

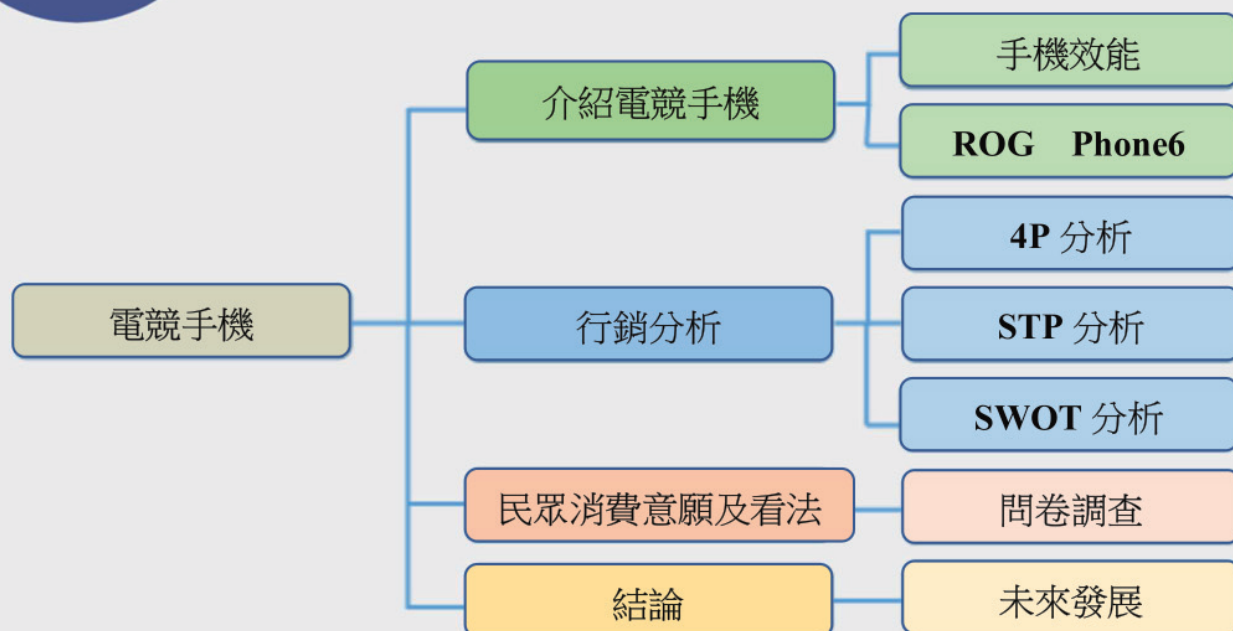
# 作品簡介

## 「機」不可失— 電競手機探討



研究電競手機的行銷策略及市場與人群開發。

我們以電競手機**ASUS-ROG**系列為例，比較電競手機優於及其他手機的特點，運用行銷分析了解其優劣勢，再透過問卷調查與分析了解到市場上的看法，結合前三者提出以**推廣優勢及補強劣勢**的建議。



### 結論

受訪者會受到品牌偏好的影響



#### 改善品牌形象

著重於宣傳電競手機的效能，增加消費者對其產品的了解。

電競手機價格對青少年來說太高



#### 價格調整

青少年可支配所得低，電競手機廠商可在青少年上做些促銷。

玩手遊的人群多



#### 期許未來的手遊市場更加興盛

在遊戲中、影片、社群媒體間插入廣告，宣傳其不卡頓、不發熱之特點，當手機卡頓時就聯想到asusu rog系列的廣告。

### 建議