|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **08.23-08.27 汇报** | | 魔法学徒：徐宇斌  职业：系统策划 |
| 魔法分部 | OR项目组 | 汇报日期：2021/08/27 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 动物王国活动本自测 2. 动物本相关4项优化跟进+自测 3. 繁星织梦UI优化推进需求+提测 4. 道具文本描述优化推进需求 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 动物王国活动本提测 2. 动物本相关4项优化提测 3. 诸神黄昏活动本推进 4. 探索本交互优化提测 5. 道具文本描述优化配置+提测 6. 道具卡详情界面出方案+迭代 7. 重复UR卷轴转化为道具优化 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这周工作状态不太好，在周四总结了一下，感觉是自己太急躁了，想各方面都学，但是时间和精力有限，各方面都举步维艰。遂决定制定阶段性目标，弄清楚每个月做什么，循序渐进，先从和活动本工作最相关的UE和UI练起。 2. 这周末试玩了《一拳超人》，伟雯推荐这个游戏说UE设计得很不错。目前体验的感觉是游戏的内容非常多，但是各个界面看着都不乱，很有条理；在各层面跳转也很流畅；另外刷材料有特定画面这一点感觉可以借鉴，《最强蜗牛》里也有使用，体验时感觉到降低了刷材料的枯燥感。 3. 伟雯推荐了许多游戏公众号，加上自己之前关注的，每天都会收到几篇不错的游戏文章推送。游戏的知识是碎片化传递的，这种碎片化知识更适合用云笔记来记要点。决定每天记一到两篇知识笔记，周末统一整理。 | |
| 技能点申请（可空） | UE设计和UI设计 | |
| 游戏难度 | 我要打十个  我们的爱情到这刚刚好  重度，玩得累 | |

