

软件开发程序员个人总结 (精选3篇)

篇1：软件开发程序员个人总结

俗话说，实践是检验真理的唯一标准，这句话说的很是恰当。在实训的这两个星期中，在老师的辅导和小组同学们精诚合作中我学会了很多东西，同时了解了软件工程在现代软件开发过程中的重要性，加深了对软件工程所学知识的理解，初步掌握进行软件系统开发的基本方法，而且分析问题、解决实际问题的能力也得到了很大的提升，为后续课程的学习以及将来从事软件项目开发与管理工作的打下了一定的基础。

我是一名即将大四的学生，纵观现在的就业形势，国家高校的扩招，世界金融危机的'横扫，大学生应该有一种居安思危的紧迫感，特别是对已经度过两年大学的我来说，毕业并不是一个遥远的词汇。宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来，缺少了平时的锻炼，没有厚积当然不能有薄发。首先我得有思想上的紧迫感，在学校学习的都是理论知识，实践经验则是少之又少。综合能力强的人才才是这个社会需要的，成长成为社会需要的人才是我的个人奋斗目标。有了强大的精神动力，有了坚如磐石的毅力，相信成功并不遥远。

首先对于编码阶段，虽然以前被强调过了很多遍但是我一直没有很深的体会。但在这次参与编码的过程中对这点感慨颇深。从一开始关于软件功能的定位到具体实现过程中，和其他编码人员之间的沟通协调必不可少。代码的编写也不是一蹴而就，而是随着开发的过程中不断进行调节。

其次在测试中吃尽了苦头才深刻认识到这点。不管是最开始的单元测试还是最后的集成测试，这些测试都必须进行不止一次。在测试中最痛苦的是，有错却不知错在何处。我发现有一些错误是和开发人员的编程水平和习惯有很大关系的。拿我自己举例，在测试过程中总是不太规范，导致代码最后格式混乱，也浪费了大量的时间。

当然这次课程实践最重要的收获就是我们完整模拟了一次软件开发的流程，从最开始的需求分析，到最后的测试，用户手册的编写都全程参与。这是一次宝贵食物经验，使我们软件开发的认识不再仅仅停留于课本。

篇2：软件开发程序员个人总结

先自我介绍一下，本人从事开发进一年，09届毕业生，08年11月开始上班，之前做asp，09年2月后开始做，由于公司转型，现在带十几个人在一起搞开发，主要是关于准金融行业的行业管理软件。年度总结在会议上也写了，但仅限于对于工作总结及20xx年工作计划，自我总结较少，因此今天专门做下自我的年度总结，主要从技术、管理、人生上面谈谈这一年的收获，前辈路过欢迎多多指正。

技术

我在学校里学的是电气自动化，程序基础仅限于C基础课程的一些知识，后来由VB、HTML转向asp，在asp上花费了不少时间，对asp比较熟悉，后来由于公司业务需要，将开发平台转向，开始对不是很感冒，以为就是asp的一点扩展（那时还不知道三层架构，数据数据访问全在页面里——！），后来招来几个北大青鸟的过来终于意识到的强大之处，经过个人的努力已经逐步掌握了，现在层次上只能讲个人觉得是入门而已，原因是多方面的，待会儿会讲到。

相信从面向过程转向面向对象的同学都有一种感觉：面向对象开始真的有点别扭，涉及到属性，尤其是类之间的各种关系，那时老想用面向过程传递参数多方面啊。于是老在想对象这种东西，从概念中跳中来，以自己的方式去理解才逐渐体会到页面对象的精华来，分层次展现、分级别访问、封装对象之间各种关系逐渐真正理解了，尤其是对象之间的关系，如对象a与对象b两者之间的关系，有些需要完全公开，有些需要隐藏，有些需要通过第三方传递，有些需要给自己的下级可见，有些需要让下级去完成具体操作——这不是现实的实际模型吗？应该这么理解，面向对象于现实，它不是一种凭空空想出来的理论，这些对象之间的关系可以将其还原为父子、夫妻、领导下属、同事、朋友之间的关系。相比之下，页面过程往往像是一股脑全部推给用户使用，其中的数据与数据访问方法层次不清晰，在模拟现实上它与面向对象相比更易于入门理解，实质上难于准确直接地表述。

