

題目:用一百萬創業

引言

我們要開賣卡片和潮流玩物的商店原因是因為這一個類商店的客人的消費力是不錯的。所以我們預期所得到的利潤是可觀。此外還有的是：成本不高,因為開支只是電費和鋪租。由於卡片遊戲的潮流是可持續的所以我們開這類商鋪。但是卡片遊戲只給**20**歲以下的青少年。所以我們在商中加上了潮流玩物這一個商區,以增廣我們的服務對象範圍。

目標

我們設計這份專題報告。主要是想說明如何利用 100 萬開設一間商店。我們的目標是希望了解開設一間商店的流程和結構,流程即是指我和一班朋友從想法到構思再去找資料的過程。而結構即是指我們商店的類型,我們的商店是飾物店和卡牌店的結合。我們在這份專題研習中要計算當中的支出成本和收入,希望達到收支平衡的目標.我們希望在這份報告當中。不要只把它當成一樣功課去完成,草草了事。而是從中學習團結精神和如何分工合作,在有限的資源和時間之下盡量完成一份真的能開設公司的計劃,考慮實際的情況,現實,環境。而不是紙上談兵。

總的來說,我們的目標就是,盡我們所能,做出一份貼近現實的報告和

在當中學習如何分工合作和團結.

商店簡介

商店名稱:玩得起

商店地址:旺角潮流特區

電郵地址:lauyeumbor@yahoo.com.hk

商店尺數:50 尺

開業時間:10 : 00pm-11 : 00pm

本店主要銷售對象:10-20 歲的青少年

產品:

battle spirits

Vanguard 卡片戰鬥先導者

Weiß Scharz

遊戲王

咕套,咕盒

本店最低消費:\$20

會員制度:

若在本店消費\$150,即可以成為會員,會員購買本店的商品時可以獲

得九折,而且可以參加本店舉辦的卡片比賽。

收支平衡表

電費(每月)

舖租 4000HKD

冷氣 x1	1200w	$1200 \times 13 / 1000 \times 0.9 \times 30 = 421.2 \text{HKD}$
電腦 x1	420w	$420 \times 13 / 1000 \times 0.9 \times 30 = 147.42 \text{HKD}$
省電燈泡 x8	23w	$23 \times 13 / 1000 \times 0.9 \times 30 \times 8 = 64.584 \text{HKD}$
檯燈 x4	13w	$13 \times 13 / 1000 \times 0.9 \times 30 \times 4 = 18.252 \text{HKD}$

成本(不定)約

52250HKD 因不穩定因素所以一個月的成本可供二個月使用
=26260HKD

總成本 $421.2 + 147.42 + 64.584 + 18.252 + 26260 = 26911.456 \text{HKD}$ 。

收入 79050HKD

利潤:

$79050 - 26260 - 4000$
=48790HKD

專題內容:

我們專題的題目是用 100 萬來創業,而我們選擇所開創的商店是潮流玩物的商店.

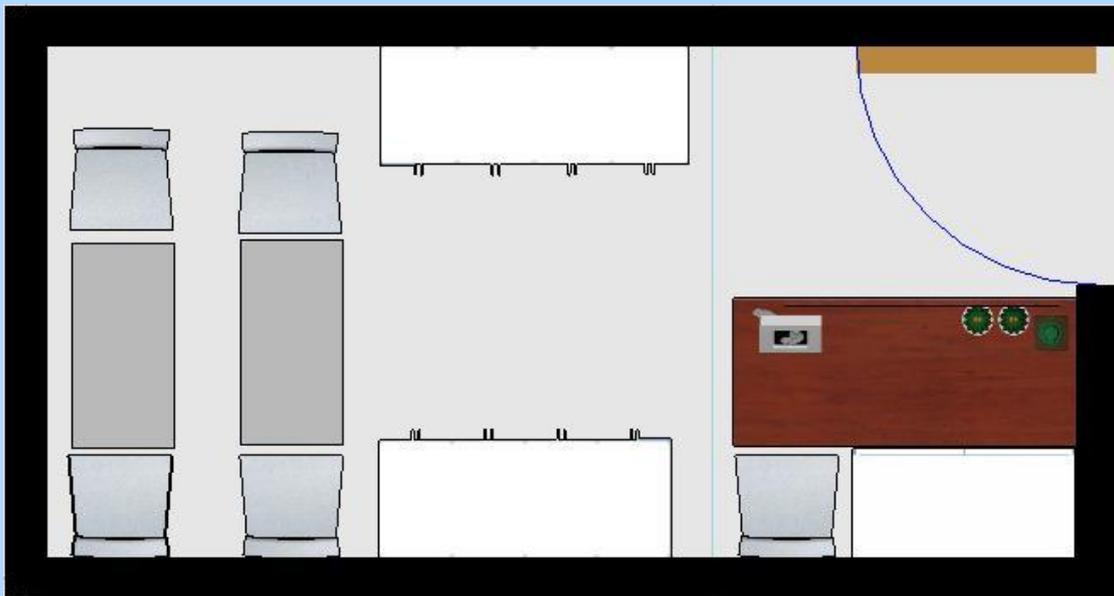
有人會問,為何要創潮流玩物的商店呢?我們也有就這問題討論過,是因為我們發現到服裝店,甜品店,都有一個問題就是市面上太多這些商店,所以令行業爭鬥大,俗語有云

