给学弟学妹的一封信

光阴似箭，大学入学时的烈日还历历在目，转眼却已经到了要说再见的时候了，回顾四年本科生活，其实并不显得多么耀眼，有平凡的喜悦，有平凡的苦涩，有平凡的满足，也有平凡的遗憾。在此，我希望通过对自己本科生活的总结，为亲爱的学弟学妹们提供些许参考。

本段写在所有分块前，意在强调一点：不断试错，找到自己真正想要的方向，然后不断为之努力。我们生活在一个被信息包裹的时代，也是一个有着强大结构化浪潮的时代，这股浪潮催促着你像周围的所有人一样在特定的时间去做特定的事，人很容易在这样的浪潮中变得迷失，所以请一定在这股浪潮的力量相对不那么压倒性的时候，比如大学的前两年，去不断地尝试，不断地探索自己真正感兴趣、有热情的方向。这是一段老生常谈的大道理，但是真正放到每一个具体的人身上，我们会惊人地发现，做到这点是非常困难的，说来惭愧，我自己也很难说真的做到了这一点，甚至直到现在也还时常陷入摇摆之中，但相比最初的完全茫然，也算是有了明确一些的方向。

下面开始从几个小的维度回顾我的本科生活。

第一个维度是专业学习，我的建议是，在力所能及的范围内做到最好，但也不必对自己过于严苛。在这个方面，我并不能算是一个很好的榜样。截至现在，也就是毕业前，除了毕设外的所有课程都已经修完，全科的GPA是4.01/5.0，很难说是一个很好的成绩，保研当然也是无望。本科的前两年我对于专业学习是比较抵触的，因为本专业其实并不是我最初的志向所在，我最根源的热爱其实是美术相关，因为若干不可抗因素，最终成为了一名软件工程的学生。大学生涯前期我经历了大量的内耗，不断搜索可以逃避专业学习的方法，也考虑了多次转专业。但是最后选择了和解，把本专业老实读完，大三因为课程难度相对较低，还拿到了二等奖学金。对于专业学习，我的建议是，如果不是真的讨厌到会产生生理不适，那就还是在自己力所能及的范围内做到最好，这样至少没有辜负自己不得不为专业学习而付出的时间，即便到了要彻底转换方向的时候，自己也会有更多筹码，随之而来的正反馈也会对你有良好的支持作用。此外，对于看似“杂项”但是必须的毕业要求，例如二三四课、形策、体测、英语水平测试等，请尽可能早地完成，避免像我一样到了大四，其他的一切尘埃落定，却因为形策和水测没有早点解决而徒增焦虑。

第二个维度是毕业出路。这一条对于不同的人来说选择完全不一样，我仅阐述我的经历。出于从小对游戏和动画、特摄的喜爱，我一直希望能够成为这些行业的从业人员。结合中国实际的产业状况，我在大二时基本确定了将来工作的行业：游戏行业，不论是作为其中的什么工种，我都希望成为一名游戏行业从业者，一名内容创作者。就游戏设计而言，美国多所世界闻名的高校设有相关专业，但我的经济背景并不支持进行留学，而总体来说，在国内最能学到相关知识和技能的地方还是一线的游戏公司，因此考研、保研、出国等选项都基本被我排除，我的毕业出路目标从大二就基本确定：选择就业，目标企业是游戏公司。之后我细致地了解了游戏行业的主要生产型岗位，包括策划、程序、美术、音频等，套入自己的实际情况后，得出了“以程序起步，逐步转向美术相关岗位”的路线结论，开始自己学习Unity引擎、游戏架构、计算机图形学、建模软件、特效设计和制作等各方面与游戏的程序和美术相关的知识，通过一些社团项目和外包项目进行实践，并成功在大三的秋招以很短的流程获得了腾讯的游戏客户端开发Offer，虽然并不是心目中的最优选择，但对我而言已经是职业生涯相对不错的开端。

第三个维度是校园生活。我的大学四年校园生活在专业学习之外，几乎都用于拓展爱好，以求找到自己真正充满热情的领域，因此涉猎的方向是比较广泛的。我在大一上学期通过了日语能力考N1（尽管它对于毕业没有任何一点帮助），在大三时参加Medibang的月绘插画比赛获得了入围赏，也自学了一些配音和音乐方面的知识。我的社团活动也主要是围绕兴趣爱好展开的，出于对ACG文化的喜爱，我加入了学校的动漫社和中日文化交流协会，认识了众多志同道合的好友，参加了多项校级、省级的日语配音比赛，留下一生难忘回忆的同时也顺便解决了二课问题。担任社团管理层的经历也带给我许多成长，学会从更多维度去思考问题、学会和更多人一起合作完成一项企划。可以说，和社团朋友们在一起的时间是整个大学生涯中最快乐的。此外，在社团中我也认识了许多对游戏行业充满热情的伙伴，从他们身上学到许多知识，也与他们中的一些合作开发了若干游戏Demo，所有的这些经历，对我而言都是非常宝贵的财富。

所有上面的大段陈述最终都可以再精炼回到最初的那段话：不断试错，找到自己真正想要的方向，然后不断为之努力。这会是一段痛苦与喜悦并存的旅程，但不论是谁，最终都是需要走上这条路的。

衷心祝愿学弟学妹们能找到自己真正热爱的事物，拥有让自己不后悔的大学生涯。

作者：吉庆雄，软件工程1802级，曾获浙江大学二等奖学金、学业优秀标兵、学业进步标兵，毕业去向为腾讯IEG，游戏客户端开发。