

+



經濟部111年度 流通服務智慧化推動計畫 數位商圈打造體驗經濟

三創數位股份有限公司 副營運長 張慈玫





資料來源：陳碧岩影像紀實 https://piyenchen.blogspot.com/2011/01/blog-post_7540.html
ET Today 新聞雲 <https://house.ettoday.net/news/1776434>

三創簡介

創意

創新

創業

DISCOVERING 探索新體驗

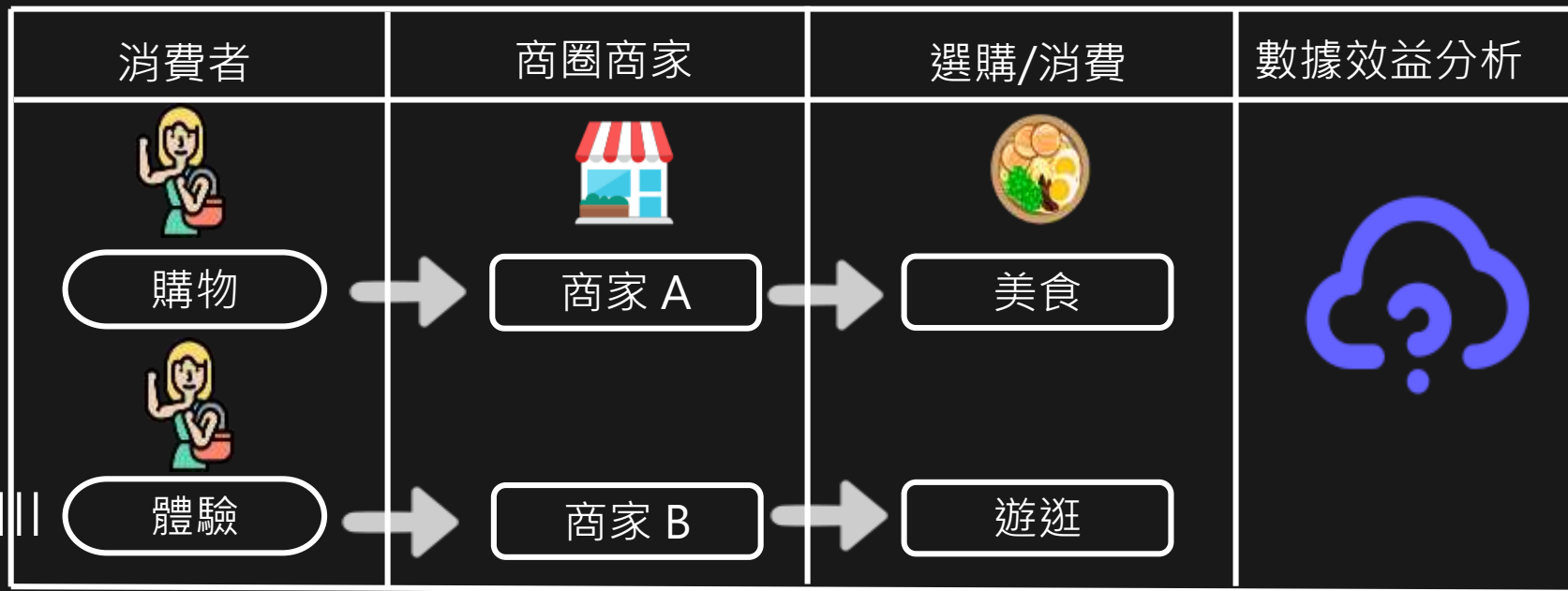
LEARNING 學習新趨勢

