# 程序员年终工作总结大全

来源：网络 作者：紫云轻舞 更新时间：2024-03-24

*程序员年终工作总结大全7篇程序员一般需要能够做到:确认通过评审计划目标的项目需求、输入数据、分析人员、主管以及客户的输出需求。下面是小编为大家整理的关于程序员年终工作总结大全，欢迎大家来阅读。程序员年终工作总结大全【篇1】过去的一年，我参与...*

程序员年终工作总结大全7篇

程序员一般需要能够做到:确认通过评审计划目标的项目需求、输入数据、分析人员、主管以及客户的输出需求。下面是小编为大家整理的关于程序员年终工作总结大全，欢迎大家来阅读。

**程序员年终工作总结大全【篇1】**

过去的一年，我参与了较多的产品设计，从中受益匪浅，不仅学到了很多专业知识，对动态产品有了更全面的理解和把握，而且培养了我作为机械工程师所应该具备 的基本素质。同时，我坚持自学，学习了当前机械行业新的工具软件和专业书籍，提高了理论水平。现将具体工作总结如下：

1.设计、调试出口印度的摩托车试验机

印度之行是成功的，也是艰难和值得回味的。我们一行三人，在没有翻译的情况下，克服当地天气炎热和饮食不适应的困难，在不到三周的时间内将四台 设备调试完毕，拿到了用户的验收纪要，这是值得肯定的。但，我觉得也有一些遗憾的地方。由于是第一次做车辆产品的出口，缺乏经验，我们的包装和防锈做的不 够好，设备出现了故障，让印度人对我们的满意度下降。如果我们注意这些细节，用我们的产品打开印度这个工业刚起步的国家的大门，那么，我相信我们会从中受 益。

2.主管设计PWS-J20B1

此试验机已经交检完毕，各项指标达到了技术协议要求，等用户款到发货。

3.参与设计PWS-200B

与毛工一起设计，对液压夹头，气液增压泵等的工作原理有了更深入的理解，从毛工身上学到了很多东西。比如，设计的严谨和严肃性，此产品已发货。

开发四部的工作是繁重和艰巨的，我在车工和毛工的指导下，较好的融入了这种紧张和严谨的氛围中，较好地完成了各项任务， 自身的业务素质和工作能力有了较大提高，对工作有了更多的自信。

**程序员年终工作总结大全【篇2】**

把时钟拨回到\_\_年的夏天，大学毕业。那时非常迷茫，不知道能做什么，想做什么，对工作有一种期待和憧憬，只是觉得计算机、网络有关的职位都可以投递简历。

20\_\_年5月12日，南下广州，开始找工作。或许，因为运气好、加上笔试不错、人也比较老实，第一份工作敲定了，任职于一家教育培训机构公司网络部，主要工作内容为web网站开发，算是自己的入行职位。

经过大概半年的努力，自己表现出来的专业能力、勤奋、以及奉献精神，得到了部门经理的认可。自己在人才招聘方面、组员工作安排方面也能参与发表一些意见和想法。同时，经过半年左右的工作学习，对该职位所需要的专业知识和技术能力都基本掌握，自己也能比较快的解决遇到的问题。工作内容变的比较多、杂，开发web网站、公司内部管理系统、电脑网络维护、网站客服、等等，除了自学，无法接触到更专业方面的东西。

20\_\_年上旬，自己萌生去意，主要原因是公司不是专业的公司，无法在技术上再提升，薪水也较低（1500），最终在20\_\_年5月离职，第一份工作结束，工作时间一年多几天。

总结第一份工作，自己的收获是从学生到工作的角色转变，入行了，了解到工作是什么样子了，技术能力上也有一些成长。

因为对第一份工作怀着特别深的感情，自己没有在职先去投简历应聘，坚持用心上班到最后一天。离职后，开始考虑找下一份工作问题。当时自己想到三个职位，按优先级排为：软件测试、web网站开发、flash开发。其中软件测试是觉得测试是该职位未来比较靠经验、比较热门的职业，而flash开发则是因为在上一份工作中独自完成了的一个小。投了不少简历和参与不少面试，软件测试和web开发职位求职并不顺利。最终，6月底面试一个flash开发职位成功。

20\_\_年，我们都知道，这是网页游戏开始爆发式成长的一年，各类网页游戏公司如雨后春笋搬的创立，游戏产品遍地开花。市场上对flash开发人员需求急剧增大，给flash开发者们带来了无限的机会。正是在这个浪潮下，自己走上了游戏开发之路，这也是之前自己未曾料想到的。

