



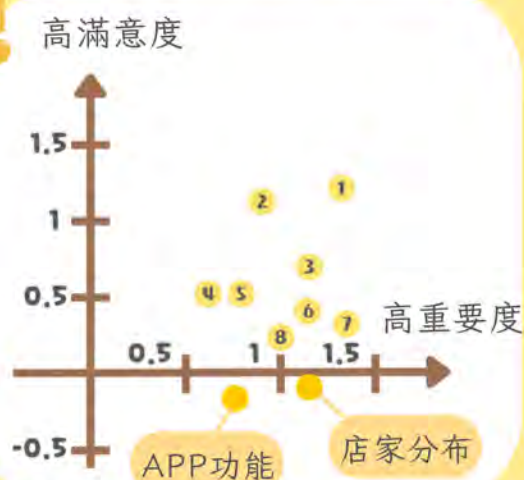
文化幣逼了沒



振興藝文產業文化幣之滿意度調查

COVID-19疫情對藝文產業帶來重大衝擊，政府為振興藝文產業，推動「文化幣」政策，鼓勵16至22歲的青年參與藝文活動。本小組以文化幣為研究標的，探討青年對文化幣的使用經驗與看法，即是否有促進藝文產業的發展，並針對青年發放問卷，得知青年認為藝文產業太傳統，本小組進行行銷分析調查青年滿意度及重要度，並提出相關改善建議。

IPA矩陣分析



- | | |
|-------------|---------|
| 1. 官方資訊提供 | 5. 推廣 |
| 2. 使用期限 | 6. 店家類型 |
| 3. 可使用的藝文活動 | 7. 金額 |
| 4. APP資訊提供 | 8. 支付方式 |

行銷企劃

1.

提供「文化幣線上消費」支持度約8成受訪者支持，因為可縮短購物時間及可線上比價。



建議文化幣可提供線上消費，並承認不洩漏個資

2.

提供「文化幣APP查詢店家功能」支持度，約9成受訪者支持，因為可節省自行探店的時間。



建議文化幣APP可新增查詢店家功能

結論

- 青年花費大多在娛樂方面而非藝文產業
- IPA矩陣分析結果

建議

- 擴大文化幣消費管道
- 讓藝文產業更符合青年喜好
- 增加文化幣與店家之間的合作

