­­­­­­季度总结

# 自我评价

## 请列出过去一个季度你参与的工作、承担的职责、完成的具体内容，并陈述工作实际产生的价值。请尽可能详尽。如果有在自己日常职责之外的贡献，也请单独列出。

1. 推进TKW和Gouki项目组使用蓝鲸CMDB，运维工具脚本接入Pillar。
2. 完成CMDB代理服务 cmdb\_agent 的开发，PDG比较重要的服务: GM3.0, CD-Key，Zeus，Report完成cmdb\_agent的接入。

至此，游戏项目除 dk, vega 以外，都完成了蓝鲸CMDB和Pillar的适配接入，后续的运维工作可以围绕新的框架和工具展开，老CMDB不再开发维护。

1. 组织架构同步脚本完成开发，部署。 LDAP组织结构调整，对接的系统完成迁移。 添加重名员工加入报警。 稳定性大幅提高。
2. 移动开发项目组使用Scrum敏捷模型管理，工作内容，进展，以及风险得到一定控制。Q1交付了Suber项目第一期，协助发行部门完成买量测试的SDK接入和客户端包。
3. 建立DevOps组接口人对接，项目需求整体支持，周六轮流值班的机制。在保证项目组周末支持需求得以满足的前提下，DevOps组的成员可以得到休息，使团队保持较好的状态。值班的另外一层意义是带新人，可以通过周末的培训和实际解决问题使新人较快的成长。
4. 组内知识分享持续进行，同时邀请兄弟项目组分享游戏开发其他环节的知识。丰富DevOps对游戏开发的了解。

## 针对以上列出的工作请给出对自己工作的评价。请总结得失以及原因。有哪些地方有改进的空间？

1. 总的来说，Q1 DevOps计划的工作完成度比较高。对项目组的支持，如： TKW IDC环境接入；Gouki从Vega拆分，多语言打包；GRAN，TKW 部分模块CI策略调整，等技术支持比较及时。Q1季度项目组的反馈很少，从我的角度理解 No news is good news。
2. Q1接手了移动开发组，使用Scrum来管理项目进度，一定程度上改善了工作内容，进度模糊，任务交付存在风险的状态。但是我个人本身对移动开发工作需求理解不够，项目交付的质量，未来可以做哪些工作，如何发挥更大的价值还是存在很多疑问。
3. PDG和DevOps合并, 陈岳鹏主导完成了组织结构同步脚本重构，CMDB Agent，简单公告服务开发。期间和郑伟合作解决了项目部署上的问题，代码质量通过纳入Code Review流程得到了一定的保证。比较好的融入了DevOps团队。
4. 为了尽快完成TKW 和 Gouki迁移到蓝鲸CMDB，以及使用运维工具Pillar，我个人还是投入了很多的精力在开发，和项目支持的细节工作中。顾此失彼，对移动开发工作需求分析欠缺，CD接入流程优化工作迟迟没有开展，个人能力提升方面也没有进展。

## 针对上面的问题和需要做的改进，请列出在下个季度的具体改进计划。

1. 下个季度会把更多细节的支持工作移交给团队成员，投入更多的精力在发现，优化流程低效环节，了解移动开发需求，提高个人能力方面。

# 工作反馈

## 公司在哪些方面给你提供更多资源或支持可以让你工作得更好？

1. 透明的奖惩制度，做得好的人有更多的机会和发挥的空间。

## 对于你的主管或管理团队的工作有哪些反馈和建议？

1. 工程的效率固然重要，但是策划的设计和决策对项目影响更为巨大。一个人的判断失误可能会导致数十人几个月的工作付诸东流，工程效率的提升效果，会被稀释到微不住道。是否可以和策划团队更紧密的工作，了解他们的需求痛点，从工程的角度提供支持，提升策划的工作效率，降低试错的成本，从而整体上提高效率。

## 对于团队建设、公司文化有哪些反馈和建议？

1. 还是建议公司可以在有条件的时候，组织黑客马拉松的活动，培养建设工程师文化，发掘员工个体的潜力，甄别优秀的人才。

从Podcast中听过一个分享，策划 + 音效工程师的二人组合参加Game Jam，48小时开发设计完成了一个游戏Demo的故事。虽然在48小时短短的时间中完成的不可能是完整的作品，但是可以验证一些思路的可行性，积少成多，小的玩法有可能在大的项目组使用。

https://www.xiaoyuzhoufm.com/episode/60194593a58c1dd0adfd579d?s=eyJ1IjogIjYwMzVhNjg1ZTBmNWU3MjNiYmYxN2U2MiJ9

1. 尝试开办公司的技术博客，发布优质的内容，可能对招聘会有一定的帮助。