

FCU



ePaper

## 逢甲大學學生報告 ePaper

### 零售個案分析—牧羊人桌遊店

Retail Case Analysis—Shepherd Board Games Store

作者：劉珮妘、黃琪雯、侯家惠、鍾潔寧、饒家榮、蔡雅婷、蔡曜陽、林憶蓮

系級：行銷二甲

學號：D0637584、D0789822、D0450188、D0634754、D0434764、D0596372  
D0489204、D0490104

開課老師：何晉瑋

課程名稱：零售與通路經營

開課系所：行銷系

開課學年：107 學年度 第 1 學期

## 中文摘要

本組選定的目標業種為桌遊店，以座落於巷弄內的牧羊人桌遊店作為目標店家，進一步的去分析及擬定零售策略。

找出同樣位於西屯區的五間桌遊店，透過業態分析的四大要素區分不同的經營型態，接著針對不同的目標客群繪製 RF/T 矩陣，訂定本店主要客群在於「喜歡團康活動、個性外向活潑的大學生」。透過競爭優勢及核心能耐的分析，採取市場滲透的成長策略，擴大店內空間，舒適寬敞的空間讓客人可以放鬆地玩桌遊，最後進行餐點改良、空調系統改善和延長營業時間等策略，改善現有的問題，欲在短期內獲得較大利潤為目標。

經過以上分析討論後，我們的模擬店模型格局採用樓中樓的格局，商店整體設計風格為鄉村風，店內裝潢、擺設等等皆以大地色、草綠色、米白色等等自然色調來裝飾，營造放鬆慵懶的家庭氛圍，二樓風格迥異，設有夜店工業風格的包廂，限定夜晚時段開放，讓客人享受不一樣的遊戲享受。

最後，本組的商店選址位於台中市西屯區西屯路二段 272-16 號，附近有同為娛樂性質的銀櫃 KTV，鄰近逢甲商圈，周圍有不少店家、攤販，位於主要幹道上，要停車比較方便。

「舒適之餘，也能解放自我。」

我們的設計理念是希望給予學生們在緊湊的生活中及課業之餘能夠有個可以盡情放鬆玩耍的場所。

**關鍵字：**桌遊店、業種業態分析、RF/T 矩陣、市場滲透、逢甲商圈

## Abstract

The selected target industry of our group is a board game store. The “Shepherd Board Games” store located in the lane is used as the target store to further analyze and formulate the retail strategy.

Find out five tabletop stores in Xitun District, and distinguish the different business types through the four elements of the business analysis. Then, draw the RF/T matrix for different target groups, and set the main customer base of the store as "like Group activity of peace, personality outgoing and lively college students". Through the analysis of competitive advantage and core competence analysis, adopting the market penetration growth strategy. Expanding the interior space, comfortable and spacious space allows guests to relax and play table games. Finally, we implement strategies such as menu arrangement, air conditioning system improvement and extended business hours to improve existing problems and aim to achieve greater profits in the short term.

After the above analysis and discussion, our model of the simulation shop adopts the pattern of the building in the middle of the building. The overall design of the store is rustic style, and the interior decoration is decorated with natural colors such as earth color, grass green and beige, used to create a relaxed and lazy family atmosphere. The second floor is very different in style. It is a nightclub industrial style box, and only open at night. Let our guests to enjoy different game enjoyment all day. "Being comfortable, also liberate yourself."

Our design concept is to give college students a place which can relax and enjoy playing in a their busy working life.

