



Questions / Réponses

Thomas Morel

(Gamer/Casanier)

Introduction

Ce document présente la grille de questions élaborée pour un entretien qualitatif crucial à notre projet de marketing culturel. L'objectif est de valider les hypothèses autour de notre persona international et non francophone, **Sophia Janssen (Erasmus/Exploratrice)**, et de la stratégie d'engagement envisagée pour le Musée d'Art Moderne (MAM) de Troyes.

L'interview d'une étudiante ERASMUS permet une perspective essentielle sur les freins et les leviers d'engagement culturel pour les jeunes étrangers nouvellement arrivés. Ses réflexions aideront à fonder nos recommandations sur les facteurs clés (accessibilité linguistique, intégration sociale, budget, canaux d'information) qui rendraient l'offre culturelle pertinente pour cette cible.

Informations Personnelles

Catégorie	Réponse
Prénom et Nom	[prénom nom]

Catégorie	Réponse
Rôle/Titre	Étudiante [filière] (ERASMUS)
Date de Soumission	Date

Question / Réponses

En tant qu'étudiante ERASMUS, au-delà des études et de la socialisation, quelle est l'importance de l'exploration urbaine et de la création de contenu pour montrer que vous vivez une expérience riche à Troyes ?

[\[Espace pour la réponse\]](#)

Qu'est-ce qui rend une visite culturelle à Troyes "digne d'Instagram" ou "rentable" en termes de souvenirs et de contenu visuel pour vos stories ?

[\[Espace pour la réponse\]](#)

En tant que non-francophone, qu'est-ce qui rend une visite au musée "comme l'école" (silence, lecture de textes complexes, ne rien toucher) et vous ferait décrocher en 2 minutes ?

[\[Espace pour la réponse\]](#)

Pour attirer quelqu'un comme Sophia, quel événement permettrait de briser la glace avec d'autres étudiants et de transformer le musée en "terrain de jeu" axé sur le fun et l'échange social ?

(Options suggérées : Une visite guidée multilingue axée sur la discussion ? Un "speed-friending" dans le musée ? Un atelier de création ouvert aux ERASMUS ?)

[\[Espace pour la réponse\]](#)

Si l'application mobile propose une interaction intuitive et universelle (jouer, scanner, chercher), est-ce un moteur d'engagement ou un frein (peur de l'isolement) ?

[\[Espace pour la réponse\]](#)

Au-delà d'une entrée gratuite, quelle récompense immédiate aurait le plus de valeur pour vous ?

(Exemples : Un accès à un lieu "stylé" et privé pour une photo, un bon pour une boisson, un goodie visuel pour le feed, etc.)

[Espace pour la réponse]

Un dispositif ludique qui vous demande de "faire quelque chose" (scanner, chercher, jouer) et qui vous donne un prétexte social pour vous engager, cela vous motiverait-il plus qu'un simple panneau explicatif ?

[Espace pour la réponse]

Le budget est un frein. Si l'entrée est gratuite, quel est le vrai coût caché qui freine le plus une sortie au MAM ?

[Espace pour la réponse]

Le MAM cherche à vous parler. Est-ce qu'une pub sur Instagram (axée sur le visuel et les décors stylés) est le canal le plus efficace, ou faut-il passer par les groupes ERASMUS (WhatsApp/Facebook) et les associations étudiantes ?

[Espace pour la réponse]

Quel ton le MAM devrait-il adopter pour casser l'image "ennuyeuse" et "trop sérieuse" du musée, afin de privilégier une expérience fluide, fun et visuelle ?

[Espace pour la réponse]

Commentaire Libre

Si vous souhaitez ajouter quelques choses non mentionnées ci-dessus, veuillez utiliser l'espace ci-dessous.

[Espace pour la réponse]

Merci encore pour votre temps [prénom] et votre contribution essentielle !