# 云歌工作室赵敏述职报告

## 工作职责

### 项目职责

1. 负责小信鸽数据统计后台的项目规划、人员安排、内容排期、整体工作把控、进度推进；
2. 负责微宝助手的项目规划、人员安排、内容排期、整体工作把控、进度推进和和项目对外对接；
3. 协调项目交互、设计、技术、测试等资源，确保项目顺利进行；
4. 负责资源的整合、外包等事宜；
5. 为项目研发人员普及运营知识、总结当前市场行情，确保游戏研发方向与市场、产品方向一致；

### 产品职责

1. 根据公司和工作室的战略需求产生符合市场需求的产品定位和产品方向，
2. 负责工作室产品的总体设计，包括规划、定位、创意、立项及参与设计整个流程；
3. 负责产品数据分析、产品市场调研，为产品发展方向提供战略性建议；
4. 对来自渠道、运营、市场商务等部门各方面的需求进行收集、汇总、分析、更新和跟踪；
5. 游戏进行数据分析（系统、运营活动）、提出产品化需求和需求跟进；

### 团队职责

1. 对负责的项目人员进行相关技能的培训；
2. 配合运营相关工作，研发与运营的对接人；
3. 配合市场、商务相关工作，研发与市场的对接人；
4. 负责协助团队成员解决工作中的各种问题；
5. 协助工作室负责人进行人员招聘，制定对员工的培养规范，团队文化建设等。

## 二、工作内容

### 小信鸽数据统计后台

* + - * 一个数据统计平台：支持微信小程序/小游戏统计，提供趋势分析,数据统计,运营数据,数据分析,事件日志分析,漏斗分析,小程序分享,留存分析，广告监测、二维码统计、场景值分析、自定义事件等多维度功能分析用户行为。

### 休闲游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **游戏名称** | **游戏简介** |
| 网赚游戏 | 一起养财神 | 一款手机合成赚钱游戏,经典的合并赚钱玩法,玩家需要通过不断做任务进行等级提升,合成财神爷之后就可以开奖赚收益。 |
| 萌鼠总动员 | 一款是一款萌趣的养成类赚钱游戏，游戏中玩家需要培养各种类型的萌鼠，然后将相同的进行合成得到更高级的萌鼠，游戏里可以给小萌鼠赢取更多的饲料，也可以自己直接获得红包。 |
| 开心萌宠馆 | 一款宠物休闲养成游戏，培养宠物作为开心萌宠的核心玩法。 |
| 微信小游戏 | 逐光战纪 | 一款策略射击游戏，玩家通过策略通关各种关卡。 |
| 小小军团 | 一款战斗养成策略休闲游戏，架空战争题材，主角是一个军官，为了战争胜利不断地培养自己的部队，带领部队完成一系列的战斗任务。 |
| 迷你乐园 | 一款多肉养成的休闲游戏，培养多肉，解锁更多盆栽，来吸引顾客，赚取更多金钱！ |
| 决战动物城 | 一款战争策略动物合成战斗游戏。玩家们需要合理的安排自己的军队并调整布局完成作战闯关，粉碎敌军，解锁更多的动物，在战斗中赢得金牌和荣耀！ |
| 消消军团 | 一款消除类战斗游戏，使用消除形式进行战斗的RPG养成 |
| 爱莉丝的下午茬 | 是一款画风可爱的女性向休闲游戏，游戏中你是一所大房子的主人，通过寻找物品、找茬等休闲玩法获取货币和家具，亲手装扮房间，解锁房子的更多区域。 |
| 英雄战争 | 是一款以自走棋为核心玩法的休闲闯关游戏，游戏中你可以自由搭配自己的英雄，通过自走棋的玩法挑战一系列关卡，获得丰富的宝箱奖励，抽取更强的英雄，挑战更难的关卡和Boss。 |

