

Happy Day in 三井Outlet

前進三井尋寶趣



Hello!

小組成員姓名:

陳映伶、陳頡臻、

陳昀楷、呂毅誠、徐氏香江

就讀學校:靜宜大學

課程名稱:休閒事業行銷



MITSUI OUTLET PARK

OUTLET是1980年代後半誕生於美國的全新商務流通模式，品牌將過季、下架、零碼商品透過OUTLET進行銷售。現今OUTLET已經成為時下流行的購物方式。舒適的購物環境眾多世界頂級品牌，令人心動的超低折扣，是闔家享受購物、美食、遊樂的最佳去處



MITSUI
OUTLET PARK
台中港

Table of contents

01

計畫概述

Describe the topic of the section here

03

預計計畫執行時程

Describe the topic of the section here

05

附件

Describe the topic of the section here

02

行動提案規劃

Describe the topic of the section here

04

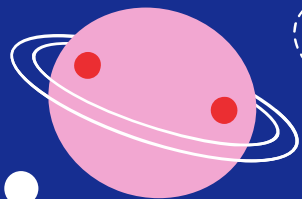
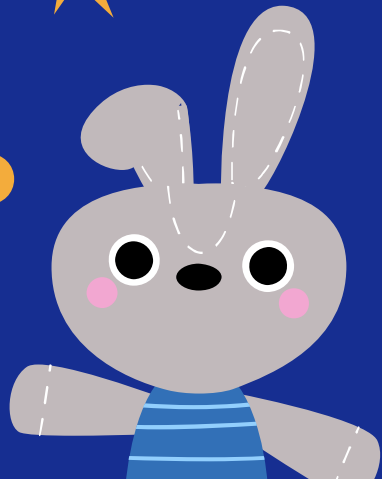
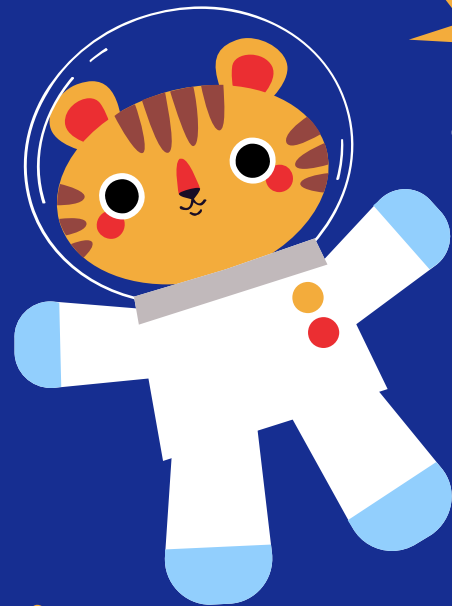
預期效益及未來展望

Describe the topic of the section here



01

計畫概述



★ 起源

經過課堂的練習以及實地到三井調查發現，因為疫情的影響，到三井購物或者遊玩的顧客變得不像以前那麼多。透過一些服飾店的訪問，了解現在連鎖服飾業者的想法以及在三井設立據點的一些優缺點。為了能夠幫助三井及內部的業者找回顧客，我們設計了一系列的尋寶遊戲，希望透過遊戲讓玩家成為三井潛在的顧客，也希望透過遊戲讓大家能夠更加了解三井並且達到宣傳的效果吸引更多遊客、顧客。



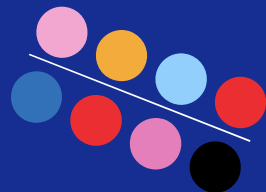
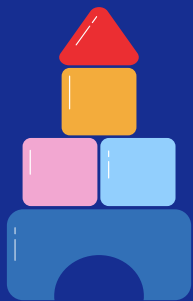
★ 計畫概述

