# 日常

4:50-6:00 运动 / 想事 / ideas

6:00-7:00 通勤 / 听英语 / 杂事

7:00-8:30 Coding

8:30-9:00 专业阅读

9:00-9:30 news

9:30-10:30 文章 / 项目管理 / 公司

10:30-12:30 设计 / 开发

12:30-14:00 项目学习实践

14:00-15:00 ideas 看游戏原型 / 美术

15:00-18:00 设计 / 开发

18:00-19:00 项目相关游戏试玩跟进

19:00-20:00 参考游戏、拓展游戏体验 / 休息

20:00-20:30 通勤 / 听英语

20:30-21:30 娱乐玩游戏

21:30-22:30 学音乐 / 实践

22:30-23:00 阅读 / 视频

23:00-4:50 睡

# 工期

模拟jam 48小时节奏

48 – 8 \* 2 = 32h -> 16h + 16h，3个工作日，3 \* 6h

1 + 2 + 3 = 6h \* 5 = 30h

每周专注1-2个限定的点子方向

完整工期 工作日 \* 迭代数 (计划)

10d \* 8 = 80d

10d \* 10 = 100d

# 月度工作

## 8月

### 完成

迭代1 认识阶段、了解行业

迭代2 概念阶段产生和评估想法

了解微信小游戏行业整体情况和体验各种小游戏   
了解跟进小游戏各种官方政策和文档   
了解各种小游戏引擎和开发技术、官方工具，可以实现的东西   
明确现阶段小游戏主要想法方向   
总结设计与开发阶段计划，和产生与筛选想法的思路   
探索各种想法方向，及其下的具体想法

**关键**

对小游戏行业整体情况，官方发展政策，当前技术支持情况比较了解了   
得到3~4个比较明确的候选想法，有一定可行性和可挖掘潜力   
另外初期定了4个具体概念想法方向，在其中继续探索下具体的   
尝试做了简单的实际原型来感受和呈现

