

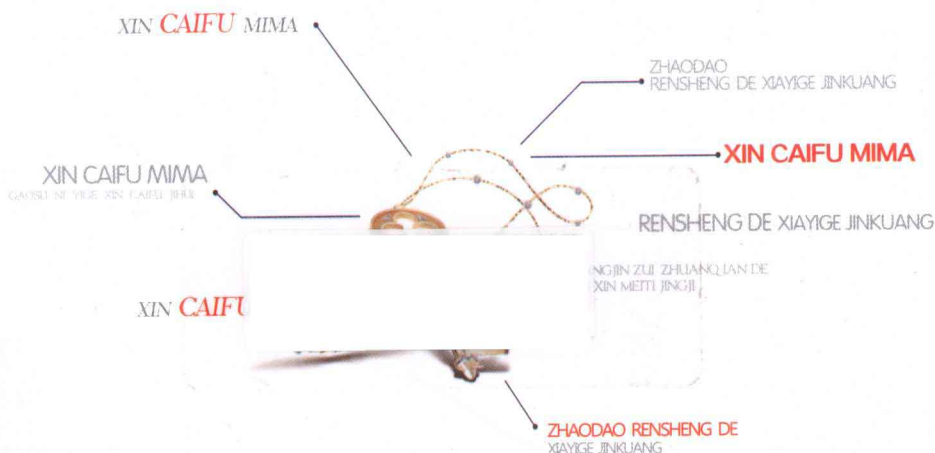
黄传武 王英杰 /主 编·
周子涵 薛立胜 /副主编·

新财富密码

XIN CAIFU MIMA

解密当今最赚钱的移动
新媒体经济

JIEMI DANGJIN ZUI ZHUANQIAN
DE YIDONG XIN MEITI JINGJI —



找到人生的下一个金矿！！！！

告诉你一个新财富机会/交给你一个新财富密码

ZHAODAO RENSHENG DE XIAYIGE JINKUANG
GaoSu Ni YiGe Xin CaiFu JiHui JiaoGei Ni YiGe Xin CaiFu MiMa



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

新财富密码

——解密当今最赚钱的移动新媒体经济

黄传武 王英杰 / 主 编 •

周子涵 薛立胜 / 副主编 •



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

图书在版编目 (CIP) 数据

新财富密码：解密当今最赚钱的移动新媒体经济 / 黄传武，王英杰主编. -- 北京：北京邮电大学出版社，2013. 6

ISBN 978 - 7 - 5635 - 3492 - 0

I. ①新… II. ①黄… ②王… III. ①移动通信 - 信息经济 - 研究 IV. ①F62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 078301 号

书 名：新财富密码——解密当今最赚钱的移动新媒体经济

主 编：黄传武 王英杰

责任编辑：刘春棠

出版发行：北京邮电大学出版社

社 址：北京市海淀区西土城路 10 号（邮编 100876）

发 行 部：010 - 62282185 传真：010 - 62282735

E - mail：publish@bupt.edu.cn

经 销：各地新华书店

印 刷：北京联兴华印刷厂

开 本：720 mm × 1 000 mm 1/16

印 张：14.5

字 数：218 千字

版 次：2013 年 6 月第 1 版 2013 年 6 月第 1 次印刷

ISBN 978 - 7 - 5635 - 3492 - 0

定价：34.00 元

· 如有印装质量问题，请与北京邮电大学出版社发行部联系 ·



这是一个令人惊心动魄的新世纪
这是一个创造财富神话的新世纪

看看我们身边的故事：

马云凭借电子商务平台阿里巴巴而平步青云

马化腾借力 QQ 社交平台而成为网络大佬

古永鏗借助优酷视频而引领风潮

苹果借力移动通信网络业务而成为世界市值第一的公司

.....

微博昭示着“人人都是自媒体”时代的来临

视频预示着“人人都是电视台”的开始

各大电子商务网站风起云涌

各种 App Store 应用群雄逐鹿

.....

