

## 微信小游戏学院 IP 创作大赛

广告主：微信小游戏

所属行业：移动互联网

执行时间：2019.09-12

参选类别：移动营销类-微信营销类

### 营销背景

微信小游戏来到两周年之际，面临着用户从“消费者”到“创造者”身份转变的新命题。而这一次，微信小游戏联动奥飞娱乐共同推出了「微信小游戏创意大赛」，希望通过凝聚创造者的声音，让“创造产生价值”，赋予小游戏娱乐之外的更多价值。

### 营销目标

提供让玩家之间、开发者之间进行交流的舞台，同时建立更完善的小游戏生态系统，让每个人都能在这里找到游戏更多的快乐和价值，从游戏消费者转变成游戏创造者。

### 策略与创意

微信小游戏邀请数位开发者和从业者，站上 TEDx 的舞台，用他们的亲身经历讲述小游戏与创意的故事，借助「创造者」的共同身份，描绘一幅关于小游戏与价值之间美好的蓝图。

同时，作为创意的土壤，「微信小游戏创意大赛」以及小游戏平台更能让创作者播撒创意的种子，并通过各种可视化创造工具和鼓励计划下，让每个人都能成为创造者。

### 执行过程/媒体表现

1、通过不同领域的微信小游戏创作人的故事宣讲，向外界传递一个信息——微信小游戏为各行业提供了一个开放的创意孵化平台，欢迎大家加入发挥创新、创造价值，共同探索微信小游戏更多的可能性。

2、联动奥飞娱乐举办「微信小游戏创意大赛」，借助 IP 以及提供可视化的制作工具，让更多对小游戏有创意、有想法的用户转变成创造者，通过「微信小游戏创意大赛」为各个领域的游戏创作者提

供让创造发光、让创造产生价值的舞台。





■ 活动回顾【策展篇】TEDxChengdu 2019 年度大会

<https://mp.weixin.qq.com/s/yoXkmv1EBIahxgRGwrV6MQ>

## 营销效果与市场反馈

初赛报名人数：650 位

总用户量：55831

访问次数：329951

截止目前，微信小游戏平台上已有超过 10 万名开发者，2000 多款游戏，35 款创意小游戏。



微信扫一扫  
使用小程序小游戏学院