大学生职业生涯规划与发展报告书

作者：朱广锋

院系：计算机工程学院

班级：数嵌172

授课教师：谢富赋

二〇二〇年五月二十五日

**个人资料**

**姓名：朱广锋**

**性别：男**

**年龄：21岁**

**籍贯：江苏省徐州市**

**身份证号码：320322199904263613**

**所在院校及学院：南京工程学院计算机工程学院**

**班级及专业：数字媒体技术（嵌入）172班**

**学号：202170638**

**联系地址：南京工程学院**

**联系电话：13771042166**

**E-mail：**[**zhu.thatboy@outlook.com**](mailto:zhu.thatboy@outlook.com)

**前言**

**一个不能靠自己的能力改变命运的人，是不幸的，也是可怜的，因为这些人没有把命运掌握在自己的手中，反而成为命运的奴隶。而人的一生中究竟有多少个春秋，有多少事是值得回忆和纪念的。生命就像一张白纸，等待着我们去描绘，去谱写。作为当代大学生，若是带着一脸茫然，踏入这个拥挤的社会怎能满足社会的需要，使自己占有一席之地?因此，我试着为自己做一份有用的，将自己的未来好好的设计一下。有了目标，才会有动力。**

**抉择流程**

**环境分析**

**认识自我**

**结束语**

**生涯决策**

**一、认识自我**

**1、职业兴趣**

**☆根据“霍兰德职业兴趣类型”表对六种类型的描述及测试结果，我的霍兰德兴趣类型是： I（研究型 7分）R（现实型 7分）C（事务型 5分）**

**☆在“霍兰德职业兴趣类型”表中，符合我自身情况的描述有：**

**抽象思维能力强，求知欲强。**

**喜欢独立和富有创造性的工作。**

**有学识才能，不善于领导他人。**

**不善言辞，不善交际。**

**愿意使用工具从事操作性工作。**

**喜欢安吉换办事，习惯接受他人指挥和领导。**

**☆霍兰德类型建议考虑的职业**

**工程技术员、编写计算程序者、工具设计者等**

**2、职业性格**

**☆根据MBTI性格理论，我的人格类型为ISTJ**

**[内倾+感觉+思考+判断]。**

**安静、严肃、认真、受人信赖而取得成功。讲求实际，注重事实和有责任感。不仅能够合情合理地去决定应做的事情，而且能够坚定不移地把它完成，不会因外界事物而分散精力。不论在工作、家庭或者生活上，该类型的人做事有次序、有条理，重视传统和忠诚。**

**有时他们很难理解其他人的需求，尤其是那些与自己差异很大的需求。因为他们对自己的反响很隐蔽，所以他们被视为冷静而无情。他们必须直接地表达出对他人的欣赏，而不是仅仅保留在内心。**

**因为ISTJ型的人很有条理，所以他们希望别人也如此。他们冒险把自己的判断强加于别人，无视那些不是十分自信的人的意见。他们强求别人按照他们的方法做事，阻止运用那些更有创造性的、新颖的方法。他们应该对未经考验和非传统的方式持开放的态度，这样才会对人们的差异更加容忍，才能最终做出有效的抉择。**

**☆比较适合的职业:工程师、审计员、医学研究者、后勤经理、预算分析员、证券经纪人、计算机程序员、信息总监、地质学者、会计、文字处理专业人士等。**

**3、职业能力**

**在计算机相关的具体知识技能方面，相对于周围的人，我具有较强的专业能力以及一定的学习能力。在工作中，我能够比较周密的处理问题，能够进行较为得当的分析和计划，注重最后的工作成果，能够想到各种办法解决问题完成任务。**

**但我在交际等方面的可迁移技能较为欠缺，这也是我今后应当着重改变的地方。**

**4、职业价值观**

|  |  |
| --- | --- |
| **我最重要的五项价值观** | **看重它的原因** |
| 1）自我实现 | **希望自身的各种才能和潜能得以充分发挥，实现个人理想和抱负。** |
| 2）工作环境 | **避免不适宜的工作环境** |
| 3）经济报酬 | **收入必须满足自身和家庭需要，并且允许自己的兴趣爱好发展** |
| 4）名誉声望 | **工作可以给自己带来成就感和荣誉感，以便更好地发展职业能力** |
| 5）自由创造 | **允许自己的创造，而不是单单根据工作的需求发展技能** |
| **我心中的桃花源** | |
| **编程相关工作** | |
| **发展前景巨大，具有挑战** | |
| **满足生活需求的同时，能够实现自我** | |