[創業難,守業便難],而行業爭鬥大就令守業難上加難,所以我們選了一些比較冷門的商店,但也是要有市場需要的,所以就決定了開創潮流玩物的商店.

因為潮流玩物在本港近多年來也熱潮,而年青人消費大多也在潮流玩物上,所以在這個利益上我們就選擇了開創潮流玩物的商店.潮流是經

常轉換的,所以我可以[長做長有]為什麼呢? 因為我們的商品是隨潮流而改變,這使我們的商品比其他的商品更有彈性,而且可以吸引時下的青少年購買我們的商品。

商店圖則



人手:5 人

問卷樣本;

性別:男/女 年齡:10-15/16-20/21-25/26-30/30 以上

每月花費多少在娛樂上

100-200/200-250/250-300/300-350/350-400/400 以上

主要花費在那樣種類上

模型/卡牌遊戲/精品/小遊戲/飾品/其他

接上題同該產品可接受最高的價錢

20HKD 以下/50HKD 以下/100HKD 以下/250HKD 以下

350HKD 以下/400HKD 以上

平均花費多少時間在此消費

1 小時/2 小時/3-4 小時/4 小時以上

多數在甚麼時段到這消費

9am-10am/11am-12am/1pm-2pm/3pm-4pm/5pm-6pm

7pm-8pm

困難

今次的專題研習令我們認識很多有東西，過程中有不少的爭議及困難，但經過這次的研習，我們都學會了怎樣與人相處，令我們獲益良多。雖然過程中避不了一些爭議，但最終都是以協商的結果完場。研習的過程中，我們學會怎樣與人溝通及相處。我覺得做完專題研習後，我們全組同學之間有了深刻的認識，可以互相了解各位組員的態度和長短處。更讓我們在過程中學會怎樣做專題研習和與別人相處的方法，分享與同學合作後得出的結果。此外，我們在分配工作時都有很多困難，例如有組員在時間上不能配合，導至要反覆相談，這是我們要改善的。我們在實踐的時候都有很多問題，例如聯絡供應商時，對方沒有回覆，或是在聽到我們是中學生和只是做報告時便對我們不感興趣，不想相談。最後我們不斷地努力，有位熱心的供應商叔叔給予我們幫助，給了我們一份貨物清單。我們才能夠完成財政預算表。其他的小問題我們通過老師的指導及組員之間的商議，都一一解決。真是可喜可賀！

