

# IMTECH讨论

I30624

# Part I 合体助手数据

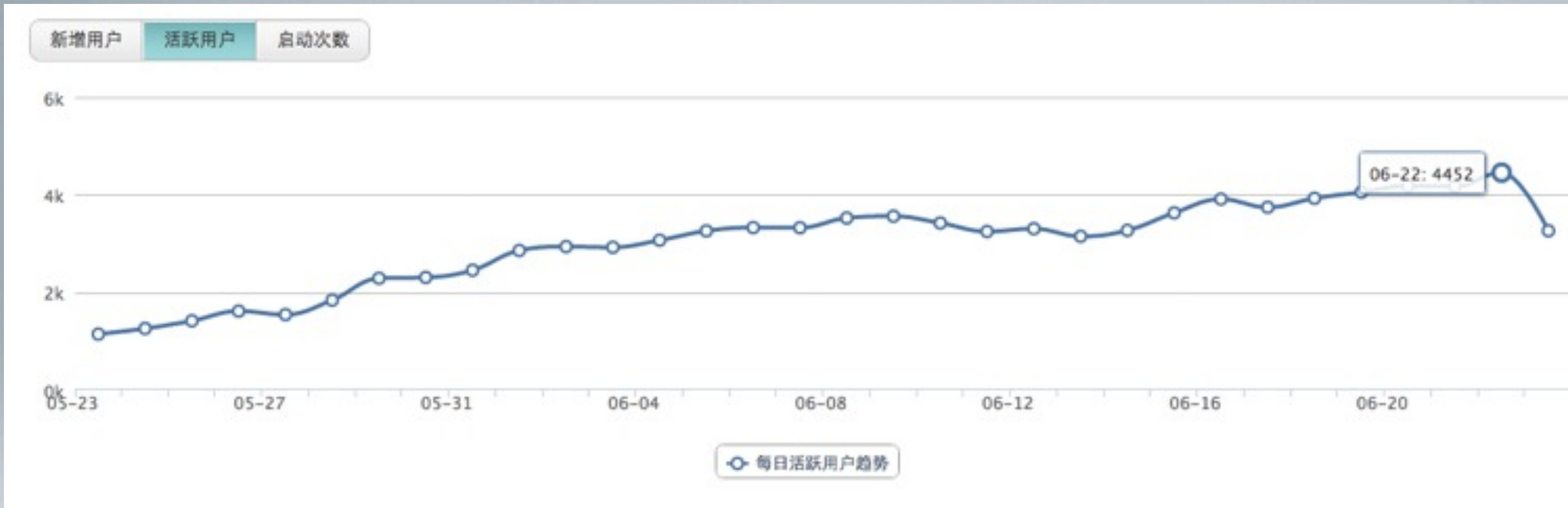


IP增长率正常，PV却在下降。  
6.14做了什么？ 添加了广告？ 还是修改了KVDB方式，资源更新不及时？  
找出原因，保持活跃度。



累计用户数 ↑↓

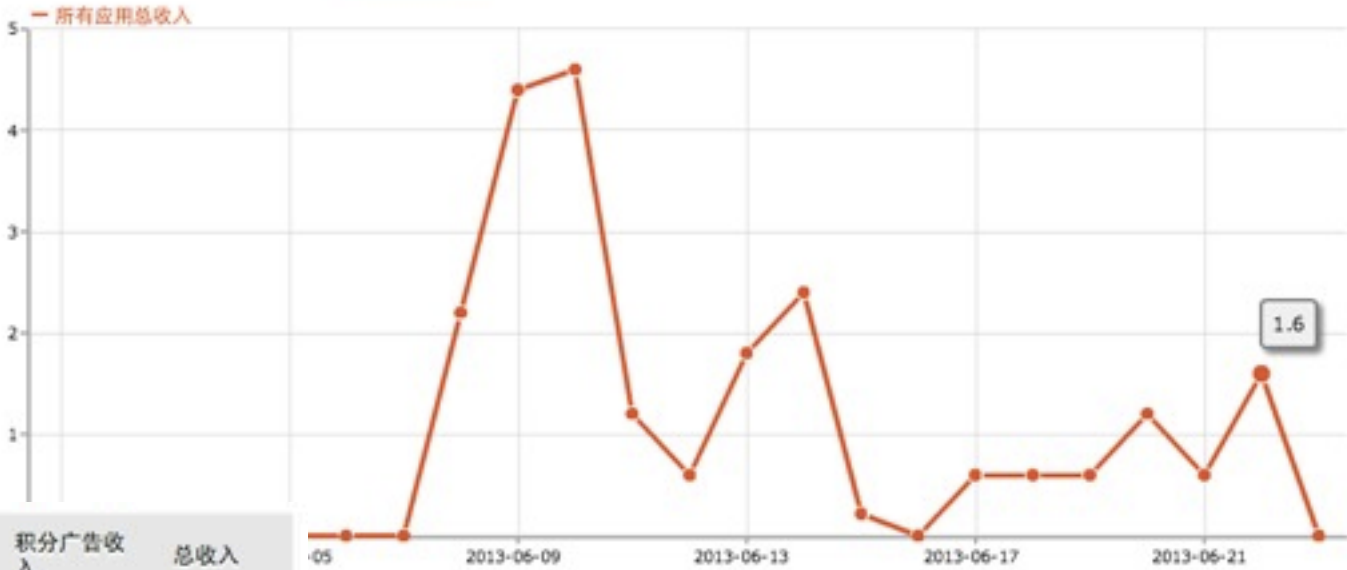
29629



新增用户、活跃用户、启动次数数据正常，请求数减少，说明单用户请求次数减少。



广告条趋势 ¥22.616	积分广告趋势 ¥0.000	总收入趋势 ¥22.616
------------------	------------------	------------------



日期	插播收入	广告条收入	无积分广告收入	积分广告安装数	积分广告打开数/个	积分广告表单数/个	高速下载收入	积分广告收入	总收入
2013-06-23	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-22	¥0.000	¥1.600	¥1.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥1.600
2013-06-21	¥0.000	¥0.600	¥0.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.600
2013-06-20	¥0.000	¥1.200	¥1.200	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥1.200
2013-06-19	¥0.000	¥0.600	¥0.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.600
2013-06-18	¥0.000	¥0.600	¥0.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.600
2013-06-17	¥0.000	¥0.600	¥0.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.600
2013-06-16	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-15	¥0.000	¥0.216	¥0.216	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.216
2013-06-14	¥0.000	¥2.400	¥2.400	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥2.400
2013-06-13	¥0.000	¥1.800	¥1.800	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥1.800
2013-06-12	¥0.000	¥0.600	¥0.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.600
2013-06-11	¥0.000	¥1.200	¥1.200	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥1.200
