



数据可视化

决策数据



调研呈现



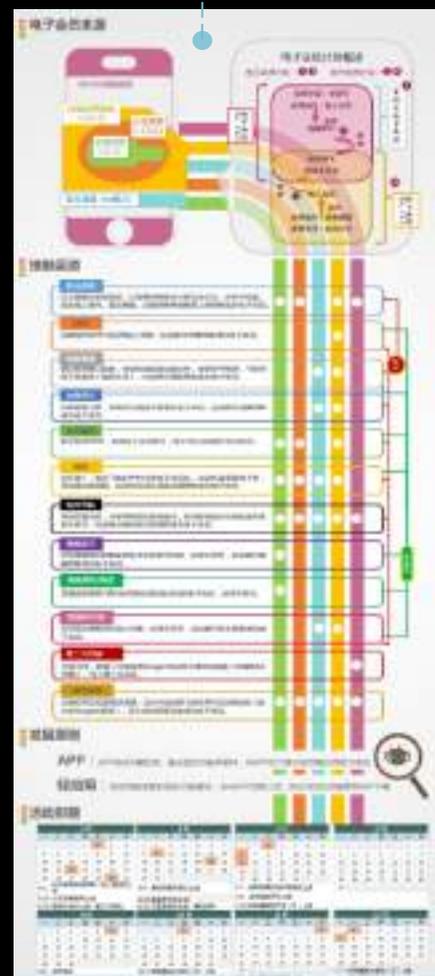
商户月报



活动小结

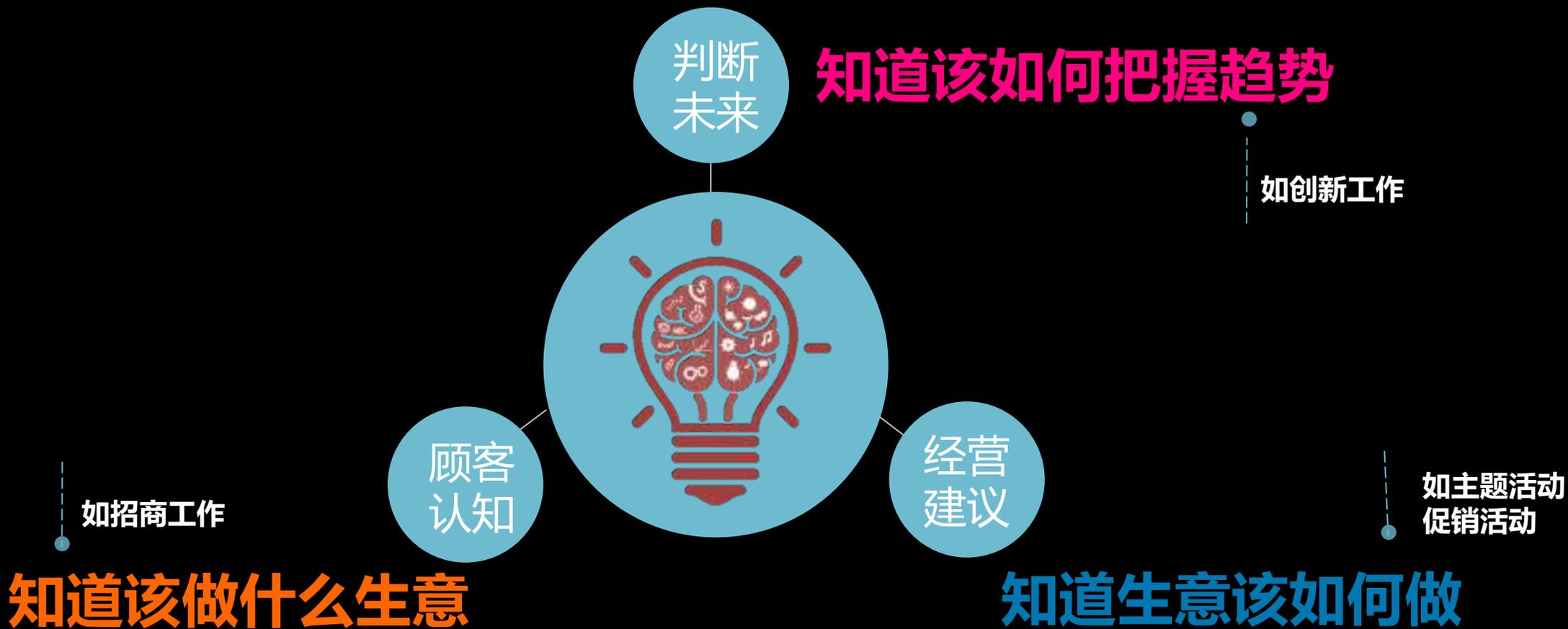


发展计划





理解系统的产出





互动系统的实现

恰当反馈
舒适体验

创造惊喜
超出预期

进出商场

基于进出商场的各个环节如停车场、正门来组织互动

公区休闲

基于顾客身处公共区域的各种场景如一键上网、扫码观展进行互动

店铺消费

基于消费者的消费行为如移动支付、电子会员积分进行互动

场外平台

基于各种可延伸至场外的官方平台如官方APP、官方轻应用进行互动

历史偏好

基于曾经的消费记录、常去的楼层、参加过的活动来组织互动

群组偏好

基于所在的顾客/会员分组，以及群组的整体偏好组织互动