## 9月

### 完成

迭代3 概念阶段确定想法

迭代4 框架阶段&部分预研计划阶段。

**设计**

筛选上个月的老4个候选想法。

考虑新4个候选想法。

确定2个项目选型，先做关灯猜位置的小游戏，后做TwinSpin无尽关卡版。

大体完成第一个关灯猜位置产品的框架设计。

**预研**

学习微信小游戏开发官方实例，调试发布基本流程。

进一步了解laya、cocos、egret引擎，感觉laya也有些坑。不过公司有别的工作室在用，有积累，确定选用laya。

业余做1个练手游戏，跑微信工具流程。

尝试做了关灯猜位置的简单游戏原型，先验证了移植到手机上的基本操作和感觉。单点或多点触摸，点触或划屏操作。当前确定为，只支持单指划动操作。

**项目**

交流明确先内部尝试合作，与自己小团队结合并行的开发方式。

计划好未来定位的项目规模和周期。

初步计划人员配置需求和成本估算。

第一个小游戏的初步开发计划。

**拓展**

初步开始更多了解和补习美术。

**关键**

确定2个项目选型，先做关灯猜位置的小游戏，后做TwinSpin无尽关卡版。

大体完成第一个关灯猜位置产品的框架设计。

尝试做了关灯猜位置的简单游戏原型，先验证了移植到手机上的基本操作和感觉。

计划好未来定位的项目规模和周期。

## 10月

### 计划

因假期会较短

迭代5 预研计划阶段、预研实施阶段、开发计划阶段

迭代6 核心部分开发实施阶段

**设计**

内部能合作起来或招到程序后，有了技术支持，应该把更多精力放在设计上。

完善产品的框架设计，核心玩法按部就班去完善和丰富应该ok。重点放在题材和美术选型的确定，商业化，分享和传播性的用户获取上，还有风险点的预估。

设计具体玩法。

设计周边系统，商业化，分享和传播。

更多了解兄弟组产品的情况和数据。

**项目**

沟通确定内部合作方式，人员。

细化项目计划安排。

如有需求和精力，并行确定招人岗位需求。

**开发**

配合具体开发任务和验证测试

**预研**

还有精力的话，再完善设计时间捕手方案A为后续储备。

### 完成

**设计**

完善框架设计，确定了游戏氛围基调、题材，玩法与功能模块，主体进程。商业化与分享初步设计。

收集美术参考图，确定美术感觉和风格选型范围。

游戏具体玩法元素与逻辑设计，初步关卡设计。

**项目**

与发行部、狼游沟通产品方案，合作意向，小游戏思路；交流技术选型，人员需求和招聘面试。

确定现阶段产品开发的人员需求和JD。

开始外招H5客户端开发1名，layaair或cocos creator方向。

2D美术可与狼游的美术人员合作（2D原画1名，UI美术1名），狼游美术工作量有余力。暂不用招美术。

**预研**

调整优先级，延缓原TwinSpin预研安排，选取近期更容易落地的为下一个。

初步考虑之前练手的简单游戏‘时间捕手’产品化的可行性，有极简版和包装得更完整游戏的2种路线。

**关键**

完善框架设计，确定了游戏氛围基调、题材，玩法与功能模块，主体进程。商业化与分享初步设计。

游戏具体玩法元素与逻辑设计。

确定现阶段产品开发的人员需求，开发方式——策划和程序自研，美术与狼游合作。

## 11月

迭代7 核心部分开发实施阶段，完成全部设计方案细节

迭代8 核心部分开发实施阶段，实际开发视人员招聘到位和上手情况

### 计划

**设计**

完成关卡节奏设计和具体细节。

完成美术和UI完整设计需求。

进一步研究商业化和分享，完成商业化和分享设计。

完成声效需求。

**项目**

细化项目开发计划安排。

招人面试H5游戏客户端开发1名。

与狼游和老板确定美术合作人员与方式，跨部门的成本核算与收益分配。

考虑发行等获取玩家相关的事项。

确认声效需求外包或用共享资源。

**开发**

与狼游美术一起确定美术方案。

开发人员到位的话，进行具体关卡制作和调试。

配合具体开发任务和验证测试。

**预研**

考虑可行性，完善设计时间捕手极简版方案A为后续储备。

还有精力的话，再完善设计时间捕手完整游戏版方案B为后续储备。

### 完成

**设计**

小鬼去哪了项目

细化小鬼详细设计

完成关卡节奏设计、关卡推进图表现设计

调整优先级，新团队先做更轻量的时间捕手项目

玩法设计，道具能力设计，主流程

确定游戏氛围、题材；确定美术风格感觉，收集美术参考图

UI动效反馈效果设计需求

**项目**

招人H5游戏客户端开发1名

时间捕手项目开发计划安排

与狼游美术交流产品美术需求和合作方式

联系美术和音效外包，了解报价和周期

2019年度项目初步计划

**开发**

真机初步体验核心玩法实现

**预研**

并行考虑时间捕手完整游戏版方案B

## 12月

### 计划

**设计**

完成时间捕手全部设计

还有精力的话，并行完善小鬼去哪了设计为后续储备。

**项目**

与老板沟通后续美术人员配置

完成时间捕手第一个完整版本

着手发行等触达玩家相关的事项

内部人员和种子玩家测试

走软著流程

走微信接入流程

**开发**

与狼游合作完成美术设计和制作

找外包完成音效制作

配合具体开发任务和验证测试

**预研**

并行考虑时间捕手完整游戏版方案B

### 完成

# 阶段1：认识阶段

## 迭代1

1. 2018-8-1周三

JS RUNOOB

计划

微信小游戏行业情况

小游戏想法方向

1. 2018-8-2周四

JS RUNOOB

微信小游戏行业情况

小游戏商业化、重要政策

小游戏想法方向

1. 2018-8-3周五

JS RUNOOB

微信小游戏行业情况

体验小游戏

1. 2018-8-6周一

JS W3school

微信小游戏行业情况

小游戏引擎、开发技术

1. 2018-8-7周二

H5游戏试做

微信小游戏行业情况

小游戏商业化补充重点产品数据

初步交流小游戏

小游戏想法方向

Idea Manager初步

体验小游戏

1. 2018-8-8周三

官方文档——微信小程序开发指南

官方文档——微信小游戏开发指南

官方文档——微信小程序设计指南

官方文档——微信小游戏数据

官方文档——微信小游戏接入指南

官方文档——微信小程序平台运营规范

小游戏想法方向

体验小游戏

1. 2018-8-9周四

H5游戏试做

官方文档——微信小程序开发指南

官方文档——微信小游戏开发指南

整理资料分类

CJ行业情况

收集开发资源教程

调整计划

小游戏想法方向

体验小游戏

1. 2018-8-10周五

JS W3school

体验小游戏

小游戏想法方向

1. 2018-8-13周一

JS W3school

汇报工作

TGDC情况

概念设计参考资源

1. 2018-8-14周二’

