**2018年度公司发展问卷调查报告**

|  |
| --- |
| 本次调查是为了广泛听取公司员工的意见，获取第一手信息，为制定公司的发展战略和管理制度提供资料。请您务必如实填写。  本问卷为记名问卷。  本问卷所有原始信息仅作为研究资料使用，将被严格保密。不在任何时间、以任何方式泄露其全部或部分内容。  谢谢您的合作！ |

（填写说明：请将答案填在空白处）

**1、如何看待公司从事的行业，您心目中的公司究竟是从事什么行业的？**

公司目前从事的行业，或者我所负责的主要工作是游戏开发，与我心目中的游戏行业大体一致。

**2、您认为公司的发展方向是什么？**

目前来看，是接外包，然后完成，属于低风险性，与公司发展的历史背景和实际困难相符合。

**3、您认为公司文化和管理方面有哪些不足？并提出改进建议：**

1）文化方面：几乎没有公司文化，作为员工我的个人体会是：公司没有目标，或者说是没有一个未来的饼。很难有一种大家为了一个理想共同奋斗的劲。

2）管理方面：就我的直接负责人来说，是简单粗暴的手段，接一个项目，在与李耀东探讨项目大致周期后，直接交予我100%的进行负责与开发，这不是一个游戏开发的工作流。策划案，姑且叫它策划案，半页纸，我在开发的过程中全程脑补，责任全包，周期极短，没有团队协作。忙的人极忙，闲的人极闲，不关心员工内心想法，让员工很强的压迫感。然而每次想沟通一些问题，看到的都是在打游戏、看视频很自在、很happy，根本不能服众！

**4、您认为公司目前的考核制度有哪些不足？并提出改进建议：**

目前的考核制度，公司没有告知，我也没有打听过。

**5、您认为自己的市场意识怎样，您怎么看公司的市场开拓，并提出好的建议：**

在这一方面我属于很外行的那种，没有更好的意见。虽然公司的路未必对，但是它是几年实践出来的最符合公司目前实际情况的方式。

**6、您目前从事什么岗位？是否感觉有压力？能否发挥你的能力和潜力？**

目前从事小游戏开发，压力肯定会有，如果是纯游戏或者程序上的事情，即便有再大压力，我也会完全输出，因为我个人的发展方向和工作内容没有矛盾，我是非常愿意接受新项目开发，并且可以做到一直加班状态，因为我觉得做项目本身是一种乐趣。我渴望提高自我，愿意接受挑战。

但是，在这个过程中我的很多激情被消耗在 接sdk、游戏换皮、摆关卡、测试、和需求方对接、申请软著、甚至脑补大量的游戏内容，游戏功能。因为管理的简单粗暴、管理者对游戏实际开发的专业知识匮乏， 没法让整个公司团队化、分工化，我有做不完的不相干工作。

**7、您平时有没有考虑过改进工作方式之类的事情，如果有，都是怎么考虑的？**

改进个人的工作方式？目前来看我觉得应该改进团队的工作方式，只有在这个背景下，个人工作方式自然而然的就改了，举例一点，sdk这块，团队没有知识共享，专业的事应该交予专业的人，这块会耽误很多时间。

**8、如果可以，您最想做哪种岗位？**

目前的岗位还行，unity3D方面我也希望涉及，愿意接受挑战。

**9、您认为公司是否对你的成绩有所鼓励？如果有，是否及时，如果没有，请提出改进建议：**

近期工作上受了点气，周末加了两天班，电动车在路上摔倒，自己修车花了110，加班到晚上饿着肚子，到家后，在家写程序也经常到晚上12点以后。

然而，我所做的一切，被我们的项目负责人批慢，我所做的这一切我不知道为了什么，那一晚我彻夜未眠。或许我真的是太慢了吧。两周没有做一款成品的游戏，我也很自责。

**10、请您对公司未来的发展提出一些建设性的意见：**

|  |
| --- |
| 团队协作和管理专业化、公平化个人认为非常关键，只有这样团队可以一直补充新鲜血液，并且留住优秀的人才。人总喜欢和优秀的人为伍，优秀的人多了，公司就更能留住和招来优秀的人才，大家才可以一起做一些有梦想的事，否则只会是劣币驱逐良币。 |

部门：游戏开发

姓名：李浩

2018年12月23日