

<<你就是极客>>

图书基本信息

书名：<<你就是极客>>

13位ISBN编号：9787115265913

10位ISBN编号：7115265917

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电

作者：Michael Lopp

页数：239

译者：何逸勤, 卞斌

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

## 前言

我是极客(geek),可能也是电脑虫(nerd),但不是傻瓜(dork)。

我面对这些名称已经有相当长的时间,看着它们从粗暴评价变成了荣誉勋章和正面标签。然而,即使公共关系和社会地位已经得到大幅的提升,我们在日常生活中仍然被归入缺乏社交技能、带有怪异的控制倾向和无法满足的信息欲望的一类人。

另外,我们给自己贴上的标签,甚至还没有明确的定义。

本书的部分内容最初发表在“Rands in Repose”(静卧的兰兹)博客。

很多年前,对要使用“电脑虫”(nerd)还是“极客”(geek)来描述我们这类人,我做了个迅速的决定。我当时正在写作一篇关于注意力缺失紊乱症状的小文章。

因为绝妙的缩写是包装思想的最佳方式,所以我需要一个缩略语。

可供选择的是N.A.D.D.(电脑虫注意力缺失紊乱症)和G.A.D.D.(极客注意力缺失紊乱症)。

全部字母都不需要卷舌的N.A.D.D.让我觉得稍微没那么可怕。

这个迅速的决定却有着持续的影响力。

从那以后,我一直只在文章中使用“电脑虫”。

电脑虫或极客的显著特征是天生爱琢磨定义的性格。

这使得我最初随意选定电脑虫这个名称日后给我带来挥之不去的烦恼。

电脑虫的真正定义是什么?

极客呢?

还有傻瓜又是什么?

当我跟编辑一起做这本书时,这种烦恼发展成极度的不便。

我们讨论书名的时候,她提出Being Geek这个优雅而精确的名字。

非常好,但也糟透了。

这作为书名是完美的,问题是:我从来没有描写过极客。

我是一个电脑虫。

我真的是电脑虫?

查出这些词的起源也没有多大用。

geek原意指马戏团里训斥动物的演员。

nerd的起源就体面多了,它第一次有据可考的出现是在苏斯博士1950年的作品(《如果我管动物园》(If I Ran the Zoo)中,书中的叙述者宣称他要收集到“A Nerkle, a Nerd, and a Seersucker too”。

从那时候开始,这些词就混淆了。

许多人用精巧的韦恩图描述nerd和geek的各自特征。

有人觉得geek是比nerd更加沉迷于技术的,也有人强调nerd在社交上比较笨拙。

不过,对能找到的每一个定义,都能找到另一个与其相互矛盾的。

好吧,那只能抛硬币来决定。

好消息是nerd和geek之间缺乏明确的界定并不妨碍我们解决dork的问题。

dork是个贬义词,这点是毫无疑问的,但它确实有跟geek和nerd的定义重合的地方。

geek这个词可以放在任意领域,这些领域可以跟技术毫无关系。

电影极客、音乐极客,着重描述的是对某种东西的深入鉴赏力。

我认为,dork这个词是极客从自己的专业角度来称呼其他领域的极客的。

例如,我是电脑极客,而其他那些电影极客就是傻瓜(dork)。

这样清楚了吗?

