**开发团队年度绩效评估表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 陈德胜 | | 岗位 | 开发 | | | 评估时间 | | 2016-12-26 |
| 一、计划关键任务记录 | | | | | | | | | |
| 序号 | 职责分类 | 关键任务描述 | | | 其他参与人员 | 计划完成时间 | | 计划滞后比例 | 完成结果（是否有质量问题） |
| GameTech 一期 |  | VM开发，popout功能 | | | Surey | 2.17 | |  | ChatServer补丁 |
| TFS迁移 |  | 设计、执行 | | |  |  | |  |  |
| GameTech 二期 |  | VM开发，变量排序 | | | Surey | 3.22 | |  | VM发布补丁 |
| GameTech 三期 |  | VM开发，访客分类 | | | Surey | 4.1 | |  |  |
| Bupa |  | chat server开发，保存private message | | | Jason |  | |  |  |
| G2A |  | 访客端API设计 wrapup | | | Stanley Surey |  | |  |  |
| JoinMe demo |  | 设计 | | | michel |  | |  |  |
| 合并版本 |  | 改bug | | |  |  | |  | 存档库查询问题  不宕机升级问题 |
| G2A v2 |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| LogicMonitor |  | 访客端js salesforce集成相关 | | |  |  | |  |  |
| 新人培训 |  |  | | |  |  | |  |  |
| 保时捷 |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| report项目 |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| 视频聊天技术研究 |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| web vm |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| 合并版本 |  | 开发 | | |  |  | |  |  |
| 二、2016年度工作小结（包括1、本年度主要任务与成绩；2、主要存在的问题、缺点及改进计划）  首先是项目，今年项目比较多，主要是独立部署的定制功能。问题是开发效率不高，Bug多。  第二是解决线上主要是独立部署这边的问题。对解决复杂问题方面还是没有很大进步。  第三是设计和code review，培训，编译发布等事情。编译发布还可以进一步提交效率 | | | | | | | | | |
| 三、2017年工作目标与计划  提高效率，减少bug | | | | | | | | | |
| 四、对工作、团队、公司发展、现有制度与管理等方面的意见或建议；  减少合并版本工作量，主分支只做合并用，其他分支开发的内容在rc后马上合并到主分支 | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 五、绩效评价（参照指标描述，在分数栏中打分，并按其分值相加计算出价评结果。） | | | | | |
| 评价项目 | 评价指标 | 指标描述 | | 自我评价 | 主管评价 |
| 工  作  完  成  质  量  40分 | 代码格式  （10分） | 代码非常清晰，简洁易懂。（8－10） | | 7 | 9 |
| 代码比较清晰，可读性尚可。（4－7） | |
| 代码条理不清，可读性较差。（1－3） | |
| 代码  逻辑性  （10分） | 代码具有逻辑性，流程最简化，依赖性小。（8－10） | | 6 | 8 |
| 代码逻辑性尚可，但有一定依赖性。（4－7） | |
| 代码逻辑不强，可能存在维护性风险。（1－3） | |
| 代码  可用性  （10分） | 代码实现合理，效率较高，可保证软件运行。（8－10） | | 7 | 9 |
| 代码实现基本合理，软件运行速度一般，。（4－7） | |
| 代码实现不太合理，效率较低，影响软件运行。（1－3） | |
| 代码  复用性  （10分） | 代码可多次运用，复用性优秀（8－10） | | 7 | 9 |
| 代码只能少量运用，复用性一般。（4－7） | |
| 代码完全不能复用。（1－3） | |
| 工  作  难  度  20分 | 项目  重要性  （10分） | 大型项目，项目优先级高。（8－10） | | 5 | 9 |
| 一般项目，项目重要程度一般。（4－7） | |
| 小型项目，如Bug修复之类。（1－3） | |
| 专业  复杂度  （5分） | 项目非常复杂，有很大的挑战。（5） | | 3 | 5 |
| 项目难度一般，有一定的挑战性。（3－4） | |
| 小型项目，无难度。（1－2） | |
| 工作  创新度  （5分） | 具有创新思维，不断思考优化开发工作。（5） | | 2 | 4 |
| 有一定的创新，可以提出一些创新性建议（3－4） | |
| 按部就班，较少思考创新。（1－2） | |
| 工作量  10分 | | 工作量很饱满，在完成开发任务的同时，还承担了项目之外的工作。（8－10） | | 7 | 8 |
| 工作量饱满，基本完成项目开发任务。（4－7） | |
| 工作量不饱满，尚有空闲。（1－3） | |
| 工  作  态  度  30分 | 主动高效  （10分） | 独立提出切实可行的改进方案，并推进实施，取得良好的成效。（9－10） | | 6 | 7 |
| 工作中主动发现问题，提出有价值的改进建议。（7－8） | |
| 调动各方面资源以达成目标。（4－6） | |
| 被动执行安排的工作，遇到困难被动等待，对工作中问题视而不见。（1－3） | |
| 团队协作  （10分） | 协助对方获取成功，在达成团队整体目标的同时实现个人目标。（9－10） | | 5 | 7 |
| 认真听取对方意见，清楚表达自己意见，并且提出有价值的建议。（7－8） | |
| 与团队成员良好沟通，保证项目按期进行。（4－6） | |
| 不与团队成员沟通，完全按照个人设想工作。（1－3） | |
| 学习分享  （10分） | 主动学习，工作技能明显提高，分享并帮助团队成员进步。（9－10） | | 4 |  |
| 有意识地学习知识技能和业界先进经验，并在工作中实践，乐于分享。（7－8） | | 7 |
| 能够参加公司培训，在某些方面提高自己，有一定的分享。（4－6） | |
| 缺乏自我培养和提高意识，随大流。（1－3） | |
| 自评结果： 59 | | | 主管评分： 82 | | |
| 主管反馈：包括继续发挥的优点和下一步努力方向。  （若评价指标自评与主管评分差距较大，建议在此列出具体的案例来说明问题，以便于后续沟通。）  主管签名： | | | | | |