回到刚才所说面试成功了一个flash开发职位，当时是一家香港公司外设广州的开发部门，要求使用AS3负责小游戏的开发，因为之前没有使用过AS3，所以做这份工作对自己来说压力非常巨大。正是这份意外的flash开发工作，让自己成为了flash开发程序员。这份工作只做了两个月，主要原因是团队散漫，自己与同事们没有太多交流，做的不快乐。正好有了另外一家大型网络公司的机会，薪水相对第一份工作也已翻番，于是闪电离职。

20\_\_年9月2日，新加入第三家公司，感觉非常大、非常专业，是个集团公司，创始人和管理层都是知名的业内人士，公司当时有3百多人，部门设立、规章制度感觉非常完善，刚入职有培训，福利、工作环境都不错，这份工作在当时自己看来，是非常不错的。进入公司后跟着总监进行开发，两人独立负责一个新网页游戏（后面基本就我一个人负责了）。项目开发采用flex，自己买了本书边学变开发，工作压力不是特别大。总监对自己的学习能力、开发进度、沟通能力、积极主动性都还是非常认可的。这个项目开发了大约5个月，时间来到20\_\_年1月份，公司经营状况和管理层发生了大变化。公司大量裁员、项目冻结，自己由于积极的和总监其其他相关负责人沟通，正是因为这种主动的态度，自己在项目组被砍掉的情况下转入另一个、也是公司唯一一个正在开发、准备运营的项目中，而之前项目组其他同事全部裁掉了。裁员后的公司开始变的很动荡、人心浮躁、工作压力骤升，团队成员一个个离开，最终自己在6月初也离职，这份工作只做了9个月，但给自己带来了非常重要的积累，关于技术、项目管理、产品运营、开发流程、团队合作等都有了初步的认识和理解，专业方面对开发所需的基础编程知识已基本掌握，游戏模块开发方面已没有太大的问题了。

因为参与过大型游戏的经历、以及游戏市场对该职位人员的巨大需求，相对来说找下一份工作就比较好找了。当时自己的想法是离开广州，年轻就要拼搏，而拼搏就要到最有机会的地方去，游戏开发，在当时（到现在也是）北京和上海（乃至深圳）是机会最多、最好的地方，于是专门往北、上、深三大城市的公司投递简历，包括新浪、搜狐、巨人、腾讯等大公司。虽然，当时自己做过游戏开发，但经验尚浅，要找大公司还是难度很大的，最终北、上、深的求职无果，后来到了一家位于广州相邻的城市—佛山的一家公司。

20\_\_年6月，入职新公司。（因为我依旧在公司就职，就不透露公司名了，直接用“公司”二字表示，下文中涉及到开发的项目也会分别用代号表示）

网页游戏经过20\_\_年的发展，市场上出现了一批挣大钱的游戏，如热血三国。大量投资者和公司开始投入网页游戏的研发当中，市面上也出现了各种不同类型的网页游戏，策略战争类、儿童社区类甚至rpg类游戏等都有成功之作。在这个大环境下，佛山公司成立了，公司老板美术出生，做个人站/专业网站近十年，之前一直在上海做公司，因为有了佛山合作的机会，独身来到佛山，组建了新公司（后面上海公司就注销了），上海公司之前主要积累在于flash动画平台资源，在游戏开发方面也没什么经验。佛山公司准备组建大概15人的研发团队，开发5—8人，美术5—8人，老板任项目经理兼策划及美术总监，研发项目为Q版儿童类社区游戏（下面称为A项目），预计研发时间为半年至一年。

入职这家公司有两个值得提的原因，一是自己想离开广州这座喧嚣的城市，想到安静的地方闭关修炼学习；而这个公司在当时从环境各方面来说都符合我的想法；二是有一个细节，就是去面试，和面试官（老板）谈完准备离开的时候，他主动给了来回车费，这个是我不曾想到的。这个细节让我觉得公司老板是一个愿意分享的人、公司也是可以信赖的。虽然说换这个工作换了城市、要搬家，但当时来说，自己没有想到会在这里一呆就是4年，并且广州离佛山也很近，自己并不需要下多大的决心去选择这个公司和这份工作。

我是在公司成立一周后开始上班的，是公司的第一批员工，算是公司的“创业元老”。当然，那时候没有什么创业的概念，只是当做一份工作，只是现在回过头去看，四年做的事情，遇到的问题、和所付出的心血我觉得与自己创业并没有太大区别。

我入职后一个月左右研发团队基本完善，工作陆续展开，一开始团队做一些简单的功能模块和基础功能点，我主要负责模块开发，时间没过多久，出现了一个偶然的机会，把自己推上了准组长的位置，担负起了主程和组长的职责，也让自己有了从另一个角度去看待问题、处理问题的机会，关注团队开发效率、关注整体。

