

2025花田祭第七次工作小組會議 會議記錄

一、會議時間: 114年08月20日(三)19:30~21:30

二、會議地點: 花田喜歲招待所

三、主席: 張勝哲 會議記錄: 劉碧霞

四、出席人員: 場佈組組長林子良

請假人員: 活動組組長周家宏、行銷組組長張書杰、志工組組長李昀儀、募資組組長羅國誌

五、上次會議決議追蹤事項：

(一). 釐清報價: 請家宏透過LINE向廠商釐清11.4萬與3.6萬報價的關係、包含的功能範圍, 並要求直接展示系統功能。

(二). 確認店家意願: 各專案負責人需立即聯繫對應店家, 進行訪談, 確認其參與意願、盤點內容與設備需求。

(三). 收集店家資料: 向22間合作店家發送表單, 收集智慧導覽系統所需的資料(如30字行銷文案)。

(四). 確認解謎任務: 需與各店家確認具體任務內容。

(五). 規劃與齊步開會: 趕緊安排開會, 明確定義出我們對於「集章服務」的具體流程與需求。

(六). 準備MOU: 準備說明「10%營收回饋機制」的合作備忘錄文件。

(七). 準備募資簡報: 請Grace整理協會資源, 完成募款簡報內容。

(八). 確認專案預算: 最終確認專案總預算上限為15萬元。

(九). 召開理監事會: 發送正式公文, 通知於下週三召開臨時理監事會。

除(三)外, 以上均以全數完成。

六、議題與決議：

(一)、活動總體策略與設計為凸顯「田尾休閒農業協會」的獨立性並掌握時程, 決定不沿用「彰化設計展」的視覺, 自行設計主視覺。

設計概念: 『原』為出發點 體驗每家店的開創故事, 原點與初心 每家店家的創辦人草創故事(家庭為主要客群) 店家串連活動-解謎遊戲: 每個店家出一道謎題, 與來的客人互動, 藉由解謎過程了解店家開創的故事、原點與初心。Line導覽(集章活動用掃描/解謎題庫可以集章)。

(二)、「集章活動」遊戲規則

1. 本次活動共有 24 家合作店家, 分為兩張集章卡(每張 12 格: 6 格藍色 + 6 格綠色)。

2. 完成店家任務可獲得該店家對應顏色格子的電子蓋章。

獎勵條件:

3. 任一張卡集滿 3 格藍色 + 3 格綠色 → 兌換小禮物 1 份(每張卡限兌一次, 共可換 2 份)。

兩張卡全部蓋滿(24 格) → 加送神秘禮物 1 份。

4. 兌換方式:

A.一般禮物:每張集章卡集滿 3 個藍印章 + 3 個綠印章,即可兌換一份禮物。一張卡限兌換一次。

B.神祕禮物:兩張卡全部完成後,額外獲得一份神祕禮物。總計最多可獲三份獎勵。

決議:

1.優化解謎提示:

A.規則複雜性:目前規則描述(如顏色區分)可能不易理解,建議找不熟悉活動的第三方人士測試,並簡化文字說明。

B.考量使用者體驗:系統會在蓋章後提示進度,集滿後會通知可兌換。

2.禮品與兌換策略:

A.一般禮物:悠遊卡:現有庫存 300 多張(成本 100 元/張),具紀念價值。

冰箱貼:成本不高(預估 50 元),可印製 Logo 或年份,具紀念性。

盆栽:不建議,過往經驗顯示易造成挑選困擾。

B.神祕禮物:價值需顯著高於一般禮物(建議 200 元以上),且應具備活動連結性與紀念意義。

C.兌換機制:統一兌換:建議在遊客中心設立由協會志工管理的「服務臺」作為主要兌換點,以利庫存集中管理,並確保禮品標準一致。

店家額外獎勵:鼓勵店家自行提供額外小禮物吸引顧客,但此部分不列入官方遊戲規則,僅作宣導。

(三)、宣傳與執行:

1.活動宣傳品規劃:

A.核心策略:整合實體標示與數位化方案,在簡化實體製作的同時,引導遊客使用 LINE 智慧導覽系統。

B.保留項目:大型看板:用於記者會或服務台背景,為大圖輸出形式,內容包含店家故事與地圖。電子化設計(EDM):即使不印製實體 DM,仍需委外設計,以用於 LINE 導覽系統及社群媒體,確保視覺品質。

C.簡化/刪減項目:實體 DM (A4 傳單):可刪除,由 EDM 取代。

解謎門牌:取消製作內容複雜的店家介紹海報。改採「清晰的數字編號」對應地圖,並將經費集中製作一個設計精緻、可永久懸掛的「QR Code 門牌」,引導遊客掃碼獲取數位資訊。

2.店家資料與內容彙整:針對無法自行撰寫的店家,由專人先撰寫範本供其確認,再將範本提供給其他店家參考。規格調整:建議將店家簡介的字數限制從 300 字縮減至 60 字以內,以提高閱讀性。

(四)、記者會規劃:

決議:暫定日期:10月4日(星期六)。緣由:增加活動曝光。預算與資金:約需 5 至 6 萬元。

資金來源:撰寫 5 萬元企劃書向公所及議員提案極力爭取。

七.待辦事項:

1.針對 A4 實體 DM 與 EDM 的形式與內容進行最終確認。

2.從「智慧導覽」系統中匯出店家座標資料,提供給設計師繪製地圖,並於初稿完成後進行校對。

3.決定「解謎門牌」的最終形式(數字標示 + QR Code 門牌)。

4.Grace為店家撰寫介紹文案範本,確認後提供給其他店家參考。

5.確認設計師(詹傑文)提供主視覺設計的報價。

- 6.理事長聯繫行銷組長，傳達會議決議及跟催啟動影片拍攝及貼文。
- 7.理事長尋找並採購冰箱貼及價值 200 元以上的神祕禮物。
- 8.將「集章遊戲」規則寫得更簡單明瞭，並找不熟悉活動的人測試易懂性。並將店家簡介的字數限制從 300 字修改為 60 字。
- 9.聯繫齊步，請其準備智慧導覽系統的 Demo 版本，並規劃店家共識會議中規劃教育訓練課程。
- 10.設定店家回傳活動資訊的最終截止日期，並由指定負責人立即跟催。
- 11.Grace 撰寫記者會企劃書向鄉長及議員爭取經費。

八、下次會議時間

8月27日(三)下午7:30, 理事長招待所, 請與會人員準時出席。