

行銷概念與目標

行銷概念：玩遊戲做公益，農夫阿伯的田邊長出新工廠，動動手指幫助他！

宣傳目標：

- 1 拉人玩遊戲
 - 「哪些群體，最容易上手網頁點選填答任務？」，以此來挑選拉人入坑的宣傳管道
- 2 運用遊戲成果，施壓推進政策，3/20 滿週年
 - 聚焦在可以「施壓推進政策」的媒體管道（專欄、記者會等）

行銷概念與目標

行銷管道

網頁類

FB+IG+LINE

Google ads

KOL

業配

新媒體（投書/專欄）

傳統媒體(optional)

其他管道與目標群體

發想區: 宣傳特點

玩遊戲做公益

一指參戰

雖然多, 但這是可完成的！

行銷管道

網頁類

- 於CET官網建置大家來找廠說明頁
 - 如果 Googld Ads Word 只能下在 CET domain，那就是要把遊戲頁面放到 CET subdomain
 - 讓使用者先進入到遊戲畫面
 - 「若您想要更了解詳細，請點開 about page 論述網頁」
 - about page 論述網頁

- 網頁發想：
 - 從系統收到的資料，拉出來呈現「整體進度條」或能夠呈現目前進度
- 回報系統的 About page 更新
 - 已有討論過編修方案（圖文、步驟文字等，洽 deeper）

FB+IG+LINE

- 粉絲專頁
 - 地公 粉絲頁
 - 12-3月每週1篇，共12篇（廣告對象：非粉絲、異溫層）
 - [g0v FB 粉絲頁](#)
 - 社群可以投稿，也可以規劃系列貼文
 - 詳見 slack #sns 頻道
- FB 特定社團
 - 公民科技：
 - g0v (FB 粉絲頁, 後勤社團, slack)
 - [Lass FB 社團](#)
 - 公民科學：
 - chewei 有建立一個 [公民科學討論社團](#)，此社團中部分成員是各個計畫社群的參與者或推動者；[各計畫盤點清單](#)
 - 或許可以在社團內拋出「大家來找廠，如何在公民參與者之間進行訊息推廣？」的討論
 - 地理資訊社群
 - [Geodesign Taipei FB 社團](#)
 - 農業x公共議題：
 - 遊戲x公共議題：
 - [台北遊戲開發者論壇](#)
 - [嘗試盤點一些推動遊戲化 Gamification 單位名單](#) 但不太確定能如何互動
- > ael: IG 和 LINE 要另外製作宣傳內容喔
 - 在 Line 上面方便轉到群組的「文字 (簡介文字與遊戲網址連結)」
 - 手機 Line 點開網址，進入到遊戲畫面，開始填答
 - IG
 - 貼文
 - 限動：能夠放連結嗎？
 - 還是去找已經能放連結的環保 KOL 合作
 - 用問答的方式引起大家注意 => 回去 profile 點連結

- PTT
 - 要找熟悉 PTT 的寫手
 - 專案曝光參考：確診者足跡地圖（推廣過程 <https://bit.ly/37JKSjx>）八卦版發文 + 電子媒體報導

EDM

- 工輔法連署名單（5000+ 30%）：一個月一封（連署320+找廠）
- 國土計畫活動相關+地球公民電子報（10000+ 30%）：一封說明+邀請的信
- 會員+志工（2000+ 50%）：會內有發就夾帶資訊

Google ads

- 在官網做page，然後做三組

KOL

- 食安界：王南琦、
- 農青界：吳音寧、邱星歲、溫仲良
- IG 環保相關

業配

- 怪奇事務所
- 可以考慮 YouTuber/抖音（抖音老實說很適合，因為 15 秒是很適合展示辨識工廠的流程）>> 這個也許可以帶到大松間，如何觸及年紀比較輕的人

新媒體（投書/專欄）

- 時機點討論：
 - 在有一定成果後再開（小班建議）
 - chewei 這些投書與專欄，可以設定成，運用遊戲成果或專案討論，施壓推進政策，3/20 滿週年等
- 管道：
 - 多多益善專欄12月（遊戲化+地理資訊+公共倡議）
 - 獨立評論天下 or 關鍵評論網 or 聯合報鳴人堂
 - 環境資訊中心
 - chewei> 上下游？

傳統媒體(optional)

- 時機點討論：在有一定成果後再開（小班建議）
- 記者會：邀請其他社群（公民科技 or 遊戲化倡議 or 地理資訊）

其他管道與目標群體

- 環境友善店家宣傳點
 - 目標：拉人玩遊戲
 - 形式：實體海報
 - 內容包含 網頁 QRcode
- 高中生與大學生
 - 目標：拉人玩遊戲
 - 10/23 g0v 大松 (實體活動)，提案「邀請 高中生、大學生 來想推廣企劃」
 - Dcard ?
- 大學環境社團
 - 根與芽 ?
- 學校老師
 - 目標：拉人玩遊戲
 - 給學校老師的教學文案說明、材料網址
 - 搭配 disfactory 專案介紹影片
- 工廠輔導仲介圈方便轉傳
 - Line 吧
- 影像拍攝，推測可能也是 3/20 之後
 - 公視我們的島
 - NHK

發想區:宣傳特點

- 玩遊戲做公益
 - 農夫阿伯的田邊長出新工廠，動動手指幫助他！
- 一指參戰
 - 強調「10分鐘」、「手機就可以參加」
 - 各地、隨時、上線參與
 - 相對於「鍵盤參與(人工登打文字)」，可能要想一個類似：
 - 手機參與(?)
 - 上線參戰
 - 一指參戰
 - 參考案例：
 - 究心科技 開發 FS2 Clicker，摘自介紹文章：大家透過手機上的APP, 就可以根據任務與介紹來協助標記這些小塊的圖示. 例如「尋找森林開墾蹤跡」這樣的任務, 就是希望能夠標示出有被開墾的山林地. 不管是合法開墾, 非法開墾, 土石流或坍方造成森林被砍伐. 而這個 FS2 Clicker 就是讓大家可以在手機上, 透過回答簡單的問題就能參與這個群眾協作 (Crowdsourcing) 的專案了! [自己的家園自己救 - 談衛星空照圖的另一個應用](#)
 - [下班時間扭轉未來](#) 的書籍介紹文字可參考
- 雖然多, 但這是可完成的！
 - 5 萬個工廠
 - 說明：雖然看起來是很多，但這個數量不會逐年增加(是吧?)，並不是「永遠標不完」，是可完成的
 - 關聯詞彙：
 - 清零
 - 可以預期「會有終點破關的一天」
 - 因為會有終點，所以可以運用進度類的視覺元素、文宣說法：
 - 每週戰報
 - 進度條
 - 設定時程目標
 - 3/20 滿週年，完成 五萬個違章工廠檢核
 - 參考案例：
 - [政治獻金工人 ocr](#)、
<https://www.readr.tw/project/political-contribution/story6>
 - 鄉民的力量

