**会议记录**

会议时间：2020年7月9日14：00

与会人员：蔡灿宇、许可越、杨锐洁、刘轩铭、张旭

记录人：刘轩铭

主讲人：

会议主题：网易介绍及相关问题答疑

会议内容：

1. 几位校友（主讲人）进行自我介绍，会议正式开始；
2. 主持人介绍网易相关情况：网易分为互动娱乐事业群等多个事业群；市面上“网易”这个概念是较为复杂的。网易对于品质的把关是非常严格的，所以网易人是一群用心做产品的人。
3. 各位主讲人回答学生的问题：

问题1：作为开发人员，如何面对和其他强势对手的竞争

回答： 作为开发人员，我们一定要把代码的质量提升上去，把产品的质量做上去；在营销上，腾讯最大的优势是有众多的营销渠道，包括头条等也是这样；相较而言，如果网易没有更好的产品，那么是更容易被取代的，所以我们一定要把产品质量提升上去。例如，网易有着自研的引擎，在美术等方面的品质也是很出色的。

问题2：如何在保证产品质量的情况下，做到盈利上的平衡

回答： 大家在市面上拿到的游戏，不是网易游戏的全部，有些会被淘汰。经过内部的测评，我们会调整对游戏的投入。从而保证在推出后，能够获得盈利平衡。其中，网易的新人项目在创意上有着很多的帮助。由于我们的产品有质量，有创意，所以能得到用户玩家的好评。

问题3：立项，开发到推出一款游戏的流程是怎样的

回答： 首先由策划提出创意，策划会带领一个小团队先行做一个Demo，然后由上级进行评审，如果他们觉得游戏想法可以，那么Demo就会被正式立项，经过进一步的测试以后就会进入开发流程。经历了很多次的迭代后开发出一个产品。最后会经历用户测试等进行上线。

问题4：在校生有没有得到网易实习的机会，期间表现优异可以得到转正的机会吗

回答： 当然是有的，首先你可以找内推，也可以去网易校招的网站，都是有机会的；也是可以转正的，如果表现优异，就可以得到导师等的认可，然后转正；一般过完春节，3-5月就会有招聘和面试，之后就会有同学进来入职实习，时长一般为2个月。人数方面，技术方面一般是千人以上，而内部观察70%能够获得转正机会。而我比较推荐大家通过实习的时候投递资料来获得进入网易的机会。实习是一个试水的机会，也可以让你及早明白自己的定位等。

问题5：实习的考核方式是什么？

回答： 实习分为一般实习和精英实习两种。前者只需要跟着项目组进行开发，而后者需要针对一些问题进行专门性开发。实习的内容和考核标准都是实习前约定好的，之后根据考核标准进行考核。

问题6：学长选择网易的原因是什么？

回答： 综合考虑薪资，地域等方面的因素，同时自己对游戏开发很感兴趣，所以选择了网易。

问题7：研究生和本科生进网易的差别有哪些？

回答：如果是研究生，进来的等级可能会更高一些；其实主要还是看个人能力，学历有一定影响因素。

问题8：在面试中可能碰到的问题有哪些？

回答： 如果是本科生，可能会问很多代码基础方面的问题，比如操作系统，编译原理，数据结构这些，当然也要注重代码能力，不可能只会基础；而研究生则会问更多你自己专业相关的问题，当然也会问一些基础相关的知识。

问题9：对科研能力要求高吗？

回答： 大部分本科生都没有吸引人的科研能力，主要看的还是你的基础能力。

问题10：计算机图形学在游戏开发中重要吗？

回答： 还是比较重要的，比如游戏开发实习中可能会有要求调用相关库写一个客户端逻辑的作业，这就要用到图形学的知识，除此之外如果你是在客户端开发，会更偏重一些，如果是在引擎开发部分，那就更加要求对图形学有了解。

问题11：浙大应届毕业生的薪资一般是怎样？

回答：我们不会根据大学来打分，一般是根据面试的表现和笔试的分数进行定性。粗略地来说，薪资在杭州上海广州成家立业都不是什么大的难题，因为互联网行业本来就有着高于平均水平的薪资，而网易的薪资也有着前三甲的水平；另外还可以拿到一些奖金分红等。一般在转正后，按年会进行调薪，所以上升空间还是很大的。一般在一年到一年半会有涨薪。

问题12：工作中还会经常学习吗，和大学学习有什么不同呢？

回答： 做项目都是之前没有碰到的问题，需要自己的解决。需要学习很多别的东西，比如有些项目甚至需要复习刚体力学等知识。大学里可能问题都是指定好的，但是在工作中一切学习是面向项目的。可能会需要查一些网上的资料，看看博客，做些实验这样子。

问题13：“996”等现象严重吗？

回答： 我们的工作作息是早上9：30打卡上班，下午6点下班，中午有大概两小时的自由休息时间。我们不是纺织厂的工人，没有必要严格地控制工作时间。在加班的方面，其实互联网行业不太合适朝九晚五的固定工作作息，而需要一种敏捷的处理问题的态度。当然，加班并不是一个常态化的东西。横向比对来说，我们的工作强度肯定是比公务员高，但是在互联网公司中，工作强度会轻松比较多。另外，网易的园区里有全套的生活设备，希望大家能平衡，轻松的生活。

1. 主持人寄语，会议结束