A项目在逐步往前推进，不过现在想起来，似乎没有特别明确的开发计划和产品方向，因为整个团队都没有太多做游戏的经验，于是就照着市面上的同类型的成熟产品来做，依葫芦画瓢，觉得不好的地方加入我们的想法。以Q版儿童社区游戏为主题，展开功能，一路开发、一路摸索、一路修改。期间，调出了几个同事进行花园、牧场游戏以及一些休闲小游戏的开发，想把它们整合进游戏中去。同时，公司又接了腾讯的一个休闲游戏外包项目，由我负责客户端开发，大概持续了2个多月。

自己负责腾讯外包那个项目在那时是从工作以来感到压力最大的时候，时间紧、任务重，最主要的是遇到问题得全靠自己解决，没人能帮自己。在那段时间，开创了晚上睡公司的历史记录。最终项目虽然有些bug和拖延，还是比较顺利上线了，对方也给了比较高的评价，也为后来和腾讯的一系列合作打下了基础。经过这个项目，自己在技术、做事方法、抗压能力方面都有了提高。

整个团队就这样的状态做了大概7个月，时间来到了20\_\_年春节，此时，市面上的儿童社区游戏比09年初已经多出了很多，儿童页游市场变成一片红海，盈利状况非常不乐观，而我们的A游戏按计划还需要好几个月才能推出。春节过后，大概3月份的样子，老板决定我们需要调整方向，改为回合制rpg游戏（因为调整特别大，这里就把调整后的游戏称为B项目吧）。这个决定在当时来看是无奈的、但是是符合市场需求的调整。整个团队就按照新目标来开展工作了。

20\_\_年初，公司又有一个机会和某个事业单位合作，把A项目改造成一个和世博会相关的、适合青少年玩的项目（暂成为A+项目），公司又把大部分精力和人力转入到这个项目的研发中去了，我负责了这个项目的对外、对内沟通的职责。4月底，A+项目上线，但经历了极其悲催的事情——在在线人数很少的情况下出现了服务器宕机，这件事在未来几年在团队中都留下了“阴影”。A+项目需要我写很多技术说明性的文档和PPT演示文档，那时似乎自己花在写代码上的时间不是很多，每天的事情很杂，写文档、沟通策划、沟通工作安排等等，这个经历也一定程度上锻炼了自己的文档能力和处理问题的能力。

A+项目是一个合作性的非营利性、阶段性的项目，到6月份后基本就不需要怎么管了，公司全部精力重新回到B项目。B项目做的并不太顺利，20\_\_年的6月份距离09年初创公司时已经过去1年，公司启动资金已经用完，老板只能靠借钱发工资了，各方面压力开始增大，加班也比较频繁了。9月份，B项目基本可以测试体验，10月份实现技术封测（不太记得是10月份还是11月份了）。那一年国庆，假期自己也没有回老家，和老板及技术总监一起呆在公司弄着游戏的事。产品一直在调整、修改，修Bug，与此同时，公司也在寻求新一轮的融资，和很多机构、个人、公司有接触谈判，当然，这主要是老板做的事，只是作为同事，能感受到这种环境和压力。

时间很快，又来到了20\_\_年春节，又一个转折点快发生了。

20\_\_年初，之前那个A+项目合作方提出新的需求，希望和我们合作继续开发一款关于宣扬低碳意识的游戏，（暂定为C游戏），于是我们继续分出几个同事对这个项目进行开发，我依旧担任项目对内外沟通的负责人。在这里值得说一下，合作方是一个政府较小的事业单位，和公司及老板有很多年合作的历史。这类游戏项目主题受限制、没有太多开发经费和盈利要求，我们也只是作为外包的态度去看待。

20\_\_年春节放假前，团队拼全力在B游戏的完善上，希望发布一个比较稳定、完善的版本。而此时，市场上已经发生悄然变化，回合制战斗类产品已经多的让人眼花缭乱，其中还不乏高品质、大推广的游戏，甚至还出现了不少arpg。这样的环境给我们带来了严峻的考验，一是我们觉得的我们自己的产品似乎没有特别突出的卖点、二是我们在用户、渠道推广方面没有太多的资源和经验，更重要的是：老板层面寻求的游戏联合运营和融资方面一直没有有效的进展，公司账户一直是负数状态。春节放假期间，老板做了一个艰难的决定：决定假期后只少数几个员工按计划上班（我是其中一个），大部分员工延长假期，待公司确定上班时间后再通知。而上班的几个同事先重点研究、分析B项目的情况，针对项目存在的问题，有的放矢，确定未来半年这个项目的计划。