利用現地調查之9間服飾店家，
選出5間做一系列活動關卡，讓
顧客在認識品牌的過程中增加趣
味性，以及利用遊戲過程讓顧客
了解三井動線跟入駐店家。



02

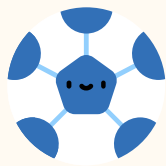
行動提案規劃



* SWOT分析

S

知名度高
目標客群年齡層廣



W

尺寸不齊
特定款式冷門



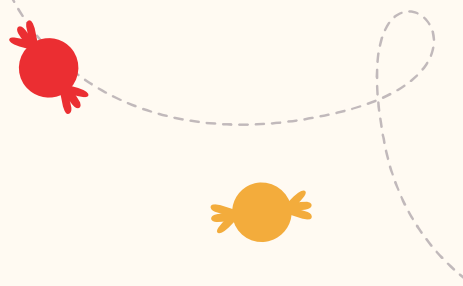
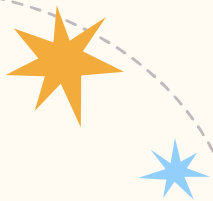
O

轉型快時尚
主攻聯名潮流



T

疫情影響
代購分散客源



商業模式圖

<p>關鍵合作人物</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 三井集團 2. 台中港三井outlet 3. 三井outlet服飾店 	<p>關鍵活動</p> <ul style="list-style-type: none"> • 實境集點遊戲體驗 	<p>價口主張</p> <p>「食衣住行育樂」中，我們這次設計遊戲想帶給大家的是「衣」跟「樂」，衣服和我們生活息息相關，搭配遊戲讓大家認識更多服飾品牌及各品牌想傳達的理念給大家知道，讓大家可以邊玩遊戲邊找尋適合自己的服飾品牌或是風格，最後我們想讓當地居民利用遊戲互動性增進彼此感情及社區擬具力</p>	<p>顧客關係</p> <ul style="list-style-type: none"> • 一次性 • 長久性 • 面對面服務 • 提供個人化服務 	<p>目標客群</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生 2. 附近居民 3. 遊客
<p>關鍵資源</p> <ul style="list-style-type: none"> • 人力資源 • 三井outlet聲譽 • 服裝資源 	<p>通路</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 台中港三井outlet官網 2. FB、IG宣傳 3. 實體傳單 4. 廣告 			
<p>成本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 集點卡印刷費 2. 海報製作費 3. 宣傳費用 4. 人力成本 		<p>收益流</p> <p>使三井outlet會湧入人潮，增加收益</p>		




遊戲名稱:前進三井尋寶趣





關卡設計:

根據指定店家(GAP , TOMMY , FILA , DICKIES 、 ADIDAS) 找出指定服飾的尺寸，給店家蓋章通關，目標完成5家並到達指定地點及獲勝。



遊戲規則:

關主提供第一家店的資訊及所需找出之服飾樣式及尺寸，玩家找出後店家即可蓋章並提供下一家之提示，以此類推，首先**完成5家蓋章**並到達指定地點即獲勝。



The background features several light gray dashed lines that form elegant, flowing curves and loops, creating a decorative and modern aesthetic.