重点就是各自立足点的不同,其实我们都是傻瓜。

既然让读者学会适应不确定性是本书的一个目标,那可能让大家接受极客和电脑虫之间并没有明确的区别就是一个良好的开端。

虽然本书的名字是Being Geek,但我可能也会涉及一些电脑虫的内容。

## <<你就是极客>>

在我们开始之前，还有两条约定是需要注意的。

这本书的大部分内容，我出于方便都使用了“他”作为极客原型。

对大量的女性极客而言，本书涉及的描述和见解也是同样适用的。

贯穿全书的叙述者是“兰兹”，这是我已经使用了十多年的笔名。

“兰兹”那令人舒适的匿名状态，让我可以跟所讨论主题之间保持一定的职业距离。

同样地，本书所描述的几乎所有人物和情景都是虚构的，都是为了更好地讲述故事。

故事开始了。

## <<你就是极客>>

### 内容概要

《你就是极客！

软件开发人员生存指南》是一本软件工程师的职场指南，以虚构的人物和情景描述了极客的日常工作，对他们常遇到的各类棘手问题给予了巧妙回答。

作者罗普以自己在苹果、网景等公司中面临的生死攸关的时刻所做的抉择为例，总结了在硅谷摸爬滚打的经验，旨在为软件工程师更好地规划自己的职业生涯提供帮助。

《你就是极客！

软件开发人员生存指南》适合软件工程师以及所有从事技术工作的职场人士阅读。

## <<你就是极客>>

### 作者简介

Michael

Lopp是在硅谷工作了20多年的IT管理者。

当可以暂时放下技术工作时，他会在自己那个大受欢迎的博客“静卧的兰兹”(Rands in Repose)上写作关于钢笔、桥牌、人和狼人游戏等的博文。

他创作了《软件人才管理的艺术》(人民邮电出版社, 2010年), 该书的主旨是：你能因自己的产品而得到奖赏，却只能因自己的团队而获得成功。

## <<你就是极客>>

### 书籍目录

#### 第一部分 职业生涯攻防手册

##### 第1章 致胜之道

- 1.1 系统思维者
- 1.2 麻烦的“人”
- 1.3 随机应变系统
- 1.4 职业蓝图
- 1.5 瞬间的总和

##### 第2章 三要素

- 2.1 技术方向
- 2.2 保持成长
- 2.3 交付工作
- 2.4 简化无限

##### 第3章 工作之痒

- 3.1 那通冷电话
- 3.2 愤怒之痒
- 3.3 预警信号
  - 3.3.1 投入度
  - 3.3.2 神游癖
- 3.4 打消顾虑
  - 3.4.1 会失去谁
  - 3.4.2 可以移交工作了吗
  - 3.4.3 想挠什么痒
- 3.5 绚烂夺目

##### 第4章 心智评估

- 4.1 明查暗访你未来的工作
- 4.2 初步调整
  - 4.2.1 能否沟通
  - 4.2.2 继续缓和阶段
  - 4.2.3 难题
  - 4.2.4 该你提问了
- 4.3 收尾
  - 4.3.1 长时间令人尴尬的停顿
  - 4.3.2 对抗性的互动
  - 4.3.3 感觉如何
  - 4.3.4 具体的下一步

##### 第5章 神经紧张

- 5.1 提问的类型
- 5.2 回答步骤
- 5.3 保持信心

##### 第6章 开关

- 6.1 人员和安排
- 6.2 面试人员
  - 6.2.1 愤怒的皮特
  - 6.2.2 健谈的帕蒂
  - 6.2.3 诗人

## <<你就是极客>>

- 6.2.4 喜欢为难人的格雷格
- 6.2.5 老练的史蒂夫
- 6.2.6 沉默的鲍勃
- 6.2.7 总裁
- 6.3 新的视角
- 第7章 经营自己
  - 7.1 你是一门生意
  - 7.2 热身
  - 7.3 一揽子估算
    - 7.3.1 基本工资
    - 7.3.2 头衔
    - 7.3.3 签约奖金
    - 7.3.4 股票
  - 7.4 谈判中的角色
  - 7.5 没兴趣
- 第二部分 解读管理
- 第8章 文化流行榜
  - 8.1 90天
  - 8.2 探究公司文化
  - 8.3 确定文化的人
  - 8.4 游戏结束
- 第9章 管理你的老板
  - 9.1 评估你的老板
    - 9.1.1 有一对一的面谈吗
    - 9.1.2 部门会议是随意的还是事先安排的
    - 9.1.3 要求状态报告吗
    - 9.1.4 安排什么类型的会议
    - 9.1.5 会越俎代庖吗
  - 9.2 基本要素
  - 9.3 及时通报
- 第10章 无能者
  - 10.1 经验之谈
  - 10.2 向上管理
  - 10.3 信息不完整
  - 10.4 当心无能者
  - 10.5 一切
- 第11章 突击者
  - 11.1 借口
  - 11.2 表达方式
  - 11.3 讲些有意义的话
- 第12章 敌人
  - 12.1 管理者大变身
    - 12.1.1 讯问者
    - 12.1.2 排序者
    - 12.1.3 随机者
    - 12.1.4 启发者
    - 12.1.5 敌人

## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

- 12.2 管理这回事
- 第13章 不可能的任务
  - 13.1 疯狂计划的征兆
  - 13.2 赌注的大小
  - 13.3 尊重的重要性
  - 13.4 他想要什么
- 第14章 下意识反应
  - 14.1 八分之一秒
  - 14.2 下意识反应
    - 14.2.1 “不”先生
    - 14.2.2 蛮牛
    - 14.2.3 止水
    - 14.2.4 酿酒师
    - 14.2.5 处理者
    - 14.2.6 自责者
    - 14.2.7 末世论者
    - 14.2.8 放弃者
  - 14.3 下意识反应的阶段
- 第15章 深呼吸
  - 15.1 叹息
  - 15.2 三场会议
  - 15.3 投入“枯燥”
- 第16章 系统的游戏化
  - 16.1 有趣的系统
    - 16.1.1 发现：从困惑到控制
    - 16.1.2 优化、重复、获胜：悖论和警告
    - 16.1.3 成就：得到他人的肯定
    - 16.1.4 游戏的规则
  - 16.2 白板游戏
- 第17章 杀人游戏
  - 17.1 危机四伏
  - 17.2 撒谎的动机
  - 17.3 并非角色扮演而是生死攸关
  - 17.4 不能让杀手得逞
- 第18章 后巷桥牌
  - 18.1 关于信任
  - 18.2 后巷桥牌
    - 18.2.1 会互相打趣
    - 18.2.2 可以无意中获取信息
    - 18.2.3 无需工作就获得工作经验
  - 18.3 另一种员工会议
- 第19章 自己人
  - 19.1 分享你的创作
  - 19.2 讲故事
- 第20章 我们需要你
  - 20.1 聘任申请的情况
  - 20.2 每天在每个聘任申请上花费一小时



## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

20.3 找到了他们！

我成功了

20.4 有意地表达需要

20.5 为你的事业而雇用

第21章 刺儿头悖论

21.1 关于大刺儿头的假设

21.2 团队要前进

21.3 刺儿头悖论

21.4 每个人都是一次调整

第22章 办公塘

22.1 “我们”这个默契的整体

22.2 你确定吗

22.2.1 性格

22.2.2 合适的任务

22.2.3 企业文化

22.2.4 摩擦的侦测

22.3 另一个工作塘

第三部分 日用工具箱

第23章 电脑虫简介

23.1 理解你那呆子

23.1.1 理解你那呆子跟电脑的关系

23.1.2 你那呆子有控制问题

23.1.3 你那呆子为自己建造了工作舱

23.1.4 你那呆子钟爱玩具和谜题

23.1.5 电脑虫其实超级可爱

23.1.6 你那呆子对信息有饥渴的求知欲

23.1.7 你那呆子的脑袋瓜里有个超级高效的关联搜索引擎

23.1.8 你那呆子可能是不受喜爱的人物

23.2 电脑虫调教进阶秘籍

23.2.1 将他不擅长的事情对应上他爱做的

23.2.2 把事情变为项目

23.2.3 人是世界上最有趣的内容

23.3 下一个亢奋点

第24章 一天的滋味

24.1 新的工作

24.2 一天的滋味

24.2.1 早晨整理

24.2.2 效率简约主义的实践

24.2.3 晚间整理

第25章 涓滴列表

25.1 涓滴的创建

25.2 涓滴过程

25.3 事先安排的即兴发挥

第26章 危机与创造性

26.1 事情的分类范围

26.1.1 危机

26.1.2 创造性

## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

## 26.2 个人模型

## 第27章 关于工具的狂热法则

## 27.1 狂热法则

## 27.1.1 我的工具貌似简单

## 27.1.2 我的工具不受工作场所的限制

## 27.1.3 我的工具的设计目的都是免除重复动作

## 27.1.4 我的工具只做我让它们做的事情

## 27.1.5 我的工具只属于我自己

## 27.2 进化中的狂热

## 第28章 无为

## 28.1 重要的静止训练

## 28.2 无为

## 28.3 不要去寻找

## 第29章 如何才能不反胃

## 29.1 不反胃只需要两步

## 29.1.1 步骤1：不停地练习

## 29.1.2 步骤2：避免反胃

## 29.2 焦虑

## 第30章 大声讲出来

## 30.1 演示还是演说

## 30.2 不可原谅的错误

## 30.3 灾难

## 30.4 精简

## 30.5 演示中的停顿

## 30.6 带给听众的财富

## 第31章 代码、功能和真相

## 31.1 那个讨厌的三角形

## 31.1.1 代码、功能和真相

## 31.1.2 舒适的圆圈

## 31.1.3 圆圈分析

## 31.2 开始协商吧，尽情争论吧

## 第32章 启示

## 32.1 三个阶段

## 32.2 三种Alpha

## 32.2.1 虚无Alpha：我其实什么也没说

## 32.2.2 积极Alpha：我积极配合，但你来主导

## 32.2.3 主导Alpha：我来主导吧

## 32.3 不可思议事件的眼界

## 第四部分 下一份工作

## 第33章 面对责难

## 33.1 你可能在说谎

## 33.2 橡皮图章式的事件

## 33.3 不愧疚、不疑虑、不惧怕

## 33.4 比赛开始

## 33.5 不可饶恕的文过饰非

## 33.6 侦察责难的办法

## 第34章 我不要意外

## <<你就是极客>>

- 34.1 我要看到钱
  - 34.1.1 评级与内容
  - 34.1.2 绩效考核是一次对话
  - 34.1.3 意外！
- 34.2 写作的恒久性
- 第35章 深思熟虑
  - 35.1 三个选择
    - 35.1.1 问题1：创业公司还是成熟企业
    - 35.1.2 问题2：专题还是品牌
    - 35.1.3 问题3：管理还是开发
  - 35.2 对机遇的完整步法
- 第36章 硅谷的诅咒
  - 36.1 学徒制
  - 36.2 语言问题
  - 36.3 诅咒
  - 36.4 极客变成主流
- 第37章 独家披露
  - 37.1 管理是职业生涯的归零
  - 37.2 你要参加大量的会议
  - 37.3 你是沟通的交汇点
  - 37.4 抽象和过滤
  - 37.5 你会成为多种行话的翻译者
  - 37.6 无处不在的戏剧性事件
  - 37.7 情景切换
  - 37.8 拒绝
  - 37.9 接受
  - 37.10 相信别人，才能超越
- 第38章 注意缺口
  - 38.1 缺口
    - 38.1.1 知识和能力：第一才子
    - 38.1.2 权力和影响：指挥大师
    - 38.1.3 关系网和沟通：知情者
  - 38.2 角度的问题
- 第39章 大逃亡
  - 39.1 这种烂事
    - 39.1.1 两条线索
    - 39.1.2 第一波
    - 39.1.3 第二波
    - 39.1.4 第三波
  - 39.2 哪一波
- 第40章 光明前景的另一面
  - 40.1 下一步是什么
  - 40.2 被现状误导
  - 40.3 令人不安的结尾
- 跋 只争朝夕
- 附录



## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 致胜之道 你一定经历过几次事业上的决定性时刻。

每天你都要做很多小决定，如日常事务、往来邮件，但事业攸关的决定可不“小”了。这是至关重要的，而且一旦做出决定，将无法回头。

在这样的时刻，你痛苦地发现——该死，我是个极客。

你没上过MBA。

你知道人力资源部那帮家伙就在公司里，但对怎么和他们打交道毫无头绪。

你想一头扎在代码堆里，求个清静舒心，但也明白此刻这个决定将会大大影响你的事业……只是不知会怎样影响。

拿到对方开出的工作待遇后，能否要求更多的薪水？

如果可以，那该怎么要？

老板要是对我说谎该怎么办？

我想辞职，有哪些事是必须做的？

项目经理是做什么的？

我是否应该申请管理岗位？

他们干得少，赚得多，对吧？

能不能不用跟任何人交谈，就获得晋升？

大学里可从来不教这些。

维基百科可以解释一些词的含义，但对于一个通过键盘来认识世界的内向的人来说，也没法帮助回答这些问题。

这就是命运发到你手里的那副牌。

让我们拥抱极客吧。

1.1 系统思维者 我们是与众不同的，认识这些不同点是一个好的起点。

本质上，我深信极客都是系统思维者。

我们可以用一种简化方式来理解这一点，在极客的思维中，世界就像一台计算机——可辨、可知且有限。

在多年成功使用计算机作为与世界互动的工具之后，我们已经皈依了如下信条：我们寻找定义来了解系统，以便找出规则，这样我们才能明白下一步该做什么，并最终获得胜利。

定义、系统和规则。

一切又回归到了我们最心爱的工具——计算机。

在计算机世界获得的成功，改变了我们看待现实世界的角度。

我们相信，只要投入足够的时间和精力，是可以完全地认识系统的。

硬盘驱动器具有这些特性，可以使这一类操作的速度更快。

更多的内存可以改进这一类的操作。

老板说我是消极抗拒的性格，我应该……等一下，你说什么？

消极什么？

一旦出现不适用规则、不属于系统、无法明确定义的情况时，危机就降临了。

当我们发现系统并不完美时，随即进入高度戒备状态，因为这个系统是我们生活的信仰。

不幸的是，这个系统徒有一种令人放心的假象，实质却充满了瑕疵，而这些瑕疵的名字就叫“人”。

1.2 麻烦的“人” “人”总是会把事情搞砸。

他们是系统故障的根源。

他们总是问奇怪的问题，总是坚持错误的逻辑。

在我们极客的小脑瓜里，有一张赏心悦目的流程图，但总是有个别“人”令我们沮丧地追问：“这些人是谁？”

他们凭什么不遵守规则？

他们眼中没有系统吗？

## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

他们不想赢得胜利吗？

” 他们当然想。

没有人希望一直被提醒说生活就像一场赌局。

但事实上，在应对任何随机发生的莫名其妙的事情时，我们就是在赌博。

对事态失控会令极客感到格外不安，因此我们会虚构一个井然有序的世界，让一团糟的现实看起来显得比较赏心悦目和可以预测。

我是一名极客，尽管和隔壁的漫画迷一样迷迷糊糊、情绪不稳定，但一直都在关注极客与这些麻烦的“人”之间的磕磕绊绊，长达十数年之久。

我相信可以提高我们的胜率，即使是有身边这些碍手碍脚的、喜欢乱摸乱碰的“人”们的干扰。

我的建议和本书都从一个悖论开始：为不可预测事件做好准备。

会发生在我们身旁的不可预测事件有两种形式：一种是普通的不可预测事件，你可以对其进行评估，然后立即采取行动；另一种是重大的不可预测事件，它将颠覆你的世界，需要严肃认真地对待。在本书中，我希望先用一个随机应变系统来帮助你应对普通的不可预测事件，然后鼓励你为自己的职业生涯绘制蓝图，为重大的不可预测事件做好准备。

