# 有关产品运营刚入职转正目标咋写报告

来源：网络 作者：清风徐来 更新时间：2024-01-13

*有关产品运营刚入职转正目标咋写报告一年度经营计划工作是一项超前的专项工作，应实现下列预期目标：(一)出台公司经营的总体规划。包括：全年度公司经营计划、全年度公司总体财务预算、经营团队绩效管理方案。这些总体规划，将规定公司总体的经营目标、关键...*

**有关产品运营刚入职转正目标咋写报告一**

年度经营计划工作是一项超前的专项工作，应实现下列预期目标：

(一)出台公司经营的总体规划。包括：全年度公司经营计划、全年度公司总体财务预算、经营团队绩效管理方案。这些总体规划，将规定公司总体的经营目标、关键措施、财务预算和经营团队的绩效管理办法，具体工作成果体现在下列文件上：

1、《\_\_公司年度经营发展计划(\_\_\_\_)》

2、《\_\_公司年度财务预算计划(\_\_\_\_x)》

3、《经营团队目标管理责任书(\_\_\_\_)》

(二)出台年度规划的配套方案。包括与上述总体方案相配套的，运营、销售、研发、采购、制造、人力资源等各专项行动计划和部门绩效管理、员工薪酬管理方案，以支持总体规划，具体工作的成果体现在下列文件上：

1、《产品运营年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

2、《市场销售年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

3、《产品研发年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

4、《采购管理年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

5、《制造管理年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

6、《人力资源管理年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》

7、《年度人力标准配置计划(\_\_\_\_)》

8、《年度人工成本总量计划(\_\_\_\_)》

9、《员工薪酬管理基本规则(\_\_\_\_)》

(三)培育策划机制和管理能力。通过统一的年度计划编制活动，所有参与人员应熟悉、掌握年度经营规划的编制方法、步骤及其技巧，以为今后每年的年度计划工作打好基础;年度计划编制工作完成后，应整理、形成并出台《年度经营计划编制和执行管理规范》，将计划编制、计划执行、执行检讨和改进管

二、组织管理

年度经营计划是一项跨部门、跨领域的策划工作，需要集体智慧，也需要民主和集中过程。为达成预期目标，整个工作计划的实施，由总裁办统一组织，财务中心和各部门按照分工落实。

组 长：

副组长：

成 员：

三、工作内容、步骤与时间表

\_\_\_\_年度经营计划及其配套方案的编制工作，按下列基本步骤和时间表进行：

1、销售预测：运营/销售中心根据第四季度合同和订单情况，预测\_\_\_\_年和\_\_\_\_年全年的产品销售量、销售收入，提出《\_\_\_\_-\_\_\_\_市场销售预测和目标计划》草案。(\_\_x10月20日前)

2、财务预测：财务中心根据运营和销售部门的预测，测算\_\_\_\_全年公司销售收入、成本和利润，并预先列出各项成本的基础数据，提出《\_\_\_\_年度关键财务指标预测报告》。(\_\_x10月25日前完成)

3、销售计划：运营和销售中心确定20\_\_年度销售目标、达成目标的关键措施和所需的财务费用、人力编制和人工成本等资源需求，提出《产品运营年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》草案、《市场销售年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》草案(不含绩效管理部分)。(\_\_x11月1日前完成)

4、研发计划：研发中心根据销售需求和市场情报，确定研发产品线、关键措施、所需的财务费用、人力配置和人工成本等资源需求，提出《产品研发年度行动计划和绩效管理方案(\_\_\_\_)》草案(不含绩效管理部分)。(\_\_x11月5日前完成)

5、供应计划：根据销售计划和研发计划，采购和制造部门研究确定实现销售目标的关键目标、关键措施和所需财务费用、人力编制和人工成本的资源需求，提出《采购管理年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》草案、《制造管理年度行动计划和绩效管理办法(\_\_\_\_)》草案(不含绩效管理部分)。(\_\_x11月10日前完成)

6、资源计划：人力资源部根据各部门的人力编制和人工成本需求，汇总、确定年度经营目标的标准人力配置、人工成本控制总量，提出《年度人力标准配置计划(\_\_\_\_)》草案、《年度人工成本总量计划(\_\_\_\_)》草案。(\_\_x11月14日前完成)

7、财务预算：财务中心在上述各项计划和财务费用需求的基础上，进行财务需求的预先审查，编制达成经营目标的三套财务预算方案(盈亏平衡、责任目标值和争取目标值)，提出《\_\_公司年度财务预算计划(\_\_\_\_)》草案。(\_\_x11月21日前完成)

8、总体方案：总裁办根据战略方针和各专项行动计划，汇总编制并提交《\_\_公司年度经营计划书》草案、《经营团队目标管理责任书》草案。(\_\_x11月25日前完成)

**有关产品运营刚入职转正目标咋写报告二**

甲方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

乙方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

甲方是自主开发并享有产品版权的游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_提供方，乙方为依照中国法律依法成立和存续的、主要从事互联网增值业务服务的企业，双方根据各自专长特长，愿意进行合作，整合双方资源优势，共同开拓相关市场，实现合作共赢。双方经友好协商同意，在平等自愿的前提下，本着互惠互利的原则签署合同如下：

一、定义

1、关联公司：指直接或者通过一个或多个中间人间接控制某特定人，或受某特定人控制，或处于与某特定人共同控制之下的社团、公司、合伙组织(无论有限、无限或其它方式)或任何其它实体或组织。

2、知识产权：指按照中国《著作权法》、《商标法》、《专利法》和《反不正当竞争法》及其他相关法律、法规或规章规定的，与著作权、商标权、专利权、域名及商业秘密等有关的一切体现智力劳动成果的权利。

3、工作日：指除了周六、周日及其他法定节假日以外的法定工作日。

4、应用：指按照本合同约定的条件给予乙方适当授权、与乙方进行合作运营发行的，由甲方取得相关权利人授权运营的：游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

5、终端用户：指通过乙方推广，使用甲方产品的注册用户。

6、用户数据：

(1)终端用户与游戏相关的数据，包括但不限于游戏内人物角色的外貌,和特征，物品箱以及其它任何与终端用户相关的数据;

(2)所有终端用户的信息，包括真实姓名、身份证件号码、信用卡、地址、固定电话、手机号码、电子邮件或者其它终端用户的身份信息。

7、服务器组：甲方的实现服务器端网络应用软件功能的系统。

8、idc资源：指确保服务器组提供正常服务的电信资源，包括但不限于接入互联网所需的ip地址、带宽、服务器托管机柜等一切软硬件设施。

9、授权游戏运营收入：指授权游戏在正式运营期(指授权游戏正式向用户提供出售虚拟物品开始收费后)，通过乙方运营，用户登陆独立授权服务器，使用授权游戏的充值收入。在授权游戏内，充值收入特指：用户通过乙方充值平台充值后，兑换成金币的总额。

10、分成比例：指按照本合同的约定，对于总收入，乙方按照一定的百分数向甲方支付的总收入分成比例，甲方享有的具体的分成比例由本合同约定。

11、渠道成本：指甲、乙某方通过其在线支付和消耗系统向用户销售和提供游戏服务而发生的，需要向乙方外的第三方支付的佣金和费用。

12、金币特指：用户通过乙方充值平台充值后，兑换成在\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_游戏中消费的虚拟货币。(人民币与金币兑换比例为1：10)。