專題資料

性別：

男：27

女：22

年齡（歲）：

10-15：13 人

16-20：30 人

21-25：6 人

花費：

\$ 100-200：12 人

\$ 200-300：19 人

\$ 300-400：3 人

\$ 400 以上：15 人

購買產物類形：

模型：5 人

精品：12 人

小遊戲：9 人

飾物：15 人

餐飲：9 人

衣物：6 人

其他（卡牌，漫畫，小說）：4 人

花費時間：

一小時以下：12 人

二至三小時：29 人

三至四小時以上：8 人

可以接受的價格：

\$ 20 以下-100：16 人

\$ 100-300：15 人

\$ 300-400 以上：18 人

會在該時間逗留：

8：00am-12：00pm：6 人

12：00pm-5：00pm：37 人

5：00pm-10：00pm：18 人

問卷分析

根據我們的問卷所得的資料中,接受訪問男有27人,而且女有22人,男

比女多5人,所以我們這一類的商店的男人是多一點的。

在年齡方面,10-15歲有13人,而16-20歲 有30人,而21-25歲有6人,由此

可見去我們這一類的商店的人中16-20歲 的人數是最多的有30人比

10-15歲 人多17人,比21-25歲多了24人,所以去我們的商店的多數都

是青少年,我們商店的方向是沒有錯的。

在花費中,\$ 100-200有12人 \$ 200-300有19人 \$ 300-400有3人 \$

400以上有15人 ,所以我們的利潤是不錯的,因為花費在\$400以上的人

有15個人,而花費在\$200-300也有19人,對於卡店來說我們的利潤是很

可觀的。

在購買產物類形方面,模型有5人,精品有12人,小遊戲有9人, 飾物有15

人,餐飲有9人,衣服有6人, 其他(卡牌, 漫畫, 小說)有4人,我們由此

可見飾物的人是最多人的,所以我們會在潮流玩物中我們會有機加入

飾物這一類的東西,我們這做可以加大了我們所得的利潤。

在花費時間方面 一小時以下有12人,二至三小時有29人,三至四小時

以上有8人,在這一方面,二至三小時有29人,是最多的,這可以給他們一

些推廣

在可以接受的價格 \$ 20以下-100 : 16人, \$ 100-300 : 15人 , \$ 300-400

以上：,18人 ,如果客人的可接的價格最高是 \$ 300-400以上,所我們的
利溫是十分可觀的。

會在該時間逗留：8：00am-12：00nm：6 人,12：00nm-5：00pm：37
人,5：00pm-10：00pm：18 人 ,所以我們的開店時間會在 10：00nm-8：
00pm。

反思

3A 陳泉橋

在這次專題研習中我們會遇到少困難和阻礙,例如時間控制方面,工作
分配等,不只是內部工作的問題,還有在外面工作的問題,例如我們在
外出訪問時我們也常被人無視,被人[請食白果]等,也是在所難免的

但在不同的錯誤困難中我們也在不停學習,不停成長
例如:在外出訪問時我們學會了,如何找尋容易成功的目標,也成長了
令自己的[臉皮變厚],在內部工作方面我們學會了如何好好控制時間,

為什麼?因為在專題

工作中的時間分配得不好所以我們也學會了如何好好控制時間

在這我也十分高興可以和我的組員合作

3B 林展康

在這一次的專題當中我學到很多不同的技巧和知識。

在這次專題中，我學到如何和組員相處。在進行專題研習期間，我和我的組員經常會有意見不合的情況出現，而在專題中，我學到如何和組員一起解決問題，學到如何分工，善用大家的長處，又學到怎樣有論點、有理據地在組內發言，爭取大家的認同。

在進行專題中，我又學到很多關於遊戲我精品商業的知識。我一直都有玩卡片遊戲，但“食米唔知價”的我不要說是申請開公司的手續，就連成本也不清楚。但在進行研習期間，我學到很多有關於商業的知識和手續等等。除了知識外，我們的組別更有到旺角做問卷調查，從中令我學會了收集和整理數據，亦方便了我其他數據的整理。

在撰寫報告時，我學到了如何整合我們的數據、資料和文字，而且我們的組別有繪製店鋪的平面圖，訓練了我的空間能力。

最後，我非常感謝我的組員，在我們做專題報告的時候，就和真正的創業一樣，我們

甚至聯絡了香港的玩具供應商。

3B 劉栢浩

我在此專題研集中學會了開設一間店鋪的所需要的成本,設施,利潤和與和批發商的聯絡方法,此外,我也學會了在專題研集中如何合作去搜集資料,做街頭問卷調查以及做訪問的方式,我在此專題中做到了很多

我以前做不了的事情,例如做街頭問卷調查和做訪問,這些都是我第一次做到的事,而且這次的專題研集比起之前的都大型得很多,使我們在其中經歷了很多的困難,但是我們在此依然渡過了這些困難,也使我們對於以後的專題研集可以有更多的技巧去應用日常的生活之中。

3A 黃佳豪

在研習過程中,組員有過分歧,有過不愉快,有過開心.可以說做專題報告不單是完成功課,而是學習與人相處和分工合作.在這研習中,我們明白到組員間要多溝通和交流意見,而不是你有你做,我有我做.當遇上分歧時,我們可以透過溝通來換來一個彼此認同的方法,當遇上困難時,組員間都會互相幫助..在研習中,我們還知道開設一間店鋪不是容易的事,當中有很多繁複的手續和準備工作.