**Keyword :** board game shop, retail strategy, RF/T matrix, market penetration, FengChia business district,

## 目 次

第一章 零售個案概述.....	4
第二章 業種業態分析.....	5
第三章 零售與成長策略.....	6
第一節 零售策略 .....	6
第二節 零售成長策略 .....	8
第四章 零售立地與商圈分析.....	10
第一節 位址特性分析.....	10
第二節 商圈分析 .....	10
第五章 零售品牌與風格制定.....	14
第六章 零售模型展示之後續效應 .....	15
參考文獻.....	17

## 第一章 零售個案概述

牧羊人桌遊屬於桌遊專賣店，店內可容納超過 50 人，設有精緻小包廂，主要提供桌遊場地遊玩、教學、租借和販售，另一方面，提供各類活動包場與聚會，同時也提供飲品、餐點等服務。創店初衷為希望所有來到店內的小羊，能在牧羊人的帶領下，尋找屬於自己的那一片草原，是放鬆的、自在的、快樂的。

- 店址：台中市西屯區西安街 172 巷 9 號(近逢甲大學)
- 營業時間：13:00-22:00
- 店內設計與商品陳列



圖 1 店內設計與商品陳列

- 商店招牌



圖 2 商店招牌設計

## 第二章 業種業態分析

### 一、業種：桌遊店

### 二、業態分析

依據零售四大要素(產品寬度、深度、服務提供與價位區間)，桌遊店零售型態可再區分為提供遊玩的桌遊專賣店、結合餐廳經營的桌遊餐廳、只販售桌遊的桌遊卡牌店、親子桌遊店以及結合藝文創意的桌遊文創館。

表 1 桌遊店業態分析表

業態	專賣店 (可玩)	桌遊餐廳	親子桌遊店	桌遊卡牌店 (只販賣)	桌遊文創館
參考店家	牧羊人桌遊店	聖彼得遊戲餐廳	魔法桌遊 BOX	卡牌屋	桌上有戲桌遊博覽館
寬度	1. 桌遊遊玩 2. 桌遊租借與販售 3. 提供簡易餐點	1. 提供桌上遊戲 2. 提供餐點	1. 提供簡易點心 2. 提供關於桌遊的雜誌及書籍讓 大家更深入地了解 桌遊對自身的益 處	1. 桌遊販售 2. 付費教學	1. 藝文展覽 2. 講座教育 3. 桌上遊戲體驗
深度	提供遊戲種類眾多， 且遊戲更新快速	桌上遊戲結合餐 廳（包含桌遊以 及撲克牌、塔羅 牌等其他種類的 遊戲）	店內以兒幼桌遊 為主，約有一千 多款遊戲。	多達 1000 款 收藏遊戲	桌上遊戲體驗結合文 創空間
服務 提供	1. 飲料無限暢飲 2. 包廂與場地租借 3. 桌遊教學	1. 桌遊教學 2. 場地租借 3. 親子空間 4. 哺乳室 5. 寵物同樂 6. 節慶活動	1. 提供桌遊租借 2. 提供包廂與場 地租借 3. 擁有資深工作 人員為小朋友講 解及服務 4. 桌遊販售	1. 遊戲租借 2. 遊戲代訂 3. 場地出租	1. 千款開盒遊戲體驗 2. 熱門遊戲展售/租 借 3. 不定期主題特展 4. 二手桌遊買賣 5. 場地租借 6. 異業合作
價位 區間	四小時/人 平日 120 元 假日 150 元 (採入場先付費制)	每人低消 100 元	一小時為 50 元	商品價格介 於 60~1000 元之間	一票 120 元(附飲料)

## 第三章 零售與成長策略

### 第一節 零售策略

(一)目標市場：鎖定學生族群（中學生及大學生）

(二)零售業態：

1. 商品及服務的搭配

(1) 桌遊場地遊玩

(2) 桌遊租借與販售

包含策略思考、記憶類型、派對類型及主題情境四大類，遊戲種類眾多，並且更新快速。

(3) 提供簡易餐點

首先，店內原先提供的餐點，有價格與品質不符的問題，另一方面，牧羊人桌遊位於逢甲商圈，小吃美食玲瑯滿目，各式各樣的美食垂手可得，因此我們決定改良牧羊人的菜單。我們將原先限時供應的燉飯拿掉，增加容易製作，且口味研發彈性較大的特色餐點。

表 2 菜單(調整後)