13、更新：是指对游戏进行的更新、增强、纠错、添加bug补丁或其他修正。

14、sdk：乙方针对移动开发者研发并提供的手机端软件开发包，服务端开发包，同时包含相应示例源码，开发手册等用于创建移动应用的开发工具集合。

二、授权内容

1、授权区域：依本合同约定的接入产品(应用或游戏)的简体中文版本在中国大陆地区运营发行的权利。甲方仅授权乙方在具有国家认可的具有相应资质(包括但不限于网络文化经营许可证和增值电信业务经营许可证)的平台或者渠道上按照本合同约定的内容提供服务。

2、运营发行权：在本合同条款下，甲方在此授予乙方在合同约定的授权区域内不可转让的、不可分授权的运营权利(以下简称“运营权”)：

(1)在授权区域内，利用乙方网站等各项资源发行甲方游戏产品;

(2)在授权区域内，制作各类游戏宣传资料、广告，对游戏进行线上、线下运营发行。

3、授权商标：

(1)依据本合同的所有条款和条件，在本合同期限内，甲方在此授予乙方非独占的、不可转让、不可分授权的，为运营游戏的目的，按照协议规定的授权商标使用规则在授权区域内对授权商标进行复制、使用和展示的有限权利。

(2)授权商标使用规则：遵照各项法律、法规的规定使用授权商标;不得更改授权商标;不得以任何方式非为本合同约定之目的对授权商标进行使用;如乙方未能按照上述约定使用甲方的授权商标，甲方有权追究乙方的侵权责任并要求乙方赔偿因此给甲方带来的全部损失包括但不限于直接经济损失，律师费用，交通费用以及一切合理支出等。

4、乙方不得对甲方授权的游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_进行全部或部分地翻译、修改、分解、反编译、反汇编、反向工程或实施其他试图从授权软件导出程序源代码的行为。对未经授权修改发布游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的行为，甲方保留追究相关责任的权利。

5、乙方嵌入游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的sdk功能必须不触犯国家相关法规(包括但不限于窃取用户隐私、暗扣费、修改用户手机系统、进行侵犯用户权利的各种行为)。若因乙方的sdk引起任何用户投诉和法律纠纷均由乙方承担责任，甲方对此概不负责。甲方保留追究相关责任的权利。

三、合作运营

甲乙双方约定，甲方通过乙方平台，联合运营本合同约定的标的游戏，关于运营游戏的服务器组架设及合作范围等，双方一致同意约定如下：

1、服务器组架设

甲方负责提供服务器端软件运行所需要的服务器硬件，并且在合法的机房向合法的运营商租用idc资源。

2、应用更新

甲方负责完成应用的更新。

3、客户服务

乙方负责双方合作所有的应用客户服务(包括回复客服问题，处理消费投诉)，并保证工作时间提供服务。

4、服务器组管理和维护

甲方随时可以以任何理由进入服务器进行其认为需要的管理和维护。对游戏版本、程序、数据的管理和监控，或者对应用程序引起的故障、事件进行处理。

5、合作范围

(1)甲方负责应用自身所需的服务器的bug解决，应用更新。甲方允许乙方在各种正规合法渠道开展运营发行工作，把用户合理引导到甲方所运营的应用服务器。乙方按照引进用户所产生的总收入以合同约定的比例向甲方支付运营分成。

(2)甲方授权乙方运用各种正规合法渠道投放广告对甲方所运营的应用进行运营发行。

(3)本合同约定的游戏需接入乙方的充值渠道，甲方应在产品接入乙方渠道运营发行前积极配合接入，甲方应安排专业技术人员予以指导、协助。

(4)乙方提供会员登陆验证机制连接甲方所提供之游戏内容，乙方用户使用乙方帐号及密码登陆游戏

四、计费

1、收益分成

自游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_正式与乙方平台合作推广后，将根据游戏销售月充值收入为标准计算本月该产品运营收益。充值收入依据乙方计费系统确认。甲乙双方必须提供平台统计权限给合作对方同时监控，以便双方都可以实时监控后台数据。甲乙双方的阶梯分成应只以标的物运营当月的运营收入作为执行的标准，各个运营月之间无必然的连续性，也不可以累加。在本合同约定的结算周期内，按照由乙方渠道为甲方带去用户所使用的各种代收费通道实际销售总额，双方达成如下利益分配和结算方式：

计费通道费即为总收入的\_\_\_\_\_%：若当月由乙方推广导入的用户的累计总充值收益在\_\_\_\_\_万以下(不包含\_\_\_\_\_万)时，甲方享有：\_\_\_\_\_%的分成收益。若当月由乙方推广导入的用户的累计总充值收益在\_\_\_\_\_万以上(包含\_\_\_\_\_万)时，甲方享有：\_\_\_\_\_%的分成收益。

2、结算

(1)结算审核：自协议签署日起，甲乙双方应于每月初的\_\_\_\_个工作日内，确认上一结算月的充值收入。双方确认后，甲方将相应金额的服务业发票给乙方，乙方应当在收到发票后\_\_\_\_个工作日内将上一结算月甲方应得分成收益支付给甲方。如对帐数据出现异议，双方友好协商解决。

(2)结算周期：本协议约定的结算周期为每个月的\_\_\_\_日0时至该月最后一天的24时;协议期满终止的，应于协议终止后\_\_\_\_日内结算完毕。乙方逾期支付甲方运营合作分成的，应按每天千分之\_\_\_\_的比例向甲方支付违约金。

(3)税金：双方必须各自独立缴纳因此而产生的相关税款。

(4)甲方的帐户信息：

户名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

帐号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(5)乙方的帐户信息：

户名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

帐号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

五、运营宣传

乙方用以运营发行产品的广告图片、素材以及运营发行的方法必须是健康的，不违反国家规定的。

六、知识产权

1、甲方拥有或被授权拥有：本合作项目中涉及的所有客户端软件、服务器端软件、应用相关文档及其他与应用有关的一切内容，以及在互联网上所使用的域名享有完全的知识产权权利;其中包括但不限于表现相关软件产品字样的图片、标记之上附带的著作权，以及对于相关软件产品及相关互联网址等所可能派生的商号、商标及其他知识产权权利。

2、乙方对基于本合同约定合作提供的各项内容、资料等拥有完全的所有权及知识产权。

七、合同有效期限

1、有效期\_\_\_\_\_\_\_\_年，自\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日起至\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日有效。协议期满前\_\_\_\_\_天内，协议双方中任一方如未向另一方提出书面续约通知，则本协议到期自动终止。

2、在本合同有效期内，产品上线运营期间，若一方希望终止合作，需同另外一方进行协商，双方均认可后，方可终止合作，并需形成双方签字盖章的书面协议。从双方共同决定终止合作之日起，设定\_\_\_\_\_天为产品终止合作过渡期，以保证产品甲方、乙方、玩家的权益不受侵害。

3、如出现如上条所述终止合作的情况，在产品过渡期内，双方应积极互相配合，做好玩家的后续收尾工作，对于过渡期结束但游戏账户里尚存虚拟货币的玩家，由乙方负责处理并承担虚拟货币的退还费用及与此相关的其他费用(如有)。

