|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **11.15-11.19 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：2021/11/19 |
| 周成就达成 | 完成：   1. 日本1124版本——配置+提测 2. 映像系统——对接需求+跟进 3. 古典戏剧活动本——跟进 4. 2月活动新界面——迭代+提需求 | |
| 下周更新公告 | 计划：   1. 日本1124版本——改bug 2. 古典戏剧活动本——自测 3. 映像系统——看策划案和表结构 4. 道具来源显示优化——提需求+配置 5. 做checklist，整理前几次配置的问题 | |
| 游戏评论（可空） | 1. 这周在配置、新养成、新界面间横跳，感觉忙不过来了，问题就是哪项都没做好，一直出问题，脑子也转不过来。和海强聊过后，意识到自己工作时间管理出了问题，以为自己必须提需求出去，不然工期来不及做，但其实完全可以先把配置弄完再来做这些。之前学关卡、活动本、学海外配置三样叠加时，自己也是这样忙不过来。的确在这方面有缺陷，别人只要催，就感觉得急着做。应该自己来规划每一步的安排，上线的优先级高，进版本的优先级高。一个时间段集中做一件事，做就要做好，不返工。 2. 之前整理了配置流程，在不熟悉时看，利于上手，但对解决碰到的问题作用不大。配置的问题基本是这个忘记改了，那个改的不对，一急更是容易漏洞百出。发现了，配置难的不是学，而是避免犯错。别人的问题不可控，自己的问题可以通过checklist把关后避免出现重复的。 3. 前几个月，回家后还会玩玩手游、写写分析，这几周回到家完全不想动，只有找方式让自己放松，单纯作为一个玩家玩游戏，看看喜剧。充满工作热情的时候，忙再多也不会累。之前和焕新、一川长谈的那个周五，回到家一宿没睡，想着，要赶上他们，我也要会做游戏。但是不能靠着热情去工作，热情是会褪去的，应该定清晰的短期目标和养成可长期保持的工作习惯。下周给自己的硬指标，完成奖励自己一杯奶茶，没完成从Steam愿望单删一款游戏——做好checklist；把哈利波特禁林的策划案补上。 | |
| 技能点申请（可空） |  | |
| 游戏难度 | 我要打十个  我们的爱情到这刚刚好  重度，玩得累 | |

