）



推荐书目



[美]罗伯特 斯考伯，[美]谢尔 伊斯雷尔



(吴声) 场景革命：重构人与商业的连接

Add Me



AiF白皮书完整版下载:

