|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **毕业设计设计沟通会议纪要（一）** | | | | | | |
| **一、基本信息** | | | | | | |
| 会议名称 | UI需求分析 | | 召集人 | | | 李钢 |
| 会议日期 | 2018年 3 月 7 日 | | 会议时间 | | | 20:00PM |
| 会议地点 | 二教109 | | 记录人 | | | 付阳林 |
| 会议参会人  (学生签字) | 1 | 李钢 | | 2 | 傅越鑫 | |
| 3 | 林娴 | | 4 | 付阳林 | |
| 5 | 朱真慧 | | 6 | 夏礼帅 | |
| 7 |  | | 8 |  | |
| **二、会议目标** | **明确游戏设计内容，以及游戏玩法的方向** | | | | | |
| **三、会议概要（发言人的观点、意见和建议）** | | | | | | |
| 1. 关于UI需求的大概规划    1. 前期要负责设计客户端的游戏登录界面，以及服务器部分数据的存储；    2. 针对于UI，大部分以设计主界面为主要任务    3. 相对于后期的游戏中的UI需求，暂时未定整体的游戏风格水平，不过相信不久之后，就能全部的较详细的整理出来，有一个大概的框架，但是还没有合理的对应 2. 关于UI风格的确定    1. 以全息的设计风格，毛玻璃的效果为主；其中辅以简约，扁平的UI风格    2. 大部分UI设计的元素风格相近，节奏一致，格式整齐，色彩统一    3. 提高UI的可重用性，实行简约可易变化的设计风格 | | | | | | |
| **四、会议决议（会议结论）** | | | | | | |
| 以全息为主，扁平为辅的UI设计风格；  以游戏主界面为主要设计目标，主要涉及主界面的用户交流逻辑操作；  可重用、简约利用于游戏的后期的UI需求 | | | | | | |

软件项目组组长签字：\_\_\_\_\_\_\_\_

UI 项目组组长签字：\_\_\_\_\_\_\_\_