EMPOWERING 賦予新自信

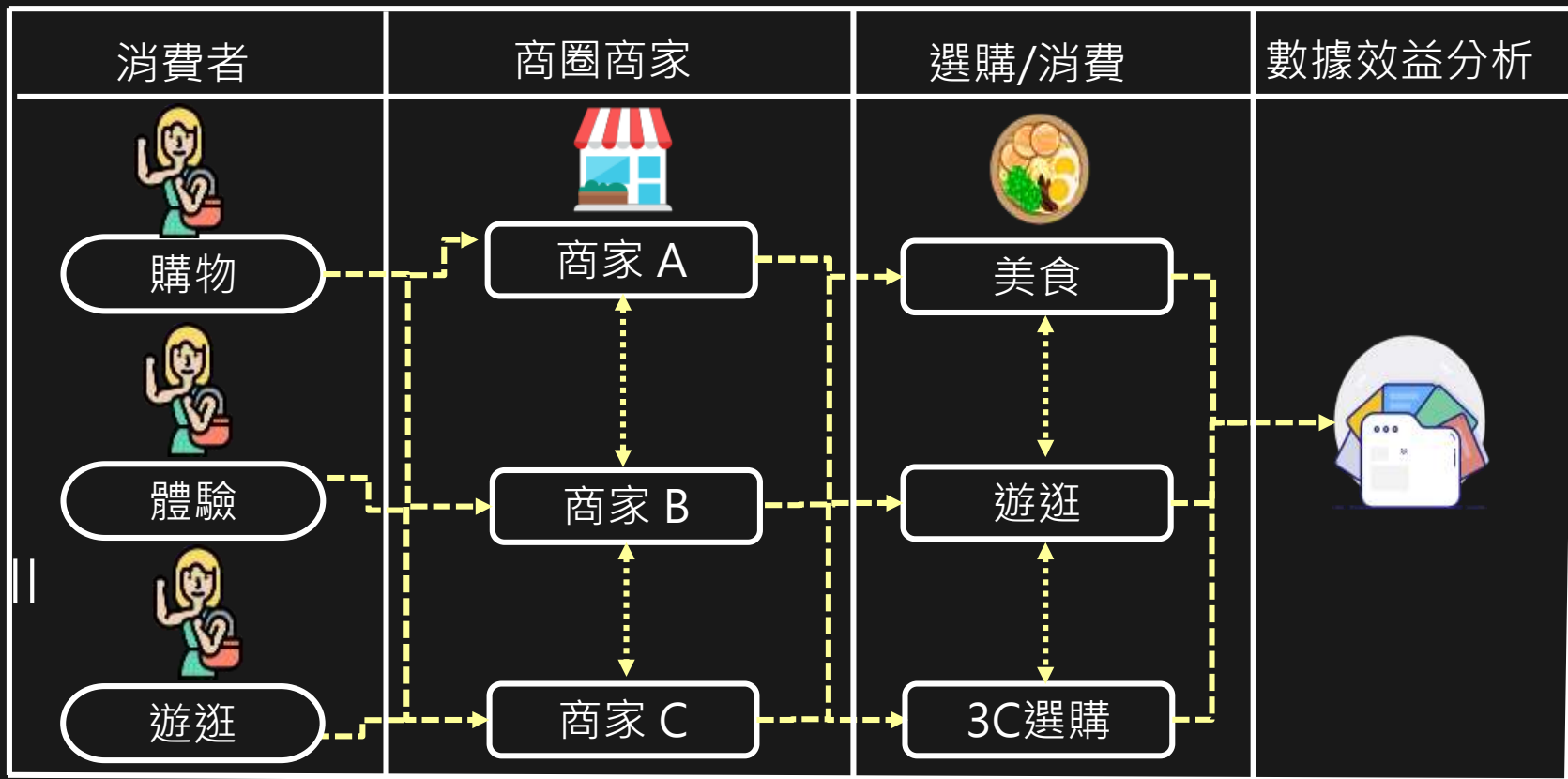
Trust 創造新信賴



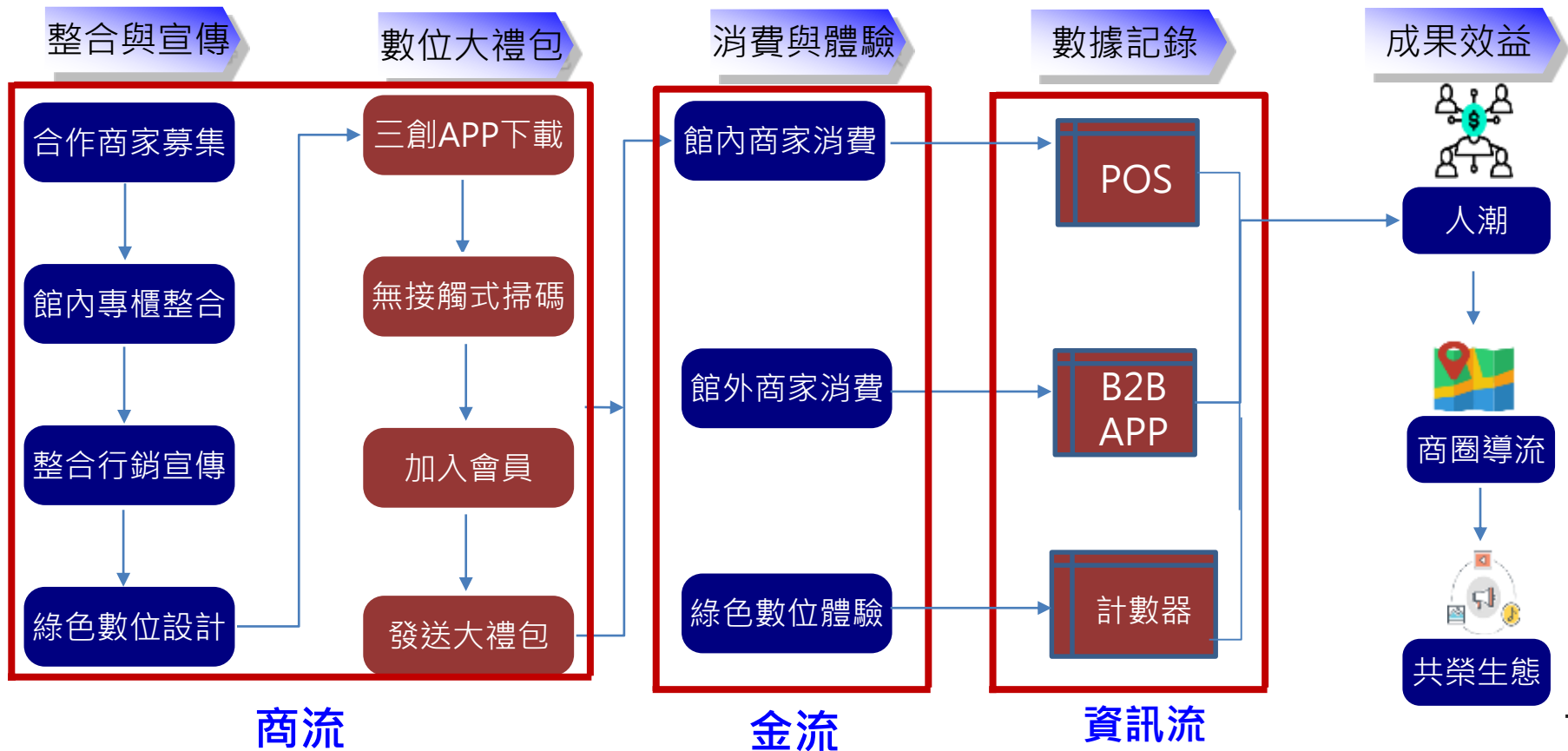
商圈現狀-各自經營 (AS-IS)



商圈整合-共榮生態(TO-BE)