JS W3school

官方文档——微信小游戏开发指南

概念设计参考资源

TGDC情况

小游戏想法方向、时间节奏计划

# 阶段2：概念阶段

## 迭代2

1. 2018-8-15周三

官方文档——微信小游戏开发指南

H5游戏试做

划分计划迭代阶段

小游戏概念阶段思路方法

回顾以前的概念

小游戏具体想法

1. 2018-8-16周四

官方文档——微信小游戏开发指南

H5游戏试做

小游戏概念阶段思路方法

回顾以前的概念

小游戏概念方向1 无尽关卡挑战 按压操作

小游戏具体想法1

GameJam情况

1. 2018-8-17周五

官方文档——微信小游戏开发指南

Unity js

小游戏具体想法1

GameJam情况

1. 2018-8-20周一

官方文档——微信小游戏开发指南

小游戏概念方向2无尽关卡挑战 点触操作

小游戏概念方向3无尽关卡挑战 划动操作

小游戏具体想法1

小游戏具体想法2

小游戏具体想法3

1. 2018-8-21周二

官方文档——微信小游戏开发指南

小游戏概念方向4 利用用户真实属性

小游戏具体想法4

1. 2018-8-22周三

官方文档——微信小游戏开发指南

小游戏具体想法1

小游戏具体想法2

参考游戏开脑洞freestyle

1. 2018-8-23周四

官方文档——微信小游戏开发指南

酝酿3个候选想法

Review想法的有效来源

1. 2018-8-24周五、周六

Dice Con外出

官方文档——微信小游戏开发指南

1. 2018-8-27周一

微信小游戏开发官方实例

两球旋转走路原型

俄罗斯方块通路原型

1. 2018-8-28周二

JS Module

ECMAScript 6 编程风格

汇报工作

整理计划

1. 2018-8-29周三

ECMAScript 6 变量的解构赋值

ECMAScript 6 编程风格

第二波新想法

酝酿3个候选想法

1. 2018-8-30周四

ECMAScript 6 编程风格

小游戏具体想法4

1. 2018-8-31周五

JS Module

酝酿3个候选想法

小游戏具体想法4

## 迭代3

1. 2018-9-3周一

ECMAScript 6 Module

ECMAScript 6 前言

ECMAScript 6 简介

ECMAScript 6 let 和 const 命令

迭代计划

小游戏具体想法4

小游戏具体想法1

小游戏具体想法2

小游戏具体想法3

1. 2018-9-4周二

微信小游戏开发官方实例

考虑新4个候选想法

讨论风暴岛

下午请假

1. 2018-9-5周三

微信小游戏开发官方实例

ECMAScript 6 let 和 const 命令

考虑新4个候选想法

小游戏具体想法4

考虑第二波新想法

1. 2018-9-6周四

微信小游戏开发官方实例

ECMAScript 6 Symbol

考虑第二波新想法

酝酿新4个候选想法

小游戏具体想法1

小游戏具体想法2

小游戏具体想法3

1. 2018-9-7周五

微信小游戏开发官方实例

ECMAScript 6 Symbol

ECMAScript 6 Set 和 Map 数据结构

体验TwinSpin、考虑改造为无尽关卡

马里奥搭梯子考虑扩展无尽关卡

1. 2018-9-10周一

微信小游戏开发官方实例

ECMAScript 6 Class 的基本语法

马里奥搭梯子考虑扩展无尽关卡

小游戏具体想法1

小游戏具体想法2

小游戏具体想法3

1. 2018-9-11周二

微信小游戏开发官方实例

ECMAScript 6 Class 的基本语法

ECMAScript 6 Class 的继承

JavaScript语言入门教程 编程风格

俄罗斯方块通路简化

1. 2018-9-12周三

JavaScript语言入门教程 编程风格

JavaScript历史

JavaScript图谱

w3school js 高级教程

俄罗斯方块通路简化

1. 2018-9-13周四

微信小游戏开发官方实例

沟通工作

交流合作开发方式

时间捕手原型

1. 2018-9-14周五

俄罗斯方块通路简化

Review小游戏方向

（仅）听声音敲节奏，找个音乐节奏感测试网站试试

一笔勾销

# 阶段3：框架阶段

## 迭代4

1. 2018-9-17周一

考虑时间捕手原型产品化的可行性

Review已有想法

1. 2018-9-18周二

了解Laya引擎

了解对比小游戏引擎

试用Laya引擎

Review已有想法

收敛idea选型

小游戏方向2.0 同质和消极体验、商业化、分享传播

1. 2018-9-19周三

交流工作

1. 2018-9-20周四

项目规模、周期、人员配置

成本、业绩目标核算

小游戏方向2.0 同质和消极体验、商业化、分享传播、市场需求

1. 2018-9-21周五

小游戏方向2.0 同质和消极体验、商业化、分享传播、市场需求

完善评估方法