4、本合同签订后，双方相关技术部门应共同讨论工作方案，双方并应及时提供相应的技术准备。

八、保密条款

1、“专有信息”指一方的董事、职员、雇员、代理人或顾问在本协议签署之前或之后，直接或间接从另一方或其顾问处获知的有关另一方的任何性质的信息(包括商务、财务、运营、管理、法律及其他信息);此等信息可以是以任何方式披露的，包括但不限于书面、口头或电子传输方式等。保密信息包括但不限于销售数据、营销方案、商业计划、财务信息、客户信息、供应商信息、员工信息、专有技术、商业秘密及其他具有技术、科技或商业性质的信息;还包括所有基于上述信息而制作的分析报告、清单、研究报告和类似文件，以及一方或其董事、职员、雇员、代理人或顾问制作的含有或反映上述信息或以其为基础的所有文件和资料。

2、未经信息披露方事先书面同意，任何一方将对任何专有信息保密，并不使用或向任何人或实体披露这些专有信息。

3、本保密条款的有效期为本协议生效之日起至双方业务合作终止后\_\_\_\_\_\_\_\_年。

4、如果一方违反保密协议的约定，向任意第三方披露基于本合同而获得的对方信息，违反方需承担违约赔偿责任，违反方需向守约方赔偿给守约方带来的全部损失包括但不限于直接经济损失，律师费用，交通费用以及一切合理的支出等。

九、违约责任

1、如果一方(非违约方)声明另一方(违约方)有违约行为并提供违约事实的证明，则非违约方有权要求违约方承担违约责任，并且有权在不终止本协议的前提下，终止履行其在本协议项下的义务。

2、违约方应当在非违约方以书面形式告知违约事实后的\_\_\_\_个工作日内采取补救措施，逾期不作补救的，非违约方有权终止本协议并要求违约方赔偿全部损失包括但不限于其因此遭受的直接经济损失，律师费用，交通费用以及一切合理的支出等，守约方同时可以终止本合同。在本协议无论以何种原因终止后，本条款仍将继续有效。

3、如果本协议的其它条款对一方的违约及违约责任另有明确规定，并且该条款的规定与本条的规定不同，则本条不适用于该条所规定的违约及违约责任。

十、合同的终止

1、双方的终止权：除法律规定的终止情况外，若发生下列情况之一，本合同将立即终止：

(1)乙方或甲方拥有的相关从业资格被政府行政部门取消或注销;

(2)乙方或甲方违反其各自在本合同中所做的陈述与保证;

(3)本合同的任何一方进入，或被其他第三方申请，进入破产或清算程序。

2、不可抗力是指不能预见、对其发生和后果不能避免且不能克服的客观情况，包括但不限于：严重的自然灾害和灾难(如台风、洪水、雷击、地震、火灾和爆炸等)、战争(不论是否宣战)、叛乱、动乱等等。本协议任何一方因不可抗力而迟延履行本协议的期限与不可抗力持续的时间相同，但并不因此而调整本协议下的价格条款。

十一、其它

1、本合同在双方授权代表正式签字并加盖公章或者合同章之日起生效。

2、本合同一式肆份，双方各执贰份，同具法律效力。

甲方(盖章)：

法定代表人(签字)：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日

乙方(盖章)：

法定代表人(签字)：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日

**有关产品运营刚入职转正目标咋写报告三**

甲方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

乙方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

甲方是自主开发并享有产品版权的游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_提供方，乙方为依照中国法律依法成立和存续的、主要从事互联网增值业务服务的企业，双方根据各自专长特长，愿意进行合作，整合双方资源优势，共同开拓相关市场，实现合作共赢。双方经友好协商同意，在平等自愿的前提下，本着互惠互利的原则签署合同如下：

一、定义

1、关联公司：指直接或者通过一个或多个中间人间接控制某特定人，或受某特定人控制，或处于与某特定人共同控制之下的社团、公司、合伙组织（无论有限、无限或其它方式）或任何其它实体或组织。

2、知识产权：指按照中国《著作权法》、《\_\_\_\_\_法》、《专利法》和《反不正当竞争法》及其他相关法律、法规或规章规定的，与著作权、\_\_\_\_\_权、专利权、域名及商业秘密等有关的一切体现智力劳动成果的权利。

3、工作日：指除了周六、周日及其他法定节假日以外的法定工作日。

4、应用：指按照本合同约定的条件给予乙方适当授权、与乙方进行合作运营发行的，由甲方取得相关权利人授权运营的：游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

5、终端用户：指通过乙方推广，使用甲方产品的注册用户。

6、用户数据：

（1）终端用户与游戏相关的数据，包括但不限于游戏内人物角色的外貌,和特征，物品箱以及其它任何与终端用户相关的数据；

（2）所有终端用户的信息，包括真实姓名、身份证件号码、信用卡、地址、固定电话、手机号码、电子邮件或者其它终端用户的身份信息。

7、服务器组：甲方的实现服务器端网络应用软件功能的系统。

8、idc资源：指确保服务器组提供正常服务的电信资源，包括但不限于接入互联网所需的ip地址、带宽、服务器托管机柜等一切软硬件设施。

9、授权游戏运营收入：指授权游戏在正式运营期（指授权游戏正式向用户提供出售虚拟物品开始\_\_\_\_\_后），通过乙方运营，用户登陆\_\_\_\_\_授权服务器，使用授权游戏的充值收入。在授权游戏内，充值收入特指：用户通过乙方充值平台充值后，兑换成金币的总额。

10、分成比例：指按照本合同的约定，对于总收入，乙方按照一定的百分数向甲方支付的总收入分成比例，甲方享有的具体的分成比例由本合同约定。

11、渠道成本：指甲、乙某方通过其在线支付和消耗系统向用户销售和提供游戏服务而发生的，需要向乙方外的第三方支付的佣金和费用。

12、金币特指：用户通过乙方充值平台充值后，兑换成在\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_游戏中消费的虚拟货币。（人民币与金币兑换比例为1：10）。

13、更新：是指对游戏进行的更新、增强、纠错、添加bug补丁或其他修正。

14、sdk：乙方针对移动开发者研发并提供的手机端软件开发包，服务端开发包，同时包含相应示例源码，开发手册等用于创建移动应用的开发工具集合。

二、授权内容

1、授权区域：依本合同约定的接入产品（应用或游戏）的简体中文版本在中国大陆地区运营发行的权利。甲方仅授权乙方在具有国家认可的具有相应资质（包括但不限于网络文化经营许可证和增值电信业务经营许可证）的平台或者渠道上按照本合同约定的内容提供服务。

2、运营发行权：在本合同条款下，甲方在此授予乙方在合同约定的授权区域内不可转让的、不可分授权的运营权利（以下简称“运营权”）：

（1）在授权区域内，利用乙方网站等各项资源发行甲方游戏产品；

（2）在授权区域内，制作各类游戏宣传资料、广告，对游戏进行线上、线下运营发行。

3、授权\_\_\_\_\_：

（1）依据本合同的所有条款和条件，在本合同期限内，甲方在此授予乙方非独占的、不可转让、不可分授权的，为运营游戏的目的，按照协议规定的授权\_\_\_\_\_使用规则在授权区域内对授权\_\_\_\_\_进行复制、使用和展示的有限权利。

