# 目的

推进自己的项目，使之平稳有序发展，达到自己的预期目标

# 困难

1. 自身贪玩
2. 没有明确目标
3. 没有有序计划
4. 执行力低下，无动力推进
5. 上班辛苦

# 对策

1. 适当减少游戏时间，从自己项目中获得乐趣

前期：

告诉自己先学习完成今日目标后，可以给自己玩

越快完成，越早玩，质量需要达标

中期：

自己项目规划进度持续完成的满足感

向同事朋友展示得到的正向反馈

后期：

自己项目成型，开发更多自己喜欢的玩法或者模块

从同事朋友那里得到意见建议，持续优化

1. 目标，计划，执行力（上面234递进）

目标和计划：

每月表格，表格内标明期望效果

划分到每周，以及理论进度和内容（次周内容在当周结束时提出）

每天的内容（只能用一句话，避免给自己太大压力）（明日计划在今日总结后提出）

每天的总结（同样一句话，减轻一些额外负担）

每周总结，标明本周进度完成度，自我评价和同事朋友的评价

每月总结，标明本月进度完成度，以及周工作量的分布是否合理，自我评价和同事朋友评价

总结月目标制定的问题，并进行优化，提出次月进度和次月第一周进度目标

1. 如何舒缓压力，平衡工作与自己的项目

观察自己的项目的进度，告诉自己，已经开始了，何不多尝试一步

以及观察与现有商业项目的差距，告诉自己从哪里突破

稳定住自己的心态后，如果觉得疲劳，可以看会书，做一些重复的任务

（毕竟项目里，突破的内容也就是20%，剩下的都是重复或类似的工作）

只要做着事，就不会有空虚的内疚感

工作有明天可以做，项目明天一样可以，不要急于求成。

因为追求一天的成果搞得自己筋疲力尽，会消耗很多热情。

# 执行

1. 不从11月1日开始，而是从10月31日开始
2. 持续更新进度表，记录每一天的进度（可以不用很详细，但不能空缺）
3. 每一周做一次小总结，效果给小钟展示
4. 每一月做一次大总结，效果给小钟展示，或者发朋友圈（考虑中）
5. 完成重难点突破时，不要急着做下一步，暂停下来，写一写文档或者PPT，创造一些关于自己的成果的可展示的内容
6. 当ROK一筹莫展时，可以先做一些别的项目，或者学习一些课程，等到有思路再转回来

具体数值：

1. 工作日晚上，1h<=时长<=2h
2. 周末，2h<=时长<=4h（周日可以很少，读一会书也行）
3. 节假日，同周末，度假除外

以上得到每周8~12小时的项目或学习时间

随着学习习惯的稳固，时间可逐渐推进至12~18小时

# 效果

1. 希望能够在每个阶段结束的时候，回望自己这段时间，总有收获（不论多少，不论性质：技术成长或心态改善等等）
2. 充实自己的业余生活，避免在网游中沉沦，避免心态持续变差
3. 恢复自己积极的工作状态，得到同事朋友的赞许
4. 提高自己项目管理的能力（BONUS）