**【活动方案\_发财树\_1.0】**

**大纲：**

**一、活动概要**

**1.1活动目的**

**1.2活动时间**

**1.3活动对象**

**1.4活动内容**

**1.5活动节点**

**1.6预算产出**

1. **执行规划**

**三、部门协助**

**一、活动概要**

**1.1活动目的**

**- 增加3B云宣小程序的新用户**

**- 提高3B云宣用户的活跃率、留存率**

**- 加大3B云宣小程序的传播力量**

**1.2活动时间**

**- （待定）**

**1.3活动对象**

**- 3B云宣小程序的所有用户**

**1.4活动内容**

**- 用户在活动页面（需开发）通过给发财树浇水、添加营养液两种养成任务获取相应发财果数量，一定的发财果数量可兑换平台福利奖励；**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 活动相关名称 | 说明 | 备注 |
| 发财树 | **发财树是一种帮助商家发财的树木**  **发财树会生长：**  **用户可以通过浇水帮助发财树从树苗成长为大树**  **发财树会结果：**  **用户可以通过浇水帮助发财树结出发财果，发财果可以兑换平台各种福利**  **发财树会升级：**  **用户可以通过施加营养液实现发财树的升级，发财树级别越高，所结出的发财果数量越多（发财树成长为大树时，默认为1级发财树）** | 1. 只有1级发财树存在生命周期：  小苗期—小树期—大树期—开花期—结果期  2. 发财树级别及所结出发财果数量：  1级发财树结果数量为500  2级发财树结果数量为800  3级发财树结果数量为1200  （暂定3级，后续根据产品发展增加级别）  发财树级别越高，反应用户忠诚度（贡献值）越高 |
| 发财果 | **发财果是一种生长于发财树的果子**  **如何获得？**  **用户可以通过浇水帮助发财树结出发财果**  **用来做什么？**  **发财果可以兑换平台各种福利** |  |
| 浇水 | **这个动作可以帮助发财树从树苗生长成为大树，以及发财树是否结出发财果**  **如何获得浇水机会？**  **参见浇水次数来源** |  |
| 营养液 | **这个物品可以帮助发财树实现升级，发财树级别越高，所结出的发财果数量越多；**  **如何获得营养液**  **参见营养液来源** |  |

1.41浇水次数来源

1.42浇水累积次数与发财树生长阶段对照表

1.43营养液来源

1.44营养液瓶数与发财树等级对照表

1.45浇水累积次数与各等级发财树结果数量对照表

1.46福利兑换资源与发财果所需数量对照表

**1.41浇水次数来源**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用户行为 | 浇水次数来源 | 获得浇水次数 | 限定 |
| 登陆 | 登陆3B云宣小程序 | 1 | 每天只记一次 |
| 上传头像 | 首次上传头像 | 1 | 一位用户只记一次 |
| 完善个人资料 | 首次完善个人资料 | 1 | 一位用户只记一次 |
| 制作云宣 | 首次制作云宣 | 3 | 一位用户只记一次 |
| 分享云宣 | 分享云宣 | 1 | 每天只记一次 |
| 收藏云宣 | 收藏云宣 | 1 | 每天只记一次 |
| 浏览云宣1分钟 | 浏览云宣1分钟 | 2 | 每天只记一次 |
| 下单、评论… |  |  |  |

注：浇水次数来源根据产品功能的发展迭代而调整

**1.42浇水累积次数与发财树生长阶段对照表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 浇水累积次数 | 发财树生长阶段 | 用户行为包括（按用户简易性操作分析） |
| 2 | 小苗期—小树期 | 登陆、上传头像/完善个人资料 |
| 3 | 小树期—大树期 | 上传头像/完善个人资料、分享云宣/收藏云宣 |
| 3 | 大树期—开花期 | 浏览云宣1分钟、制作云宣 |
| 2 | 开花期—结果期 | 浏览云宣1分钟、制作云宣 |

**1.43营养液来源**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用户行为 | 营养液来源 | 瓶数 | 限定 |
| 邀请好友 | 邀请3位好友 | 1 | 一位用户限邀9个好友 |
| 被邀好友制作云宣 | 被邀好友中任意一位用户制作云宣 | 2 |  |
| 连续登陆5天 | 连续登陆小程序5天 | 1 | 每月每位用户限\*次 |
| 加果子换 |  |  |  |

