述职报告

# 自我介绍

尊敬的各位领导、同事本人于2020年9月21日入职光宇游戏，任职云歌工作室主策划职务感谢领导对我的信任与关怀，使我今天能够进入这个重要的工作岗位，在工作的这段时间，我感受很多；收获也很多。在光宇游戏任职以来以努力建立高效工作流，并积极提高产品数据导向的认知，增加策划组内部对于产品数据结果论的积累，增加产品设计方法论。并以价值驱动为核心，通过任务驱动建立日常推进机制，增加节点管理与结果把控。并注重为策划团队内部分享行业数据增加策划团队内部的市场认知，并加强内部讨论与学习氛围。在本次述职中我会结合全球游戏行业趋势深化个人与项目组发展的内容进行报告。

# 2020年工作总结

###### 专业总结

在工作方面《迷你乐园》主要通过UE优化，新手引导优化，使用户更早的触达核心玩法，并且减少界面层级，减少层级流失率。方面设计的主要依据是在超休闲以及休闲品类中CTR测试一般是主要吸引用户的测试方式，最严谨的CTR测试就是将游戏的核心玩法进行录制玩家因为对核心玩法感兴趣所以会点击视频广告进行跳转。从此方向而言，玩家对于核心玩法的诉求是较为迫切的，如果玩家进入游戏后迟迟没有看到吸引他进入游戏的刺激点那么乏味心理状态会提早到来，冗长的引导还没有完全完成就已经离开游戏了。而对于层级的优化则是通过工作经验我们可以得到任何的界面都有流失，同一功能，界面越多流失率越高，简化功能操作逻辑减少功能弹窗可以在这方面减少界面流失率。从而使更多用户完成整个引导流程以及界面操作流程。

开发阶段全程参与《消消军团》项目，主要通过混合玩法的形式将《不休的呜啦啦》以及消除玩法为结合探索游戏市场，在该项目中主要挑战策划人员高效的规划与版本统筹能力，在较为短的时间内符合版本需求的情况下产出MPV版本内容，明确产品核心玩法，以及主要的资源循环，在该循环中驱动各养成内容的合理开发。该项目主要通过挂机为游戏的核心玩法，通过三消作为游戏的上层玩法，主要通过消除的行为加快挂机战斗行为，在消除行为时使消除棋子攻击敌方单位进行伤害，并且有效的消除为玩家技能进行充能，技能完成充能后自动释放技能为地方单位造成可观的数值伤害。

后续接手《决战动物城》项目，该项目主要通过数据监控结果对版本进行了相关优化，在奖励方面增加玩家获得感，提升用户奖励获得后的满足感，并且通过UE优化强化了激励视频的按钮权重，使相关的激励视频触发率增加，并且优化了产品的关卡难度，在关卡方面主要使玩家能够感受到惜败或者险胜的体验，增加玩家的心流波动，在该心流下游戏关卡的关内付费率会有相关增长。相关的内容也主要通过数据分析得到并通过版本迭代的方式进行数据验证，在数据维度上主要着重提升产品的人均游戏时长以及人均激励视频数据。

###### 工作产出

###### 1）迷你乐园

设计并优化新手引导，挑战产品设计结构，打薄产品逻辑，使项目更易于理解并更加适合微信平台用户，在引导上主要通过使用户更早触达核心玩法的形式进行引导。在UE上减少界操作逻辑，产品设计结构中讲非必要场景减少，并将相关功能通过界面UI更加简单直观的展现给玩家。

###### 2）消消军团

设计产品功能逻辑，设计产品资源产出循环，设计挂机玩法，设计消除玩法，设计对战关系。该项目主要通过玩家单位挂机遇敌，遇到敌方单位后直接进入消除关卡进入战斗。玩家在战斗中可以通过消除的棋子攻击敌方单位，并且为己方技能进行充能，完成技能充能后技能自动释放对敌方单位造成较为可观的数值伤害增加玩家局间爽感。

在资源循环中玩家通过挂机以及关卡行为产出游戏主要的资源，玩家可以通过该资源对游戏的兵种进行升级并且可以提升基地等级获得更多天赋加成。该资源的消耗更加增加玩家在游戏中通关的速率以及击杀行为。

###### 3）决战动物成

分析线上数据，对产品的数据分析后得到数据结论后进行相关内容的版本开发，通过产品迭代的形式提高产品数据并验证数据想法。在游戏过程中通过提高关卡难度数据提高玩家的心流效果通过心流状态造成活跃用户留存更长的数据表现。

###### 工作挑战

###### 1）遇到的问题

在今年的工作过程中主要遇到的困难是在多产品，多版本的情况下协调中心制度部门进行项目内容开发，主要的挑战是在工作如何协调多部门甚至跨部门同时开发。

###### 2）解决方法

明确排期的重要性，强化版本会议，通过跨版本排期解决相关问题。在策划层面上策划内容高于当前版本开发内容，让部分美术需求在上个版本的时候就已经进入开发队列。并且强化版本会议，在版本会议中宣讲策划案并达成开发内容共识，提高各部门认知程度并且提前处理开发中可能遇到的问题。

# 2021年工作规划

在后续的产品规划方向依然会通过数据监控为产品进行优化，并以数据为导向设计并制作更多的数据实验，通过数据实验的方法科学严谨的提高产品数据并且将数值观念，结果导向的认知提高到整个策划部门的全体认知维度，提高各项目策划对数据的敏感度，通过更测学的方法使项目迭代更加平稳。

###### 团队规划

在2021年策划团队会根据各自的项目内容进行不同的成长，主要会针对应届的新策划同事，着重培养他们的基础策划能力，从产品认知，策划案书写，版本规划，数据分析的各个方向强化他们的行业认知，并且通过工作内容强化相关的工作能力。

###### 数据导向

新的一年里策划团队会主要以数据为导向，通过结果导向，数据实验等方式夯实产品中总结的方法论，并将方法论运用在更多的项目中从而加快项目节奏。实现产品与实验结果高效结合。

###### 敏捷开发

新的项目方面会更加注重敏捷开发的工作方式，建立明确的线上表格，通过高效的共同维护以及信息传达加强每件事情的反馈以及任务确认，加快产品开发迭代节奏。

###### 知识共享

团队内部建立知识共享机制，结合方法论以及项目表现定期开设知识共享课堂，通过策划组内部互相通过自己的认知设计制作相关的知识总结PPT为大家宣讲自己在相关事件上获得的知识以及相关的处理方法使大家能够共进步且能够督促方法论的总结。

###### 项目规划

在2021年策划团队会着眼全球休闲游戏市场，从更高的维度设计并认知行业产品动向，通过各产品分析平台对全球市场认知做更多的积累以备后续的市场产品进行准备。

# 总结

在目前的工作过程中有挑战也有惊喜，更多的团队内容，更新的开发模式。但也有挑战，多部门的协调，多项目的集中安排，工作流的建立以及较快的开发周期和迭代周期都是更新奇的职业经历，在该经历下我会努力磨练好自己以及团队的工作能力，更有效的承接公司的各种任务，在整个团队中起到自己应有的作用，并且带领好新的策划同事共同努力与进步，使整个策划组有较高的工作效率与工作产出。