Isy现场活动工作总结

三亚音乐节结束了，作为参与其中的一名工作者，作为盈拓的一员，首先我是自豪的。

现场好几万人，热闹非凡，能有这个成果，我知道我们的团队付出了太多，几个月的辛苦工作、加班加点，各个部门的默契配合都是我们能取得这个成绩的最根本的原因，我很为我的团队而感动。

实际我们做的也许还不够完美，我们还可以更好。就像领导说的那样，这是一次宝贵的经验，有了这次的经验，我相信我们以后会做的更好，越来越好。我也渴望我们的团队、我自身，在一次次实战中变得越来越强，越来越有战斗力，越来越团结。

作为游戏部门的一员，在此次实战考验中，我个人感觉现场游戏的效果没能达到我的预期，同时我也发现了一些自身的问题以及我们游戏团队的不足之处，下面我自我反省、分析一下：

1用户游戏体验不够完美，现场玩家也给提了一些很宝贵的意见：

有以下几点：谱面和音乐节奏没有完全的契合、个别长按操作会提前Miss、操作提示不是足够明显。玩家的这些建议很好，对我们很宝贵。

另外我们团队内部总结的时候也发现了一些游戏可以优化的地方：歌曲难度之间没有一个很好的递进关系，玩难度低的太简单，玩难度高的一下适应不了；游戏结束音乐线性减弱效果可能会更好。

针对以上问题，我们做了项目后期优化安排，在最短时间内将以上问题都解决掉。这些问题主要因为制作周期太短、测试优化不足导致，这也说明了我们的工作计划安排地还不是足够合理，在以后的工作中，我们会意识到这个问题，不断改进，争取以后的开发过程都能够按照工作计划来进行。

2前期准备工作不是很充分

现场活动的时候才发现如果做一个易拉宝、游戏玩法提示、奖品提示的小展牌可能会吸引来更多的用户体验游戏，并且我们工作人员服务用户的时候效果也会更好。因为之前没有这方面的经验导致对这些问题没有一个提前的规划，这次的这些问题警醒我在以后的工作中、活动中要更加全面的思考、站在用户的角度去看待问题。

3现场游戏区域人员分工不明确。

游戏部门工作人员有三位，在活动之前我没有进行一个明确的人员分工，导致游戏区域不是井井有条，这是我做的很不到位的一个地方。活动第一天两台游戏机分别安排在了展台的两侧，导致游戏氛围不是很足，有一位游戏工作人员去安检区域帮忙，剩下的两位游戏工作人员服务起来也不是很方便，现场效果不是很好，并且由于分工不明确导致一台游戏机旁偶尔会有没有工作人员的情况。在第二天的活动中，我们把两台游戏机放在展台的一侧，我们临时用纸写了游戏玩法攻略以及游戏奖品，现场效果比第一天好了一些。

这些让我意识到人员分工的重要性，在以后的活动我一定注意这个问题，不犯同样的错误。

4作为技术开发人员，服务意识不足。

服务意识是我们技术开发人员很薄弱的地方，日常工作中只是一味的开发，竭力想把游戏做的更好，带给玩家更好的体验。一直没有把服务意识放在一个足够重视的位置，直到此次实战，当需要与玩家面对面地交流、实时得服务的时候才发现服务意识的重要性，服务意识不足会导致在服务过程中抓不到重点，意识不到用户的关心点，从而导致用户在沟通上很难得到一个的完美体验。

如果没有服务意识，怎么能为玩家提供更好的游戏体验，怎么能从玩家口中直接地得到反馈。这是自身的短板，急需提升。在以后的工作中，不仅要提高自己的专业开发能力，也要提高自己的服务意识。

以上几点是我对此次活动中自我不足的反省，很感恩自己能参与到此次活动中，给了自己一次自我考验、自我提升、自我反省的机会，发现了自己的好多不足，很感谢。同时，我也相信，在以后的工作中，这些不足会时时刻刻提醒着我，让我不断地提高。

Aaa

Bbb

Test