移动互联网，给大家一个全新的创造财富的机会

所以，我们将其定义为：财富新密码

解密当今最赚钱的移动新媒体经济

解密移动新媒体经济的商业本质

解密新媒体平台财富模式

马云卖的是电商平台

史玉柱卖的是游戏互动平台

周鸿祎卖的是免费平台

李彦宏卖的是搜索引擎

马化腾卖的是关系

古永鏗卖的是视频

新财富时代，你卖的是什么？你的核心竞争力在哪里？

面对全新的移动新媒体平台，你准备好了吗？

编 者

2013 年 1 月于北京

第一章

手机平台——3G 时代，手机应用无所不能

第一节 手机操作系统的“三国之争”

第二节 手机平台的类型

第三节 手机应用商店

第四节 经典案例

名家点评

第二章

手机阅读——尽享读书的饕餮盛宴

第一节 手机阅读——阅读世界新体验

第二节 阅读世界的两端

第三节 阅读世界的战争

第四节 经典案例：中国移动手机阅读基地

名家点评

第三章

手机音乐——带你进入音乐畅游的世界

第一节 手机音乐——聆听音乐的新体验

第二节 手机音乐——挡不住的诱惑

第三节 3G 时代手机音乐的发展趋势

第四节 经典案例：诺基亚——引领手机音乐的时尚先锋

名家点评

第四章

手机金融——支付无处不在

第一节 揭开神秘面纱——手机金融概念解读 71

第二节 解密手机支付 74

第三节 手机支付优缺点面面观 85

第四节 经典案例：中国移动联手浦发银行 88

名家点评 91

第五章

手机电视——产业融合的移动革命

第一节 手机电视——时代新宠 95

第二节 手机电视——备受追捧的全新娱乐休闲方式 101

第三节 商业模式——手机电视制胜的关键 103

第四节 手机电视的运营模式解析 105

第五节 3G 时代手机电视发展的契机 107

第六节 经典案例：手机电视“流量门”
——专家分享流量管理秘诀 112

名家点评 114

第六章

手机报——拇指间尽览天下事

第一节 手机报那些事儿 117

第二节 手机报的含义及特点 118

第三节 手机报的运营模式及媒介特点 122

第四节 经典案例：以《昕薇》杂志为例	127
名家点评	130

第七章

手机广告——手机上的“广而告之”

第一节 手机广告的业务现状——广告产业的新阵地	134
第二节 谁主沉浮——手机广告市场现状	138
第三节 制胜法宝——差异化产业模式	147
第四节 案例分析：日本 I-mode 模式	152
名家点评	154

第八章

移动 LBS——原来你也在这里

第一节 移动 LBS 概述	157
第二节 移动 LBS 市场现状	161
第三节 典型案例：Foursquare 的成功	171
名家点评	175

第九章

移动社交网络——让社交更便捷

第一节 移动社交的业务现状及特点	180
第二节 移动社交网络的发展方向和趋势	183
第三节 中国移动社交的形式和应用类型	186
第四节 移动社交网络的商业模式	188

第五节 典型案例：微信——让移动社交更快捷、更丰富	190	第四版
名家点评	196	第四版

第十章

手机游戏——随时随地畅游游戏世界

第一节 手机游戏基本介绍	203	第一版
第二节 手机游戏的现状及特点	207	第二版
第三节 制约手机游戏发展的因素	210	第三版
第四节 手机网游的发展	212	第四版
第五节 经典案例：贪食蛇	219	第四版
名家点评	220	

第十一章

移动应用——无处不在的移动应用

第一节 移动应用概述	221	第一版
第二节 移动应用的发展现状	221	第二版
第三节 移动应用的成功案例	221	第三版
名家点评	221	

第十二章

移动应用——无处不在的移动应用

第一节 移动应用概述	221	第一版
第二节 移动应用的发展现状	221	第二版
第三节 移动应用的成功案例	221	第三版
名家点评	221	

第一章

手机平台—— 3G时代，手机应用无所不能



第一节 手机操作系统的“三国之争”

如今手机操作系统的竞争就如三国时期的赤壁之战，谷歌的 Android 操作系统就像北方曹魏，经过四方征战，把摩托罗拉、三星、HTC 等大将都收入麾下，占据着最大的市场份额，但在极盛之下也暗藏着危机；苹果的 IOS 操作系统就像江东孙吴，在江东历经三世，地虽不广，却也拥有扬州富庶之地，兵虽不多，但君主英明、国富民强；微软的 Windows Phone（简称 WP，旧称 Windows Mobile）操作系统就像荆州刘备，虽暂时只有新野小城以安身立命，无法和吴魏相比，但人望极高，以后的发展无可限量。

