



## 玩儿道薪酬条例

### 1.3

文档修改历史记录

日 期	版本号	更改人	更改内容
07-23-2012	1.1	钟格致	创建文档
05-05-2012	1.2	钟格致	更新
12-08-2012	1.3	钟格致	更新

## 程序开发

1. 程序开发每个周期由开发期和非开发期组成，开发期，即编码开发阶段；非开发期，即测试和设计阶段
2. 工资等级分为 20 个级别，每完成一期开发，工资级别根据上一期工作质量重新考核。级别如下：

级别	开发期工资	非开发期工资
1	1600	800
2	1600	900
3	1700	900
4	1800	900
5	1800	1000
6	1900	1000
7	2000	1000
8	2100	1100
9	2200	1100
10	2300	1200
11	2400	1200
12	2400	1300
13	2500	1300
14	2600	1300
15	2600	1400
16	2700	1400
17	2800	1400
18	2800	1500
19	2900	1500
20	3000	1500

## 数据收集

1. 不重复，有效的，非直接复制的数据每一格计算为 0.1；
2. 不重复，有效地，直接逐个复制的数据每一格计算为 0.03；
3. 不重复，有效的，直接批量复制的数据每一格计算为 0.01；
4. 州/省，城市，国家按一格计算；
5. 对于整列需要额外通过比较复杂的寻找，比如：其他网站或者搜索引擎查找的某列数据，计算为单位格值 + 复杂度加成，如果只是部分数据则不在此条例之内

6. 数据出现重复，错误。如果不是数据源的责任，而是由于数据整理人的责任，将按每条数据经验积分的 10 倍进行处罚

实例说明：

数据一：纽约省，纽约市，哥伦比亚大学

整条数据计算为 0.1（整理得到），0.01（直接复制），州/省，市不做计算，前提条件仍然为不重复，有效。

数据如果是经过直接复制得到，收集 100 条这样的数据，工资将为  $0.01 * 100 = 1$  元

数据如果经过了筛选，自己的编辑整理等工作，收集 100 条这样的数据，工资将为  $0.1 * 100 = 10$  元

数据二：宾州，费城，长木花园，门票，是否有音乐会，是否带餐馆，详细地址

假如提供数据源中没有地址，那么地址可能会有 0.1 复杂度的加成，计算为 0.2，整条数据一条将为  $0.5 + 0.1 = 0.6$ ，前提条件仍然为不重复，有效。

如果收集了 100 条这样的数据，工资将为  $0.6 * 100 = 60$  元

### 通用工资

1. 团队其他角色工资开发期及非开发期为统一工资，分为 20 个级别，每完成一期，工资级别根据上一期工作质量重新考核

级别如下：

级别	资数
1	500
2	600
3	800
4	1000
5	1200
6	1400
7	1500
8	1600
9	1800
10	2000
11	2200
12	2400
13	2500
14	2600
15	2800
16	3000
17	3200
18	3400

19	3500
20	3600