偏好延伸

基于购物篮分析，及消费成长模型组织互动

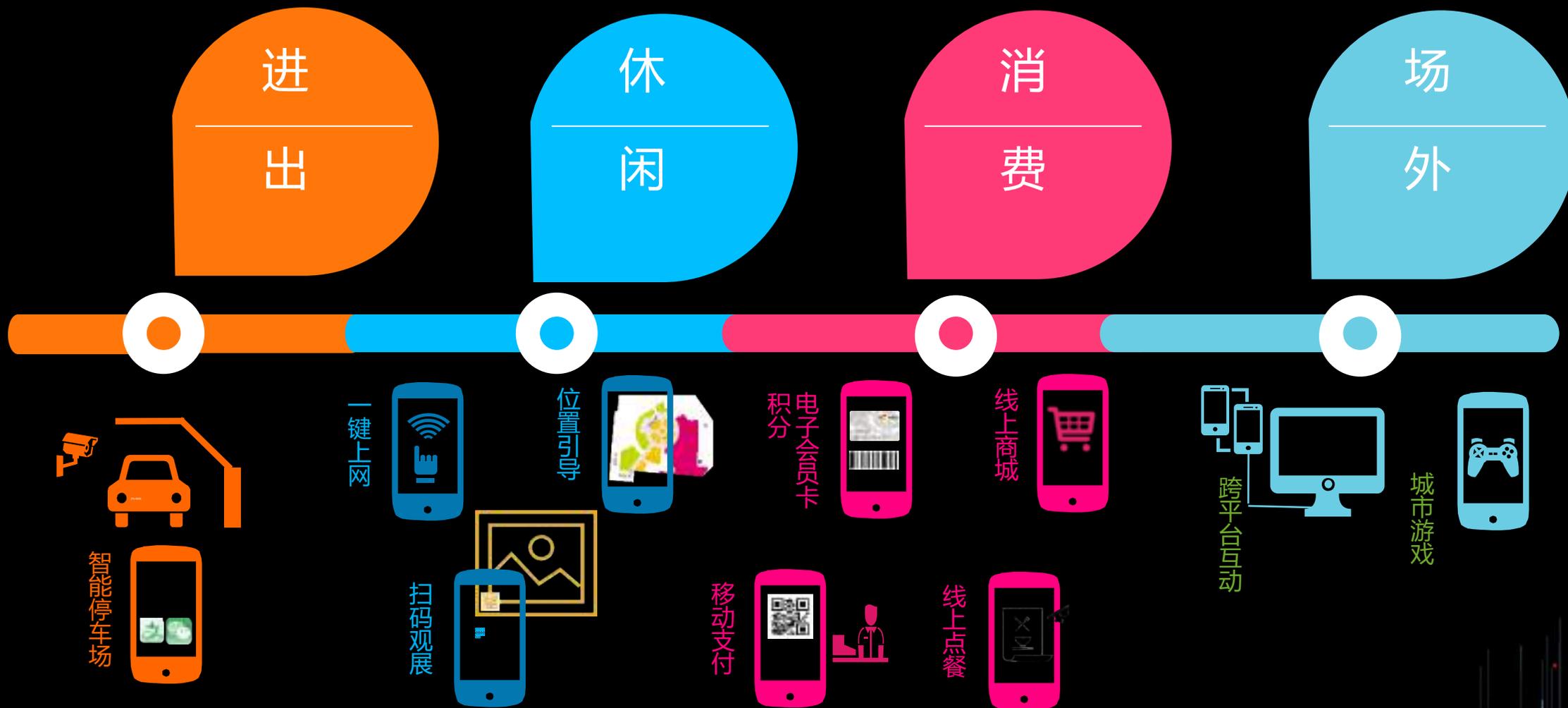
共享标签

基于合作伙伴的消费偏好标签来组织互动

精确反馈
懂得所需



购物中心全体验中心的互动场景



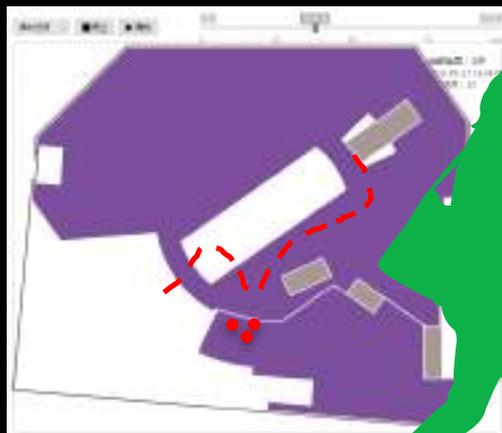


解决未曾预期解决的问题

A客人线上浏览了AJ
促销信息

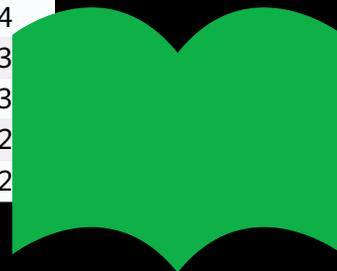


来商场时，也经常
在AJ做停留，
但每次停留时间都不长



但没有任何的AJ消
费记录

品牌名	消费额	频次
外婆家	1771	10
好乐迪	820	7
adidas	3762	6
金逸影院	495	5
优衣库	1723	4
无印良品	245	4
广州蕉叶	2731	3
