

# 1 会议形式

---

会议主要以腾讯会议的形式展开，具体时间会在会议前发布。

## 2 会议内容

---

会议的内容不限，可以包含程序知识分享（例如c#的新语法讲解），可以包含自己的游戏设计理论或感悟，可以有论文或书本的待读。目前共有以下三种分类：

- 读书会：由主讲人待读书籍或者论文
- 游戏学研讨会：由主讲人发表自己的游戏研究
- 经验交流会：有所有参与者分享自己的开发经验，旨在交流学习。

具体类型可以增加。

## 3 会议流程

---

### 3.1 准备阶段

---

会议每两周会举行一次。在每周一会进行会议的投票。

1. 在第一周周一，群内会投票第二周会议的内容。群友需要将想要讨论的内容以引号的形式发布到群内，例如“游戏分类问题”。之后会在周二进行公开投票来决定下一周的会议主题。
2. 没有选到的会自动留到下一次，可以一直待选。若下周非常想主持会议，也可以私聊群主。
3. 第一周主要进行会议的预备，**主讲人需要将本次会议中所需的前置知识在群中分享**。例如在读书会的时候，需要提前公布需要群友阅读的书籍，以便会议时能有更好效果。

### 3.2 开始阶段

---

1. 在第二周周六下午7点，会议会正式开始。（时间可以调整）
2. 会议先由主讲人进行会议规范说明和会议概要
3. 主讲人正式开讲。此阶段群友可以在评论区发送问题，但是不可以开麦，以免影响流程进度。**主持人讲解时间约为半小时到一小时**。过长内容可以分为两期讲解。
4. 主持人讲解完毕之后，所有参与者进行自由讨论，也可以提问主持人不懂的内容。此时间内容不限，但是不应该超过两小时（这个是腾讯会议的最大时长）
5. 由帽子社整理会议内容，并将视频整理发布到哔哩哔哩。