

<<游戏运营与管理>>

图书基本信息

书名：<<游戏运营与管理>>

13位ISBN编号：9787121048173

10位ISBN编号：7121048175

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：信息产业部软件与集成电路促进中心

页数：431

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<游戏运营与管理>>

内容概要

《游戏运营与管理》紧密结合目前游戏公司的实际情况，主要包括游戏运营概述、运营环境分析、市场调研、运营产品选择、前期宣传与造势、游戏发行的危机管理、测试管理、版本控制、产品宣传、渠道分销、网吧推广、活动策划、技术维护、客户服务、手机游戏运营、电子竞技和案例分析共17章内容。

本书注重理论与实例相结合，系统性特点鲜明，重点讲解游戏运营方面的专业知识，使读者能够系统地掌握目前国内各运营公司中与游戏运营相关的工作方式和方法，从而能够更加了解相关的工作流程，提高工作效率。

书籍目录

第1章 游戏运营概述1.1 游戏运营的概念1.2 运营团队的职业划分1.3 组建一支优秀的团队——12321法则1.4 游戏行业的运营现状本章小结自测习题课后作业第2章 运营环境分析2.1 行业结构分析2.2 行业竞争格局分析2.3 中国大陆的市场分析2.4 相关行业政策本章小结自测习题课后作业第3章 市场调研3.1 市场调研概述3.2 市场细分和目标市场3.3 调查问卷3.4 调研结果分析本章小结自测习题课后作业第4章 运营产品选择4.1 游戏品质的分析4.2 游戏产品的其他情况调查4.3 游戏引进可行性分析报告4.4 网络游戏独家总代理协议本章小结自测习题课后作业第5章 前期宣传与造势5.1 网络游戏文学——软文介绍5.2 媒体宣传5.3 官方网站及论坛5.4 新闻发布会本章小结自测习题课后作业第6章 游戏发行的危机管理6.1 危机管理6.2 企业危机管理6.3 游戏发行的危机管理6.4 游戏发行时的常见危机本章小结自测习题课后作业第7章 测试管理7.1 产品控制的概念7.2 内部测试7.3 公开测试本章小结自测习题课后作业第8章 版本控制8.1 游戏正式收费8.2 版本控制8.3 版本控制的原则8.4 版本控制的步骤8.5 版本控制的范本本章小结自测习题课后作业第9章 产品宣传9.1 宣传推广概述9.2 宣传推广策略9.3 宣传推广本章小结自测习题课后作业第10章 渠道分销10.1 渠道分销概述10.2 小额配送体系10.3 渠道方案10.4 运营成本控制本章小结自测习题课后作业第11章 网吧推广11.1 网吧推广概述11.2 网吧推广的作用和意义11.3 网吧推广的工作原则11.4 网吧推广的执行细节11.5 推广员队伍的建立11.6 推广活动进行中遇到的突发事件及解决办法11.7 推广活动的详细流程11.8 网吧推广的信息反馈11.9 网吧推广的工作考核11.10 网吧推广组建预算表本章小结自测习题课后作业第12章 活动策划12.1 活动概述12.2 策划活动方案12.3 活动的种类12.4 活动策划文档的编写12.5 活动企划案例本章小结自测习题课后作业第13章 技术维护13.1 技术维护概述13.2 游戏运营中的技术维护13.3 技术维护人员的操守与行为规范本章小结自测习题课后作业第14章 客户服务14.1 客户服务的宗旨14.2 服务与立场之间的关系14.3 服务理念14.4 客服人员的职务划分及工作内容14.5 客服工作流程14.6 工作规范本章小结自测习题课后作业第15章 手机游戏运营15.1 中国手机游戏市场的概述15.2 手机游戏市场的分析15.3 手机游戏运营的周期15.4 手机游戏运营中的一些问题本章小结自测习题课后作业第16章 电子竞技16.1 电子竞技概述16.2 电子竞技流程本章小结自测习题课后作业第17章 案例分析17.1 游戏企业的致胜策略17.2 案例分析本章小结自测习题课后作业

<<游戏运营与管理>>

编辑推荐

《游戏运营与管理》适合游戏行业相关人员学习游戏运营与管理方面的专业知识，也适合各种游戏培训机构作为游戏人才的培训教材。

<<游戏运营与管理>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>