**掌握助手项目计划书**

**----手游辅助以及分发平台**

目录

[1 项目概要 2](#_Toc471291959)

[1.1 市场调查 2](#_Toc471291960)

[1.2 产品定位 2](#_Toc471291961)

[2 产品商业模式 2](#_Toc471291962)

[3 竞品分析 2](#_Toc471291963)

[4 团队 3](#_Toc471291964)

[4.1 需要哪些人员 3](#_Toc471291965)

[4.2 阶段周期 3](#_Toc471291966)

[5 产品路线图 3](#_Toc471291967)

[5.1 功能模块 3](#_Toc471291968)

[5.2 版本 3](#_Toc471291969)

[5.3 时间安排 3](#_Toc471291970)

[6 运营计划 3](#_Toc471291971)

# 项目概要

## **市场调查**

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据、国际数据公司（IDC）联合发布了《2016中国游戏产业报告》。报告中指出2016年中国游戏用户规模达到5.66亿人次，中国游戏市场实际销售收入达到1655.7亿元，移动游戏占比达到了49.5%

根据数据可见，手游成为了2016年中国游戏中份额最大，增长最快的市场，已经占据了游戏市场的半壁江山。

C:\Users\haig\Downloads\iPhone_42px_1164372_easyicon.net.png

## **产品定位**

* 掌握助手的针对人群是手游用户，定位于打造国内优秀的手机游戏分发平台。平台将以手机游戏、Html5游戏分发为主，结合手机辅助脚本以及基于LBS的游戏家族的社区服务等满足玩家的娱乐社交需求

# 产品商业模式

## **主要盈利模式**

* 通过分发游戏应用带来的游戏佣金
* 应用内的产品广告费用

## **次要盈利模式**

* 开放API,向开发者收取一定的手续服务费用
* 会员

# 竞品分析

# 团队

## **需要哪些人员**

## **阶段周期**

# 产品路线图

## **功能模块**

## **版本**

## **时间安排**

# 运营计划