计划赶不上变化快，就在我们在对项目进行整理的那段时间里，我们又有了一个合作的机会，和国内一互联网巨头（暂就称为T公司）的游戏部门合作开发一款关于汽车的游戏，我们临时做了比较详细的准备，产品方案、开发计划，召开电话会议等，但由于一些原因最终没有合作成功。不久，T公司之前和我们有过沟通的人为我们引荐了T公司的另外一个部门，准备合作另外一个关于时尚购物的项目（暂定为D项目）。对这个新项目我们非常期待，因为T公司有着特别巨大的用户资源和平台，如果能合作成功，对我们来说，风险可以降到很低。我们积极的准备产品方案和材料，希望能得到他们的认可。和T公司的沟通大概持续了1个月时间，这段时间我们B项目和C项目的`工作没有停止，公司员工陆续回来上班。一方面我们继续老项目的完善，另一方面我们在和T公司进行D项目的沟通和准备。3月底，D项目基本确定，和T公司合作开发。刚得知合作成功的消息时，公司同事还是比较兴奋的（特别是老板），大家都对这个项目充满期待，当然，也有担忧、迷茫和疑问。（和T公司的合作，后面回过头看来，其实主要还是以我们公司为主，对方只是在初期发表一些意见和看法，他们所承诺的帮助最终由于各种原因也没有达到预定的目标）

D项目确定后，我们就把B项目彻底放弃了！从09年创立公司打算的A项目，再到把A改造成B项目，时间已经过去近2年！而如今，因为各种原因，要把B项目放弃，这是何等的无奈和遗憾。过去近两年的努力基本白费，大家心里都有些不甘。时至今日，每每说起这个项目，心里多少都还会惋惜。

我们对D项目做了了详细的开发计划，采用快速迭代开发、小步快跑的方式。开发时间准备1个半月，然后上线。当时，在facebook上有一款同类的游戏，我们以它为原型，进行修改调整符合我们本土的风格和玩法（后来，我们又做了很大的玩法上的创新和完善）。我们加班加点的赶工，晚上也在公司，假期也基本都在公司，遇到事情处理事情、遇到问题解决问题，最终通过团队的努力，6月份完成了上线内测，8月份登录空间、9月初开始收费，游戏各方面的数据都表现不错。

那时，团队也迎来了一次较大调整，陆续有同事离开，一方面工作压力巨大，另一方面公司财务长期得不到改善，用“苦”和“累”这些词语已经很难表达完自己的感受了。很多人对公司的未来、项目的未来、自己的未来充满了疑惑、迷茫，对是否坚持产生了动摇。值得一说的是，在那次团队变化过后，之后的两年里，团队就基本没有大变化了，所以我们现在的核心团队都是一起打拼了4年的同事，人数少、效率高，沟通简单、直接、高效。

D项目上线后，有了收入，相对就平稳了。公司主要工作就是收集玩家需求，开发新功能上线。差不多一年多的时间（大概持续到20\_\_年的12月份），我们一直在通过各种方式增加用户、增加留存，提高付费渗透率。20\_\_年4月到20\_\_年12月期间，我们还上线了C项目，以及为T公司的其他部门开发了外包项目及其他合作的小项目。因为时间不是很长，也不是公司主要方向，在这里就不详细介绍了。

D项目的开发过程非常艰苦，最明显缺的就是开发人员，这么大的一个游戏项目，包我就只有2个客户端开发人员、一个半服务端开发人员（为什么算半个是因为前期有2个，后期只有1个了），没有专职测试，老板任项目经理兼美术总监兼策划兼商务。所有人都是在高压力、同时又是疲惫的状态下工作。自己更是不仅要写程序，关注团队，很多时候还需要兼任客服、以及一些过往项目的对外沟通。自己不知有多少个日夜，凌晨、甚至通宵还在写代码、修Bug，新功能刚刚开发完就要赶着上线，然后无穷的Bug和错误、甚至低级的错误。很多问题是由于时间匆忙、工作流程、人手有限等各方面的原因导致的。自己那时也承受着巨大的压力和遭受了很多委屈。

值得欣喜的是D项目可以算作一个成功的项目。项目维持在20—50万左右的日活跃，每个月有几十万的流水（有几个月快接近百万），在如此激烈的竞争环境中起得这样的成绩也算是对我们辛苦付出的一个汇报，值得我们这种小团队值得高兴的事情了。因此在20\_\_年春节，公司首次派发奖品：每人一台Ipad，这也是自己工作以来首次获得的大价值奖品/奖金。但从公司层面来说，从20\_\_年6月到20\_\_年12月，三年半时间，依旧还在贫困线上徘徊，依旧还有很长的路要走，依旧任重而道远。