4、乙方不得对甲方授权的游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_进行全部或部分地翻译、修改、分解、反编译、反汇编、反向工程或实施其他试图从授权软件导出程序源代码的行为。对未经授权修改发布游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的行为，甲方保留追究相关责任的权利。

5、乙方嵌入游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的sdk功能必须不触犯国家相关法规（包括但不限于窃取用户隐私、暗扣费、修改用户手机系统、进行侵犯用户权利的各种行为）。若因乙方的sdk引起任何用户投诉和法律纠纷均由乙方承担责任，甲方对此概不负责。甲方保留追究相关责任的权利。

三、合作运营

甲乙双方约定，甲方通过乙方平台，联合运营本合同约定的标的游戏，关于运营游戏的服务器组架设及合作范围等，双方一致同意约定如下：

1、服务器组架设

甲方负责提供服务器端软件运行所需要的服务器硬件，并且在合法的机房向合法的运营商租用idc资源。

2、应用更新

甲方负责完成应用的更新。

3、客户服务

乙方负责双方合作所有的应用客户服务（包括回复客服问题，处理消费投诉），并保证工作时间提供服务。

4、服务器组管理和维护

甲方随时可以以任何理由进入服务器进行其认为需要的管理和维护。对游戏版本、程序、数据的管理和监控，或者对应用程序引起的故障、事件进行处理。

5、合作范围

（1）甲方负责应用自身所需的服务器的bug解决，应用更新。甲方允许乙方在各种正规合法渠道开展运营发行工作，把用户合理引导到甲方所运营的应用服务器。乙方按照引进用户所产生的总收入以合同约定的比例向甲方支付运营分成。

（2）甲方授权乙方运用各种正规合法渠道投放广告对甲方所运营的应用进行运营发行。

（3）本合同约定的游戏需接入乙方的充值渠道，甲方应在产品接入乙方渠道运营发行前积极配合接入，甲方应安排专业技术人员予以指导、协助。

（4）乙方提供会员登陆验证机制连接甲方所提供之游戏内容，乙方用户使用乙方帐号及密码登陆游戏

四、计费

1、收益分成

自游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_正式与乙方平台合作推广后，将根据游戏销售月充值收入为标准计算本月该产品运营收益。充值收入依据乙方计费系统确认。甲乙双方必须提供平台统计权限给合作对方同时监控，以便双方都可以实时监控后台数据。甲乙双方的阶梯分成应只以标的物运营当月的运营收入作为执行的标准，各个运营月之间无必然的连续性，也不可以累加。在本合同约定的结算周期内，按照由乙方渠道为甲方带去用户所使用的各种代\_\_\_\_\_通道实际销售总额，双方达成如下利益分配和结算方式：

计费通道费即为总收入的\_\_\_\_\_%：若当月由乙方推广导入的用户的累计总充值收益在\_\_\_\_\_万以下（不包含\_\_\_\_\_万）时，甲方享有：\_\_\_\_\_%的分成收益。若当月由乙方推广导入的用户的累计总充值收益在\_\_\_\_\_万以上（包含\_\_\_\_\_万）时，甲方享有：\_\_\_\_\_%的分成收益。

2、结算

（1）结算审核：自协议签署日起，甲乙双方应于每月初的\_\_\_\_个工作日内，确认上一结算月的充值收入。双方确认后，甲方将相应金额的服务业发票给乙方，乙方应当在收到发票后\_\_\_\_个工作日内将上一结算月甲方应得分成收益支付给甲方。如对帐数据出现异议，双方友好协商解决。

（2）结算周期：本协议约定的结算周期为每个月的\_\_\_\_日0时至该月最后一天的24时；协议期满终止的，应于协议终止后\_\_\_\_日内结算完毕。乙方逾期支付甲方运营合作分成的，应按每天千分之\_\_\_\_的比例向甲方支付违约金。

（3）税金：双方必须各自\_\_\_\_\_缴纳因此而产生的相关税款。

（4）甲方的帐户信息：

户名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

帐号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

（5）乙方的帐户信息：

户名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

帐号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

五、运营宣传

乙方用以运营发行产品的广告\_\_\_\_\_、素材以及运营发行的方法必须是健康的，不违反国家规定的。

六、知识产权

1、甲方拥有或被授权拥有：本合作项目中涉及的所有客户端软件、服务器端软件、应用相关文档及其他与应用有关的一切内容，以及在互联网上所使用的域名享有完全的知识产权权利；其中包括但不限于表现相关软件产品字样的\_\_\_\_\_、标记之上附带的著作权，以及对于相关软件产品及相关互联网址等所可能派生的商号、\_\_\_\_\_及其他知识产权权利。

2、乙方对基于本合同约定合作提供的各项内容、资料等拥有完全的所有权及知识产权。

七、合同有效期限

1、有效期\_\_\_\_\_\_年，自\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_日起至\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_日有效。协议期满前\_\_\_\_\_天内，协议双方中任一方如未向另一方提出书面续约通知，则本协议到期自动终止。

2、在本合同有效期内，产品上线运营期间，若一方希望终止合作，需同另外一方进行协商，双方均认可后，方可终止合作，并需形成双方签字盖章的书面协议。从双方共同决定终止合作之日起，设定\_\_\_\_\_天为产品终止合作过渡期，以保证产品甲方、乙方、玩家的权益不受侵害。

3、如出现如上条所述终止合作的情况，在产品过渡期内，双方应积极互相配合，做好玩家的后续收尾工作，对于过渡期结束但游戏账户里尚存虚拟货币的玩家，由乙方负责处理并承担虚拟货币的退还费用及与此相关的其他费用（如有）。

4、本合同签订后，双方相关技术部门应共同讨论工作方案，双方并应及时提供相应的技术准备。

八、保密条款

2、未经信息披露方事先书面同意，任何一方将对任何专有信息保密，并不使用或向任何人或实体披露这些专有信息。

3、本保密条款的有效期为本协议生效之日起至双方业务合作终止后\_\_\_\_年。

4、如果一方违反保密协议的约定，向任意第三方披露基于本合同而获得的对方信息，违反方需承担违约赔偿责任，违反方需向守约方赔偿给守约方带来的全部损失包括但不限于直接经济损失，\_\_\_\_\_用，交通费用以及一切合理的支出等。

九、违约责任

1、如果一方（非违约方）声明另一方（违约方）有违约行为并提供违约事实的证明，则非违约方有权要求违约方承担违约责任，并且有权在不终止本协议的前提下，终止履行其在本协议项下的义务。

2、违约方应当在非违约方以书面形式告知违约事实后的\_\_\_\_个工作日内采取补救措施，逾期不作补救的，非违约方有权终止本协议并要求违约方赔偿全部损失包括但不限于其因此遭受的直接经济损失，\_\_\_\_\_用，交通费用以及一切合理的支出等，守约方同时可以终止本合同。在本协议无论以何种原因终止后，本条款仍将继续有效。