A. 主食	■ 鍋燒麵（意麵/雞絲麵/王子麵） ■ 招牌乳酪絲蛋餅
B. 小點	■ 阿德造型雞蛋糕 ■ 雪Q餅(巧克力、蔓越莓、抹茶) ■ 厚片（巧克力、花生、蒜香） ■ 炸物（薯條、雞塊、雞米花）
C. 飲品	■ 茶類 阿薩姆紅茶、茉莉綠茶、牧羊人奶茶、古早味冬瓜茶 ■ 酒類

2. 定價方法

(1) 一律採入場先付費制度

(2) 四小時計費一次

a. 平日：120 元/人

b. 假日：150 元/人

3. 溝通組合

(1) 店內服務人員銷售

(2) 促銷活動

a. 來店消費打卡送手工餅乾

b. 特定節日促銷活動，來店消費打 9 折。

(3) 社群網站經營，例如：Facebook 粉絲專頁

4. 顧客服務

- (1) 桌遊教學服務
  - (2) 飲料無限暢飲
  - (3) 包廂與場地租借服務
5. 立地
- (1) 店址：台中市新屯區西屯路二段 272-16 號
6. 商店設計及商品陳列
- (1) 商店外觀採用紅磚及玻璃落地窗
  - (2) 內部格局為樓中樓設計
    - a. 一樓：田園鄉村風  
營造鄉村樸實感，店內裝潢及家具挑選大地色、草綠色及米白色等自然色調。燈光的部分採用自然陽光和偏黃的暖白光。
    - b. 二樓：夜店工業風  
包廂內設計風格採用鐵元素及暗色調，燈光使用冷色調的紫光，家具使用高腳椅、玻璃桌及黑色法蘭絨布沙發。
  - (3) 店內桌遊商品展示櫃採正面陳列，含二樓總共設有 5 個展示櫃，目的為使每張遊戲桌的視角，都能看見展示櫃，並且輕易拿取遊戲。

(三)RF/T 矩陣

零售業態 \ 市場區隔	親子族群	學生族群	上班族
專賣店	瘋桌遊 勃根地桌遊休閒館	★ 牧羊人	兩個世界
桌遊餐廳	聖彼得遊戲餐廳	玩具牧場	漫果子桌遊
親子餐廳	魔法桌遊 BOX		
桌遊卡牌店	卡牌屋		
桌遊文創館			桌上有戲 桌遊博覽館

圖 3 桌遊店 RF/T 矩陣圖



#### (四) 競爭型態

##### 1. 直接競爭

###### (1) 業態內競爭

牧羊人桌遊為桌遊專賣店，因此，瘋桌遊、兩個世界與勃根地桌遊休閒館，皆為牧羊人業態內的競爭者。

###### (2) 業態間競爭

桌遊店可以細分成專賣店、桌遊餐廳、親子餐廳、桌遊卡牌店以及桌遊文創館等零售業態，因此，牧羊人桌遊與聖彼得遊戲餐廳、魔法桌遊 BOX、卡牌屋以及桌上有戲桌遊博覽館，為業態間的競爭關係。

##### 2. 間接競爭

除了桌遊店以外，其他業者亦有提供桌上遊戲，滿足消費者遊玩的娛樂需求，與牧羊人桌遊產生間接競爭關係，例如：岳家莊夜景咖啡廳。

#### (五) 競爭優勢分析

##### 1. 區位優勢：地點距離學區近，接近目標市場，例如：逢甲大學、僑光科技大學、西苑高中。

##### 2. 服務優勢

(1) 服務態度好、教學服務佳

(2) 飲料無限暢飲

(3) 提供獨立包廂

(4) 提供各類包場

##### 3. 核心能耐：教學互動能力

牧羊人銷售服務人員具有良好的教學能力，能用淺而易懂的解說方式，即使是初學者，也能對各式類型的桌遊迅速上手。另一方面，在教學的同時，與顧客熱情的互動能力，能提升消費者遊玩的興致，營造店內愉悅氣氛。這項能力為服務人員經驗累積，並非其他競爭者能輕易模仿的能力。