20\_\_年11月份后，D项目活跃人数开始缓慢下降，收入基本稳定但呈下降趋势。做了一些调整和活动但效果不明显，我们开始把人力资源转向新项目的开发了。关于新项目，本文不做详细介绍（留着下一个6年的回忆录里写），开发了大半年，时不时被暂停转去做其他事情，项目进展基本顺利，预计今年6月份内测。

**程序员年终工作总结大全【篇3】**

光阴如梭，一年的工作转瞬即将成为历史，伴随着新年钟声的临近，我们依依惜别硕果累累的20\_\_年，满怀热情的迎来即将到来的20\_\_年。在这年终之际，现对我来公司这几个月的时间里，总结自己所做的工作，分析在工作中的得与失，现汇报如下：

20\_\_年的六月份，我带着好奇而欢快的心情来到我心目中向往的神圣之地北京。这是我毕业后第一个目标，来北京发展。我离开了我上学的原始领域，和我的同学们踏入北京之地。说句好听的，我的技术生涯还是很幸运的，当然这是我相对于留守本地找工作的同学来说的，面对高昂的学费和残酷的社会现实，选择本专业就业还是有一定困难的，在北京中关村混了几个月后，幸运地找到了我人生的第一份工作，做Java程序的工作。也就是来到咱们公司—北京联合兴辰。

来到贵公司，学了半个皮毛的MVC和SSH的我有了份工作，我感到十分的庆幸，也承担了第一个项目，能一个人自主开发的项目。在这里，终于能够将学到的那点东西派上用场。从技术的角度来讲，20\_\_年我的关键词就是SSH，其次就是Hibernate。

这几个月淡淡无奇，学到的东西很多，有框架上的、Mysql数据库的，等等，但是也都是在皮毛上的，掌握着能熟练使用而已。首先，做程序员的要记住第一条经验：“学历代表过去、能力代表现在、学习代表未来。”我个人觉得学历并不代表全部，我们每天都可以学到新的知识，知识是可以一点点积累的，只要肯努力，一切皆有可能。其次，一定要确定自己的发展方向，并为此目的制定可行的计划。不要说什么，“我刚毕业，还不知道将来可能做什么？”“跟着感觉走，先做做看”。因为，这样的观点会通过你的潜意识去暗示你的行为无所事事、碌碌无为。一直做技术，将来成为专家级人物？向管理方向走，成为职业经理人？先熟悉行业和领域，将来自立门户？还是先在行业里面混混，过几年转行做点别的？这很重要，这是你值得深思的问题，它将决定你近几年、十年内“做什么事情才是在做正确的事情！。”

软件开发团队中，技术不是万能的，但没有技术是万万不能的！在技术型团队中，技术与人品同等重要，当然长相也比较重要么。在软件项目团队中，技术水平是受人重视和尊重的重要砝码。无论你是做ERP、管理、系统分析、设计、编码，还是产品管理、测试、文档、实施、维护，多少你都要有技术基础。但是你没有这方面的基础是万万不能胜任你的工作的详细制定自己软件开发专业知识学习计划，并注意及时修正和调整（软件开发技术变化实在太快）。请牢记：“如果一个软件开发人员在1、2年内都没有更新过自己的知识，那么，其实他已经不再属于这个行业了。”

不要告诉自己没有时间。时间就像海绵里的水，多学一些技能对于我们来说亏不到自己，我们的工作从学而来，就是靠着每天的学习，交流，做人中得到书籍是人类进步的阶梯，对软件开发人员尤其如此。我的项目经理经常说，趁着自己还年轻，花几个钱买书看看，书籍是学习知识的最有效途径，不要过多地指望在工作中能遇到“世外高人”，并不厌其烦地教你。只有通过自学将书本变成的自己智慧，才算是真正拥有了它。不要仅局限于对某项技术的表面使用上，哪怕你只是偶尔用一、二次。

