# 项目个人总结

## 分配到的工作

我在小组中主要担任界面原型设计师的工作，完成了网页端以及APP端两套完整的界面原型的设计，除了负责界面设计外还有参与各种文档、PPT的编写并负责所有大评审的主讲。

## 对项目做出的贡献

在项目研发过程中我认真完成了所有项目经理分配下来的工作，除了在SRS阶段只负责全部的界面原型外，在其他阶段还是都参与了文档的编写的。并在日常讨论中尽可能地提出自己的想法和建议，帮助项目经理进行一些难以判断的决策。偶尔在项目经理状态不佳时帮其恢复情绪。

## 遇到的困难和解决方案

毕竟是以前从未接触的领域，很多文档在编写时完全摸不着头脑，还有画界面时的从零开始学的AxureRP，起初真的是做了很多无用功，导致前期进展速度极慢。

解决方案就是文档什么的遇到不会就多搜索搜索相关的一些资料，以此作为参考去理解一下这个东西究竟是要写些什么东西进去。RP方面则是多玩玩，各种功能各种效果都去点击使用尝试尝试，玩得多了对于整个软件的理解自然也就加深了，在经过开荒期的缓慢摸索之后在后期赶工阶段的效率快得感人，而且最后的效果也蛮不错的。

## 需要改进和努力的地方

人比较懒，很多专业知识都是到了需要用到的时候才临时去学习；偶尔态度会不好会顶撞项目经理和组员。

## 对课程的感想及建议

唉这门课是真的让人头皮发凉。前半学期老师这边还没给予多大的压力所以并没有太大的高强度的赶工概念，然后在第一阶段的评审时被狠狠地骂了回来，这时才醒悟过来，这门课不能这么轻松随便，不然真的要完犊子，于是整个组的工作状态都调整到了正轨上。等到了SRS阶段就非常紧张了，开始了各种高强度熬夜工作的生活，尤其是设计界面原型这种需要想创意想风格极耗脑力而且还需要进行长时间的在电脑前操作极耗体力的工作，我真的感觉自己的一头秀发会跟我说再见。真的挺过了那段时间我感觉其他的工作都不是事了。

在这一整个阶段里我也体会到了团队合作的不容易，几个人里只要有一个掉链子的剩下的人就不得不接过烂摊子给自己背上更多的负担。而且每个人都有自己的想法，想要协调在一起还真的不是一件容易的事。

好在这个学期还是撑过来了，在这个阶段里所有学到的体会到的对于未来出社会都是宝贵且非常有用的经验！希望这门课以后也能保持现在这样的教学风格，给学弟学妹们也来一段现实的摧残！

软件工程1602

31601410

杨以恒