



## 年度中原3C市场风云人物



### 常金营

河南省国美电器总经理

**推荐理由:**如今越来越多的消费者会结合品牌、品质、服务、价格等多重需求进行理性判断。一贯以低价著称的国美电器,也随着消费市场的风云变化不断革新。2017年,常金营带领河南国美推进“重新定义零售”的战略转型,通过线上、线下、移动端等多元化渠道,并以国美的旗舰店——二七广场天然商厦店为试点,通过建设“新场景”的创新门店,为消费者展现品质家电的高科技。



### 汪令军

河南苏宁总经理

**推荐理由:**河南苏宁入豫12年,从最初的电器零售到互联网零售,苏宁凭借“产品好、服务优、体验好”在河南市场取得不俗的销售业绩。从河南苏宁的发展中,汪令军总结出零售的实质:围绕用户,把服务做到极致。面对日益激烈的竞争环境和更加开放的格局,汪令军一方面继续加快互联网门店的战略布局和调整,另一方面则集结更多力量深化发展O2O模式,践行自己的使命。



### 陈政

河南永乐生活电器总经理

**推荐理由:**2017年永乐电器在“全渠道、新场景、强链接”战略指导下,取得一个又一个新零售佳绩,实现系统融合、商品融合、服务融合,从采购、库存、价格、营销、会员与物流仓储等六大方面全渠道的大融合。2017年,在陈政的领导下,永乐电器全省各大门店逐渐由传统零售卖场演变为“零售+娱乐+休闲”的体验式卖场,给消费者提供不一样的购物场景体验和更加多样化的购物选择。



### 刘维明

百脑汇郑州总经理

**推荐理由:**2012年,刘维明调任百脑汇IT商场郑州公司,做为商场整体运营的操盘手,他坚持以“诚信、踏实、服务、创新”的企业文化,通过与顾客的零距离接触,进一步诠释“时尚、分享、体验、乐趣”的品牌元素。让更多的厂商、顾客由内向外全面认可、信赖百脑汇这个品牌,并从百脑汇卓越的品牌中享受更多的权益与特权服务。



### 刘军岭

河南乐语通讯总经理

**推荐理由:**2017年,在整个零售实体行业都面临电商与购物中心冲击、品牌同质化竞争严峻等的压力下,作为河南乐语的掌门人,刘军岭在乐语总部的统一思路下,坚持转型自救,由乐语通讯升级为乐语 Brookstone,在新零售转型的道路上高歌猛进。在河南乐语的发展过程中,刘军岭坚持“1+1+1+1”的服务理念,按照乐语 Brookstone“体验体验再体验”的零售逻辑,用体验场景替代传统零售门店促销的场景。

## 年度中原3C市场拓展精英



### 王笠

河南省国美电器  
市场部总监

**推荐理由:**2017年,在国美电器“重新定义零售”的战略转型背景下,王笠带领团队积极拓展新的传播渠道,让国美电器与消费者贴得更近。在河南国美16周年庆典活动中,借助“人民的名义”新闻热点,以“人民的盛宴”为主题,首次起用各品类主管和店长为活动代言,寻找专业摄影人员拍摄,营造出周年庆大片的氛围。在十一活动中,推出“9·30黄金夜市8小时”活动。



### 杨浩

河南苏宁品牌中心  
品牌总监

**推荐理由:**2017年,杨浩加强营销创新,发力年轻群体,通过整合资源扩大品牌影响力,配合节日大开展事件营销,重视自媒体发展,促进了苏宁的品牌宣传,提升80、90后年轻群体对苏宁的好感和美誉度。杨浩深谙不同消费群体的需求,针对郑州郑漂数量庞大的现状,拍摄郑漂爱情故事视频,讲述郑漂一族生活的不易,引发广泛共鸣和传播,并巧妙植入3月苏宁抢空调活动。



### 孟嘉宁

河南永乐生活电器  
市场部总监

**推荐理由:**零售的本质就在于经营好商品,服务好顾客。孟嘉宁总是能够以全新的思路进行推广和宣传,为公司设计出优秀的营销文案,以消费者为导向,为消费者提供合适的零售解决方案。2017年,她带领团队创新了一系列营销活动,黑色星期五,二七旗舰店重装开业、18周年庆典、员工及亲友专场内购会等活动,在业界引起了强烈的反响,收到了良好的效果。



### 雷奎

百脑汇郑州招商经理

**推荐理由:**雷奎入职百脑汇郑州店后,增进了智能体验、大型餐饮等项目,努力打造集多元化于一体的IT综合商场。经过新一轮的席位调整、整顿维修、商场布置,百脑汇郑州店愈加展现出国际化品质。过去的一年,百脑汇郑州店自行举办及联合商家厂家进行高密度线上线下市场活动,不但为厂商提供更好的终端宣传渠道,宽敞的购物环境也为消费增加了购物乐趣。



### 王昊

河南乐语通讯市场部经理

**推荐理由:**王昊凭借丰富的市场经验,坚持促销为客,针对促销亮点和品牌特点,坚持“1+1+1+1”的服务理念,去“商品”属性,将乐语 Brookstone 促销转变为体验。针对重点宣传,王昊重视形式创新和以人的刚需为基础的零售金字塔模型,充分激活单个用户价值。在“新零售”的格局下,他认为,手机是刚需,新奇特是消费个性化;大部分人非常关心健康;年轻人爱打游戏;喜欢阅读去获得精神消费。