推動執行之流通模式內容



推動服務內容

01

商圈行銷

整合商圈共榮
商圈大禮包

02

數位體驗

B2C APP 消費體驗
B2B APP 商家核銷

03

綠色廣告

數位顯示器拼接應用
首創商圈虛擬代言人
無接觸式群眾遊戲參與
DM減碳計畫

04

資訊分析

單店商家數據
商圈整合數據



||||

消費者體驗：數位大禮包

152 商家

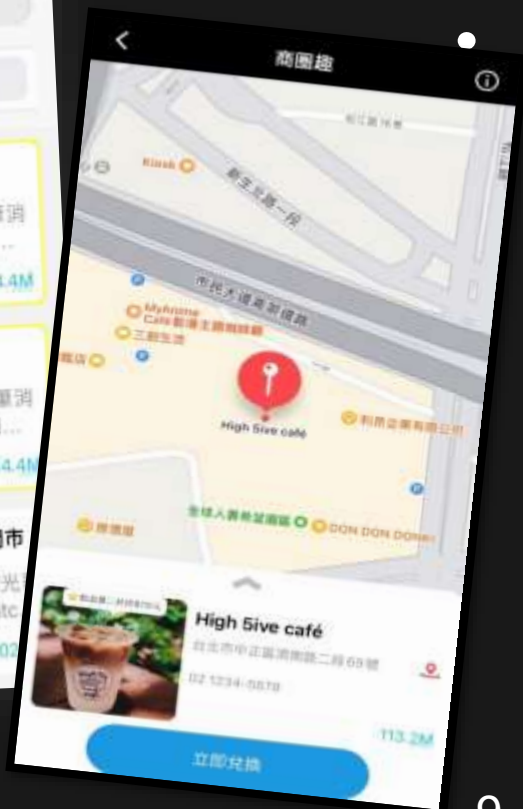
食衣住行育樂

商家優惠

商圈好友券

抽獎活動

集字換好禮



商家核銷APP

資訊無痛接軌

簡易掃碼核銷

即時交易彙整



商家合作共榮

商家說明會

教育訓練

4場次教育訓練說明會
錄製數位影音與手冊

商家服務小組

提供專屬商家諮詢
數位操作到店教學



整合宣傳行銷包

商家貼紙



商圈趣手冊



商圈趣啟動儀式

強化地域商圈合作

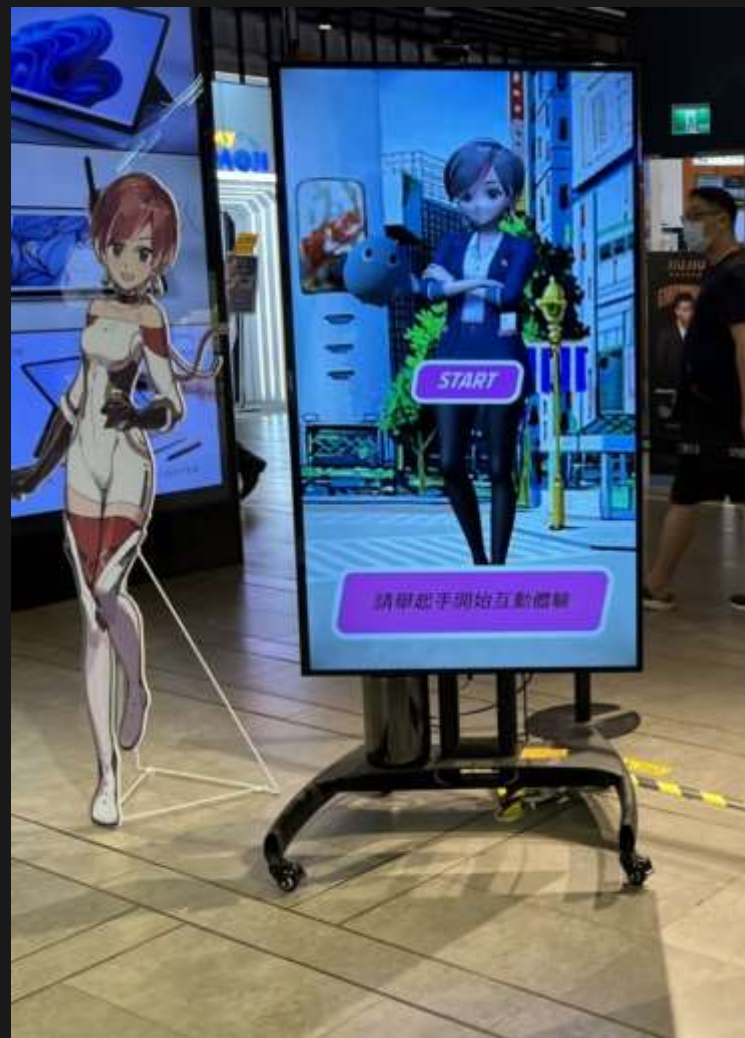


商家聯誼與交流



綠色廣告虛擬代言人

執行POC驗證，確保落地
192台顯示器：矩陣切割屏幕播放
新試驗：浮空投影、AR互動



綠色廣告虛擬代言人



綠色數位互動：矩陣式廣告商模

無程式碼驗證與排播

1. 同時作為A、B排播排程
2. 畫面以柱狀切割版位設計
3. 靜態、動態多元素內容

排播檔A排程



排播檔B排程



綠色數位互動：群眾遊戲互動

1. 提升顧客科技數位化高感互動，創造數位社群討論聲量
2. 建構數位場域192顯示應用，融合無程式碼多元素材拼接
3. 9月體驗人數：近4,000人



計畫執行成果

6%

業績成長率

6.9%

跨通路轉換率

19%

會員成長率

2.4

新會員客單倍數



商圈夥伴回饋：業績成長約2成



計畫執行成果

品牌聲量

忠孝新生商圈品牌
152個商家品牌

媒體外部性

媒體整合行銷宣傳
帶動潛在人流消費





忠孝新主
高圈趣

三新生活



挑戰與學習

商家



溝通：不同商家 = 不同個案



整合：調整新服務流程

資源



串聯商圈眾多商家、消費端



建置開發與成本投注

訓練



商家重新適應新系統與服務應用



消費者服務場景

+

+



結語

||||



商圈全境式消費體驗

++