## 第二節 零售成長策略

#### (一) 市場滲透策略

##### 1. 延長營業時間

考量目標市場為學生族群，其中大學生活動時間較長，因此我們決定將營業時間由 13:00 至 22:00，更改為 13:00 至 01:00。

##### 2. 策劃聯誼及節慶活動

(二)零售業態發展策略

1. 結合 VR 體驗的新型態桌遊店

藉由刺激消費者的五感，打造身歷其境的玩樂享受，加深整體消費過程的體驗，成為新業態的桌遊店。

(三)痛苦回報矩陣

1. 問題發現

- (1) 商店地點過於隱密
- (2) 停車不便
- (3) 空調系統有待加強:不通風、很悶
- (4) 餐點需改良(價格與其品質不符)

2. 解決優先順序

根據痛苦回報矩陣，牧羊人桌遊店須先著手進行餐點改良、空調系統改善和延長營業時間，接著思考聯誼及節慶活動的策畫，地點能見度和停車不便等問題，以及 VR 桌遊新業態發展構想，所需資源較多且成本較高，需從長計議，逐步改善。

大	<div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">空調系統改善</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">延長 營業時間</div> <div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">餐點改良</div> </div> <div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">舉辦聯誼及節慶活動</div>	<div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">VR 桌遊</div> <div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center; margin-bottom: 5px;">地點能見度</div> <div style="background-color: #f1c40f; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">停車不便</div>
	小	小
小	大	

圖 4 痛苦回報矩陣

## 第四章 零售立地與商圈分析

### 第一節 位址特性分析

以下是網路上所提供的逢甲商圈的年平均及日平均人流量、車流量：

#### 1. 交通流量與易接近性

人流量/日(2017)	人流量/年(2017)	車流量(2012)
1161 萬	2 萬~6 萬多	3591 輛(高峰)

我們的選址地點位於主要道路上，車子方便進出，因此易接近性高。

#### 2. 立地特性

##### A. 能見度

將立地地址改在主要幹道上會比在小巷中的能見度更高

##### B. 鄰近零售商

附近零售商有同為娛樂性質的銀櫃 KTV，具有互補性。

### 第二節 商圈分析

#### 1. 逢甲商圈(business district)分布

紅色線：主要商圈，橘色：次要商圈



圖 5 逢甲夜市商圈示意圖

#### 2. 逢甲商圈消費者輪廓

15 歲至 34 歲間的年輕族群居多，6 成男性 4 成女性，其中學生族群占 25% (上班族最多 6 成)

### 3. 商圈分析

新風格選店地址為台中市西屯區西屯路二段 272-16 號，周圍的競爭者有瘋桌遊(台中逢甲店)、權力桌遊及桌上有戲桌遊博覽館，其中我們的主要商圈與權力桌遊及桌上有戲桌遊博覽館的主要商圈有重疊現象，皆鄰近逢甲大學、逢甲夜市，目標客群相同而提供的服務則不大相同。



圖 6 重疊商圈圖

### 4. 商圈評估

#### (1) 確定目標客群

目標客群：居住在逢甲、僑光大學附近，喜歡團康活動、個性外向活潑、喜歡熱鬧的 18~25 歲大學生族群。

#### (2) 決定商圈範圍

以台中市西屯區西屯路二段 272-16 號為中心，500 公尺為半徑畫出的面積範圍即為我們的主要商圈。



圖 7 台中市行政區示意圖

附近住戶調查

a. 台中各里的分布

逢甲夜市主要商圈：西平里、逢甲里

次要商圈：上石里、逢福里

我們的立地選址設於銀櫃正對面，逢甲次級商圈尾部的部分，接近上石里與逢甲里的交界處。

b. 人口統計資料

根據台中市政府民政局的資料作統計定整理成下表，當中顯示 15~24 歲青年人口數高達 3166 人，學生及上班族群為最主要的人口組成。

里名	性別	總計	0-14歲合計	15-24歲合計	25-39歲合計	40-59歲合計	60歲以上合計
西平里	男	2931	483	458	644	920	426
	女	3127	451	381	624	1059	612
逢甲里	男	2452	379	344	571	799	359
	女	2782	374	315	639	969	485
上石里	男	2918	680	369	678	913	278
	女	3321	538	391	796	1177	419
逢福里	男	3189	546	479	678	1062	424
	女	3397	462	429	726	1249	531
總計		24117	3913	3166	5356	8148	3534