3、如果本协议的其它条款对一方的违约及违约责任另有明确规定，并且该条款的规定与本条的规定不同，则本条不适用于该条所规定的违约及违约责任。

十、合同的终止

1、双方的终止权：除法律规定的终止情况外，若发生下列情况之一，本合同将立即终止：

（1）乙方或甲方拥有的相关从业资格被政府行政部门取消或注销；

（2）乙方或甲方违反其各自在本合同中所做的陈述与保证；

（3）本合同的任何一方进入，或被其他第三方申请，进入破产或清算程序。

2、不可抗力是指不能预见、对其发生和后果不能避免且不能克服的客观情况，包括但不限于：严重的自然灾害和灾难（如台风、洪水、雷击、地震、火灾和爆炸等）、战争（不论是否宣战）、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_等等。本协议任何一方因不可抗力而迟延履行本协议的期限与不可抗力持续的时间相同，但并不因此而调整本协议下的价格条款。

十一、其它

1、本合同在双方授权代表正式签字并加盖公章或者合同章之日起生效。

2、本合同一式肆份，双方各执贰份，同具法律效力。

甲方（盖章）：

法定代表人（签字）：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_\_\_\_日

乙方（盖章）：

法定代表人（签字）：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_\_\_\_日

**有关产品运营刚入职转正目标咋写报告四**

甲方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

乙方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

鉴于：

1、甲方为网络游戏推广商，负责运作、推广、发行、生产、使用、销售和服务；

2、乙方为专业的网络游戏研发商，开发一款大型网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_，拥有\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的完全自主知识产权，并拥有对该游戏的开发更新运营等权利；

3、乙方同意许可甲方在协议期限及区域内，推广并在线使用乙方提供的网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的服务器端程序和最终客户端程序及网络运营技术，甲方同意在协议期限及区域内对标的物（见下文定义）进行运作、推广、发行、生产、使用、销售和服务；根据《\_\_\_\_\_》等有关法律法规，经双方协商一致，甲方与乙方就双方合作运营网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_事宜达成以下条款，以资共同遵守：

一、定义

除非双方另有约定，下列术语的含义如下：

1、甲方平台

甲方及其关联公司自身以及与第三方联合运营的各种产品和发行平台。

2、标的物、游戏

指乙方拥有\_\_\_\_\_、完整著作权和其他知识产权的中文版\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_网络游戏的服务器端和最终客户端程序及其文档，包括该款网络游戏的现有版本、未来的升级版本。

3、服务器

指为提供标的物在线游戏服务及相关资料的网络服务器的总称。这些由乙方设立、安装并运行的服务器用于在协议区域内向最终用户提供网络游戏服务。

4、最终客户端程序

指最终用户可用于连接游戏服务器的计算机软件程序（包括用于局部修改、故障排除和杀毒的任何调整版本）。

5、服务器端程序

指将在乙方服务器上安装并供最终用户使用标的物进行游戏之用的计算机软件程序（包括所有局部修改、故障排除或杀毒的调整版本）。

6、封闭测试

指对标的物进行的性能测试，旨在检查标的物是否正常运转、工作秩序是否良好、是否存在缺陷或不足。

7、标的物运营收入

指标的物在甲方平台正式运营后（指标的物正式向用户开始\_\_\_\_\_），使用标的物的用户向甲方支付的服务费，包括但不限于甲方通过向用户销售游戏点卡或游戏虚拟道具、虚拟形象等，并因此许可用户进行在线游戏活动而向用户收取的服务费。

二、许可使用

1、建设并维护关于标的物的网站，网址由甲方决定，该网站为甲方永久所有，如双方解除或终止本协议后，甲方需根据乙方要求将标的物有关的内容转交乙方并不得再使用该内容。

2、于协议期内在运行标的物的服务器上使用标的物的服务器端程序，并有权根据本协议条款从事标的物的在线游戏服务。

3、演示、展示、出版、发行标的物的软件、文件及其复制件，并直接或利用预付卡或其他\_\_\_\_\_途径通过分销商或通过计算机信息网络向最终用户销售、营销及分销，允许协议区域内的最终用户通过最终客户端程序安装形式使用标的物游戏服务。

4、将关于标的物的文本或图示资料用于与标的物游戏服务相关的广告资料、促销资料。

5、甲方可以在标的物在线游戏服务及相关推广活动中合理使用标的物名称、所涉及的乙方\_\_\_\_\_以及乙方的名称等。

6、甲方可以通过互联网进行本产品的市场行销及销售活动。

三、双方权利

1、甲方拥有对用于协议区域内标的物运营的服务器运行状态的监控权。

2、甲方拥有对用于合作区域内标的物的推广计划及资源制定的最终决定权。

3、甲方拥有标的物部分内容（包括但不限于物品命名、名称、形象）的添改申请权，乙方应给予认真考虑，并在\_\_\_\_\_个工作日内给予书面答复。

4、乙方负责标的物与官方版本同步的更新和维护，乙方保证提供给甲方的标的物与官方版本的功能完全一致。

5、乙方为标的物所用最终客户端程序的唯一拥有方；乙方拥有对标的物最终客户端程序的最终决定权与最终修改权。

6、乙方拥有基于标的物产生的所有销售行为的最终定价权，乙方对销售价格有任何的调整必须提前一个星期以书面方式通知甲方并得到甲方书面确认，否则，乙方需向甲方支付标的物在甲方平台当月收入\_\_\_\_\_%的违约金。

四、双方义务

1、甲方有义务进行协议区域内的点卡渠道建设，最大限度保障协议区域内双方用户方便、快捷购买到标的物服务器内可以使用的点卡。

2、甲方有义务保证所获得的乙方全部文档，仅限用于标的物的运营项目，决不用于其他商业目的获利，否则乙方有权追究由此引起的损失。所有乙方提供程序均属于乙方所有，用户在游戏中的相关角色、物品消耗数据归双方共有，协议区域的用户账号密码等信息归甲方所有。

3、乙方负责游戏的继续研发、改进、升级和技术维护，并及时向甲方提供该等软件及升级版本。

4、乙方有义务保证标的物服务器端程序的正常运作，如有各种故障、维护等影响标的物正常运营的状况，必须及时维护，否则应承担甲方因此遭受的全部经济损失。

5、乙方有义务根据以下内容在合约期内按照甲方要求的时间给予甲方用于标的物宣传的产品资料。

6、乙方有义务向甲方提供用于标的物产品运营的网站模版。

7、乙方有义务对服务器进行所有软件维护工作，包括但不仅限于文件更新、日常备份、日常\_\_\_\_\_等。

8、乙方务必保证运营标的物的服务质量及服务器设备质量，并保证其对协议区域的维护不低于其对官方版本的实施标准（无论如何不得低于合理的标准），否则甲方有权单方面终止本协议。乙方应努力维护用户合法权益，认真负责的处理用户投诉，由于乙方原因造成损害甲方形象或导致甲方向第三方承担责任的，甲方保留追偿损失的权利。

9、在乙方授权后，甲方必须保证制作关于标的物的衍生作品时，维护乙方声誉及公司形象，不得制作有损于乙方的任何作品、文字、图案；谨慎使用乙方许可的公司名称、\_\_\_\_\_及标的物名称等，为保持连贯性，甲方如需对乙方\_\_\_\_\_、标的物名称进行改动，需经乙方书面同意。甲方制作的关于标的物的衍生作品不得侵害到除乙方以外的任意第三方利益。

