
演讲须知

Casual Connect全球游戏开发者大会中国站（2019）

以下内容如有疑问，请联系roy.lin@idreamsky.com

感谢您对Casual Connect全球游戏开发者大会中国站的关注！在您提交申请及相关演讲资料之前，请您认真并全面阅读以下内容，以便更好了解和准备此次演讲分享。

演讲流程

第一：报名注册大会

每位演讲嘉宾均拥有一张门票，但需先注册报名。点击报名链接：[xx](#)，选择“嘉宾免费票”，数量选择“1”，点击“注册”。

第二：上传终版演讲文稿

请将您的幻灯片文稿命名为—Final(定稿)并上传到我们的服务器。您的演讲文稿将在活动开始前下载到我们的电脑上。请提前拷贝您的文稿到移动硬盘上，以防止设备故障导致的文件失效。此外，为了避免技术问题，我们建议您提前内嵌所需字体，并将最终版演示文稿保存为PPT/PPTX/PDF格式，以便现场展示。

第三：了解会场内注意事项

每场演讲（含录播）之间只有5分钟间隔，因此需尽可能避免技术问题。

第四：演讲分享时保持上镜

- 1) 线上观众数量巨大。线上观众数量平均为现场观众的五倍，请您将现场想象为演播室。
- 2) 记住舞台地板上的标记，让自己保持在摄像机画面内。
- 3) 讲话时请务必使用麦克风。
- 4) 请总结现场观众的问题，并通过麦克风复述给线上观众。

5) 请勿谈论不适宜播送的内容，如在昨晚的派对上喝得有多醉等。此类内容与线上观众无关，演讲后会被剪除。

6) 请勿在演讲中出现不雅图片、谩骂或其它粗鄙言语，社交媒体等不允许此类内容出现。另外，请确保您有使用演讲中版权内容的许可，如音乐、视频或其它第三方内容。

第五：尽量使用会场提供的笔记本电脑

会场提供的电脑已经过显示和声音测试，出现视频及音频错误的概率最小。若您的演讲中含有视频或音频片段，请务必联系组委会成员，在演讲前进行测试。

若要使用自带的电脑，请注意以下内容：

1) 请带上相应的转接口和插头，并于会前在演讲厅进行测试。

注意：会务组保留拒绝播放未经测试视频的权限。

2) 会场内会提供苹果Mac类电脑的转接口，但也请带上您自己的转接口作为备用。

3) 若您选择使用Mac/自己的笔记本电脑做演讲分享，请将分辨率调为1920 x 1080，将屏幕刷新率调为60Hz。

演讲文稿设计

1.幻灯片模版

下载地址：见官网

如果您选择使用自己的PPT模版，请在主题页加上Casual Connect的logo



2.演讲时长：

个人演讲：20分钟内容分享+5分钟Q&A互动问答
小组演讲：45分钟内容分享+10分钟Q&A互动问答

3.演讲要素：

- 1) 无营销推广，以用户实际需求为导向
- 2) 真实有效的分析数据
- 3) 成功/失败的实战案例
- 4) 可以推广应用的经验预测

4.演讲要求

- 1) 准备充足。

我们将通过演讲文稿的细节以及信息内容判断此演讲是否具有分享价值。请认真对待，否则将取消资格。

- 2) 了解观众需求，无论是在现场分享还是线上直播。

在全球游戏开发者大会所做的演讲分享会同步录播到网上。线上观众量远远超过现场的观众数，并且他们会下载对应的分享文件。若您的文件制作精良且有实质内容，观众则更愿意观看您的演讲分享。因此，我们建议分享嘉宾的每页幻灯片至少包含主题或一些描述性信息，以便大会观众更好了解内容。

- 3) 请使用项目符号，且每页幻灯片至少有一个标题

不论在复审时（技术组会对所有的ppt文件进行复审）或观众在网上观看时，幻灯片中都应指出其内容要点。只需一行文字即可。

- 4) 请使用英文编辑。

英语是国际通用语言。

- 5) 注明来源

如果您引用了图表或数据，请注明其来源。

- 6) 请做好总结/要点提掣

在演讲中可以讲故事，但归根结底，您的演讲应该有要表达的重点，并将其表达出来。请讲明故事的背景（问题是如何产生的）、如何尝试解决问题（哪些做对了、哪些做错了等），并总结从中吸取的经验。请多举实例。

- 7) 避免含糊表达

成功的演讲能给观众提供可行的方法，或至少提供有助于做决策的数据。比如，向“要学会处理压力”这种决策方法的建议并不能实际解决问题，关键是告诉人们如何去处理压力。无论采取何种方式，但主要是能够解决观众所真正要解决的问题。

8) 提供术语表

若使用英文缩写，请在第一次使用时讲明其含义。

9) 请勿使用PPSX格式文件。

出于技术组委会审核需要，请您将起草的演讲资料以PPT或PPTX格式保存提交。此外，为避免技术问题，我们建议您提前内嵌所需字体，并将最终版演示文稿保存为PPT/PPTX/PDF格式，以便现场展示。

5.演讲小技巧

1) 准备好一些小道具来增加观众的注意力，同时帮助您更好的解释观点。

2) 在互动问答环节提供小奖品，可以提高听众参与的积极性。

3) 主题选择是演讲分享的重要部分，也是在事后推广报道及视频宣传的主要内容来源，此外，由于演讲主题和演讲嘉宾的受欢迎程度不同，每场分享会的听众数量也会有差异。时效性强、行业关联性强、用户关注度高、嘉宾影响力大的分享将安排在最后一天的下午。每场分享的观众人数为50-200人。

嘉宾晚宴

感谢您在全球游戏开发者大会作分享演讲！我们了解并重视您为此所付出的许多努力，因此我们诚挚地邀请您参加特设的嘉宾晚宴，享受丰富的美食。具体地点见活动通知。

后期推广

YouTube/腾讯视频：您的演讲分享将被录制并上传到我们的YouTube/腾讯视频。请勿在演讲中出现不雅图片、谩骂或其它粗鄙言语等内容。另外，请确保您有使用演讲中版权内容的许可，如音乐、视频或其它第三方内容。

社交媒体：我们将在微信公众号/微博/Facebook/Twitter上分享您的演讲。若您需要分享对应的文章，可联系我们

Gamesauce/合作媒体：我们会邀请Gamesauce/合作媒体撰稿有关的演讲分享同时内嵌讲座视频。此外，Gamesauce每篇文章都会在google新闻/facebook/twitter上发布，您将有机会在出版前审阅每篇文章，以确保准确性。

优先处理权：每场演讲分享后期均有推广介绍，若您需要提前曝光，请联系我们。