注：被邀好友不可重复

**1.44营养液瓶数与发财树等级对照表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 营养液瓶数 | 发财树等级 | 用户行为包括（按用户简易性操作分析） |
| 2 | 1级——2级 | 邀请3/6位好友、被邀好友中任意一位用户制作云宣 |
| 3 | 2级——3级 | 邀请满9位好友、被邀好友中任意一位用户制作云宣 |
|  | 级别增加 |  |
|  |  |  |

**1.45浇水累积次数与各等级发财树结果数量对照表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 浇水累积次数 | 发财树等级 | 结果数量 | 用户行为包括（按用户简易性操作分析） |
| 2 | 1级 | **500** | 登陆、分享云宣/收藏云宣/浏览云宣1分钟（重复1天） |
| 4 | 2级 | **800** | 登陆、分享云宣、收藏云宣、浏览云宣1分钟（重复1天）  邀请3/6位好友、被邀好友中任意一位用户制作云宣 |
| 6 | 3级 | **1200** | 登陆、分享云宣/收藏云宣/浏览云宣1分钟（重复2天）  邀请满9位好友、被邀好友中任意一位用户制作云宣 |

**1.46福利兑换资源与发财果所需数量对照表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 资源分类 | 资源名称 | 消耗发财果 | 资源使用说明 |
| 虚拟类 | 企业认证8折券 | 300 | 1. 企业认证8折券用于用户开通企业认证，付费时打折使用，需技术开发；  2. 每位用户限兑换1次；  3. 每日供应限量\*\*张； |
| 云宣作品置顶1天特权票 | 500 | 1. 云宣作品置顶1天特权用于用户将自己的云宣作品置顶到对应分类列表下第一栏前两个资源位；  2. 生效时间由系统根据使用特权的先后时间排期，位置排序根据使用特权的先后时间而定；  3. 用户兑换后将收到平台信息通知（包含小程序内信息通知以及短信通知，信息内容如“您已成功兑换\*\*特权票，系统给您分配的生效时间为\*年\*月\*日，敬请留意！”）  4. 每日供应限量\*\*张； |
| 云宣作品置顶3天特权票 | 1500 | 1. 云宣作品置顶3天特权用于用户将自己的云宣作品置顶到对应分类列表下第一栏前两个资源位；  2. 生效时间由系统根据使用特权的先后时间排期；  3. 用户兑换后将收到平台信息通知（包含小程序内信息通知以及短信通知，信息内容如“您已成功兑换\*\*特权票，系统给您分配的生效时间为\*年\*月\*日，敬请留意！”）  4. 每日供应限量\*\*张； |
| 实物类 | \*\*个名片盒 |  |  |
| \*\*个客户档案本 |  |  |
| \*\*包纸杯 |  |  |
| \*\*包环保袋 |  |  |
| \*\*包抽纸 |  |  |

注：实物类兑换所需发财果根据实物类资源的实际预算而定

**- 其他说明**

**1. 金果可以累积，有效期为1年，即从获得开始至次年年底，逾期自动作废。**

**2. 为保证活动可控性，任务获取的金果数量、兑换目标的金果数量、京东E卡供应量可由运营人员后台自定义配置，用户已获取的金果数量和已兑换的目标不受影响；**

**3. 1级和2级发财树在结果之前，若实现了发财树升级，浇水次数顺延保留在升级的发财树里；**

**1.5活动节点**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 完成事件 | 跟进部门 |
|  | **活动方案定稿** | **运营部** |
|  | **活动方案评审** | **运营部、产品部、技术部** |
|  | **活动方案修改&定最终稿** | **运营部、产品部、技术部** |
|  | **活动页面原型设计&UI设计** | **产品部、设计部** |
|  | **活动页面开发** | **设计部、技术部** |
|  | **活动验收** | **运营部** |
|  | **活动上线** | **运营部** |

**1.6活动预算**

**- 人员成本**

**运营人员、产品人员、设计人员、开发人员**

**- 费用成本**

**二、执行规划**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **协助部门** | **协助内容** | **时间** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **部门协助**

**- 产品部**

**- 设计部**

**- 技术部**