不管在研習過程中遇到什麼困難.我們都會透過努力而去完成這份研習.帶給我們這信心的是我們組的負責老師,張 SIR.感謝他在百忙中抽時間為我們的研習提供意見,當我們有不同意見時又會幫我們調解,又幫我們查詢資料.張 SIR 謝謝你.我們的研習,有很多都是你的功勞.

我們會用行動證明,我們的付出是會有回報的!

3A 張潤鑫

我在這一次的專題中,我學了很關於做專題的知識。好像我學會了分析問卷的知識,我也學到如何去學做一份好的問卷和分工。

我在這一次的專題中我知道了分工的重要性,我知道了我一定要和我的組員去合作,大家去合作做好自己的東西,我們在分工中,大家也學到了不同的東西,我就是學到了分析問卷。當我們做這一個專題時我們也覺得去開一個商店是十分簡單的,認為只是要有足夠的貨品就可以去開店,但是不是的,去開店是要去找位置,和開店的成本。

我在做這一個專題中,我學到不只有分析問卷,也學了如何去看這個數據去做好一個分析,所以訓練了我的分析能力。

在最後,我十分之開的,因為我的到了知識和有好的組員和組長,因為他們帶着我去做這專題,所以我非常感謝我的組員。

副件

貨品(卡)

售價(盒) 售價(包) 成本(盒)

battle spirits 第21彈劍刃篇第三彈【光輝劍武】			
\$330	\$20	\$150	
battle spirits 第20彈劍刃篇第二彈【亂劍戰記】			
\$330	\$20	\$150	
battle spirits 第19彈劍刃篇第一彈【聖劍時代】			
\$330	\$20	\$150	

battle spirits SD13	屬性開眼卡組【紫晶】		
\$100	無		\$50
battle spirits SD14	屬性開眼卡組【翡翠】		
\$100	無		\$50
battle spirits SD15	屬性開眼卡組【黃玉】		
\$100	無		\$50
battle spirits SD16	屬性開眼卡組【青玉】		
\$100	無		\$50
	遊戲王2013起始套牌 ST13		
\$100	無		\$50
	遊戲王804時空銀河王者補充包(盒)		
\$330	\$17		\$150
	WS卡片 刀劍神域 補充包		
\$650	\$30		\$300
	WS卡片 刀劍神域 預組		
\$150	無		\$60
	WS卡片 初音ミク 預組		
\$125	無		\$60
	WS卡片 零之使魔 預組		
\$125	無		\$60

貨品(咭套)	售價	成本
巡音 咭套	\$90	\$50
劇場版 Fate/stay night 伊莉雅 咭套	\$90	\$50
劇場版 Fate/stay night Saber 咭套	\$90	\$50
劇場版 Fate/stay night 遠坂 凜 咭套	\$90	\$50
鏡音(女) 咭套	\$90	\$50
鏡音(男) 咭套	\$90	\$50
初音 未來 咭套	\$90	\$50
亞絲娜 咭套	\$120	\$60
大花邊咭套	\$55	\$20
Fate/stay night Q版 遠坂 凜 細咭套	\$70	\$35
Fate/stay night Q版 Saber 細咭套	\$70	\$35
刀劍神域 莉法 咭套	\$100	\$50
刀劍神域 結衣 咭套	\$100	\$50
刀劍神域 西莉 卡 咭套	\$100	\$50
Angel Beats!立華 奏 咭套	\$90	\$50
Angel Beats!仲村 百合 咭套	\$90	\$50
Z/X 倉敷 世羅 咭套	\$90	\$50

Z/X 弓弦羽 咭套	\$90	\$50
Angel Beats! 天使 咭套	\$90	\$50
EVA 青,使徒 加大咭套	\$75	\$30
三國志大戰 小虎 咭套	\$90	\$50
三國志大戰 張姬 咭套	\$90	\$50
三國志大戰 曹皇后	\$90	\$50
三國志大戰 鄒 咭套	\$90	\$50

貨品 (咭盒)	售價	成本
Angel Beats!天使 紙咭盒	\$80	\$40
Angel Beats!仲村 百合 & 天使	\$80	\$40
Angel Beats!Girls Dead Monster	\$80	\$40
Z/X 上柚木 綾瀨 咭盒	\$80	\$40
Z/X 各務原 咭盒	\$80	\$40

貨品介紹:

Battle Spirits:



Battle Spirits為萬代出品的CARDDAS系列30周年紀念的卡片遊戲，自2008年推出以來，已經推出了21代的卡片。遊戲總設計師是Mike Eillot。

