

# Liiketoimintamallit

Tommi Rissanen

**DIGITAL  
MEDIA  
FINLAND**

# Liiketoimintamallin tarkastelutasot



# Yrityksen liiketoimintamalli

Liiketoimintamallin elementit:

Arvolupaus

Arvontuotanto

Arvon kerääminen

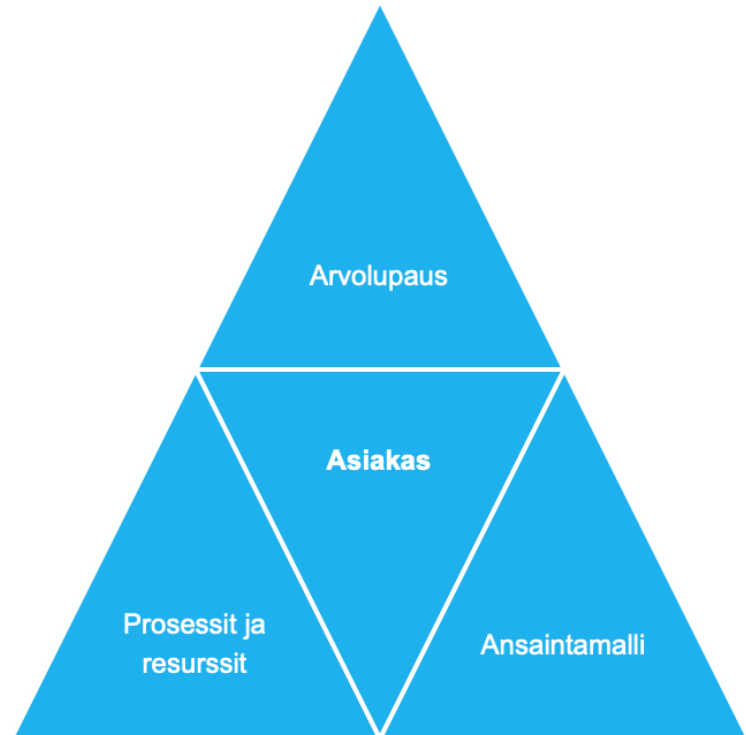
Kaikki lähtee kuitenkin asiakasymmärryksestä

Liiketoimintamalli kuvaa sen, miten yritys

Tarjoaa ratkaisun asiakkaan tarpeeseen

Tuottaa asiakkaalle luvatus ratkaisun

Kerää osan asiakkaalle luodusta arvosta



# Alustatalouden liiketoimintamalli

*PLATFORM BUSINESS MODEL DEFINITION: a business model that **creates value** by **facilitating exchanges** between **two or more interdependent groups**, usually consumers and producers.<sup>1</sup>*

- 1. luo arvoa*
- 2. mahdollistamalla vaihdannan*
- 3. kahden tai useamman toisistaan riippuvan ryhmän välillä*

<sup>1</sup> <https://www.applicoinc.com/blog/what-is-a-platform-business-model/>

# Liiketoimintamallin muutoselementit

<b>Arvolupaus</b>	<b>Arvontuotanto</b>	<b>Arvon kerääminen</b>
Uusi tarjooma	Uusi osaaminen	Uudet ansaintamallit
Uudet asiakkaat ja markkinat	Uusi teknologia	Kustannusrakenteen muutokset
Uudet jakelukanavat	Uudet kumppanuudet	
Asiakassuhteiden kehittäminen	Uudet prosessit	