面向对象上另一方面是它的设计模式，在之前的面向过程中对这个设计模式并没有清晰地提出来，面向过程优秀的代码要求高内聚低耦合，从个人的理解上，这仅是对软件开发方法“技”上理论总结；设计模式是达到了“道”的层次，因为它从更大的方向、更抽象的层次来去表述具体的代码模块之间的关系，可以认为设计模式是完全从实际的应用来不断总结得来的经验，之间并没有这种术语，但相信前人肯定也使用到这种思想，它从实际应用于来，当然要应用于实际工作中，认真思考不断总结每个人都会有自己的“设计模式”，可以借鉴前人的思想来去提升自己，不可去为“设计模式”而设计模式。

具体到的实现模型中，真正理解它的机制与方法也就不难理解，记住b/s中离不开post或get，所有的AutoPostBack、SelectedIndexChanged.....都是去调用Form传值，加上runat=server的服务器控件打开它生成的源文件也是普通的HTML标签，微软的让软件开发更容易的思路是很好的，时代在前进，很多年前你使用C写出MIS证明你很牛，很多年之后你不在使用C去写“学生管理系统”、“图书馆管理系统”那只能说明你的脑子少一根筋，开发语言都有长处与不足的地方，因为它们适用的场合不同，类似不能拿匕首去跟炮弹比，也不能拿C与PHP比，程序员都有一种偏执的心理，但一点要记住，你面对的用户才有最终发言权，程序能不能满足需要，易用性、稳定性、成本才是应当首先放到重要位置来去谈的。

管理

最开始担任管理一职时开发团队加我在内只有四个人，那时只是抱着接受挑战的心理去做管理，加上我本人比较重感情，团队之间关系相处都不错，但严重的问题逐渐显露出来：工作的随意性、团队精神薄弱、工作方式蛮干，印象深刻的是有几个开始承诺项目不能完工，于是最后天天加班，一直做到早上6点，睡一会7点半接着上班，几个同事都是年龄差不多的

小伙子，干劲十足。后来随着时间的推移，问题越来越摆在眼前：项目迟迟不能完工，又由于公司待遇方面让新员工感觉不值得，于是形成了老板抱怨员工也抱怨的状况，我在中间两点都要去“消火”，这期间是我们部门相对最累的时间但也是相对感觉最充实的时候，后来，之前的员工跟我说“再也找不到那种感觉了”，这是我能想像的。这期间主要是老总对我十分信任，工作上主要是管理方法上对我指点了不少。后来我逐步体会到，管理应该是“大家定规则去遵守”，而不应该是“人管人”。

人管人很容易陷入一个误区：领导去时时刻刻关注每个员工，这样最后往往后造成员工对领导的敷衍了事，管理松了员工会责任下降，管理紧了造成员工与领导关系紧张，另一方面领导时间精力有限必然耗费大量的精力在日常的监督中而不能投入到全局的管理中。

于是“定制-定分工-定进度”，明确日常所有的规章制度，这期间除了公司主要的工作规章制度外其他的日常工作纪律、日常管理等规章制度都是我本人制订，然后征求大家意见最后去贯彻执行。中间也遇到了不少问题，比如开始我们内部是允许使用QQ的，后来员工用QQ闲聊的时间增多，大大影响了工作效率，最后决心禁止，开始阻力较大（貌似程序员都喜欢挂上几个QQ去到群里搞个群主，虽然群里大多都是菜鸟），最后多次开会，逐个谈话，阐明道理，形势逐渐好转。

项目分工上针对技术水平明确分工，制订项目开发计划，由于开始技术都不是很成熟，不少时间我这边强势要求，使用野蛮方法，完不成加班——我陪着加班，这段时间能感觉到员工对我稍有怨言但总体还是认可的。

这期间公司新招人员，人员的增多更使我意识到团队管理的重要性，这期间版本控制、编码规范、文档管理、Bug管理等诸多问题都得到一一解决，技术水平上主要是我个人利用空余时间学习新知识充电，然后展开各种培训，主要是photoshop、css、js、SQL等方面，培训一方面提升了员工的技术水平，一方面我本人在学习培训的过程中得到的最多，因为这个时候个人要求去思考的会更多，加上我本人对技术兴趣比较深厚，所以后期工作慢慢踏入良性循环。

待遇低、条件艰苦、工作时间长、工作压力大是团队中最大的难题，这方面公司在某些方面决策层有着严重的错误思想，造成技术人员对公司埋怨增多，在这方面我本人只能以劝架婆的身价去安慰身边的兄弟，因为我明白现在公司的问题与当前中国软件行业的通病一样，盲目追求利益最大化，不求质量，但求速度，整个社会风气造成软件行业良莠不齐发展，整个中国三四个人的开发团队组成的公司数不胜数，整个程序员阶层生存状况可想而知，疯狂加班、代码质量低下、维护成本大、稳定性差、用户体验差……。当然我们本身不能去逃避这个现状，对于个人来讲任何假大空的口号都是没有意义的，程序员作为技术人员最重要的是心态，以良好的心态去面对各种问题，发现问题、解决问题，发现问题抱怨是解决不了问题的（“IT民工”是我个人认为IT人最没有正确的自我定位的一个称谓，试想一个人连自己都看不起自己的职业，他能做好自己的工作吗？），最主要是解决问题。

