1. 活动主题

拒绝尬聊，专属GIF表情包斗图大赛。

1. 活动目标

通过活动增加App的曝光度、提升老用户的粘性度和活跃度、增加新注册用户。

1. 活动对象

喜欢自拍与分享的、活跃的大学生群体为主。

1. 活动描述

时间：参赛时间，2020年3月1日 至 2020年3月 6日 公布结果时间，2020年3月7日

地点：Faceu激萌App线上活动

规则详情：用户使用一键自拍生成表情包，点击参加GIF表情包斗图大赛。用户进入投票通道进行投票。活动前三名将获得线下神秘大礼包，前100名获得线下鼓励奖。

1. 投放渠道

线上：微博，公众号进行宣传。

产品内部：激萌软件的首页弹窗进入GIF表情包斗图大赛活动详情页

产品外部：微博，公众号等等平台，线下广告。

1. 风险控制

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 活动风险 | 风险策略 | 对应措施 |
| 活动风险 | 宣传不到位，参赛人数不多，投票用户不多 | 增加宣传渠道和曝光度；  调整活动文案和奖励；  考虑进行线下推广 | 宣传投放期间，密切监控推广的效果；用户群进行定向推广 |
| 系统风险 | 服务器崩溃 | 加大测试力度 | 通知开发和运维人员解决问题 |

1. 成本预估

流量成本：5W

人工成本：3W

物料和产地：2W

1. 监测指标

活动页面访问量

应用下载量

线上推广的阅读量

1. 活动预期

设定目标：10w新增下载量，5w沉睡用户唤醒

收入预期：按每位用户带来的利润为2元计算， 30w。

成本预期：100000元。

得到结果：沉睡用户被唤醒，app新下载用户增加。

比对结果：ROI=3 效果较好