总结先知小游戏概念

考虑美术选型

1. 2018-9-25周二

先知小游戏框架设计

考虑题材、美术选型

1. 2018-9-26周三

概念阶段收尾：做成什么样、评估和确定想法

先知小游戏框架设计

试做原型验证

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节

1. 2018-9-27周四

先知小游戏框架设计

考虑题材、美术选型

试做原型验证

1. 2018-9-28周五

试做原型验证

考虑美术风格选型

项目相关游戏试玩，参考love balls、蜡烛人等是否支持多点触摸

1. 2018-9-29周六

试做原型验证

先知小游戏框架设计

考虑题材、美术选型

项目相关游戏试玩，参考love balls、水果忍者、蜡烛人等是否支持多点触摸

1. 2018-9-30周日

试做原型验证

先知小游戏框架设计

写绩效、工作总结和下个月计划

# 阶段4：预研计划阶段

# 阶段5：预研实施阶段

# 阶段6：开发计划阶段

## 迭代5

1. 2018-10-8周一

review10月计划

细化项目计划安排

完善框架设计

考虑气氛、题材设计

1. 2018-10-9周二

考虑气氛、题材设计

美术风格参考

1. 2018-10-10周三

气氛、题材设计

美术风格参考

项目相关游戏试玩，参考love balls、水果忍者、蜡烛人等是否支持多点触摸，只响应划动不响应点触

项目相关游戏试玩，捕鱼达人，马里奥run幽灵关

1. 2018-10-11周四

气氛、题材设计

1. 2018-10-12周五

气氛、题材设计

完善框架设计

1. 2018-10-15周一

美术感觉和风格定位

完善框架设计、游戏进程及可视化表现

项目相关游戏试玩，hide and boo seek & 多人联机，路易鬼屋

1. 2018-10-16周二

商业化和分享初步设计

项目相关游戏试玩，hide and boo seek大屏用手指玩、想象结合商业化的感觉，水果忍者盲切感觉

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材，气氛和音效

1. 2018-10-17周三

参考flower塔、第五人格油灯

完善框架设计

1. 2018-10-18周四

日常计划优化

1. 2018-10-19周五

日常计划优化

整理工作阶段进展

考虑时间捕手可行性

美术感觉和风格定位

具体玩法设计

商业化和分享初步设计

# 阶段7：核心部分开发实施阶段

## 迭代6

1. 2018-10-22周一

整理工作阶段进展

具体玩法设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-10-23周二

沟通确定内部合作方式，人员

考虑时间捕手可行性

1. 2018-10-24周三

考虑项目开发方式

沟通确定内部合作方式，人员

1. 2018-10-25周四

沟通确定内部合作方式，人员

考虑时间捕手可行性

1. 2018-10-26周五

沟通项目开发方式

Review小鬼去哪了设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-10-29周一

招人岗位需求和方式

1. 2018-10-30周二

沟通招人岗位需求和方式

确定客户端程序JD

1. 2018-10-31周三

沟通确定内部合作方式，人员

写绩效、工作总结和下个月计划

Review考虑设计、发行问题

1. 2018-11-1周四

沟通面试、流程问题

面试问题

细化项目开发计划安排

Review考虑设计、发行问题

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-2周五

review项目开发计划安排

Review详细设计进展

Review考虑设计 玩法难度 关卡 目标感 持续性

# 阶段7：核心部分开发实施阶段

## 迭代7

1. 2018-11-5周一

与老板沟通项目开发合作、项目定制与发行合作想法；发海外FB，原生游戏

与狼游沟通项目开发合作与项目定制想法，美术工作量；引擎生成原生的体验；发海外FB，原生游戏

小鬼详细设计

关卡主体进程设计

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-6周二

H5程序推荐介绍、个人途径

沟通H5人员需求问题

面试

与发行部沟通项目定制与发行合作想法，美术合作；发海外FB，原生游戏

无尽关卡设计参考

关卡主体进程设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-11-7周三

招人事务

H5程序推荐介绍、个人途径

关卡节奏设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-11-8周四

H5程序推荐介绍、个人途径

参考关卡设计

关卡节奏设计

考虑时间捕手可行性