### 微宝助手

* + - * 一款应用。

## 三、工作量产出

### 小信鸽数据统计后台

1. 工作内容
   * 1. 对整个项目进行系统的规划、撰写策划案、规划数据项、规划数据库表（打点数据库表和总的统计数据库表）；
     2. 对项目人员进行梳理、评估和分配；
     3. 对项目进行各个版本划分；
     4. 对各个版本进行内容排期；
     5. 整体工作把控、进度推进；
     6. 项目UI界面制作；
     7. 各个版本的验收；
     8. 模拟打点测试；
2. 详细情况
   * 1. 根据人员情况将项目分为七个阶段；
     2. 对每个阶段的内容进行详细的内容排期，如下图

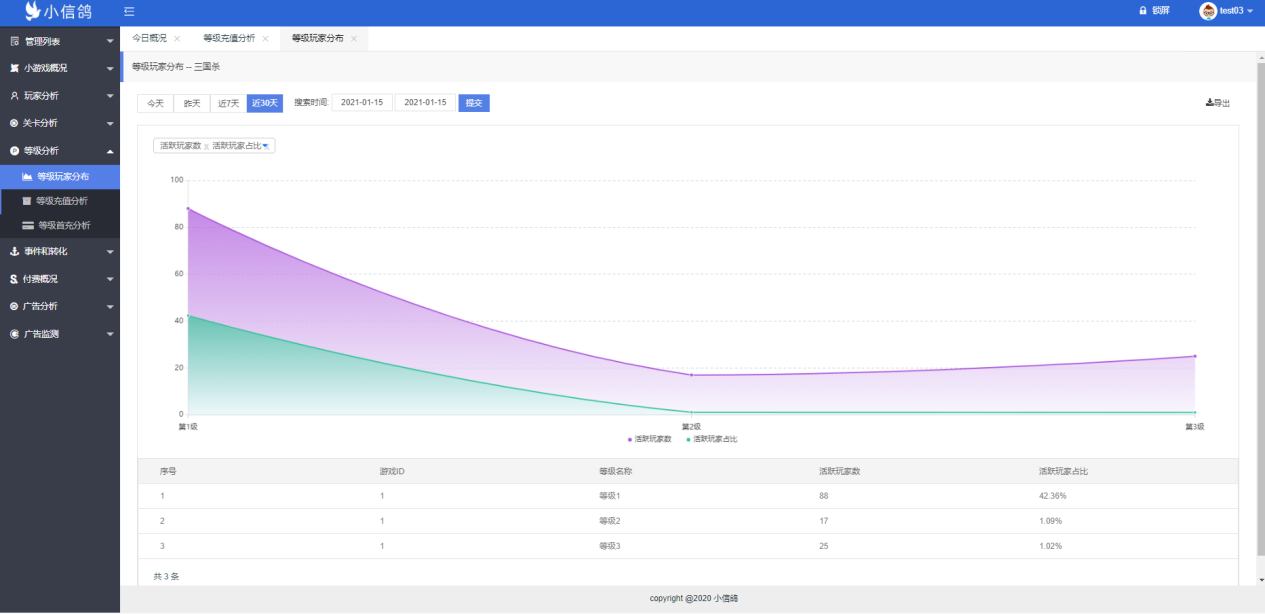
* 项目排期

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **功能** | **版本日期** | **备注** |
| 数据库 | 7月31日 | 完成 |
| SDK | 8月8日 | 完成 |
| 统计部分 | 8月19日 | 完成 |
| 网页展示 | 11月24日 | 完成 |
| 外部广告监测 | 12月14日 | 完成 |
| 模拟接入测试 | 1月11日 | 完成 |
| 接入测试 | 1月下旬 |  |

* 网页展示详细排期

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **页面** | **包含内容** | **完成时间** | **备注** |
| 主页 | 账号管理 | 8月23日 | 完成 |
| 首页游戏展示界面 | 8月25日 | 完成 |
| 创建小游戏 | 8月29日 | 完成 |
| 报表 | 小游戏概况 | 9月8日 | 完成 |
| 玩家分析 | 9月15日 | 完成 |
| 关卡分析 | 9月21日 | 完成 |
| 等级分析 | 9月26日 | 完成 |
| 自定义事件 | 10月26日 | 完成 |
| 广告分析 | 11月5日 | 完成 |
| 付费分析 | 11月15日 | 完成 |
| 管理 | 小游戏管理 | 11月18日 | 完成 |
| 个人中心 | 11月22日 | 完成 |
| 授权 | 11月24日 | 完成 |
| 广告监测 | 推广管理 | 12月5日 | 完成 |
| 推广分析 | 12月14日 | 完成 |