實境遊戲地圖

GAME MAP

- 圖例說明
- 購物商店
 - 美食街/輕食/便利商店
 - 餐廳
 - 休閒娛樂
- *各店舖開幕/營業時間請依現場公告

1F



往台中港
旅客服務中心

北 NORTH GATE

室內

美食街 FOOD COURT

1 GAP

車輛停放 P12、P13 之貴賓可步行至東口進入設施

東口 EAST GATE

往公車「台中港旅客服務中心站」步行約五分鐘



↓ 往停車場方向

臨時接送區

計程車招呼站

↓ 往臺灣大道十段

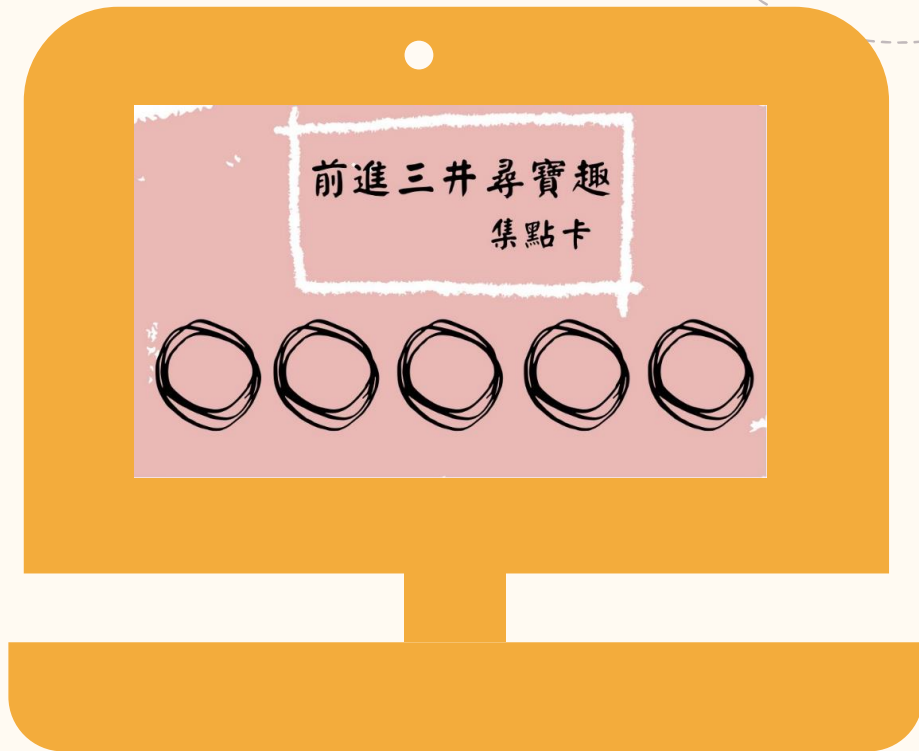
南二口 SOUTH GATE 2

南三口 SOUTH GATE 3

南四口 SOUTH GATE 4

南四口 SOUTH GATE 4

★ 集點卡

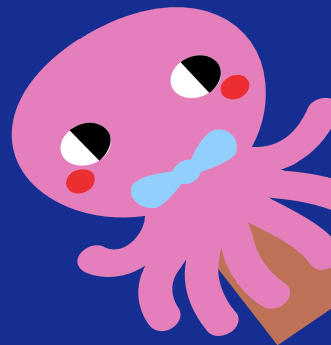


前進三井尋寶趣
集點卡



03

預計計畫
執行時程

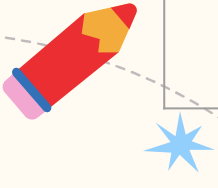
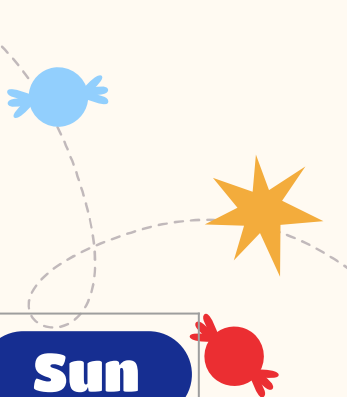


* 議題分析及現地調查



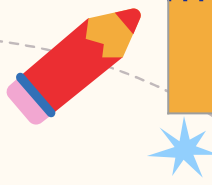
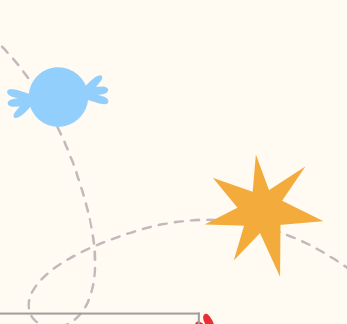
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
		四月		1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

