**云歌工作室王林述职报告**

个人介绍：于2018年3月7日入职至今三年时间，期间任云歌工作室美术主管，负责云歌工作室美术组及新游孵化中心美术组人员管理及相关工作管理；

**一、【专业技能】**

**开发经验：**

2002年开始接触游戏开发，从事游戏美术开发至今。开发过次3D世代单机游戏，武侠、玄幻及军事类网游，玄幻、仙侠类手游，3D2D多题材多类型休闲类H5游戏共计二十余款。参与以上所有项目的立项阶段、风格制定、完整研发以及项目维护阶段的美术相关工作。

**技术专长：**

从业以来长期负责项目美术品质定位、风格定位。熟悉3D、2D、VR类游戏开发中美术概念设计、原画设计、UI设计，3D角色、建筑、道具模型、动作制作，关卡规划、编辑，效果把控，后期制作等。

**管理经验：**

擅长对美术人员进行有效管理，对人员能力及潜力的判断，让人尽其事物尽其用。

对项目美术工作任务进行准确的周期评估、人员配置的准确评估。对美术工作进行有效疏导并合理分配。

曾搭建并管理百人以上美术团队，制定规范、规则让团队高效运转，不断梳理研发流程，有效协调对接，可支持多款大型项目并行开发的顺畅与可持续性。

其它：负责美术各相关岗位的人员招聘面试及能力测试，甄别培养选拔适岗的人才，搭建及完善美术团队，对美术人员进行游戏艺术视觉表现的概念传递，持续不断的推进产品品质，熟悉各类型美术资源外包对接。

**二、【努力程度】**

2020年度全年疫情不断，经历了三个阶段，在家办公、交替办公及全员复工。

远程办公的弊端不能及时有效沟通及工作状态不确定等因素，所以针对每个阶段不同工作方式及人员状态做出了调整：

工作安排：

疫情开始，限制周期待定，采取远程办公，将工作总表拆分衍生出分阶工作表，任务到群逐项核对，每早8点定时提醒组员电脑登录QQ，手机微信打卡；实行了12点、下午3点6点的任务进度查询机制，实时掌控工作产出，基本保证了在家办公的工作效率。

交替办公期，以和到岗人员进行直接沟通，审核当天安排次日的工作方式替代纯工作表的形式，逐渐调整工作状态。

全员复工后工作逐步恢复常态，开始部门间美术组合作，4月开始3d组全面参与新游项目制作及技术支持。7月全面接管3d制作，8月全面接管新游所有项目开发工作，为此重新制定了详尽的工作安排统计表，对工作沟通协调方式及开发流程进行梳理。

规范流程：

之前工作分组不清晰，人员垂直管理的弊端是顾此失彼，对任务及任务进度没有把控。鉴于此种情况，首先，美术实施分组管理，选拔组长，由组长主动评估各组任务工时，参与填写排期；让每个人都清晰策划意图主美意见和审核时间节点，高效反馈；其次，建立多项目合作工作表，统一项目需求格式，简化需求流程，清晰任务拆分，明确任务类别；及时入表及时排期，减少了错漏现象发生，减轻了需求排期制作间的沟通成本，逐渐提升工作产出，为能在人员有限的情况下，同期支持5个以上不同类型不同风格项目开发奠定了基础；

各组逐步建立资源库，分享普及高效方法。初步建立了的项目的美术开发文档。文档中包含开发的规范及开发过程中的问题及解决方案，为新入加入团队的人员明确规范制定标准。

离职人员工作交接机制，离职人员工作分两部分交接，人员面对面交接及工作内容的拷贝核实，基本确保了不影响项目开发进程的前提下完成人员交替。

**三、【工作量产出】**

2020年完成了以下项目的美术开发及相关任务：

**项目支持**

1、2D项目【小小军团】的风格制定及全部美术开发；

2、3D项目【迷你花园】的风格制定及美术任务开发；

3、3D项目【三峰牌】的中期3d制作调整工作及后期的风格调整及美术开发；

4、3D项目【子弹精英】的3d制作调整工作及后期的风格调整及美术开发；

5、3D项目【枪械大师】的所有武器场景制作及后期的美术开发；

6、3D项目【逐光战纪】的风格制定及演示版本的美术开发；

7、3D项目【逐光战纪B】的风格制定及全部美术开发；

8、3D项目【决战动物城】的风格制定及全部美术开发；

9、2D项目【梦境花房】的风格制定及全部美术开发；

103D项目【消消军团】的风格制定及全部美术开发；

11、2D项目【可爱豪宅】美术素材拆分工作；

12、3D项目【迷途冒险】的前期风格测试版本美术制作；

13、3D项目【萌宠】的后期新增美术任务；

**人力、资源**

1. 完成30款游戏的角色模型资源整理1000余个；
2. 完成30款游戏的场景模型资源整理2200余个；
3. 完成美术人员招聘补充共9人；其中UI一人；原画3人；关卡3人；特效2人；