RIM 的黑莓操作系统就像益州刘璋，曾为汉室宗亲风光一时，现在也只能偏安一隅，如若不能进取，难免承受被吞并的命运；而老迈的诺基亚塞班（Symbian）操作系统就像迟暮的东汉，名存而实亡。后两者在这场争夺中显然已经风光不再了，而移动广告的争夺主要在安卓、IOS 和 Windows Phone 中进行。

在智能手机时代，硬件的比拼已经过时，软件的领先才能真正满足用户的需求。而开发者就像是这一时期的人才，各方都想笼络，但对开发者而言，要考虑如何能发挥自己的才能，如何获利，那就要“良禽择木而栖”了。

手机平台主要按两种方式来分：一种是按基频（硬件平台）来划分，另一种是按操作系统（软件平台）来划分。我们通常所说的手机操作平台实际是指



软件平台，也就是手机的操作系统。手机操作平台如今已经形成 LiMo、Symbian、Android、Windows Phone、IOS 等群雄争霸的局面，但无论它们如何发展，开源都将是必然的趋势。

目前使用最广泛的手机平台主要有 Symbian、Research In Motion、iPhone OS、Android、Windows Phone、Linux。

2008—2011 年，手机平台市场份额出现了很大的改变。如图 1.1 所示，2008 年第二季度诺基亚的 Symbian 系统占有 47% 的市场份额，到 2011 年第二季度，Symbian 系统所占比例已下降至 16%，而 Android 则后来居上，占据了 48% 的市场份额。

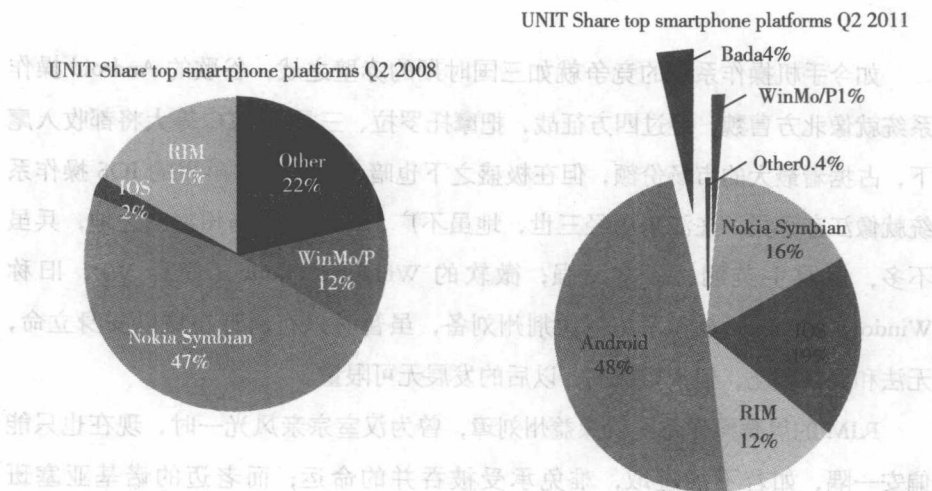


图 1.1 2008—2011 年手机平台市场份额的变化



第二节



手机平台的类型

（一）Symbian 操作系统——应用最广泛的手机系统

Symbian OS 中文译音“塞班系统”，Symbian 公司是由诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通信设备商共同出资组建的一个合资公司，专门研发手机操作系统。Symbian 操作系统的前身是英国宝意昂（Psion）公司的 EPOC 操作系统，而 EPOC 是 Electronic Piece of Cheese 取第一个字母组合而成的，其原意为“使用电子产品时可以像吃乳酪一样简单”，这就是它在设计时所坚持的理念。为了对抗微软及 Palm，取得未来智能移动终端领域的市场先机，1998 年 6 月，诺基亚、摩托罗拉（Motorola）、爱立信（ERICSSON）、三菱（MITSUBISHI）和宝意昂在英国伦敦共同投资成立 Symbian 公司。2008 年已被诺基亚全额收购。

作为目前 Symbian 智能机中出货量最大的用户界面，Series 60（简称“S60”）受到了厂商和广大用户的追捧和喜爱。厂商更是投入了大量的资金对 Series 60 进行研发。Series 60 从诞生至今已经有了四个版本。

Symbian 作为一款已经相当成熟的操作系统，具有以下特点：提供无线通信服务，将计算技术与电话技术相结合；操作系统固化；相对固定的硬件组成；较低的研发成本；强大的开放性；低功耗，高处理性能；系统运行的安全、稳