对于一个做程序的，试试学习其领域的相关知识点，对各个平台都要了解，向什么JavaEE，J2ME，JavaSE，VB，VCC#，C++这些程序啊，也要试着去了解他们，虽然程序的套路基本是差不多的，但是也各有千秋的，我是学Java的，当然Java很强大，我就很爱Google出的那个安卓系统，Java实在太牛啦！不得不惊叹，例如我没有事的时候也因该提醒自己学习一些JBoss、Spring、Hibernate等等优秀的开源产品或者框架，抽空看看大师们是如何抽象、分析、设计和实现那些类似问题的通用解决方案的。试着研究一下jar包，知道每个jar的功能和实现的方法，免得自己以后的工作遇到一些让你不明就里、一头雾水的问题，因为，很多东西你“知其然且知其所以然”！在一种语言上编程，但别为其束缚了思想。“代码大全”中说：“深入一门语言编程，不要浮于表面”。深入一门语言开发还远远不足，任何编程语言的存在都有其自身的理由。

有时候咱们会遇到一些问题，你单纯的用着一种方法有时候会解决不了问题，或者遇到问题卡在那里啦，这是你需要的是灵感。灵感来自那里，你可以借鉴Spring、Hibernate、JBoss等等优秀的开源框架的设计思想，你可以参照Java的IoC、AOP的设计思路，你可以从其他语言的程序中借鉴他们的套路，这就是我们的灵感，俗话说“他山之石、可以攻玉”。养成总结与反思的习惯，并有意识地提炼日常工作成果，形成自己的个人源码库、解决某类问题的通用系统体系结构、甚至进化为框架。我们在做程序的时候，别人为什么要提示你把每个方法都要写上注释，注释这段代码是干什么的，这是做好一个程序员基本的要诀，这就是你的基本功，当然在写代码的时候也不是都是有用的代码，有些功能是可以通用的，咱们为什么不可以给他打包封装jar，将来或者以后会用到呢，为什么会有那么多很牛的框架，这些都是程序员们提炼出来的，形成一整套的代码结构和体系，被人用的时候感觉非常好用，我们目前写不了这么牛的程序，但是还是可以形成自己的个人源码库的。

心态有多开放，视野就有多开阔。不要抱着自己的技术和成果，等到它们都已经过时变成垃圾了，才拿出来丢人现眼。请及时发布自己的研究成果。例如你在网上看到别人遇到问题，这个问题可能你之前也遇到啦，不要抱着你那自私的心态，背后说“累死你，自己去找吧，小样“，建议大家，上你的CSDN号，我感觉这个东东很不错，技术交流。咱们“与人交换苹果之后，每个人还是只有一个苹果；但交换思想之后，每个人都拥有两种思想”，道理大家都懂，但有多少人真正能做到呢？我的反思不要去做技术上的高手，学会做人。提高自己的专业技能，能胜任工作。

提高软件知识和技术只是问题的表面，本质是要提高自己认识问题、分析问题、解决问题的思想高度。在能胜任工作的基础上，立即去涉猎其它领域的专业知识，丰富自己的知识体系、提高自己的综合素质，尤其是那些目标不在技术方面的朋友。这也是本人的目标，再接再厉吧！

**程序员年终工作总结大全【篇4】**

自今年2月来到公司，已经x个多月，虽然时间并不是很长，但自己学习和收获的东西不少。

在学校只是学习了编程的基本框架，但真正运用到实践，或者说是具体的项目中，这是我受益匪浅的地方。通过对前台界面的调整修缮和数据库的增删改查，自己亲自参与的领导干部民主测评管理系统有了较为明显的进程推进。自己也在不断学习和总结中加强了编程语言的学习，提高了编程思想的认识，更为重要的是自己对代码的认识有了层次性的变化。

感谢公司给我的机会和平台，自己能够将所学运用在实际的项目中去，同事对于同事在工作和生活中的帮助，我也是感激不尽，对于我来说，能够在毕业后短短几个月提升这么多我也是始料未及的，我很欣慰，希望自己在不久的将来，能够独立分析项目，自主地去解决出现的问题，并对现有系统的功能实现有自己的想法与解决策略。

希望自己在公司不断成长的同时，自己也实现一步一个脚印的成长，我自己会一直努力，团结同事，对工作认真负责，不断完善自己。在学习中工作，在工作中学习，让自己的能力与公司的发展需要相匹配。

**程序员年终工作总结大全【篇5】**

公司各级领导的指导与帮助下，在QA人员、UI人员以及测试人员的协调配合下，这些工作现已圆满完成，并得到了上级领导的认可。工作任务的圆满完成，离不开每位成员的辛勤努力，正是因为团体的力量，我们才能勇往直前，走得更稳，走得更远，走得更好。

为了以后更好的开展各项工作，我们还可以从以下方面进行加强：通过开展相关座谈会议，让同事之间相互学习交流，共享经验与知识；为员工进行相关的技术，业务，职业规划指导等培训，可以使大家思路清晰，目标明确；