乐高	1546	3
LEVIS	1498	2
CLARKS	2106	2



结论分析：该顾客应该是大悦城和AJ的忠实消费者，但由于AJ大悦城店货品问题，导致其在AJ无消费行为。



解决方案：
在AJ上新时第一时间
对该用户推送



刺激消费者持续购物，可实时更新礼券、追踪转化率

消费云

主题团购

线上商城

电影购票

摇一摇积分\优惠券

消费推送

积分兑换

自助积分\停车缴费





高ROI的顾客媒介接触入口，实现低成本高回报



休闲云

养成游戏



收集拼图游戏



快手连连看游戏



解密游戏



趣味小游戏



观展购票



轻游戏，激发微信朋友圈转播

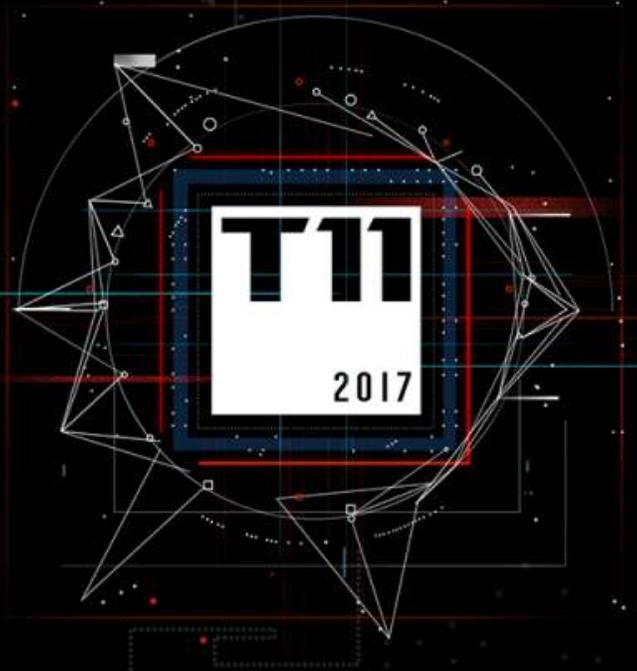




基于商场有限建筑空间，提供无限情感空间

情感云





THANKS