定性；多线程运行模式；多种 UI，灵活，简单易操作。这些特点并非 Symbian OS 所独有，而是 Symbian OS 将这些特点突出，并且充分发挥了这些特点的优势，让其更好地为用户服务。

Symbian 也有其缺点：Symbian 机型所采用的硬件配置较低，且各类机型采用的处理器主频较低，虽然系统可以使其获得较高的处理效能，但是在多媒体等方面的表现却不尽如人意；在多媒体方面，Symbian OS 对主流媒体格式的支持性较差；Symbian OS 虽然采用多种平台来适应不同人群和各类需要，但是这也给 Symbian OS 带来了一种限制性的发展障碍，各个平台之间第三方软件不兼容，且软件开发商多专注于某一个平台，大大减少了各个平台上可用的第三方软件，给用户带来了一定的不便；版本之间兼容性差也是 Symbian OS 需要改进的一个地方，每当新版本的 Symbian OS 发布并有产品面世时，系统的兼容性便成了其发展的一个大敌。相当多的一部分软件需要软件开发商跟进，开发新的版本才能得以解决。细节注意不够，由于 Symbian 只提供给厂商一个内核及 UI，很多细节功能需要厂商去添加，但是很多厂商将着眼点放在了产品的多功能及综合性能等方面，往往忽略了一些基本的功能。一些机型甚至连工作日闹钟这类功能都需要第三方软件才能实现，这无疑给不熟悉 Symbian 的用户带来了极大的不便。

（二）Windows Mobile——将 Windows 桌面随身携带

Windows Mobile 是 Microsoft 用于 Pocket PC 和 Smartphone 的软件平台。Windows Mobile 将熟悉的 Windows 桌面扩展到了个人设备中。Windows Mobile 是微软为手持设备推出的“移动版 Windows”，使用 Windows Mobile 操作系统的设备主要有 PPC 手机、PDA、随身音乐播放器等。Windows Mobile 操作系统有三种，分别是 Windows Mobile Standard、Windows Mobile Professional、Windows Mobile Classic。

Windows Mobile 操作系统的优点在于：界面类似于 PC 上的 Windows，便于熟悉计算机的用户操作；预装软件丰富，内置办公软件 Word、Excel、Power



Point，可供浏览或者编辑，内置 Internet Explorer、Media Player；计算机同步非常便捷，完全兼容 Outlook、Word、Excel 等；多媒体功能强大，借助第三方软件可播放几乎任何主流格式的音/视频文件；操作方式灵活，可以进行很方便的触摸式操作，也可以使用手写笔或者其他有尖端的工具进行像素级别的操作，有些型号有数字键盘或者全键盘，能比较快速地输入文字；极为丰富的第三方软件，特别是词典、卫星导航软件均可运行；文件兼容性佳，利用内置以及第三方软件基本上能兼容计算机中使用的常用格式文档；价格区间大，从低端 700~800 元的手机到高端 7 000~8 000 元的手机均有装备，此操作系统适合各个消费层次的消费者使用；与 Linux 兼容，可以通过第三方软件安装 Linux 操作系统（例如 Android）。

Windows Mobile 操作系统的缺点在于：对不熟悉计算机的用户来说操作较为复杂；软件配置不合理，有死机现象。

（三）Linux Mobile——众望所归的手机操作系统

Linux Mobile，又叫 LiMo，是基于 Linux 的最新的手机操作系统，和著名的操作系统 Android 属于同源，可用 C++ 和 J2ME 等语言开发应用程序，使用简单，易于操作。

Linux Mobile 操作系统的优点在于：由于 LiMo 可以通过 C/C++ 进行底层和中间件的开发，这无疑将会导致数目众多的 Linux Hackers 把 Dalvik VM 移植到 LiMo 系统上，也就意味着 Android 程序会很容易移植到 LiMo 平台中，LiMo 将会通吃 J2ME、Dalvik VM 和 C/C++ 程序，这样看来，LiMo 基金会推出的手机系统才是众望所归的手机操作系统，因为它不仅开发开放，而且性能不错，兼容性也非常好。

Linux Mobile 操作系统的缺点在于：标准化、易操作性当然是 Linux 作为手机软件平台所必须面对的一大问题，但是这显然不是问题的全部。从整体上看，快速启动能力、占用最小存储空间、独具特色的功能以及产品快速上市，这才是最基本的问题。目前 LiMo 系统的软件和游戏少之又少，我们还很难体验到



