

JÖVŐ
ÁLLÓ
AKA
DE-
MIA



SAMSUNG

JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

BEVEZETÉS

Építeni? Beszélgetni? Fejlődni? Ez mind lehetséges a Minecraftban is! Ezért jött létre a Jövőálló.Kampusz, ahol a világ egyik legnépszerűbb játékának lenyűgöző szerver világában egy építő versenyen dőlt el, hogy milyen lesz az online esemény helyszíne. A nyertes épületben tartottuk meg az in-game konferenciát sok-sok izgalmas témát körülvérv. Hogyan hasznosíthatják a játékokból összeszedett tudást? Milyenek lesznek a közeljövő munkahelyei? És miként befolyásolja majd az életünket az AI? Többek között ilyen aktuális kérdésekkel készültek a Jövőálló.Kampusz neves előadói, a résztvevők pedig sok-sok értékes nyereményt kaptak, és még a kedvenc hazai gamereikkel is játszhattak egy jót a programok között.





JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

AZ ALAPHELYZET



A Z és Alfa generáció megszólítása minden márka számára kihívást jelent. Nem vagy nem úgy használják a tradicionális és digitális platformokat mint a korábbi célcsoportok és sokszor más nem is feltétlenül kommunikációra és közösségépítésre tervezett terekben élik a szociális életüket.

Ennek a kihívásnak a megoldásához kerestünk és a Minecraftban találtunk is egy tökéletes platformot. A játék nem az egyjátékos élményre fókuszál, a közösségformáló ereje pedig magasabb az átlagnál. Mivel játékoszáma hatalmas, a Minecraft az alkotással és egyedi játékelményével képes csoportokat létrehozni, a tagjaikat pedig elkötelezett rajongókká konvertálni.

A játék rajongói (jellemzően Gen Z és Alfa) elkötelezettek és nincs olyan Minecraft-hoz köthető tartalom, ami ne keltene fel a fanatikusok érdeklődését. A téma óriási táborra képes elérni, így nem csoda, hogy egy-egy Minecraft-világra fazonírozott esemény is mindig hatalmas érdeklődésre tart számot. Épp ezért egy játék világában tartott, közös építést is ösztönző program, melyben a rajongók kedvencei is megjelennek, vonzó lehet a megszólítani kívánt célközönség számára.





JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

A PROJEKT BEMUTATÁSA

ELŐKOMMUNIKÁCIÓ

Az esemény előtt egy hónappal indult el az elő kommunikáció, ahol a főszerep az előadóké és a tartalomgyártóké volt. A felhasználókat lépésről lépésre vontuk be az aktivitásra és folyamatos impulzusokkal (aktivitások + kommunikáció) tereltük őket a Minecraft szerverünkre. Akit be tudtunk vinni, az pedig jellemzően ott és aktív maradt.

ÉPÍTŐVERSENY & SZAVAZÓ SHOW

Az esemény kiemelt felvezetéseként a szerver beindítását támogatandó egy építő versenyt szerveztünk, ahol a lelkes játékosok a Jövőállós Kampusz épületét alkothatták meg. A benevezett alkotások közül az kampányban résztvevő Minecraft tartalomgyártók egy közös, élő eseményen választották ki a kedvencüket, ami végül otthont adott a későbbi főeseménynek, ráadásul az alkotó Samsung ajándékokkal is gazdagabb lett. A show-t kifejezetten közel tartottuk a főeseményhez, így fenntartva az érdeklődést és motiválva minél többeket a csatlakozásra

FŐESEMÉNY

A főesemény megálmodásakor is az volt a cél, hogy többet adjunk egy egyszerű előadássorozatnál. Az adásmenetet úgy alkottuk meg, hogy játékok, aktivitások és gamifikált elemek tarkítsák az edukatív és informatív szegmenseket, megakadályozva az elvándorlást és a lehető legautentikusabb Minecraft event élményt nyújtva a közönség számára.



JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

KOMMUNIKÁCIÓS ESZKÖZÖK

A Jövőálló Akadémia platformján, a Samsung felületein, hirdetésekben valamint minden a projektben előadóként vagy Minecraft tartalomgyártóként résztvevő ismert ember felületein promótáltuk az eseményt, szegmentálva annak mentén, hogy a kommunikáció adott fázisában a játékon, az építésen vagy az eseményen volt-e a hangsúly.

Az élő esemény a Minecraft mellett a Jövőálló Akadémia videós csatornáin szerkesztetten valamint az influencereknél az ő szemszögüket bemutatva került élőben közvetítésre előre felvett és vágott bejátszó szegmensekkel kiegészülve.





JÖVŐÁLLÓ.KAMPUSZ

EREDMÉNYEK

Az esemény kommunikációja **300.000-nél is több releváns embert ért el** és több ezer embert vonzott be az aktivitásokra, streamekre és a szerverünkre. Több mint **150 építmény** készült el az építő versenyen és az **esemény közvetítése** közel **50.000 megtekintést** produkált a Minecrafton, a hivatalos YouTube-on valamint az influencerek csatornáin.

Az előadások önállóan **visszanézhető formában felkerültek a Youtube-ra ahol még további több ezer lejátszát elérve**, a játék pedig ez esemény végeztével sem állt le, hiszen a szerveren még a stream után egy hónappal is voltak aktív felhasználók, akik közösen kóboroltak és építettek a Minecraft világában.

