时间：2018.4.8 星期天

会议形式：线下会议

会议主持人：杨哲盈

会议记录人：查思羽

出席人：杨哲盈、查思羽、贺庆玲、陈雅澜、苏丽雯、茅心雨、欧阳晨晨

会议分为两部分

一、hackthon分享

贺庆玲的分享——展示了游戏录屏，强调了以下几点

沟通的必要性 三天交流 两天比赛

发散性思维，玩梗可以融入背景

产品做事的思维 比赛就是吸引人—>刚需，pm不止是监督，更要在细节方面做决策

茅心雨的分享——分享游戏链接

社交类app不适合放在比赛上所以否了，第二天开会两个小时讨论原思路依旧被否，因为太大，于是转向做游戏

游戏关键词“自愿克服的非必要障碍”

认识到产品应该要懂技术，设置ddl，产品展示的时候要展现好的一面，不能太诚实，要展现技术方面的亮点

其他队比较突出的

哈哈小分队——通过游戏让小孩子对医院不那么恐惧

白色森林——自控力（故事情节比较好

猿缘队——专门为程序员做交友

欧阳晨晨之前提到的技能组队在hackthon上也出现了

二、总结：

想点子的时候可以有几个方向

是为了吸引人——比如用bug点引发 程序员 共鸣，对当时比赛的场景进行分析

包括哈哈队做的游戏都是与情怀有关

产品要看到全局，从开始就看到结束，对于无法预料的事情，及时作出反应