10、在未获得乙方书面授权情况下，甲方不得进行任何标的物及其文档内容的出版物发行（客户端分发除外）。

11、由于标的物版权问题引起的一切法律纠纷，乙方有义务承担其全部责任，甲方不承担任何责任，由此给甲方造成损失的，乙方负责全额赔偿。

12、乙方有义务全力配合甲方的登录认证机制，制作并完成合作版标的物的打包工作。

五、标准化

1、在收到乙方提交的任何标准化版本后，甲方应当评估、检验并测试由乙方交付的此类数据的质量，并就发现的不足之处报告乙方，乙方应尽最大努力，修正此类缺陷和不足。

2、甲方负责标的物运营所需的合作官方网站设计、甲方平台上的其他服务或者与系统的整合，甲方为有效的标准化及整合作业尽最大努力支持。

六、交付和验收

1、甲方采用自己的登录认证机制，保证甲方用户可顺利的登录游戏。

2、乙方应保证协助甲方把标的物的所有技术接口及其相关修改工作完成，顺利将标的物交付甲方，并整合到甲方平台上，使得标的物可以在甲方平台上进行封闭测试验收。乙方还应保证按照本协议进行同步的相关支持工作。

3、在乙方提供的标的物交付后，甲方将对其中包含的最终客户端程序、服务器端程序等进行封闭测试。如果最终客户端程序或服务器端程序不能达到封闭测试标准，测试将再次进行，直到最终客户端程序和服务器端程序均达到封闭测试标准的要求。

4、封闭测试验收合格之后，甲方必须向乙方提供确认最终客户端程序和服务器端程序达到封闭测试标准的书面认证。

七、安装、技术运营和客户服务

1、乙方承担以下费用：采购标的物游戏服务所必须的所有硬件设备和带宽资源，在协议区域安装架设游戏服务器、数据库服务器、网络服务器和其它所需服务器及其必需的软件，并将服务器置于适于提供标的物游戏服务的在线网络环境之中。

2、乙方所采购的用于标的物运营所需的服务器、带宽资源不得低于其运营官方版本的配置。

3、乙方为甲方提供必要的数据库查询权限和各类游戏监控查询接口。乙方应在收到甲方提出的故障报告起\_\_\_\_\_小时之内，明确回复甲方解决故障的方案和计划。

4、甲方于标的物正式运营后可定期合理向乙方提出修改程序及文档要求，但以维护乙方制作完整性为前提，修改内容在获得乙方同意后，乙方将在合理要求且不对标的物做根本改动的情况下进行必要的修改工作。

5、乙方确保对标的物所作的任何内容更新与官方版本同步，且须至少提前一个工作日以电话+邮件的方式通知甲方相关接口人。

6、标的物正式对外内测时乙方须准备能容纳同时在线\_\_\_\_\_\_\_\_人的服务器组投入使用，若要新增服务器组，甲方须以书面形式向乙方提出需求，乙方在\_\_\_\_个工作日内准备完毕。

7、当甲方平台的平均在线用户数达到服务器满负荷的\_\_\_\_%以上时，甲方有权要求乙方增开新服（即新服务器），并约定新服开放时间（不超过甲方正式提出申请后的\_\_\_\_个工作日），在新服开放前，甲方须对新服进行市场预热宣传，乙方须完成服务器架设及服务器测试工作。

8、关于并服（即合并服务器）：当单组服务器平均在线用户数低于服务器满负荷的\_\_\_\_%时，乙方有权要求并服，并以书面形式通知甲方，在征得甲方书面同意后，并确定并服时间以及并服前双方应做的准备工作。

9、该游戏的客户服务电话解答部分，以及该游戏的管理（gm）和线上客户服务部分，由乙方负责安排专人管理和服务，甲方有监管权。

八、付款

1、在标的物与甲方平台整合完成，且标的物已通过封闭测试验收之后，开始在甲方平台正式运营（指标的物正式向用户开始\_\_\_\_\_），将通过甲方的\_\_\_\_\_渠道对玩家进行\_\_\_\_\_。自标的物通过测试验收，并开始在甲方平台正式运营（指标的物正式向用户开始\_\_\_\_\_），甲方每月将获得当月来源于标的物运营收入的\_\_\_\_%的分成金额，余下的\_\_\_\_%分成金额则由甲方支付给乙方。

2、甲方拥有的对于标的物充值进行测试的帐号将不计入运营收入。

3、每自然月\_\_\_\_\_日前双方对上一自然月分成收益进行核对，核对无误后，在下一个自然月\_\_\_\_\_日前甲方应将双方确认的分成收益汇入乙方指定账户。甲方作为乙方的代\_\_\_\_\_渠道，乙方须向甲方提供相应形式的收据。

4、乙方的汇款信息如下：

公司名称：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

银行账号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

如乙方账号变更或发生不可用等情况时，应及时书面通知甲方，否则，由此造成的一切损失由乙方自行承担。

九、延迟交付和滞纳金

1、甲方应在标的物通过封闭测试验收后开始标的物的正式运营。

2、自标的物开始在甲方平台正式运营后，在乙方全面履行其协议义务的前提下，除乙方原因或其他甲方无法控制的原因造成的延误外，如果甲方未按本协议的规定而延迟支付分成金额的，每逾期一日，甲方应按延期付款金额的\_\_\_\_\_\_%向乙方支付滞纳金。逾期达\_\_\_\_\_个月，乙方有权解除本协议，并要求甲方支付相关分成金额及滞纳金。

十、知识产权

1、乙方对由其自行承担费用为标的物所起的中文名称以及所开发的角色（characters）享有\_\_\_\_\_、完全的版权、\_\_\_\_\_权以及其它知识产权和专有权利。甲方可以为运营目的在标的物在线游戏服务过程中改编、翻译、注释、整理标的物的标识、形象及角色；也可以将标的物的\_\_\_\_\_、形象、标识、角色（characters）与甲方拥有的\_\_\_\_\_、形象、标识、角色相结合使用。

2、由甲方通报的第三方对于对标的物进行的侵权、非法使用或滥用行为，或者由乙方了解到的类似情况，乙方应积极采取必要的措施制止此种非法侵害行为；否则甲方有权以自己的名义通过诉诸法院、\_\_\_\_\_或其它有权机构，以保护标的物免受非法侵害的行动。

3、除本协议规定之工作所需外，未经对方事先书面同意，一方不得擅自使用、复制对方的\_\_\_\_\_、标志、商业信息、技术及其他数据资料。

4、在经另一方授权使用对方名义进行宣传时，任何一方不得做出任何引人误解或引起混淆的行为，使他人误以为其中一方是对方子公司或分公司、关联公司或其他实质性关系单位。

十一、声明、陈述与保证

甲乙双方分别向对方声明、陈述和保证：

1、其有资格从事本协议项下之合作，而该合作符合其经营范围之规定；

2、其签订、履行本协议不构成对第三方的违约或对第三方任何权利的侵犯，且不违反任何对其有约束力的法律文件的限制；

3、乙方提供软件产品（标的物）、服务器硬件、市场推广及甲方负责推广、运营，均为双方合作之前提条件。甲方承诺无论本协议以包括违约等原因在内的任何原由导致终止、解除，甲方在此放弃向乙方追索推广、运营费用的权利。相应的，乙方承诺无论本协议以包括违约等原因在内的任何原由导致终止、解除，乙方在此放弃向甲方追索软件产品（标的物）开发成本、服务器硬件投入、平台运营、市场推广等费用的权利；