对相关的工作文档进行归纳整理完善，如具体的开发规范，测试操作规范等等，并具体开展学习和贯彻落实，在实际过程中不断完善；

丰富工作之余的团体活动，锻炼身心，加强合作。

团体的力量来自每个微小个体，每个个体进步的一小半必将带来团体发展的一大步。所以，在每一天的工作中，我都会时刻提醒自己，不管步伐大小，都应该努力向前。我从下面几方面进行落实：

虚心学习，努力工作，力求圆满完成任务。自觉加强学习，对于自身不熟悉的技术方法，要自主学习，提前熟练；虚心求教释惑，对于自身不了解的技术或是业务等，都要及时请教他人，力求弄清弄懂；不断理清工作思路，清晰的逻辑是对开发人员的基本要求，也是重要的品质；总结工作方法，一方面，干中学、学中干，不断掌握方法积累经验，另一方面，不断融入新知识，提升自身，发展自身。

爱岗敬业、扎实工作、不怕困难、积极热情，在本职岗位上发挥出应有的作用。作为一名开发人员，在做好自身的开发工作同时，遵守公司的各项规章制度，配合管理，不迟到，不早退，坚持出勤；认真填写每天工作记录，提交工作成果，按时做好工作计划；爱护公共设备，保持公司环境卫生，积极参与公司各项集体活动；协助同事，对于QA、UI与测试人员提出的建议，积极响应，认真协商，力争做一名优秀的工作者。

反思改进

总结本年度的工作，我们取得了成绩，这是我们继续努力的动力；但是也存在亟待改进的地方，这是我们继续前进的挑战。通过认真反思、总结，我将从以下方面逐步进行加强改进：

摆正自己的位置，调整自身的心态，才能更好的完成工作任务。作为一名开发时间还不长的技术人员，要认识到自己存在的不足，积极主动，虚心求教，耐心磨练。工作中遇到问题、困难，要沉着冷静，仔细分析，理清思路，肯下功夫，力求更好。

随时注意总结经验教训，加强检查，及时整改，在工作中正确认识自己。对于经常遇到的问题，要善于总结归纳，最好记录成文，多花时间回顾思考；遇到新的问题，努力解决，对比分析以前的经验教训，学会反思。

落实各项技术与业务的学习，加强自身能力。对于自己熟悉的知识，要努力做进一步的钻研，没有最好，只有更好；对于自己薄弱的方面，更要肯花时间与精力去学习，虚心请教，认真落实。主动融入集体，加强沟通交流，处理好各方面的关系，才能在工作中保持好的工作状态。多多和其他同事交流工作情况，工作心得，认真听取他人建议，学会处理分歧矛盾。积极参与团体活动，加强团队合作，服从团队安排，增强团队力量，努力为团队增光添彩。也希望以后工作之余的时间，我们的团队活动能够更多些，更丰富些，让我们在这些活动中，增进互动，加强合作。

发展迈进

新的一年，新的开始，新的机遇，新的挑战。成绩已经是昨天，我们更关注的是今天和明天。

新的一年里，我们要继续保持做得好的方面，对于不足之处，要积极改善，不断努力完善，不断提升，不断进步。明年项目的部署实施工作可能是重点，我们要积极准备这方面的工作，做好相应的计划安排，有备无患。就我自身而言，相应的业务学习还需要进一步的加强，例如\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_X工作等等。同时多多加强与其他同事的沟通交流，促进团队建设，增强团队力量。

新的一年，公司也将有新的发展，我们项目组也将迎来新的工作任务，我们每个项目组成员都将以积极饱满的工作态度，热情奋发的工作状态，努力拼搏，团结合作，为公司更加美好的明天贡献自己的力量。这也是朝我们职业生涯走向下一个更高的里程碑而进发。

尾言

忠心感谢领导的培养忠心感谢同事的帮助；

让我们为公司的美好明天而共同奋斗新年伊始，祝大家新年快乐，合家欢乐！

**程序员年终工作总结大全【篇6】**

我于20\_\_年x月x日成为本公司技术部的一名程序员，一年转眼就过去了。这段我人生中弥足珍贵的经历，给我留下了精彩而美好的回忆。在这段时间里您们给予了我足够的关怀、支持和帮助，让我充分感受到了领导们“海纳百川”的胸襟，在对您们肃然起敬的同时，也为我有机会成为影响力在线的一员而惊喜万分。这段时间，在领导和同事们的关怀和指导下，我通过不懈努力，各方面均取得一定的进步，现将我的工作情况做如下汇报：

