**项目名称：找工作小游戏策划文档**

**作者名称：叶嘉人**

**日期：2020/08/13**

版本号：1.0.0

1. **项目分析** 
   1. **产品背景**

本游戏产品创意根据笔者在疫情后用工市场苦苦挣扎的经历而产生。在一系列不可控的全球危机背景下，游戏主角被上一家公司解聘，他需要快速的重新振作起来并在当下全球公司用工紧缩的情况下尽快找到符合自己未来发展并且能让自己满意的工作。在这个过程中他需要面对家人的不理解，各样的生活困境和更多的社会危机。

* 1. 市场前景分析

游戏产品贴合当下的市场环境且内部要素逻辑较少容易开发，且只有少量非精品手机小游戏具有潜在威胁，在聚焦求职板块的情况通过游戏方式让玩家快速理解求职的沟通技巧，招聘话术，与各类工作将会出现的面试题。以此达到快速吸引应届生，求职者的注意的目的。

* 1. 优缺点分析

Strength：游戏内容与主旨贴合当下环境，能快速吸引感同身受的玩家。游戏中的内容和元素较少易于开发，开发周期短，所需资金少。瞄准的用户板块小，易于分析并产出用户模型。

Weakness：聚焦板块小导致游戏可玩内容少，无法保留游戏用户。游戏类型并非当下热门的FPS，MOBA，ACT。

* 1. 流程概述

玩家在开始新游戏后，可以选择不同的AVATAR来继续游戏。接下来选择其希望进入的行业与期望的职业。玩家需要选择三种不同的职业来继续游戏，在这之后，系统会为每一个玩家所选的职业生成三份不同的简历，玩家需要选择心仪的简历来继续游戏。下一个阶段玩家开始寻找工作。玩家可以通过浏览‘找工作’页面中的甲方发布的岗位来选择心仪的岗位进行沟通，也可以直接通过顶部的流动广告直接选择竞聘。每一个与甲方的沟通选项均由系统自动生成，系统需根据玩家的自身属性，岗位匹配程度，简历评分等因素判断玩家是否通过初筛，一面与二面。在应聘成功前，玩家需要衡量其各项属性，其包括：照顾家庭，心情管与存款。

流程图：https://www.processon.com/view/link/5f35636807912920b49b0389

1. **游戏特色** 
   1. 不同人物类型的‘主观能动性’

玩家可以选择不同人物起点，而不同的起点会影响人物的属性，其中最重要的便是‘主观能动性’。‘主观能动性’会影响游戏人物的任务完成速度，一面二面中的沟通效率等。

* 1. 投放简历

游戏会根据玩家选择的工作经历和期望岗位自动产生简历。但是可选择的简历模板与可保存的简历副本仅有3套。玩家需要在其中优先选择其觉得合适的，并符合岗位要求的简历保存。

* 1. 模拟初筛一面二面上岗

游戏中会出现找工作中的各项环节，其中就包括初筛，一面，二面与上岗。初筛会根据岗位要求与简历的符合程度对玩家进行筛选，其结果会在1-3个游戏工作日内公布（结果的发布与否为随机值）。一面中会考到一些经典试题并根据玩家总分进行筛选。二面中会考到一些专业试题并根据玩家的总分进行筛选。