4、乙方对外采用统一宣传口径推广甲方的登录模式，乙方不得采用非正常竞争手段对用户进行引导；

6、完整、统一和准确地提供标的物、文档、技术资料及相关文件，能够满足该标的物软件安装、验收、运行和维护的要求，标的物软件的运行将符合该软件相关技术资料的指标要求；

7、标的物及其文档的内容符合中国的法律、法规，不违反电子出版物有关规定的内容以及任何其他应予适用的法律规范；获得标的物有关的所有政府审批、同意、许可、授权、声明、备案和注册登记，以全面维持其有效性，包括但不限于贸易审批以及实现本协议目的所需的所有其他审批；

十二、违约责任

2、除本协议另有约定外，在违约事实发生以后，经守约方的合理及客观的判断，该等违约事实已造成守约方签署本协议的目的实现从根本上成为不可能，则守约方有权在做出书面通知情况下提前解除本协议，违约方应赔偿守约方因违约方之违约行为而遭致的所有直接损失。

十三、协议期限及终止

1、本协议自协议首页载明的签署之日起即生效，合作期由标的物正式开始在甲方平台运营并向用户\_\_\_\_\_之日起算，共计\_\_\_\_\_\_个月。

2、本协议期满后，自动续约；任何一方有终止之意表示，需提前一个月向对方提出。同时甲方对于乙方后续产品及其他网游产品的合作运营拥有优先选择权。

3、本协议在下述情形之一发生的情况下解除，除下列第二款所列情形外，双方互不负违约责任，但提出解除协议的一方应书面通知另一方，自通知到达之日本协议解除：

（1）一方当事人主体资格消失，如破产。但进行重组、名称变更或者与第三方合并等不在此列。

（2）一方严重违反本协议，另一方根据本协议的约定解除本协议（此种情况下仅守约方有权单方面解除本协议）。

（3）因不可抗力而解除本协议或者双方当事人协商一致解除本协议的。

（4）依法律、法规规定的情形而终止解除。

4、在标的物正式运营前，任何一方未能履行其本协议义务，并在收到守约方书面通知后\_\_\_\_\_\_\_天内未能补救的，另一方可终止本协议而无需向对方支付任何费用。

5、甲方拥有在标的物在甲方平台的在线人数不足\_\_\_\_\_人或标的物在甲方平台每月收益不足\_\_\_\_\_\_\_万元人民币时，单方面解除本协议的权利。

6、如乙方未能在本协议签订之日起\_\_\_\_\_个月内使得最终客户端程序或服务器端程序达到封闭测试标准或公共测试标准的要求，甲方可选择终止本协议而无需向乙方支付任何费用。

7、本协议提前终止，不影响守约方要求违约方赔偿其损失的权利。

8、如发生情势变化，可能影响本协议的履行或协议目的的实现，则甲方可以提前\_\_\_\_\_日以书面通知乙方解除本协议，则本协议自动终止。

十四、争议解决与适用法律

1、双方在本协议的履行过程中如发生争议，应通过友好协商的方式予以解决。若双方在进行协商后未能解决争议，任何一方均可将争议提交甲方所在地\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的人民法院解决。

2、本协议的订立、效力、解释、履行和争议的解决均应适用中华人民共和国法律。

甲方（盖章）：

法定代表人（签字）：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_\_\_\_日

乙方（盖章）：

法定代表人（签字）：

签约日期：\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_\_\_\_日

**有关产品运营刚入职转正目标咋写报告五**

甲方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

乙方：

法定代表人：

地址：

电话：

邮箱：

鉴于：

1、甲方为网络游戏推广商，负责运作、推广、发行、生产、使用、销售和服务;

2、乙方为专业的网络游戏研发商，开发一款大型网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_，拥有\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的完全自主知识产权，并拥有对该游戏的开发更新运营等权利;

3、乙方同意许可甲方在协议期限及区域内，推广并在线使用乙方提供的网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的服务器端程序和最终客户端程序及网络运营技术，甲方同意在协议期限及区域内对标的物(见下文定义)进行运作、推广、发行、生产、使用、销售和服务;

根据《中华人民共和国民法典》等有关法律法规，经双方协商一致，甲方与乙方就双方合作运营网络游戏\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_事宜达成以下条款，以资共同遵守：

一、定义

除非双方另有约定，下列术语的含义如下：

1、甲方平台

甲方及其关联公司自身以及与第三方联合运营的各种产品和发行平台。

2、标的物、游戏

指乙方拥有独立、完整著作权和其他知识产权的中文版\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_网络游戏的服务器端和最终客户端程序及其文档，包括该款网络游戏的现有版本、未来的升级版本。

3、服务器

指为提供标的物在线游戏服务及相关资料的网络服务器的总称。

这些由乙方设立、安装并运行的服务器用于在协议区域内向最终用户提供网络游戏服务。

4、最终客户端程序

指最终用户可用于连接游戏服务器的计算机软件程序(包括用于局部修改、故障排除和杀毒的任何调整版本)。

5、服务器端程序

指将在乙方服务器上安装并供最终用户使用标的物进行游戏之用的计算机软件程序(包括所有局部修改、故障排除或杀毒的调整版本)。

6、封闭测试

指对标的物进行的性能测试，旨在检查标的物是否正常运转、工作秩序是否良好、是否存在缺陷或不足。

7、标的物运营收入

指标的物在甲方平台正式运营后(指标的物正式向用户开始收费)，使用标的物的用户向甲方支付的服务费，包括但不限于甲方通过向用户销售游戏点卡或游戏虚拟道具、虚拟形象等，并因此许可用户进行在线游戏活动而向用户收取的服务费。

二、许可使用

乙方非独家地向甲方免费授予关于标的物的下列许可：

1、建设并维护关于标的物的网站，网址由甲方决定，该网站为甲方永久所有，如双方解除或终止本协议后，甲方需根据乙方要求将标的物有关的内容转交乙方并不得再使用该内容。

2、于协议期内在运行标的物的服务器上使用标的物的服务器端程序，并有权根据本协议条款从事标的物的在线游戏服务。

3、演示、展示、出版、发行标的物的软件、文件及其复制件，并直接或利用预付卡或其他收费途径通过分销商或通过计算机信息网络向最终用户销售、营销及分销，允许协议区域内的最终用户通过最终客户端程序安装形式使用标的物游戏服务。

4、将关于标的物的文本或图示资料用于与标的物游戏服务相关的广告资料、促销资料。

5、甲方可以在标的物在线游戏服务及相关推广活动中合理使用标的物名称、所涉及的乙方商标以及乙方的名称等。

6、甲方可以通过互联网进行本产品的市场行销及销售活动。

三、双方权利

1、甲方拥有对用于协议区域内标的物运营的服务器运行状态的监控权。

2、甲方拥有对用于合作区域内标的物的推广计划及资源制定的最终决定权。

3、甲方拥有标的物部分内容(包括但不限于物品命名、名称、形象)的添改申请权，乙方应给予认真考虑，并在\_\_\_\_\_个工作日内给予书面答复。

4、乙方负责标的物与官方版本同步的更新和维护，乙方保证提供给甲方的标的物与官方版本的功能完全一致。

5、乙方为标的物所用最终客户端程序的唯一拥有方;