圖 8 西平里、逢甲里、上石里、逢福里各年齡層人口數統計

## (4) 競爭者分析

參考店家	桌上有戲桌遊博覽館	瘋桌遊 (台中逢甲店)	權力桌遊
地址	台中市西屯區福上巷282號	台中市西屯區文華路162巷32號	台中市西屯區西屯路二段296-8號
店內環境	1. 室內光線不夠明亮 2. 座位過於擁擠	1. 光線明亮 2. 桌遊擺放整齊且分類清楚	1. 室內光線明亮 2. 桌遊擺放整齊 3. 座位過於擁擠
位址優勢/劣勢	1. 位於在小巷子內 2. 招牌不明顯	1. 接近逢甲大學 2. 車子出入便利 3. 汽車不方便停靠	1. 位於主要幹道上 2. 招牌突出容易看見 3. 無設置停車格
寬度	展覽藝文 講座教育 桌上遊戲體驗	桌遊販售 提供節慶活動 會員卡制度提供消費者不同折扣	桌遊販售 簡易餐點
深度	桌上遊戲結合文創空間	遊戲選擇多元並且更新快速	店內桌遊主要以帶動氣氛的團康桌遊為主
服務	千款開盒遊戲體驗 熱門遊戲展售/租借 不定期主題特展 二手桌遊買賣 場地租借 異業合作	教師研習 聯誼活動 社區教學 團體聚會 租借服務 社團合作 網路販售	節慶活動 桌遊現場教學 桌遊販賣 桌遊比賽 租借服務 學生專屬折扣 不定期抽獎活動
價格區間	一票 120(含飲料)	一小時 50 元	平日 120 元/人 假日 150 元/人

小結：經過競爭者分析，我們發現到以下幾個問題，選址的易接近性、停車問題及室內採光皆是我們在立地及風格設計時所需要重視的要素。

## 5. 決定立地位址

台中市西屯區西屯路二段 272-16 號

## 第五章 零售品牌與風格制定

業種：桌遊店

店名：牧羊人

品牌定位：「舒適之餘，也能解放自我。」

定位說明：

希望學生們在緊湊的生活中及課業之餘能夠有個可以盡情放鬆玩耍的場所。

室內風格設計：1F 鄉村休閒風 / 2F 夜店工業風

新風格說明：

商店整體設計採用鄉村風設計，外牆使用紅磚建造，營造鄉村的樸實感，店內裝潢、擺設等等皆以大地色、草綠色、米白色等等自然色調來裝飾，一樓採用自然光，利用大面積的落地窗讓陽光透進屋內，同時可讓經過的人們看到店內，吸引客人前來；舒適的和室椅與軟骨頭讓客人既可以玩得開心又可以坐的舒適，加上屋內暖色調的黃光，營造出像在家裡一樣放鬆慵懶的氣氛；另設有吧檯提供餐飲服務，客人不用擔心玩到肚子餓時沒東西吃，一樓空間設計寬敞，桌與桌之間留有寬敞的走道，同時在牆壁兩側我們的桌遊商品展示櫃，讓客人不論坐在哪個位置都能隨興地走動，挑選想要玩的桌遊。二樓是夜店工業風的包廂，限定 21:00~01:00 開放，包廂內整體為暗色調，房內採用冷色調的紫光，此時段包廂內會撥放夜店風格的音樂，並設有酒櫃讓客人可以自由拿取飲用；在工業風設計上加入了鐵元素，冷酷又不失高貴，玻璃桌與高腳椅皆有使用此元素的設計，加上法蘭絨布材質的沙發，營造高貴的氣氛，另外在包廂內有擺設飛鏢盤，提供客人除了玩桌遊以外的遊戲選擇。