* 提案方案報告




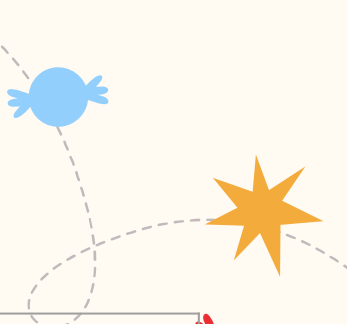
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
30	31			五月		1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

* 實作內容準備



Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
30	31			五月		1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

* 方案實作與執行



Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
30	31	6/1	6/2	6/3	6/4	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

* 方案實作總結成果報告

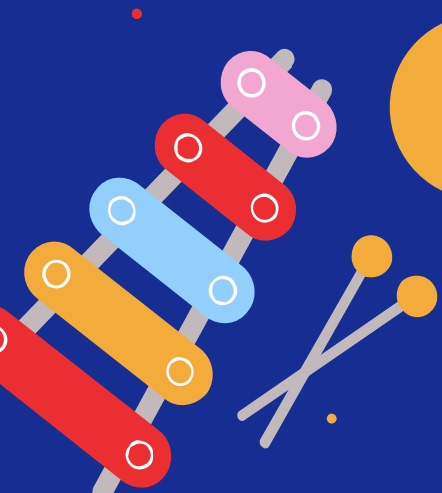
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
六月		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

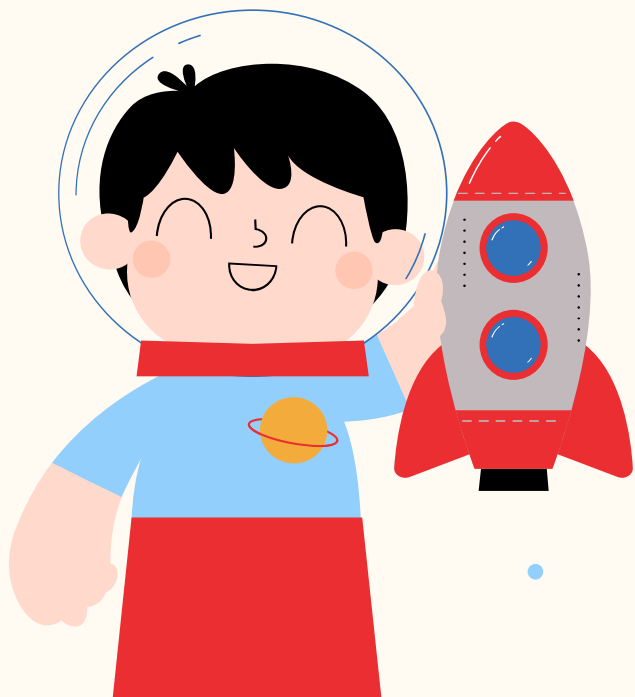
* 執行成果展示

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
六月		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

04

預期效益及
未來展望





- ▶ **預期成果**: 顧客對於三井的動線、品牌皆有更多的認識，且增加更多的消費，提升三井的營業額。
- ▶ **未來展望**: 在遊戲的過程中認識品牌背後的故事即核心價值，了解如何經營一個品牌還有他們如何利用環保材質做出一件件的服飾，也透過遊戲吸引當地居民共同參與，並增加社區凝聚力及互動性。





05

附件

★ 海報





前進三井尋寶趣

日期 🇺🇸 : 6/1 (三)
時間 🕒 : 14:00-16:00

地點：
三井outlet

主辦單位：
靜宜大學觀光事業學系

尋寶集點贏得大獎
獲勝者將獲得獎品



★ 回饋單連結:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2TE3nDAo2Ma9IMJ_P8Xe7iR03l9zokbQSlosii7oTuJQ2w/viewform?usp=sf_link



✦ 小組成員及分工



陳頡臻

PPT及海報製作
商業模式圖



陳昀楷

Word
資料查找



徐氏香江

PPT製作
Word



呂毅誠

Word
資料查找



陳映伶

Word
報告

Thanks!