**5、360°评估**

**同学评价：**

**有很强的能力，有恒心和毅力，诚实守信，风趣幽默，乐于助人，对编程有些痴迷。**

**老师评价：**

**专业能力突出，富有责任心，心思细腻，做事积极，乐于学习新东西，合作能力强。**

**家人评价：**

**喜爱计算机，内向，不爱出门。**

**自我评价：**

**拥有很强的责任心，不爱做计划，但做事比较周密，不善表达，喜爱钻研编程技术、接受新知识，善于团队合作。**

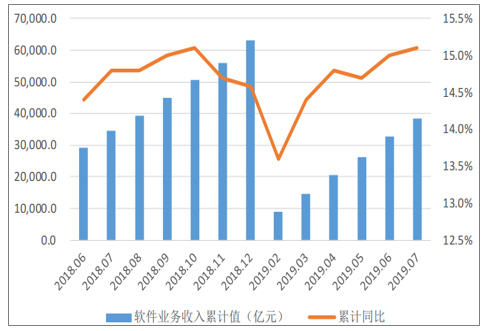
**二、环境分析**

**1、家庭与学校环境分析**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **家庭环境** | | **学校环境** | |
| **优势** | **劣势** | **优势** | **劣势** |
| **家人看好自己的理想职业，并给予支持。** | **家庭状况不是很好，父母务农较为辛苦，不过也给自己增加了一定的决心。** | **所在学校南京工程学院，教学设施齐全先进，教学水平也较先进；所在计算机系专业课的科目开设受到一致好评，毕业的就业率百分百；教学质量高，师资雄厚。** | **与其他一些院校相比，我们的条件不是十分优异，校内对于计算机系相关专业的一些项目支持力度不那么大。** |

**2、社会环境分析**

**近年来，人工智能、大数据、区块链等众多新颖技术出现，移动互联网、物联网的发展促成了计算机行业的发展，为新的技术人才提供了广泛的表现舞台。**



2018年6月-2019年7月我国软件业务收入累计值和同比增速

**3、职业环境分析**

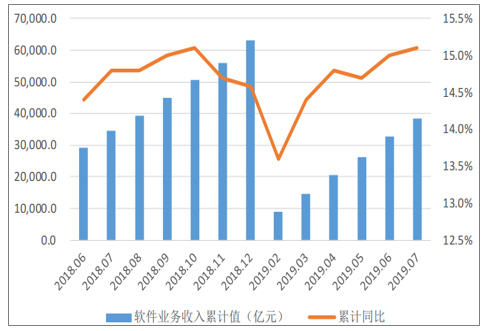
**计算机类专业应用性广、交叉面多，覆盖社会各行各业，这就决定了就业领域非常广泛。**

**在IT类企业中，该类专业毕业生的主要就业岗位有管理类：如项目经理、软件架构师、硬件架构师等；研发类：软件工程师、硬件工程师、系统开发员等；测试类：软件测试工程师、硬件测试工程师、系统测试工程师等；服务销售类：市场营销、售前服务、售后服务、市场推广等。近年来，软件开发中心、数据中心等单位吸引了很多计算机类专业毕业生，主要从事企、事业数据系统的开发与维护、数据统计与管理等工作。**

**在政府、科研单位及其他非IT类企业中，软硬件的配备、网络安全、系统维护、网站开发等工作也离不开计算机专业的人才。**

**师范院校的计算机专业毕业生，可以到小学、中学等单位担任计算机类课程的教学工作。**

**近年来，计算机同艺术类专业结合，产生了不少新专业，如电脑美术设计、网页设计、影视动画设计、环境艺术设计、数字媒体等。这些专业的学生毕业后可在设计部门、广告公司、装潢公司、网络公司、软件公司、动画公司、企事业广告部等从事美术设计策划与制作、电脑绘画、动画制作、网页设计等工作。**



2018年6月 - 2019年7月 我国软件业务收入累计值和同比增速

**理想职业所属行业基本情况及就业方向**

**1、供求双方发展相对平稳，供求矛盾并不突出。随着IT产业的迅猛发展，计算机专业毕业生人数要多于其它专业的学生。尽管近几年IT行业陷入低迷、计算机专业人数在其它所有专业中的人数最多，但与其它专业相比，社会和用人单位对计算机专业毕业生的需求量也较大，供求矛盾并不突出。**