* + 1. 对每个阶段的工作内容的把控和进度推进；
    2. 对每个阶段的工作内容进行阶段性验收；



### 休闲游戏

* + 1. 从七麦数据上获取中国区/美国区各排名前200的休闲游戏，针对这些游戏进行深度体验，将各大系统进行分析总结、将各种美术风格进行收集整理，提供给工作室的项目作为策划和美术风格上的参考；
    2. 分析近30款休闲类游戏的付费模型，与制作人、项目经理、策划一起给工作室的休闲游戏制定游戏产出与数值成长体系（策划文档共计37个，包括项目框架文档8个，战斗系统文档8个，基础系统文档18个，数值文档12个）；
    3. 协助项目经理，对版本进行跟进，推动项目进度，确保项目按计划完成，和领导及相关部门沟通项目进度。

### 微宝助手

* 1. 工作内容
     1. 对项目人员进行梳理、评估和分配
     2. 对项目进行各个版本划分
     3. 对各个版本的内容排期
     4. 整体工作把控、进度推进
     5. 项目对外对接
  2. 详细情况
     1. 分析了15款竞品的系统功能，给应用的做参考；
     2. 对各大市场的各大应用进行分析总结，制定规划界面风格；
     3. 对版本进度跟进，推动项目进度，确保项目按计划完成，和领导及相关部门沟通项目进度；
     4. 版本合计45个功能系统。本年度共计发布了18个版本、385个新增需求，修复800多条bug。

### 团队建设

1. 每天给团队成员同步最新的游戏资讯，总结当前流行游戏趋势，共计2100条；
2. 通过不定期分享会，给团队成员普及运营、市场知识，增加研发对运营的理解，为开发符合市场行情的游戏打下基础，共计6次；组织游戏大赛等方式提高工作室同事工作积极性，增强团队的凝聚力，共计8次；
3. 和制作人、项目经理一起参与研发人才录用及培养规范，人员招聘、新入职员工培训；
4. 协助团队成员解决工作中的各种问题；
5. 协调研发环境搭建，协调OA系统、邮件、新IP分配、内网服务器搭建、RTX、禅道、WiFi、企业微信、研发各类服务器等。

## 四、后续规划

### 2021年的目标是：

1. 将工作室的各种小游戏接入小信鸽数据统计后台，完善后台系统，让小信鸽为大家更好的服务；
2. 进一步优化项目流程，确保项目更好的制作和推进；
3. 协调研发各个环节，推进产品进度，协调运营和市场，实现研运一体，使更多小游戏项目上线盈利。

### 个人成长

1. 学习研发相关的知识，更好的运用在项目制作过程中；
2. 持续学习，拓展自己的行业知识，掌握更多、更全面的游戏运营数据。努力加强在线学习、积极尝试参加线下行业会议等；
3. 挤出时间阶段性的对工作进行总结，经过深度思考，形成文字形式的报告，在总结中及时发现问题和解决问题。

### 团队建设

1. 完善工作室内部培训机制，使团队在21年能掌握海外和steam平台的运营能力，以应对新项目对高级技术的需求；
2. 做好工作室同事关系建设，增加员工归属感、向心力；
3. 协助工作室人员解决工作中的各种问题；

## 五、管理工作总结

### 团队管理

1. 对项目人员进行梳理、评估和分配；
2. 营造良好的团队工作气氛，保证每个节点的顺利进行；
3. 对负责的项目人员进行相关技能的培训；
4. 信息上下一致，让每个成员都知道项目的情况；

### 工作管理

1. 对负责项目在前期进行全面的调研和总结汇总工作，保证了项目顺利的推进；
2. 细分每个版本的工作内容，精确到人和时间（可操作性预案）；
3. 严格按照标准对项目的每个版本进行验收；

赵敏

云歌工作室

2021年1月12日