

《小白学运营》

图书基本信息

书名：《小白学运营》

13位ISBN编号：9787121267284

出版时间：2015-9-1

作者：刘异,伍斌,赵强

页数：216

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《小白学运营》

内容概要

《小白学运营》是针对网络游戏行业，产品运营及数据分析工作的入门读物，主要为了帮助刚入行或有意从事游戏产品运营和数据分析的朋友。

《小白学运营》没有烦琐的理论阐述，更接地气。基础运营部分可以理解为入门新人的to do list；用户营销部分则是对用户管理的概述，从用户需求及体验出发，说明产品运营与用户管理的依附关系；数据分析实战中，侧重业务分析，着重阐述的是分析框架，以虚拟案例的方式进行陈述，能够让读者知其然并知其所以然。

《小白学运营》更像一本工具书，希望读者读完以后，在实际工作中还能时不时地拿出来看一看。

《小白学运营》

作者简介

刘异：西山居游戏数据分析负责人，负责集团手游业务的分析工作；曾任网龙公司数据分析高级经理，先后参与魔域、91助手、安卓市场等项目，在网络游戏、移动APP的数据分析及用户研究方面有大量的实战经验。

赵强：西山居手游运营负责人，曾就职于昆仑万维和萌果网络。《打不死的小强》博主，乐于分享一线运营实战经验。对游戏运营有较深的积累和实战经验。

伍斌：手游那点事特约作者，首创小白学运营专栏，侧重运营知识讲解、运营节点分析等内容；曾任美国CREATIVE STAR集团IT子公司产品部负责人、广聚网络运营总监；2014年“金翎奖最佳专题报道奖”获得者。

书籍目录

第1章 基础运营手册 /1

- 1.1 手机游戏的3个测试阶段 /2
 - 1.1.1 封测 /3
 - 1.1.2 内测 /6
 - 1.1.3 公测 /8
- 1.2 封测 /9
 - 1.2.1 封测准备工作清单 /9
 - 1.2.2 比较通用的运营需求 /11
 - 1.2.3 手游中比较通用的活动需求 /20
 - 1.2.4 封测期间的工作重点 /27
- 1.3 内测 /31
 - 1.3.1 内测准备工作清单 /32
 - 1.3.2 渠道接入流程详细解读 /34
 - 1.3.3 App Store提审资料汇总 /39
 - 1.3.4 App Store提审技巧 /41
 - 1.3.5 iOS Preview视频制作攻略 /44
 - 1.3.6 新版本预热三部曲 /45
 - 1.3.7 版本更新（整包更新）工作流程 /49
 - 1.3.8 版本更新时的一些注意事项 /51
 - 1.3.9 内测结语 /53
- 1.4 公测 /54
 - 1.4.1 公测前的准备工作 /55
 - 1.4.2 手游两大疑难问题之——充值问题 /61
 - 1.4.3 手游两大疑难问题之——账号问题 /67
 - 1.4.4 安卓用户账号遗忘的解决方案 /69
 - 1.4.5 账号问题流失预防 /72
 - 1.4.6 公测结语 /72

第2章 用户营销入门 /73

- 2.1 产品目标用户发掘 /74
- 2.2 精英玩家招募策略 /78
 - 2.2.1 浅析精英玩家 /78
 - 2.2.2 精英玩家招募 /80
- 2.3 论产品新手引导 /82
 - 2.3.1 用户线上引导 /83
 - 2.3.2 用户线下引导 /88
- 2.4 用户调研怎么做 /90
- 2.5 用户需求分析 /97
 - 2.5.1 抽象出用户需求 /99
 - 2.5.2 需求实例化 /100
 - 2.5.3 强化产品需求 /101
- 2.6 基于用户开展营销 /101
- 2.7 制定适合产品 & 用户的运营方案 /106
- 2.8 关于软文撰写 /115

第3章 数据分析实战 /124

- 3.1 数据分析快速入门 /125
 - 3.1.1 什么是数据分析 /125
 - 3.1.2 游戏数据分析在做什么 /125

- 3.1.3 何谓“情境还原” /127
- 3.1.5 游戏数据分析师的三个层次 /128
- 3.2 建立指标体系与分析框架 /129
 - 3.2.1 游戏数据分析指标入门 /129
 - 3.2.2 数据底层建设 /139
- 3.3 业务分析实战 /142
 - 3.3.1 流失分析 /142
 - 3.3.2 付费分析 /166
 - 3.3.3 产品收益预估及KPI逆向推导工具 /177
 - 3.3.4 市场推广监控 /184
 - 3.3.5 游戏运营活动分析 /191

精彩短评

- 1、概念初步介绍
- 2、感觉不能当作书来读，内容形式比较像长点的公众号文章或案例分析。个人觉得不干游戏运营的 看着没啥用。
- 3、写得好水…… 只能当入门看看
- 4、行为多于思想
- 5、虽然有些水分，但干货依然占绝大多数。学习了。
- 6、基础工具书，对新人和研发都很有参考性
- 7、写的很基础，很概念，具体到每一个环节都有详细的说明，适合初级运营和入门的小白看。也算是一本工具书吧。
- 8、完全不懂运营的，可以看一下，入门书籍不能要求太高，有些东西讲的还是有道理的。做运营和做游戏，都不是表面上看到的这样子。如果觉得自己做了两年，都get all，其它厉害的不过是运气好，那其实什么也没有学会。
- 9、=。=老板要求书目
- 10、有运营经验的就不必看了
- 11、偏游戏运营多一点
- 12、入门级工具书，全面系统欠深入
- 13、作为一个美术想了解一下产品运营渠道推广的思路 不料本书只是流水账一样的说了要做什么 没说为什么 很多点都是“那就不详细说了”匆匆带过 所以本书只适合小白运营当入门书 有一定行业经验的真心不太推荐
- 14、学习
- 15、个别章节挺具有实操性
- 16、针对手游行业运营很棒的一本书，深入浅出地描述了一款游戏从上线到运营的一整个过程，同时也从市场、数据方面给出了运营的基本思路及逻辑。适合入门者。
- 17、游戏界少有的模块出来发声，有这样一本书，让小白们至少有个概念。很不错。
- 18、补充了很多知识和视角上的盲点，而且还启发了社群的运营，很有收获！
- 19、对游戏业务介绍得比较全面

《小白学运营》

精彩书评

1、对于门外汉而言，是非常好的书，相对集中的补齐了很多概念。非技术出身，游戏爱好者，如果真正想加入这个行业，这本书可以是打开新世界大门的钥匙，起码能让人找这方面工作或者实习是更有话可说。案例与实际紧密联系，可以通过试玩经典手游(比如剑侠情缘手游，毕竟都是西山居)，一步步验证其中的理论，确实说的和做的一样。让人更为透彻地看到了较为成熟的游戏公司是如何运做他们的产品的，受益匪浅。

《小白学运营》

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:www.tushu000.com