**2、就业率发展平稳，但薪酬水平有所下降。衡量毕业生就业状况的标准，既要考虑到毕业生的就业率，又要考虑毕业生的薪酬水平。随着高校研究生和本科学生的扩招，特别是计算机专业毕业人数的急剧增加，以及受到经济因素的影响，计算机专业毕业生的就业不如从前那样火爆，就业的整体质量存在明显下降。用人单位对毕业生选择余地增加，导致对应聘者的要求将越来越高，不仅要具有一定的专业素养和综合素质，而且还要具备一定的职业能力，包括核心技能、行业通用技能和职业专门技能。更多用人单位更注重高学历、有经验人才的引进。**

**计算机科学与技术类专业毕业生的职业发展路线基本上有两条路线:**

**第一类路线,纯技术路线;信息产业是朝阳产业,对人才提出了更高的要求,因为这个行业的特点是技术更新快,这就要求从业人员不断补充新知识,同时对从业人员的学习能力的要求也非常高;**

**第二类路线,由技术转型为管理,这种转型尤为常见于计算机行业,比方说编写程序,是一项脑力劳动强度非常大的工作,随着年龄的增长,很多从事这个行业的专业人才往往会感到力不从心,因而由技术人才转型到管理类人才不失为一个很好的选择。就业要求即计算机科学与技术类专业大学生应该储备的知识。**

**3、职业清单**

|  |  |
| --- | --- |
| **理想职业** | **从业人员能力与素质需求** |
| 1.**软件工程师** | **有3年以上开发经验，有良好的代码编写习惯，熟悉软件开发规范，至少熟练掌握一门编程语言，有一定架构设计能力等。** |
| 2.**可视化程序设计** | **有良好的代码编写习惯，熟悉软件开发规范，至少熟练掌握一门编程语言等。** |
| 3.**计算机游戏** | **能够从事网络游戏美术，网络游戏动漫设计，游戏概念/故事情节设计，网络游戏3D设计，网络游戏人物设计，网络游戏环境设计，网络游戏皮肤/纹理设计，网络游戏图形开发，网络游戏测试，网络游戏音频开发，游戏客户端开发，游戏服务器开发，游戏引擎开发，手机游戏策划，手机游戏开发，手机游戏程序开发，手机游戏美工，手机游戏测试等工作。** |
| 4.**WEB应用程序设计** | **熟练掌握网页开发，良好的代码编写习惯，熟悉软件开发规范。** |

**三、生涯决策**

**★SWOT分析**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **内部** | **优势（S）** | 1. **与专业对口** 2. **专业的学习成绩比较优异** 3. **具有很强的耐心，不畏惧编程的枯燥。** 4. **职业是自己的兴趣所在** 5. **有一定的企业实战经验** 6. **能够得到家人的支持帮助** |
| **劣势（W）** | 1. **非名牌大学毕业生** 2. **所在专业非学校热门专业** |
| **外部** | **机遇（O）** | 1. **移动互联网、物联网等计算机产业正处在高速发展期** 2. **国内程序设计人才缺口巨大** |
| **挑战（T）** | 1. **毕业即失业的问题尚未解决** 2. **很多985、211高效的计算机优秀毕业生众多，竞争压力巨大** |

**大学期间行动计划**

**大一：**

**在过去自学的编程基础上，以一些小项目进行实践，将自己的拿手技能牢固掌握。参加学校内外各种比赛，通过比赛增长实力。**

**大二：**

**拓展知识技能，了解并逐步掌握多种编程语言和各种工具，丰富自己的经验，提高团队合作开发能力，积累实际项目开发经验。**

**大三：**

**不断实战，磨练专业能力，充分了解企业对于计算机行业毕业生的需求，学习并尝试求职。**

**大四：**

**做好就业准备，磨练心智，应对即将到来的压力、打击，并积极拓宽社交面，准备适应多变的环境。**

**四、结束语**

**我始终相信机会是留给有准备的人的，做什么事情之前一定要有个准备，必须时刻都准备着。在这两三年的时光里让我更加坚信了这一点。所以早早的去制定自己的职业计划这是非常有必要的。而去做职业计划就必须了解自我、从事的行业等情况。我现在是一名IT专业的学生了，但在学习老师的课之前对自我对未来想得很少。最终我还是要走出校门，加入社会进行工作，所以我必须早早地就想好我应该去干什么，让我对以后的就业方向有了一个更加清晰的了解，从而朝着目标更加高效地去实现，避免走弯路，感谢老师给了我们这次认识自己认识未来的机会。未来充满着各种机遇和挑战，机会是留给有准备的人的，所以我要时刻准备着、努力着!**