刚到公司不久，我便开始负责方面的网站开发和广告平台开发和维护，刚开始的时候对我来说确实压力很大，因为各方面都还不熟悉，而且与之前的公司相比，节奏也有点快，不过我慢慢的习惯了环境，和同事相处的比较融洽，领导对我也比较关心，在公司里工作就像是在一个幸福的大家庭里一样，我很快喜欢上了这里。

我到公司不久，第一个项目是\_\_x公司网站，做这个项目的时候我遇到了几个问题，我在以前公司做的时候没有在这么短的时候完成一个项目的，在效率上提高了我的能力。做这个项目的时候我也遇到了许多以前没有遇到过的问题，我请教同事和朋友，还有借助网络一一解决了难题。

之后，我将B2B广告招商平台进行了改版，开发了\_\_x智能建站广告平台以及以后网站的维护工作。

接下来，我又做了一个比较棘手的项目——\_\_x在线咨询系统。为什么说棘手呢，因为我以前没有做过这方面的项目，而且我问遍了所有认识的朋友，搜遍了网络也没有找到如何解决的方法，之后我翻书籍，接着搜索网络。功夫不负有心人，终于我找到一个聊天室的小例子，但是功能差的太远，于是我把这个示例一点点的研究，从一点也不懂到后来慢慢看懂，从对AJAX技术一无所知到基本熟练运用。接下来我就开始自己开发，到最后终于把它开发了出来，虽然不是很完美，功能不是很强大，但是它是我辛苦的劳动结晶，我相信以后会把它开发的更强大，更完美。

1、学无止镜，时代的发展瞬息万变，各种学科知识日新月异。我将坚持不懈地努力学习各种技术知识，并用于指导实践。

2、“业精于勤而荒于嬉”，在以后的工作中不断学习知识，通过多看、多学、多练来不断的提高自己的各项技能。

3、不断锻炼自己的胆识和毅力，提高自己解决实际问题的能力，并在工作过程中慢慢克服急躁情绪，积极、热情、细致地的对待每一项工作。

4、努力提高自己的日常交际能力。

时光流转间，我已到公司工作一年。非常感谢公司领导对我的信任，给予我体现自我、提高自我的机会。这一年的工作经历，使我的工作能力得到了由校园步入社会后幅度的提高。

在此，在对一年的工作情况及心得体会做一汇报后，今后我会以炙热的工作热情继续投入到今后的工作当中，以自己踏实努力的工作，报公司知遇之恩!

**程序员年终工作总结大全【篇7】**

在过去的一年中，我担任公司开发部的一名软件工程师，主要从事着JAVA项目的开发工作，这一年来我低调努力工作着，不求闪亮显眼和光芒四射，只为平静和淡定;这一年中所做的成绩如下：

一、财政局项目，本人独立负责开发会计处的三个子系统：

1、会计人员信用查询系统。

2、代理记账机构信用查询系统。

3、会计人员网上报备系统。

以上三个子系统上线后，方便了社会各界查验会计人员的真实信息、方便了查询合法的代理记账机构信息，以及方便了各单位对会计人员的报备。

二、餐饮行业项目，在团队开发项目中直接参与了豪享来餐饮有限公司总部的信息综合管理平台项目，主要负责的系统有：

1、房屋租赁合同管理系统。

2、短信收发管理系统。

3、会员管理系统。

4、基础信息管理系统和人事管理系统的部分功能模块。

系统应用后，豪享来在管理全国各门店房屋租赁合同上，一定程度上提高了管理效率,并且及时有效提供了相应预警信息;短信收发系统方便了总部及时传递各项信息;会员系统更好的管理全国各门店的会员信息;人事系统在管理中减少工作量等。

三、金融行业项目，我参与了中国银行厦门分行，企业转账管理系统中的部分模块开发。

本系统方便了企业快速实现大量和复杂的转账工作。

四、国土资源与房产管理局项目，正在负责和开发的是住房货币化补贴网上申报审核系统。

本项目采用了新技术，使界面更加大方美观，很大程度上改善人机交互平台的效果。

总结不足：驻豪享来总部做项目时，由于团队内部某些原因，加之外面的其他因素，一定程度上影响了工作效率、影响开发进度和影响最终软件质量;这是包括我在内项目组中的每个成员都必须检讨的地方。

通过总结一年来的工作，尽管有了一定的进步和成绩，但在一些方面还存在不足，个别工作做得还不够完善。在今后的工作中，我将努力找出工作中的不足，以便在日后的工作中加以克服。自我不断的学习吸收新技术，认真学习好规范规程及有关文件资料，并且及时的把新技术应用在实际的项目中，进一步提高项目的技术含量。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！