1.3 随机应变系统 在我的概念中，指南手册应该总是在手边不远处，书页翻得都卷起来了，封面也快掉了，还折着一些页。

之所以会被翻得那么残旧，是因为内容值得反复阅读，而且介绍的战术是有效的。

本书的章节是围绕着一份工作来组织的，从最初的找工作、面试、待遇谈判、了解公司和同事，到最终决定是时候离开以寻求新的发展。

这样安排不是为了连贯性，而是方便你遇到一些不可预测事件时，可以直接找到相关的部分。

比如，遇到与年度考核相关的问题时，你可以直接翻到第34章（打个比方），阅读如何理解年度考核那部分，然后做出决定：我该不该为这份评价糟糕的书面考核而过于紧张？

本书的章节彼此独立，也就是说前一章与后一章之间的联系很少。

这样安排，部分是因为其中一些章节脱胎于我的博客“Rands in Repose”（静卧的兰兹），另一部分是因为极客持续集中注意力的时间是……有限的。

我希望这些自成一体的、容易消化的章节在需要做出“小”决定时能够派上用场，帮你做出决定。

它们不是定规，因为要怎样做决定是你自己的事，我能提供的帮助最多就是讲一个故事，讲述自己是何时发现这个决定的，我是怎么想的，我是如何继续前进的。

完成一项任务、做出一个决定、搞定一件事情，都能让人感到满足。

你每天做出的这些小举动组成了你一生中做出的大部分决定，它们在不知不觉中就产生了。

通过做出这些决定，然后观察接下来会发生什么，就形成了你所获得的大部分经验，并使你了解该如何继续不断地搜寻规则，建立起自己的系统。

越好地掌握规则，就能获得越大的成功，并且下一次遇到类似情况就能越快做出反应。

当然，这些都还是小的不可预测事件，你还需要知道该如何应对重大的不可预测事件。

1.4 职业蓝图 你需要从头到尾地通读本书。

虽然本书的章节彼此独立，但它围绕一份假设的工作展开，构成了一个完整的长篇故事。

花一点时间阅读这本书，能让你从日复一日的工作中抽身出来，提醒你目前的工作是在为了实现更远的目标。

你的工作并不只是你正在做的事情，还要为了将来要做的事情做好准备。

阅读这本书时，你需要在脑中不断地重复这3个问题：我正在做什么？

我真正想做什么？

我在乎的是什么？

我关心的是什么？

每个工作日，都被别有用心地安排得让你只能把注意力放在第一个问题上。

回想一下，下列这些时刻你的思想状态是怎样的：当你准备驱车回家时，当你搭乘地铁时，当你刚刚从堆积如山的待办事务中抽出身时。

你只是在从一天具体的作战任务中恢复元气，而不会去梦想自己的下一份工作，也不会战略性地思考

## &lt;&lt;你就是极客&gt;&gt;

自己的职业生涯。

这就是你正在做的事情，但这是你真正适合做的吗？

也许你很幸运。

你是软件架构师或者设计总监，你是个心思全放在数据库上、不用为任何其他事情烦心的家伙。

你已经为自己正在做的事情找到了一个更大的主题，那正是你真正要做的。

这是你的事业，而事业的概念要远远大于工作。

也许你不知道自己的事业是什么。

这是你第一份工作，虽然编程工作让你乐在其中，但身边肯定有很多往来的人在讨论职业发展的问题。

这是人力资源部要帮我规划的，不是吗？

老板会替我考虑的，不是吗？

错。

作为一名对硅谷的管理深入研究了将近20年的观察者，我可以有把握地说，人力资源部的良苦用心和老板的部分关注不会帮你成就事业。

不管你是否明确自己的路在哪儿，通读这本书的几小时时间，你都会扪心自问：“我在乎的是什么？”