# LIIKETOIMINTAMALLIT - SIJOITTAJAN NÄKÖKULMA



Timo Argillander 30.1.2020  
@timoargillander



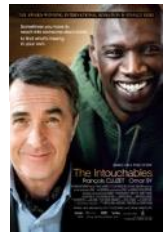
# TEKNOLOGIAT - SISÄLLÖT



amazon.com™



sky



YouTube  
Broadcast Yourself™

MINECRAFT

HBO

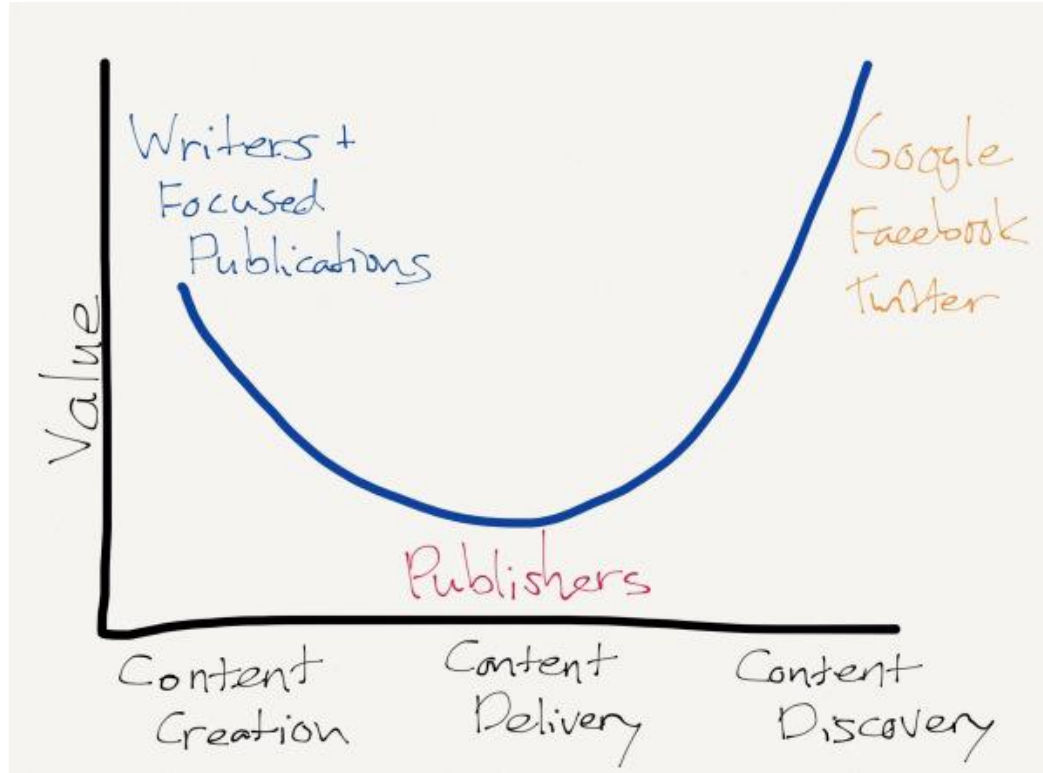


Google play





# MEDIAN ARVOKETJUSSA SISÄLTÖJEN ARVO KASVAA, JAKELUN LASKEE



<https://gigaom.com/2014/10/29/value-in-the-media-industry-is-moving-to-the-edges-and-publishers-are-in-the-middle/>

By [Mathew Ingram](#), Gigaom Research





## YKSIKKÖHINNAT LASKEVAT – TARVITAAN VOLYYMIÄ

Muuttuvat kustannukset laskevat



Yksikköhinnat laskevat

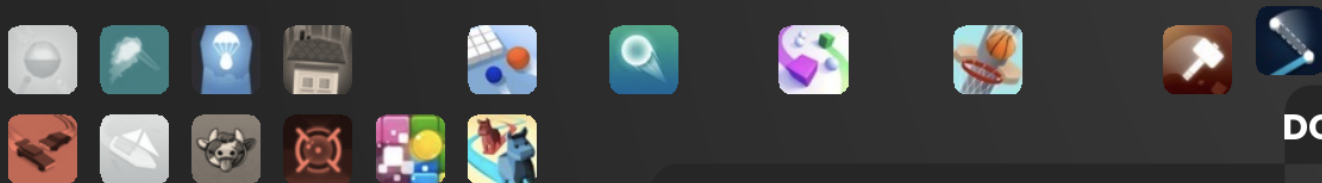


Investointien kattaminen vaatii volyyymiä



Volyyymi vaatii uusille markkina-alueille laajentumista tai yhteistyötä

# 2019 'GAME-LAB' PRODUCT FUNNEL



DOES IT SCALE PROFITABLY?

IS IT PROFITABLE? CAN IT SCALE?

IS IT MARKETABLE? IS IT FUN?