* 1. 突发的危机

游戏过程中会随机的触发不同的随机事件，会对玩家的属性，金钱，心理条件产生影响，进而影响他的找工作进程。

* 1. 不同的面试官

玩家的角色具有属性来应对不同岗位的要求的同时，面试官也具有不同的人物属性，这将大大增加玩家找工作的难度。

1. **低保真界面**

**https://modao.cc/app/5de05e00b808906fcd25b8a5db330ab1e6e487d0?simulator\_type=device&sticky**

1. **正文** 
   1. **名词解释**
      1. 人物属性

七窍玲珑：角色擅长察言观色，面对‘沉着的’面试官有属性加成。

出口成脏：角色容易说粗口脏话，面对‘受教育’面试官有属性降低。

万人迷：角色魅力天然加成

美术功底：设计类职业具有属性加成

千杯不倒：特殊职位可为评分直接加分（销售，投标，司机）

国学大师：特殊职位可为评分直接加分（老师，律师）

综艺达人：特殊职位可谓评分直接加分（影视助理）

能识兽语：特殊职位可谓评分直接加分（兽医，宠物理疗）

倾国倾城：角色魅力天然加成，面对‘脸盲’面试官无效

惧怕蟑螂：无用属性

体育健将：特殊职位可为评分直接加分（体育老师，助教，教练）

读万卷书：智力天然加成

4.2必要功能与非必要功能

4.2.1 必要功能

游戏注册

人物选择

找工作功能

简历选择

工作选择

岗位沟通

岗位审查

家庭活动功能

娱乐功能

突发事件功能

4.2.2

我的财产功能

4.3 功能指引

玩家进入游戏后开始新手教程。教程于人物选择处开始，于人物工作选择成功后结束。其中采用必要点选和ALERT方法使玩家心智迅速熟悉流程于功能概要。

* + 1. 工作沟通功能的指引

玩家成功选择心仪的工作后，第一份工作稳定弹出消息提醒，使玩家进入沟通页面，推动游戏进程的同时熟悉岗位沟通流程。

* + 1. 属性恢复功能的指引

玩家进入游戏后其各项属性在60%。在其任一属性低于50%后，ALERT弹窗提醒玩家需要通过‘娱乐’功能提高其属性。

4.4 游戏公告需求

每一个整点对游戏广播一个虚拟的即时世界新闻，每一个世界新闻将会对玩家的各项属性，其中包括：智力，魅力，亲和力，家庭关系，心情，身体健康与财产带来影响。

4.5 后台统计需求

4.5.1

|  |  |
| --- | --- |
| 统计类型 | 日常行为 |
| 统计频率 | 每日统计 |
| 关键字段 | 顶部工作广告点选 |
| 统计目的 | 玩家对滑动/弹窗工作机会的反应 |
| 数据分析 | （每日顶部工作机会的总数）与（实际在线时点选数）对比（当日‘找工作’浏览数）与（实际点选数），分析工作推荐算法是否需要优化。 |

4.6 功能数值设计

4.6.1数值加成

每一项人物特殊技能对其属性加成均为50%，向上取整

4.6.2数值减低

每一项人物特殊技能对其属性减低均为50%，向下取整

4.6.3岗位匹配程度评分

（人物智力属性+人物魅力属性+人物亲和力属性）/（岗位所需最低智力属性+岗位所需最低魅力属性+岗位所需亲和力属性）

4.6.4简历评分

（（人物魅力值\*加成+人物智力值\*加成+人物亲和力\*加成）-（岗位所需最低属性之和））\*岗位匹配程度评分

4.6.5面试题

一面与二面的题目均为10分制，6分及格，即可进入到下一项测试。

4.6.6岗位竞聘成功所需评分

（岗位所需最高魅力属性+最高智力属性+最高亲和力属性）\*（竞品人数区间）

4.6.7

|  |  |
| --- | --- |
| 人数100以下 | 20% |
| 人数100-300 | 40% |
| 人数300-600 | 60% |
| 人数600-1000 | 80% |
| 人数1000以上 | 100% |

1. **用户分析** 
   1. 年龄段

主要关注于19-25岁的年龄群，这个年龄段面临着实习，竞聘的压力。他们需要这一方面的相关知识，并且也需要一个求职无门和被冷漠对待的宣泄口。这一年龄段以自主决策为主，且对手机端游戏的需求更多以轻度游戏为主。

5.2收入来源

在校学生用户：无收入来源或较少收入来源，需依靠家庭供给

在职用户：有稳定收入来源

离职用户：无稳定收入来源，依靠存款供给

5.3文化水平

高中文化，中专文化，本科文化，硕士。