



张 闯

- **公司及职务：**成都星跃文化传媒有限公司 CEO
- **参选类别：**年度数字营销创新力人物

- 张闯，中共党员，中国商务广告协会数字营销委员会会员，中国商务广告协会全媒体营销决策联盟会员。先后担任神州数码总经理助理，青藤文化CEO助理、搜狐畅游事业部总监。虎啸奖、Topdigital、IAI、金梧奖、DMAA等数十个营销奖项终审评委及全场大奖评审。拥有1项国家发明专利，2项国家实用新型专利，连续两届荣获“CAAC年度行业新人奖”、网易号·年度态度风云作者（短视频奖项），虎啸奖“年度新锐人物大奖”等奖项。参与《国际品牌观察》、《商场现代化》期刊发表及黑龙江省团委邀请参与《阳光下的成长》书籍编撰。
- 擅长面向效果的目标洞察，基于数据的敏捷创意、产品定位及市场策略的推动，拥有丰富的媒体及BD资源。带领公司专注于成为内容领域的品牌整合营销方案供应商，现今业务范围涵盖内容整合营销、内容出品（TVC、图文、H5、设计物料等各类素材产出）、MCN（达人签约、孵化合作）、线下执行等。
- 不忘初心，践行公益，年度累计参与公益项11个，参与公益捐赠38次。如参与了中国扶贫基金会发起的“童伴妈妈”项目、中国青少年发展基金会发起的“希望工程幕天同阅”项目、深圳壹基金发起的“壹基金温暖包”项目、重庆市慈善总会发起的“渝爱助学计划”项目、四川省慈善总会发起的“熊猫村林童关爱计划”项目等。

企业年度表现：

截止到2024年底，公司持续保持年销售额100%以上的增长率，累计销售额过亿元，疫情期间公司成立第一年就已实现盈利。累计执行大小项目355个，提案中标执行率达64.4%。截止到2025年2月中旬，本年度已达成合作意向服务协议金额3000万元。人员方面，从2020年成立时一个5人的Maker Space发展到现阶段已成都为中心，辐射福州、杭州、重庆的“1+3”布局。

作为一家新锐营销公司，基于企业核心商业模式“TPC+”在多行业逐渐被验证可行性和可复制性后，使得自身在内容营销、文化营销、娱乐营销、运营服务等多个赛道均取得了长足的发展和进步。客户方面公司成功竞标入驻网易、腾讯、畅游、蓝标、SNK、米哈游等二十余家供应商库。长期服务70余款游戏，例如王者荣耀、逆水寒、蛋仔派对、原神、光遇、黎明之海、倩女幽魂、梦幻西游等，为后续发展打下夯实的基础。同时，基于公司核心商业模式在不同赛道的不断尝试，在国创、元宇宙、快消和文旅方面取得一定进展，成功与遮天、Roblox、Xsolla、战马、小龙坎、韩旅局、甘孜州文旅局等IP或品牌达成合作协议。

行业创新（商业模式）

核心战略1：“TPC+” 模式

为了更好地满足游戏对研发、代理厂商和社会公众的价值外显，提炼出星跃文化特有的“TPC+”营销战略模式，即用内容的方式与不同圈层用户产生共鸣，达到客户、达人、用户三赢的效果，帮助行业行业从更为丰富的视角切入问题。

同时我们将“TPC+”模式在游戏行业内的实践经验成果，提炼出适用于各行业的多维灵活模式，即在原基础上横向破圈、跨界合作、赋能社会的新思路，我们以此新模式跳脱出游戏行业外，进而打造出专业、多元、创新的产品内容，进一步加深了公司的核心竞争力。

核心战略2：三文计划

“品牌+文化”的融合已经不单是品牌应该承担的社会责任，更是行业发展的趋势。以中国传统文化内容为核心，星跃“三文计划”融合文化、文创、文旅为品牌丰富内涵，更易在激烈竞争中脱颖而出，赢得最广泛用户的信赖和认可。

在特色资源开发上，借势于国风国潮当道的社会环境，作为一家有社会责任感的营销公司，也同样希望能为传统文化的发扬和传承奉献自己的力量。2020-2023年期间，带领团队先后签约和跨界联动了敦煌博物院、三星堆博物馆、上海越剧院、太空邮局、北京大学等多家文化机构，跨界游戏行业进行全新的合作尝试，让年轻人以他们喜欢的方式在游戏中发现文化之美。



部分获奖情况：

CAAC：年度行业新人奖、数字营销实战专家

中国游戏节（星辰奖）：点亮中国社会责任奖

麒麟奖：年度创意人

蒲公英奖：年度创新人物

虎啸奖：年度新锐人物大奖、年度新锐公司大奖、游戏整合营销--银奖、内容营销类--铜奖

IAI：社会化营销奖、游戏营销奖

金梧奖：年度品牌卓越创新人物、年度内容营销服务公司、社会化营销类--金奖、场景营销类--金奖、游戏营销类--金奖

星创大赏克劳锐：新媒体社交营销案例--铜奖 年度内容营销案例--娱乐休闲及运动类大奖

Top Digital：年度创新营销新锐人物、年度新锐公司、年度整合营销案例--银奖、年度内容营销案例--银奖

TBI杰出品牌创新奖：年度内容整合营销服务商、年度营销案例金奖、年度场景案例银奖

ADMEN：2024当代杰出广告人，4个案例获得年度内容营销类--实战金案

金远奖：年度营销传播新锐人物、MCN行业领军人物、年度社会化营销公司、年度创意创新力企业、整合传播金奖、跨界营销金奖

金榜奖：年度内容营销案例--娱乐休闲及运动类铜奖

娱乐营销5S金奖：娱乐营销新锐人物、新锐娱乐营销公司、口碑传播力大奖、市场洞察力大奖

金比特奖：整合营销标杆案例大奖、年度内容营销标杆案例大奖



业界评价

- 在互联网服务和游戏服务日渐成熟、用户对价值传递的要求不断提升、对产品的文化属性需求不断增加的行业趋势下，带领团队创造出适应品效合一时代的新营销整合模式，同时为行业一线客户带来稳定的价值输出。凭借良好的起步和核心能力的不断提升，相信在未来，会将更多的优秀营销案例带到用户面前。

17173总经理 赵佳

- 张闯在推动技术创新和市场扩展方面展现出的卓越能力，对国外游戏公司进入中国市场并迅速发展起到了关键作用。他深刻理解互联网和游戏服务领域，特别是在融合文化属性和传递用户价值方面的杰出表现，不仅加深了中外市场的互动，而且为整个行业树立了新的标准。

罗布乐思CTO 陈璐

- 投身内容营销行业多年，在达人孵化、品牌营销方面积累丰富经验，创业以来带领团队服务腾讯、网易、虾酱等多个行业领军企业，充分展示出其营销策划的创意理念和执行能力，相信能在未来带领团队实现业务规模的不断增长，并成长为营销领域的“大牛”。

鲁大师CEO 田野

- 张闯从游戏行业公关传播起家，服务于腾讯，网易等多家头部游戏大厂，内容出品与公关传播策略上品质出众，每年业务体量与团队规模不断增加，后延展挖掘文化文创，ACGN等产业机会，相信可以成为国内品牌营销圈年青一代中的翘楚。

怀禹科技创始人 郑秋实