**200+**  
IDEAS

**50+**  
MARKET TESTS

**6+**  
SOFT LAUNCHES

**2+**  
GLOBAL HITS

3 WEEKS

5 WEEKS

LIVE OPS

COST PER INSTALL DAY 1 RETENTION DAY 7 RETENTION

LAUNCH < \$0.20 50% 20%

ITERATE < \$0.30 40% 15%

KILL > \$0.30 < 40% < 15%

**KPIs DRIVE CONTINUED  
INVESTMENT**

**BUSINESS  
FINLAND**

# **GAMING USD 138 BILLION BUSINESS WITH A FINNISH TWIST**

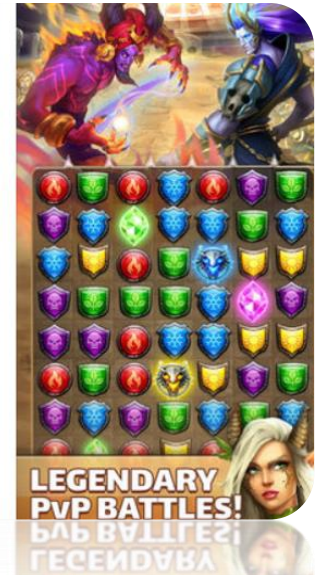
**MARI ISBOM  
BUSINESS FINLAND**

29.1.2020

# GLOBAL USD 138 BILLION GROWTH BUSINESS

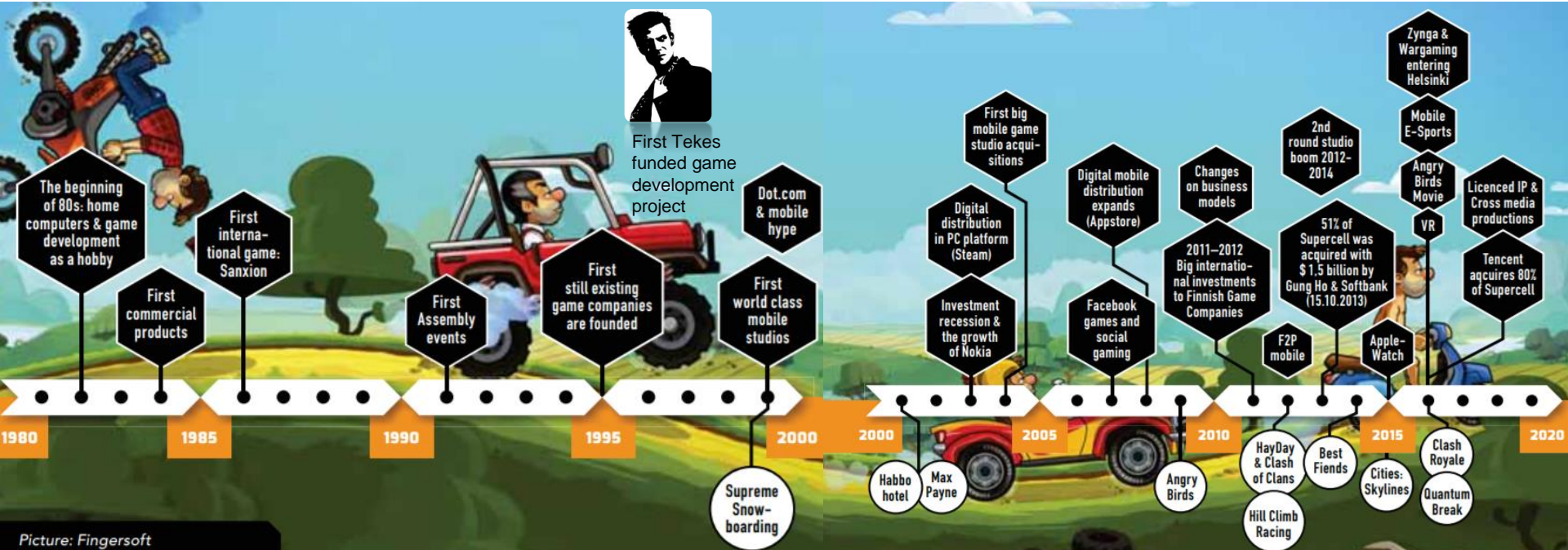
Global game business grows annually 11%, mobile 26.8%

Finnish game industry turnover exceeds EUR 2 billion





# GAMING



Picture: Fingersoft