我关心的是什么？

”这份管理工作会是我的机遇吗？

我要当一辈子开发人员吗？

回家的路上，我一直都在不停咒骂自己的工作，这是不是个坏兆头？

咒骂公司和傻冒上司在职场中是很普遍的情况。

但是如果连自己的事业也开始咒骂，那真是太愚蠢了。

认为身边所有人都要对你的职业生涯负责的想法是错误的。

只有你在他手下工作时，老板才是你的老板；而事业则永远都是你的事业。

你要选择好自己的事业。

这样当重大的不可预测事件发生时，才可以轻松应对。

要这样来思考：如果当初确切地知道自己真正想做什么，你做出某个重大决定时会多么容易？

如果知道一个新项目非常符合自己的职业目标，那么你要去争取它会更容易吧？

如果非常肯定自己想要进入管理层，那么在工作考核时，你和老板的会谈将会如何进行？

一旦明确了方向，做出决定将不再是难事。

1.5 瞬间的总和 职业生涯是许多做出决定的“瞬间”的总和。

PC还是Mac？

是否回复这封招聘电子邮件？

迎头而上还是打退堂鼓？

即使有这本书作参考，你做出的决定还是可能会有一半是错误的。

这会令一心寻求系统规律并力争获胜的极客感到不安，但其中仍有规可循。

随着时间的推移和经验的累积，你会明白各种人格可以分为有限多组。

不同的人格有细微的差异，但这些人 and 他们的动机是可以理解的。

老板和他的动机可能会因公司不同而有所不同，但不管是“保持低调直到我退休”还是“让所有人都疯狂工作，因为我要征服世界”，这些动机都是可知的。

你可以有效利用和他们的会面机会。

你可以让自己从众多的待办事项中脱身。

辞掉一份工作，离开你喜欢的同事，都没什么不可以，因为外面有更广阔的世界等着你。

本书浓缩了我在硅谷大大小小的公司中15年间的经验。

我经历过平静，也体验过混乱，在这整个过程中我一直坚持做笔记，因为我总是相信自己只要再多找到一条规则就能搞清楚这整个世界，而那也是你的致胜之道。

P2-6





## <<你就是极客>>

### 媒体关注与评论

“ Michael Lopp是我们行业的珍稀动物：使用平实语言的真诚管理者。

想知道如何在IT行业中成就自己的伟业吗？

听听Lopp是怎么讲的吧。

” ——John Gruber, Daring Fireball创始人 “ 我见过太多在技术上才华横溢而我们恨不得把他们锁起来的家伙，因为我们知道这些家伙会在真实世界中被吞噬。

本书给这些家伙提供了反击的可能，让他们适应协作的生活，并管理好现实世界中‘令人厌烦的部分’。

” ——Thomas Duff, 知名博客“ Duffbert ” 博主 “ 对所有极客和需要极客去完成不可能的任务的人们而言，本书必读。

” ——Gina Bianchini, Ning.com创始人 “ 极客应该接管地球。

Michael Lopp揭示了一代独行侠的灵魂。

” ——Jim Coudal, Coudal Partners创始人 “ Michael Lopp有个大胆的想法是所有极客都需要听听的：不可预知性是我们的朋友，而不是敌人。

对想要学会驾驭不可预知的职业发展关键时刻的读者而言，本书是不容错过的。

这将使我们多做尝试，学习到更多，挑战自己的极限，并最终取得壮丽的成就。

” ——Jane McGonigal, 未来研究所游戏研发部总监

## <<你就是极客>>

### 编辑推荐

罗普有个大胆的想法是所有极客都需要听听的：不可预知性是我们的朋友，而不是敌人。对想要学会驾驭不可预知的职业发展关键时刻的读者而言，本书《你就是极客！软件开发人员生存指南》是不容错过的。这将使我们多做尝试，学习到更多，挑战自己的极限，并最终取得壮丽的成就。

<<你就是极客>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>