**社区运营方案**

**一、社区氛围/基调，价值**

**氛围**——以互动阅读作品（AVG）交流社区为基础的，泛二次元兴趣社区。

**价值**——让用户发现更多，更好玩的互动阅读作品。二次元同好聚集及交流。

**二、目标内容建设方向**

* **1、目标用户特征**

24岁以下占比大。热爱橙光易次元等文字游戏，日式乙女游戏，女性向手游如恋与制作人，螺旋圆舞曲，古风，国漫，日本及国内动画，声优，小说，电视剧，明星等。

* **2、内容建设着眼点**

根据目前可触达的用户群体及可操作性来筛选，可从站内作品，日式乙女游戏，声优，日常，明星入手试水。穿插逐渐大众化的二次元文化方向，如lo群，JK制服，汉服等。

1. **运营内容**

**1、初始内容填充**

**（1）内容来源**

**1）站外内容**

**① 挖掘内容聚集的渠道**

a. 日乙——乙女浮世绘，乙女游戏吧，微博乙女圈（需细化），B站；

b. 漫画/动画——腾讯视频，腾讯动漫，快看爱奇艺等视频，动漫网站，微博LOFTER，米画师，半次元，楚留香等原创画师较多的APP和同人论坛；

c. 配音——克拉克拉，猫耳FM，配音秀，喜马拉雅等有声网站；

d. 小说——小说吧，微博；

e. 明星——明星贴吧，微博；

f. 日常——闪艺，快看等具备社区功能，且有日常版块的app。

**② 发布**

a. 筛选内容后，获得内容方向，使用马甲号适当修改发布在站内；

**2）站内自生产**

**① 官方**

**a. 话题引导**

a) 外部全民渠道热点话题，如微博贴吧微信话题榜；

b) 目标用户常聚集的地方，如快看漫画，触漫，克拉克拉，猫耳，乙女游戏等相关贴吧；

c) 社区最近热门话题；

d) 社区以往热度高的话题，翻用。

**b. 活动引导**

活动开展方向同上述话题

**② UGC**

**a. 马甲号充当用户发布ugc内容；**

**b. 用户自发生产——运营手段引导。**

**（2） 内容类型**

作品介绍，作品安利，新作信息，作品预约，攻略，作品OP，pv，视频剪辑，圈子大事件如小蜜蜂倒闭等。

**（3） 内容形式**

文字，图文，短视频，音频，直播等。

**2、 种子用户加入生产**

**1. KOL**

**（1）站外邀请**

目标内容方向kol聚集地，如B站，lofter，微博，配音秀等；

**（2）官方培养**

**① 挖掘培养优质用户**

a. 通过巡版等途径发掘优质用户；

b. 流量倾斜。

**② 官方账号/伪ugc**

a. 流量倾斜。

**2. 影响力较低但活跃的用户**

**（1）站外邀请**

目标内容方向用户聚集地，如B站，lofter，微博，配音秀，竞品贴吧，Q群等；

**（2）官方培养**

**① 挖掘培养优质用户**

a. 通过巡版等途径发掘优质用户；

b. 运营激励。

**3、更多用户加入生产**

**（1）优质内容传播分发，吸引更多用户进来**

1）运营整合站内优质内容，站外渠道分发，如联络营销同事，发布在微博等地。

**（2）鼓励用户自分享**

1）功能上引导；

2）运营手段激励，如分享有奖，积分体系。

**（3）拉新活动**

1）邀请注册有奖等活动。

**四、 维系用户**

**① 给其荣誉**

a. 加v认证，如优质乙女游戏内容贡献者，圈子管理员等；

b. 授予虚拟勋章，一呼百应等；

c. 增加排行榜功能。

**② 优先推荐**

a. 首页精选话题等广告位资源；

**③ 情感关怀**

a. 官方号及马甲号对其发布内容评论，回复，转发；

b. 优质作者拉群维护，点对多，点对点相结合；

c. 开展线下聚会，茶话会等活动。

**④ 物质奖励**

a. 奖励平台代币，网易游戏周边，电子卡等物品；

b. 解决实际需求，如给画师手绘板。

**五、数据验证**

uv，pv，社区新增用户数，浏览时长，话题数，阅读数，评论，点赞，转发数等。