【2020年7-12月美术完成各项目相关工作任务约1597个】

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 7-9月 | 11月 | 12月 |  |
| 1 | 小小军团 |  | 62 | 3 | 0 |  |
| 2 | 迷你花园 |  | 151 | 40 | 35 |  |
| 3 | 三峰牌 |  | 47 | 10 | 0 |  |
| 4 | 枪械大师 |  | 62 | 1 | 31 |  |
| 5 | 萌宠 |  | 1 | 1 | 0 |  |
| 6 | 逐光战纪B |  | 149 | 235 | 38 |  |
| 7 | 逐光战纪 |  | 68 | 5 | 0 |  |
| 8 | 迷途冒险 |  | 177 | 0 | 0 |  |
| 9 | 子弹精英 |  | 23 | 17 | 1 |  |
| 10 | 决战动物城 |  | 195 | 14 | 16 |  |
| 11 | 梦境花房 |  | 2 | 5 | 61 |  |
| 12 | 爱丽丝的下午茶 |  | 0 | 0 | 35 |  |
| 13 | 消消军团 |  | 0 | 0 | 112 |  |
|  |  |  | 937 | 331 | 329 | 1597 |

【2020年7-12月美术各个工作组完成相关工作任务约1597个】

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 6-9月 | 10 | 11 | 12 |
| 1 | 模型 |  | 181 | 59 | 89 | 329 |
| 2 | UI |  | 273 | 65 | 76 | 414 |
| 3 | 关卡 |  | 65 | 32 | 11 | 108 |
| 4 | 动作 |  | 107 | 54 | 43 | 204 |
| 5 | 特效 |  | 204 | 62 | 39 | 305 |
| 6 | 原画 |  | 107 | 59 | 71 | 237 |
|  |  |  | 937 | 331 | 329 | 1597 |

**四、【后续规划】**

针对2021年美术工作规划：

**研发内容：**

首先，确保完成老项目【梦想花店】的原画、动作、特效工作；【逐光战纪B】的角色、武器、动作、场景及特效的开发工作；【迷你花园】的后续版本美术场景设定各类模型升级、动作、UI更新补全工作；【枪械大师】后续版本的武器、角色、场景的制作工作；【消消军团】角色、动作、场景更新升级工作；【爱丽丝的下午茶】的美术资源调整梳理工作。其次，完成2021年度新立项项目的风格版本制定、内容开发；

**品质优化：**

总结2020的开发特点就是高效率，最快的项目美术开发只用了2周左右完成；慢的任务开发也能在1个月以内完成，美术的后期调整时间不够充足，让整体的美术表现缺少亮点。2021年美术团队要用更快速的方式搭建游戏框架，争取更多的时间完善美术品质，让美术开发从高效向高效高质过渡；

**人才培养：**

从完成人员招聘工作开始，针对2020年度特效、UI、动作、模型各岗位补充招聘，引进高级人才，补齐团队短板。

制定明确人才培养方向，根据项目多样化多风格化的特点，根据现有人员自身特点分别培养适应传统类型的、欧美类型的、二次元类型的人才；

**资源库计划：**

根据小型休闲游戏制作快速、及时、优选的特点，美术各工作组分别建立有针对性的可查、可调、可用的资源库。

**五、【支持和帮助】**

光宇建立了良好的公司文化，积极向上的研发气氛，作为一名光宇人，希望能提出有益的想法为公司提升尽一份力。

1、统筹公司项目资源，建立更高效的开发共享机制，建立完善的项目白皮书积累各类型有效的研发经验；

2、增加各级奖励机制，如年全勤、月全勤、技术贡献奖励；团队则根据当月评优，激发员工积极性鼓励员工创造力；

3、鼓励更开放灵活的项目研发方向；

**六、【管理工作总结】**

完成了从美术风格制定、各项目版本内容评估，周期评估，人员协调相关的UI制作、原画设计、模型制作、动作制作、关卡设计、特效制作1500多项工作的指导、监督及验收。

完善美术工作组建制：任命有能力的组长，各司其职，让工作更高效有序；

建立多项目开发协调机制：有效的协调了需求方和制作方信息及时共享，时间协调，各项目组间优先级统一及时调配，改善了遗漏、不及时，多临时的状况，让需求制作清晰有序；

和骨干人员进行思想沟通，统一方向，了解各组状况，确保了美术组的稳定高效输出，确保各项目需求准确传递。

经过2020，在光宇云歌工作室近三年的时间，在公司领导和工作室领导的帮助下，在全体美术成员共同努力下，我们基本完成了2020年的相关任务。在此我代表自己和美术团队，对公司领导和各位同事表示由衷的感谢。

2021将是拼搏的一年，愿工作室团结协作、全力以赴，愿光宇2021硕果累累！

云歌工作室 王林

2021年1月12日