基于 Linux 开发的 LiMo 系统的魅力所在。其可玩性不强，至少目前来说的确如此。

(四) Android——首个为移动终端打造的真正开放和完整的移动软件

Andy Rubin 创立了两个手机操作系统公司：Danger 和 Android。Danger 5 亿美元卖给微软，Android 4 千万美元卖给 Google。Android 是 Google 于 2007 年 11 月 5 日宣布的基于 Linux 平台的开源移动操作系统的名称，该平台由操作系统、中间件、用户界面和应用软件组成。它采用软件堆层（Software Stack，又名软件叠层）的架构，主要分为三部分。底层以 Linux 内核工作为基础，由 C 语言开发，只提供基本功能；中间层包括函数库 Library 和虚拟机 Virtual Machine，由 C++ 开发；最上层是各种应用软件，包括通话程序、短信程序等，应用软件则由各公司自行开发，以 Java 作为编写程序的一部分。不存在任何以往阻碍移动产业创新的专有权障碍，号称是首个为移动终端打造的真正开放和完整的移动软件。

Android 系统的特性表现为：应用程序框架支持组件的重用与替换；Dalvik 虚拟机专门为移动设备做了优化；内部集成浏览器基于开源的 WebKit 引擎；优化的图形库包括 2D 和 3D 图形库，3D 图形库基于 OpenGL ES 1.0（硬件加速可选）；SQLite 用做结构化的数据存储；多媒体支持包括常见的音频、视频和静态印象文件格式（如 MPEG4、H. 264、MP3、AAC、AMR、JPG、PNG、GIF）；GSM 电话（依赖于硬件）；蓝牙（Bluetooth）、EDGE、3G、WiFi（依赖于硬件）；照相机、GPS、指南针、加速度计（依赖于硬件）；丰富的开发环境包括设备模拟器、调试工具、内存及性能分析图表和 Eclipse 集成开发环境插件。

Android 在中国的前景十分广阔，首先是有成熟的消费者，在国内，Android 社区十分红火，这些社区为 Android 在中国的普及做了很好的推广作用。国内厂商和运营商也纷纷加入了 Android 阵营，包括中国移动、中国联通、



中兴通讯、华为通讯、联想等大企业，同时不仅仅局限于手机，国内厂家也陆续推出了采用 Android 系统的 MID 产品，比较著名的包括由 Rockchip 和蓝魔推出的同时具备高清播放和智能系统的音悦汇 W7 和 2010 年推出的原道 N5。可以预见，Android 也将会被广泛应用在国产智能上网设备上，将进一步扩大 Android 系统的应用范围。另外，由于国内政策的限制，Android 的部分功能（如 Android market）在国内无法正常使用，目前常用的解决方法是使用类似 A8VPN 的 VPN 服务进行访问。

（五）IOS——最潮的手机系统

IOS 是由苹果公司为 iPhone 开发的操作系统。它主要是给 iPhone、iPod Touch 以及 iPad 使用。就像其基于的 Mac OS X 操作系统一样，它也是以 Darwin 为基础的。原本这个系统名为 iPhone OS，直到 2010 年 6 月 7 日 WWDC 大会上宣布改名为 IOS。IOS 的系统架构分为四个层次：核心操作系统层（the Core OS layer）、核心服务层（the Core Services layer）、媒体层（the Media layer）、可轻触层（the Cocoa Touch layer）。系统操作占用大概 240 MB 的存储器空间。

IOS 的用户界面是能够使用多点触控直接操作。控制方法包括滑动、轻触开关及按键。与系统交互包括滑动（swiping）、轻按（tapping）、挤压（pinching）及旋转（reverse pinching）。此外，通过其内置的加速器，可以令其旋转设备改变其 y 轴以令屏幕改变方向，这样的设计令 iPhone 更便于使用。屏幕的下方有一个 home 键，底部则是 dock，有四个用户最经常使用的程序的图标被固定在 dock 上。屏幕上方有一个状态栏能显示一些有关数据，如时间、电池电量和信号强度等。其余的屏幕用于显示当前的应用程序。启动 iPhone 应用程序的唯一方法就是在当前屏幕上单击该程序的图标，退出程序则是按下屏幕下方的 home 键。在第三方软件退出后，它直接就被关闭了，但在 iPhone 3.0 及后续版本中，当第三方软件收到了新的信息时，苹果公司的服务器将把这些通知推送至 iPhone 或 iPod Touch 上（不管它是否正在运行中）。在 iPhone 上，许