進行遊戲的雙方必須有各自的一副稱作卡組的牌。在對戰開始的時候雙方各有5點生命值。遊戲的目標是用手中的卡牌設法將對方的生命值降至0或以下，或迫使對手牌庫沒有牌可抽。對戰以回合計算，一個回合共分為七個階段，包括「開始階段」、「Core階段」、「抽牌階段」、「回復階段」、「主要階段」、「攻擊階段」及「結束階段」。

遊戲王



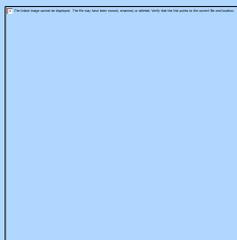
遊戲王從1999年開始發售的遊戲王集換紙牌遊戲「Official Card Game」，在2009年4月銷售總張數突破225億8770萬張，成為全世界集換式卡片遊戲之冠，而這個紀錄在7月被金氏世界紀錄所認可。

由雙方玩家握手以示禮貌後，猜拳決定先後。先後決定後從牌組抽出5張卡做為遊戲(或稱決鬥(デュエル))開始時的手牌。在三戰兩勝或其他類似的多場次式晉級戰(稱為競賽)的第二場次以後則由前一場的輸的人決定先後。若是前一場平手則再猜拳決定先後。

遊戲以回合制進行。以一個玩家的回合當作一個回合計算，也就是說雙方輪流過一輪時

已經經過兩個回合。在一個回合中又設有好幾個階段。階段中有必須要做的事跟可以做的事。

WS (Weiß Schwarz)



Weiß Schwarz是Bushiroad發售的一款交換卡片遊戲。遊戲設計由PROJECT REVOLUTION、Dimension0的中村聡擔任。是一個與PROJECT REVOLUTION類似的多作品TCG。該系列在2010年9月累計生產張數突破了2億枚的事件曾被發表。

Weiß Schwarz是Bushiroad開發的交換卡片遊戲系列中的一個。讓在青少年中有人氣的動畫、遊戲角色跨越作品邊界相互混合是該遊戲的最大特徵。該遊戲可分成名為「Weiß Side」和「Schwarz Side」的兩部分，Weiß和Schwarz在德語中的意思是分別是「白」和「黑」。

貨品每月入貨數目(卡)	數目(盒)
battle spirits 第21彈劍刃篇第三彈【光輝劍武】	15
battle spirits 第20彈劍刃篇第二彈【亂劍戰記】	15
battle spirits 第19彈劍刃篇第一彈【聖劍時代】	15
battle spirits SD13 屬性開眼卡組【紫晶】	10
battle spirits SD14 屬性開眼卡組【翡翠】	10
battle spirits SD15 屬性開眼卡組【黃玉】	15
battle spirits SD16 屬性開眼卡組【青玉】	15
遊戲王2013起始套牌 ST13	20
遊戲王804時空銀河王者補充包(盒)	15
WS卡片 刀劍神域 補充包	15
WS卡片 刀劍神域 預組	10
WS卡片 初音ミク 預組	10
WS卡片 零之使魔 預組	10
貨品每月入貨數目(咭套)	數目(套)
巡音 咭套	10
劇場版 Fate/stay night 伊莉雅 咭套	10
劇場版 Fate/stay night Saber 咭套	10

劇場版 Fate/stay night 遠坂 凜 咭套	10
鏡音(女) 咭套	10
鏡音(男) 咭套	10
初音 未來 咭套	10
亞絲娜 咭套	10
大花邊咭套	10
TORO貓 細咭套	10
Fate/stay night Q版 遠坂 凜 細咭套	10
Fate/stay night Q版 Saber 細咭套	10
刀劍神域 莉法 咭套	10
刀劍神域 結衣 咭套	10
刀劍神域 西莉 卡 咭套	10
Angel Beats!立華 奏 咭套	10
Angel Beats!仲村 百合 咭套	10
Z/X 倉敷 世羅 咭套	10
Z/X 弓弦羽 咭套	10
Angel Beats! 天使 咭套	10
EVA 青,使徒 加大咭套	10
三國志大戰 小虎 咭套	10
三國志大戰 張姬 咭套	10
三國志大戰 曹皇后	10
三國志大戰 鄒 咭套	10

貨品(咭盒)

數目(盒)

Angel Beats!天使 紙咭盒	5
Angel Beats!仲村 百合 & 天使	5
Angel Beats!Girls Dead Monster	5
Z/X 上柚木 綾瀨 咭盒	5
Z/X 各務原 咭盒	5