## 第六章 零售模型展示之後續效應

訊息回應一：我覺得吸引力是足夠的，而且上下樓不同的反轉風格也能配合不同的心情與氣氛。

訊息回應二：感覺是可動可靜，如果能融合的好這兩種風格應該蠻酷的





結論：

檢視組員們發文後的回應結果，整體來說都是好的評論，其中針對「有喝到飽飲料嗎？」以及「外牆如果些塗鴉感覺會更讚」這兩點在此做個回應；店內飲料是否有提供喝到飽服務這一點還有待檢討，至於在外牆增加塗鴉這一點，我們認為塗鴉會破壞整體建築外觀，所以不打算更改外觀設計。感謝來自各方親友的回應，許多人對此次的模型展示的作品稱讚有加，不過看過其他組別的作品後，覺得我們還有很大的進步空間，桌遊店相對於其他業種而言，商品陳列及組合可能沒有比較豐富，但是為了創造讓客人感覺舒適又能放鬆的環境，我們會盡最大的努力去實現我們的品牌定位：舒適之餘，也能解放自我!!!



## 參考文獻

台中市政府交通局 (2018)。「交通衝擊評估法制化之初步研究」案。檢索日期:2018年12月27日,取自:

[https://www.traffic.taichung.gov.tw/df\\_ufiles/f/%E5%AE%9A%E7%A8%BF%E6%9C%AC\(1\).pdf](https://www.traffic.taichung.gov.tw/df_ufiles/f/%E5%AE%9A%E7%A8%BF%E6%9C%AC(1).pdf)

維基百科 (2013)。逢甲夜市商圈示意圖。檢索日期:2018年12月27日,取自:

<https://zh.wikipedia.org/wiki/File:%E9%80%A2%E7%94%B2%E5%A4%9C%E5%B8%82%E5%95%86%E5%9C%88%E7%A4%BA%E6%84%8F%E5%9C%96.jpg>

動腦新聞 (2013)。台中商圈、消費者與家外媒體環境分析。檢索日期:2018年12月17日,取自: <https://www.brain.com.tw/news/articlecontent?ID=18674>

大紀元記者黃玉燕 (2018)。逢甲商圈步墾丁後塵? 研究:仍具優勢  
逢甲大學研究 逢甲商圈 2016、2017 遊客數滑落總數約 160 萬人次 逢甲大學統計系主任李榮銘:應與整體大環境有關。檢索日期:2018年12月17日,取自:  
<http://www.epochtimes.com/b5/18/3/9/n10204583.htm>

吳滄慈、沈孟柔、王琬姿 (2017)。逢甲夜市之消費者滿意度、重遊意願及消費族群調查 4-6 頁。彰化高商。檢索日期:2018年12月17日,取自:  
<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2017/03/2017033015191208.pdf>

痞客邦 西屯區何安里部落格服務 e 網 (2012)。認識直轄大台中市【行政區域圖、各里相關位置、何安地方沿革及舊地名】。檢索日期:2018年12月28日,取自: <http://go775.pixnet.net/blog/post/20976188-%E2%97%86%E8%AA%8D%E8%AD%98%E7%9B%B4%E8%BD%84%E5%A4%A7%E5%8F%B0%E4%B8%AD%E5%B8%82%E3%80%90%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8D%80%E5%9F%9F%E5%9C%96-%E5%90%84%E9%87%8C%E7%9B%B8%E9%97%9C>

台中市人口統計管理平台 (無日期)。西屯區(西平里、逢甲里、上石里、逢福里)各里人口結構統計資料。檢索日期:2018年12月28日,取自:  
<http://demographics.taichung.gov.tw/Demographic/Web/Report02.aspx?DIST=6>