我在面试员工时反复提到的三点是；工作态度、发展潜力、工作能力，由前向后排序，心态最重要，大公司大家都想削尖脑袋往里挤，但名额有限，所以广大的程序员同志绝大多数都集中在二流三流四流的软件公司，这个时候更应该做好个人职业定位。以我个人的经验，新员工选择一家公司往往最看重工资待遇跟发展潜力，程序员是一种不可以混日子的职业，工作能力很重要，但不是最主要的，工作态度是最重要的，工作态度往往跟个人的思想认识还有职业所在的环境有关，我个人的体会是绝不能太过于情绪化，情绪化无论是对工作还是对个人的发展都是不利的，就是说哪怕是明天你要辞职，你今天都要把今天要做的事情认真用心做好。

对于工作责任心不够的员工是尤其值得关注的，他们往往自我意识过于强烈，追求以自我为中心，很多时候伴随着工作得不到认可、工作感觉不充实不开心，我会主动找他谈话，我认识：你管理的是一个实实在在的人，他不是一台任你摆布的机器，人会有情绪往往是有心结，找到原因，多加开导，用心去关心每个成员。对于实在不适合在本团队发展的员工要做好最坏打算。程序员这个职业与现在的大学生具有一致的特征，一个是从天之骄子沦为多余人，一个是从高智商人士成为今天中国通行的”IT民工“。另一方面是程序员往往年龄集中在20-25之间的男性中，情绪化、失落感、心理不成熟等一系列问题都会出现。但这个阶段的人往往也最易沟通，可塑性也较强，适当的引导、合理的方式会比野蛮的管理效果强上百倍。

篇3：软件开发程序员个人总结

20__年是我进入公司的第一年，也是我的工作能力得到提高和快速发展的一年，在公司领导的指导和同事以及其它部门的支持配合下，最后在经过自己的努力，完成了自己所要完成的各项工作任务，在新的一年里来临之迹，我要对过去一年的工作进行一个全面的总结，以便在今年的工作中能够有更明确的目标，尽量克服自己现在所存在的不足，希望能更进一步为自己所在的部门增光，做出自己的贡献。下面是我对去年工作总结。

一、总结自身定位：

在过去一年，是我进公司的第一年，也是我工作的第一年，刚开始在我对工作竞争和自身都不甚了解的情况下，在领导和同事的指导下，我感觉自己已经慢慢对人与人的竞争和自身定位有了深刻的了解，因为有了自我目标，才能感受到自己的压力有多大！我的目标也不只是完成目前所做的工作而已，要向其它方面拓展学习。

1、定下心来，踏踏实实：

我学的是计算机专业，我的工作也是计算机方面的，以前有什么优势，但是踏入工作岗位后才发现，自己学的只是一个基础，只是有些方面或许比别人走的快一步，所以一切都要靠自己。自己要定得心下来学习。成功需要耐得住寂寞，不求最快，但求最好。

2、团队合作：

以前在学校或许你可以靠一个取得好成绩，在工作上你必须要有有一个团队，

在一个部门之中，团队合作精神显得尤为重要。以前我做有些事都是一意孤行，但现在已经对自己改变了，多听听他人意见，会犯更少错误，会更长见识，所以要学会与同事之间的合作，做事才更有效。

3、工作情况：

在公司一年，对mes大型系统有了个大概了解，对我们所要学习的mes已经可以说差不多都掌握，条码打印机的维修和设置掌握，a4打印机大多数情况可以维护，pda、条码枪已掌握，电脑的系统重装和维护已掌握，其它基本设置可以维护，对新出来的程序掌握和了解也比较快。

4、课外学习：

sql该学的已经掌握，c#学习，简单的程序可以编写，但有时还要依靠于网络和朋友，需要进一步加强。但主要还是以网络为主。

二、自身缺点

1、心态问题：自己对于做某些事过于着急，一心想急切完成，确反而误时，这个问题一开始就一直出现，现在虽然已经基本克服，但也要列入缺点方面，希望以后时刻注意！

2、学习问题：对于课外学习c#这方面，我在编程时感觉困难的时候有时候就不愿去做，现在虽然已经慢慢改进上网搜资料和问问朋友，但有时候还是克服不了自己。