## 電子商務與網路行銷架構 分組報告

第肆組

陶佑齊ASC110114、黃彩柔ADT110128、黃惠卿ADT110701、蕭燕婷ADT110131

小組討論結果

## 行銷的演進#1 (4P -> 4C -> 4S) Product -> consumer value -> sense

Product (產品 )	Consumer Value(顧客價值)	Sense (認同感)
產品本身品質 注重開發的功能,要求產品 有獨特的賣點(USP),把產品 的功能訴求放在第一位。	CP值 創造產品的顧客價值感	建立起與使用者之間的感知及認同感,產生基礎的弱連結

## gogoro

採用了模組化的設計,提供個性化選擇,如多樣的配色和零件搭配。

gogoío

## 卿卿我我

透過生成式AI,提供情感的情緒回 饋



## 誠品書店

以販售藝術人文方面的書籍為主,提供各種書籍和文創產品,聚焦人文、藝術 類書籍,並兼容誠品畫廊、藝文空間, 以及西方工藝品牌。



## 誠品書店 ■ eslite 誠品

## 誠品不僅是書店, 更代表了一種「文藝生活方式」

#### EX.

- 誠品書店、合辦藝術展、誠品開發物流...
- 誠品生活:以文化創意產業為根本,聚焦通路場域經營與文化創意品 牌培育。
- 社區創新店「誠品生活時光:提供街坊鄰里消化瑣碎日常、安頓心情 的空間。









## 行銷的演進#2 (4P -> 4C -> 4S) Price -> consumer cost -> service

Price (價格)	Consumer Cost(顧客成本)	Service(服務感)
基本價格、 折扣價格、 付款時間、 借貸條件等。	顧客的購買成本,同時也意味著 產品定價的理想情況,應該是既 低於顧客的心理價格,亦能夠讓 企業有所盈利。 此外,這中間的顧客購買成本不 僅包括其貨幣支出,還包括其為 此耗費的時間,體力和精力消耗, 以及購買風險。	提供客人從第一印象、整體消費經驗到售後服務。
AGODA 價格清楚,不定時折扣,有明確付款規則	SHOPEE 消費者能夠比較商品的價錢,選擇適合自己 理想的商家下單	IKEA 讓消費者DIY自由搭配傢俱,也有提供售後服務 以及宅配服務
agoda	S Shopee	UKEA

## **IKEA**

- ▶ 只要決定日期和時間,IKEA 就能夠幫忙將採買家具運送 到府或辦公室。不只是放在 門口,而是擺放到指定的房 間和位置。
- 需要組裝的商品,包裝都附有組裝指南說明,如果遇到安裝困難也有提供安裝服務。
- ▶ IKEA除了售後服務以外,也 提供了消費者在購買傢俱前 的線上規劃軟體,方便選擇 符合空間尺寸的家具,並測 試不同的陳列組合。



#### 更多服務







聯絡我們 IKEA 分店 IKEA 分店 FAL 台語漢國輸入法・設定 (Settings)

## 行銷的演進#3 (4P -> 4C -> 4S) Place -> convenience -> speed

# Place (通路) KPE品從生產者(製造者/供應商) 以及時期消費者或使用者的組織或企業,也就是消費者或使用者購買或取得產品或服務的管道。 Convenience(便利性) 以及其實的方便性。 新的觀念更重視服務環節在銷售過程中,強調為顧客提供方便性,讓顧客,以供表面的影響。 KB 即時的給予協助,不讓顧客有過多的等候時間

## 麥當勞

麥當勞主要的銷售方式是透過:餐廳、麥當勞手機app、 外送手機app。

### 麥當勞

多種又刊刀式:包括現金、信用卡、行動支付等。 超值套餐:一次購買多個商品 節省時間和金錢。

### 麥當勞

多種支付方式:包括現金、信 買一份套餐, 既快速又便利。



## 麥當勞

▶ 買一份熱呼呼的套餐,以得來速來 說,結帳到取餐,標榜僅需要**60秒**。 既快速又便利。



# 行銷的演進#4 (4P -> 4C -> 4S) Promotion -> communication -> social network

#### Promotion (推廣)

代表各種市場行銷者使 用的溝通方式,可以讓 不同的群體可以了解產 品。促銷一般包括:廣 告,公共關係,人員銷 售

#### Communication(溝通)

進行積極有效的雙向溝通,建立 基於共同利益的新型企業/顧客 關係。

這不再是企業單向的促銷和勸導 顧客, 而是在雙方的溝通中找到 能同時實現各自目標。

#### Social Network(社群)

用態度和細緻的服務內容,帶給客人最好的體驗



- 任天堂直面會
- 引入故事的廣告手法
- 強調產品特色的廣告
- 遊戲實況



- 與讀者互動,讓讀者 參與企畫的一部分
- 誠品選書



- 接受玩家在各平台的反饋,不 斷發布補丁與熱修更新
- 多次線下活動讓玩家參與
- 粉絲社群活躍的同人創作

## Larian Studio

- ▶ 遊戲已經發布一年,官方仍 盡心盡力聽取粉絲與玩家們 的意見與回饋,積極發布補 丁與熱修,為遊戲添增內容。
- ▶ 官方不吝嗇分享他們的製作 過程,遊戲一周年時官方建 立新的Youtube頻道放上他們 的採訪與幕後花絮分享給玩 家
- ▶ 官方發現模組製作者的熱絡, 也明白現代玩家喜愛的模組 玩法,積極開發官方模組管 理器

