1. 刚进入关卡时，需要加滤镜，减缓两个页面转换的突兀性
2. 氪金：
   1. 提供需要购买的表情形象模板
   2. 给他人的照片可以进行美化
   3. 具有vip道具的购买权限
3. 游戏结束后，提供表情形象（参考斗图表情），之后可以分享到朋友圈 or 好友
4. 思考使用场景，以及如何提高用户黏性，如何留住用户流量
5. 一局游戏的时间为3-4分钟，每一个关卡的时间需要等机器训练之后判断，初定为10s
6. 增加好友列表，被邀请过一次的用户可直接被添加到好友列表
7. 产品定位：基于人脸识别技术的休闲竞技类游戏；主要应用于熟人社交
8. PPT展示：
   1. 引入
   2. 游戏介绍
      1. 游戏背景
      2. 游戏玩法
         1. 单人/多人/双人
         2. 详细介绍（数值、关卡、系统等）
      3. 好友系统
      4. demo视频观看
   3. 特色于创新之处
      1. 人脸识别
      2. 玩法创新（融入社交）
   4. 竞品分析
      1. Facial Dance（社交、表情包……）
   5. 运营理念
   6. 商业模式
   7. 项目意义（总结式，一句话）
   8. 成员分工介绍
9. PPT+策划书分工，明天出安排
10. 11月12进行初赛，尽量11月11前准备完，需要准备的东西如下：
    1. 尽快，交互稿的修改，由于今晚有些小模块有做调整，所以凌赟尽量快点出线框图；视觉上可以先按照着游戏交互文档1.0进行制作，不会做太大的修改
    2. 11.11，视觉设计稿，logo
    3. 11.11 ，PPT（结合项目策划书）
    4. 11.11演讲稿以及演讲演练，猜想评委会问的问题（5min展示+3min答辩）
    5. 11.11 视频demo制作，（将设计图套视频模板即可
    6. 11.10 项目策划师，明天出人员分配，11.10之前上交各部分文案，11.11交给设计进行排版于加工，并整理ppt，进行演讲演练