2013-06-10	¥0.000	¥4.600	¥4.600	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥4.600
2013-06-09	¥0.000	¥4.400	¥4.400	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥4.400
2013-06-08	¥0.000	¥2.200	¥2.200	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥2.200
2013-06-07	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-06	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-05	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-04	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-03	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-02	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000
2013-06-01	¥0.000	¥0.000	¥0.000	0	0	0	¥0.000	¥0.000	¥0.000

有米广告数据基本可忽略，坚决下线。

# Part 2应用广告探讨

注：三者流量之和必须为100%，否则将不能保存

<input checked="" type="checkbox"/>	广告网络：	<div><div></div></div>	70 %
<input checked="" type="checkbox"/>	交换网络：	<div><div></div></div>	20 %
<input checked="" type="checkbox"/>	自主广告：	<div><div></div></div>	10 %

确定

应用广告方式：

广告网络：接入联盟中的广告商广告，可以以应用广告墙方式尝试；

交换网络：与第三方开发者换量，建议功能完善时再接入；

自主广告：自己接到的广告商广告，需要有专人做接广告的工作，暂时不建议考虑。





应用广告墙，不强制，轻度干扰。





# Part 3 简单游戏探讨

疯狂猜图成功的原因：

- 1、传播链（最核心）；
- 2、求助而非炫耀；
- 3、试玩机制；
- 4、游戏内容和操作足够简单；碎片时间把握；
- 5、前期Banner广告，积累了最原始的用户；

我们要不要做这样的游戏？疯狂猜图成功的最核心要素一定会被各类游戏和应用抄袭利用。

要么快，要么等它冷半年，用新的体验卷土重来。讨论



# Part 4应用点评博客探讨

应用接触用户的路径：

- 1、好友推荐（线下、线上）；
- 2、应用市场榜单；
- 3、广告交换网络、广告联盟；
- 4、手机或rom预装；
- 5、或基本不安装新应用；

对于应用开发商来说，1、2要争取早期的尝鲜用户，他们一般也是舆论的引领者，点评博客抓住这些用户，能扩大应用的影响范围。