乙方拥有对标的物最终客户端程序的最终决定权与最终修改权。

6、乙方拥有基于标的物产生的所有销售行为的最终定价权，乙方对销售价格有任何的调整必须提前一个星期以书面方式通知甲方并得到甲方书面确认，否则，乙方需向甲方支付标的物在甲方平台当月收入\_\_\_\_\_%的违约金。

四、双方义务

1、甲方有义务进行协议区域内的点卡渠道建设，最大限度保障协议区域内双方用户方便、快捷购买到标的物服务器内可以使用的点卡。

2、甲方有义务保证所获得的乙方全部文档，仅限用于标的物的运营项目，决不用于其他商业目的获利，否则乙方有权追究由此引起的损失。

所有乙方提供程序均属于乙方所有，用户在游戏中的相关角色、物品消耗数据归双方共有，协议区域的用户账号密码等信息归甲方所有。

3、乙方负责游戏的继续研发、改进、升级和技术维护，并及时向甲方提供该等软件及升级版本。

4、乙方有义务保证标的物服务器端程序的正常运作，如有各种故障、维护等影响标的物正常运营的状况，必须及时维护，否则应承担甲方因此遭受的全部经济损失。

5、乙方有义务根据以下内容在合约期内按照甲方要求的时间给予甲方用于标的物宣传的产品资料。

6、乙方有义务向甲方提供用于标的物产品运营的网站模版。

7、乙方有义务对服务器进行所有软件维护工作，包括但不仅限于文件更新、日常备份、日常系统维护等。

8、乙方务必保证运营标的物的服务质量及服务器设备质量，并保证其对协议区域的维护不低于其对官方版本的实施标准(无论如何不得低于合理的标准)，否则甲方有权单方面终止本协议。

乙方应努力维护用户合法权益，认真负责的处理用户投诉，由于乙方原因造成损害甲方形象或导致甲方向第三方承担责任的，甲方保留追偿损失的权利。

9、在乙方授权后，甲方必须保证制作关于标的物的衍生作品时，维护乙方声誉及公司形象，不得制作有损于乙方的任何作品、文字、图案;

谨慎使用乙方许可的公司名称、商标及标的物名称等，为保持连贯性，甲方如需对乙方商标、标的物名称进行改动，需经乙方书面同意。

甲方制作的关于标的物的衍生作品不得侵害到除乙方以外的任意第三方利益。

10、在未获得乙方书面授权情况下，甲方不得进行任何标的物及其文档内容的出版物发行(客户端分发除外)。

11、由于标的物版权问题引起的一切法律纠纷，乙方有义务承担其全部责任，甲方不承担任何责任，由此给甲方造成损失的，乙方负责全额赔偿。

12、乙方有义务全力配合甲方的登录认证机制，制作并完成合作版标的物的打包工作。

五、标准化

1、在收到乙方提交的任何标准化版本后，甲方应当评估、检验并测试由乙方交付的此类数据的质量，并就发现的不足之处报告乙方，乙方应尽最大努力，修正此类缺陷和不足。

2、甲方负责标的物运营所需的合作官方网站设计、甲方平台上的其他服务或者与系统的整合，甲方为有效的标准化及整合作业尽最大努力支持。

六、交付和验收

1、甲方采用自己的登录认证机制，保证甲方用户可顺利的登录游戏。

2、乙方应保证协助甲方把标的物的所有技术接口及其相关修改工作完成，顺利将标的物交付甲方，并整合到甲方平台上，使得标的物可以在甲方平台上进行封闭测试验收。

乙方还应保证按照本协议进行同步的相关支持工作。

3、在乙方提供的标的物交付后，甲方将对其中包含的最终客户端程序、服务器端程序等进行封闭测试。

如果最终客户端程序或服务器端程序不能达到封闭测试标准，测试将再次进行，直到最终客户端程序和服务器端程序均达到封闭测试标准的要求。

4、封闭测试验收合格之后，甲方必须向乙方提供确认最终客户端程序和服务器端程序达到封闭测试标准的书面认证。

七、安装、技术运营和客户服务

1、乙方承担以下费用：采购标的物游戏服务所必须的所有硬件设备和带宽资源，在协议区域安装架设游戏服务器、数据库服务器、网络服务器和其它所需服务器及其必需的软件，并将服务器置于适于提供标的物游戏服务的在线网络环境之中。

2、乙方所采购的用于标的物运营所需的服务器、带宽资源不得低于其运营官方版本的配置。

3、乙方为甲方提供必要的数据库查询权限和各类游戏监控查询接口。

乙方应在收到甲方提出的故障报告起\_\_\_\_\_小时之内，明确回复甲方解决故障的方案和计划。

4、甲方于标的物正式运营后可定期合理向乙方提出修改程序及文档要求，但以维护乙方制作完整性为前提，修改内容在获得乙方同意后，乙方将在合理要求且不对标的物做根本改动的情况下进行必要的修改工作。

5、乙方确保对标的物所作的任何内容更新与官方版本同步，且须至少提前一个工作日以电话+邮件的方式通知甲方相关接口人。

6、标的物正式对外内测时乙方须准备能容纳同时在线\_\_\_\_\_\_\_\_人的服务器组投入使用，若要新增服务器组，甲方须以书面形式向乙方提出需求，乙方在\_\_\_\_个工作日内准备完毕。

7、当甲方平台的平均在线用户数达到服务器满负荷的\_\_\_\_%以上时，甲方有权要求乙方增开新服(即新服务器)，并约定新服开放时间(不超过甲方正式提出申请后的\_\_\_\_个工作日)，在新服开放前，甲方须对新服进行市场预热宣传，乙方须完成服务器架设及服务器测试工作。

8、关于并服(即合并服务器)：

当单组服务器平均在线用户数低于服务器满负荷的\_\_\_\_%时，乙方有权要求并服，并以书面形式通知甲方，在征得甲方书面同意后，并确定并服时间以及并服前双方应做的准备工作。

9、该游戏的客户服务电话解答部分，以及该游戏的管理(gm)和线上客户服务部分，由乙方负责安排专人管理和服务，甲方有监管权。

八、付款

1、在标的物与甲方平台整合完成，且标的物已通过封闭测试验收之后，开始在甲方平台正式运营(指标的物正式向用户开始收费)，将通过甲方的收费渠道对玩家进行收费。

自标的物通过测试验收，并开始在甲方平台正式运营(指标的物正式向用户开始收费)，甲方每月将获得当月来源于标的物运营收入的\_\_\_\_%的分成金额，余下的\_\_\_\_%分成金额则由甲方支付给乙方。

2、甲方拥有的对于标的物充值进行测试的帐号将不计入运营收入。

3、每自然月\_\_\_\_\_日前双方对上一自然月分成收益进行核对，核对无误后，在下一个自然月\_\_\_\_\_日前甲方应将双方确认的分成收益汇入乙方指定账户。

甲方作为乙方的代收费渠道，乙方须向甲方提供相应形式的收据。

4、乙方的汇

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！