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-9周五

预约天权面试

review项目开发计划安排

关卡节奏设计

考虑时间捕手可行性

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-12周一

沟通面试

与狼游沟通时间捕手

关卡推进图表现设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-11-13周二

与大薛沟通美术需求

筛选简历

关卡推进图表现设计、参考图收集

考虑时间捕手可行性

1. 2018-11-14周三

时间安排调整

筛选简历

沟通候选人安排

关卡推进图表现设计

考虑时间捕手可行性

1. 2018-11-15周四

十点半面试邹志强

入职流程事情、工位和电脑配置

1. 2018-11-16周五

review方向

review项目优先级安排

review项目开发计划安排

确定关卡推进图表现设计

考虑时间捕手可行性

## 迭代8

1. 2018-11-19周一

美术外包价目

音效外包价目

关卡节奏设计

时间捕手设计

1. 2018-11-20周二

确定关卡节奏设计

时间捕手A设计

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-21周三

申请安卓测试机、了解机型情况占有率

时间捕手设计A

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-22周四

测试资源

请假小半天

时间捕手设计A

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-23周五

2019年度项目计划

review项目开发计划安排

种子玩家资源

时间捕手设计A

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-26周一

邹志强入职，工作初步沟通、版本环境、开发环境搭建、引擎熟悉

产品计划沟通

完善时间捕手玩法细节部分

考虑UI动效视觉效果

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-27周二

时间捕手项目进度计划

时间捕手玩法细节设计敲定

关卡主体进程设计

确定时间捕手氛围、题材

考虑美术风格感觉，收集美术参考图

考虑时间捕手方案B可行性

1. 2018-11-28周三

完善游戏主流程设计

道具能力设计

考虑商业化设计 分享设计

考虑美术风格感觉，收集美术参考图

考虑时间捕手方案B可行性

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-29周四

确定美术风格感觉，收集美术参考图

UI动效反馈效果设计需求

考虑时间捕手方案B可行性

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-11-30周五

沟通本周进展和下周计划

确认微信小游戏接入公司的AppId情况和申请

与狼游美术交流产品美术需求

了解休闲游戏广告商业化情况和设计

体验参考小游戏商业化设计和功能

着手商业化设计和功能需求

真机初步体验核心玩法实现

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

# 阶段7：核心部分开发实施阶段

## 迭代9

1. 2018-12-3周一

与老板沟通后续美术人员配置

准备小游戏交流想法

商业化设计和功能需求

商业化广告收益模型细化和数值

考虑时间捕手方案B可行性

项目相关游戏试玩，关注分享和商业化环节，参考美术风格和品质、题材、2D\3D选型，气氛和音效，游戏进程、模式

1. 2018-12-4周二

下午2点交流小游戏

分享设计

加入道具、商业化和分享后完善游戏流程设计

UI设计

1. 2018-12-5周三
2. 2018-12-6周四
3. 2018-12-7周五
4. 2018-12-10周一
5. 2018-12-11周二
6. 2018-12-12周三
7. 2018-12-13周四
8. 2018-12-14周五

## 迭代10

1. 2018-12-17周一
2. 2018-12-18周二
3. 2018-12-19周三
4. 2018-12-20周四
5. 2018-12-21周五
6. 2018-12-24周一
7. 2018-12-25周二
8. 2018-12-26周三
9. 2018-12-27周四
10. 2018-12-28周五

# 备忘

Idea Manager

PAX

CIGADC

种子玩家资源

发行资源

和李总交流高分享率小游戏、射箭游戏数据；测试资源和种子玩家资源

时间捕手遗留

准备美术需求

具体关卡设计

关卡配置需求

商业化设计

道具设计

# 杂事

12-20停车证

报税

养老保险转移