

最新设计单位竣工验收评估报告 设计实践报告(实用5篇)

随着社会不断地进步，报告使用的频率越来越高，报告具有语言陈述性的特点。优秀的报告都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀报告范文，希望大家能够喜欢！

设计单位竣工验收评估报告篇一

作为一名土木工程专业的学生，这个暑假我选择了在城市设计院实践。一者是想了解建筑设计的工作流程，再者是想接触一些在学校里不曾接触过的内容，并且借此明确自己在学校学习的目的，为以后更快、更好地适应社会工作做准备。这个暑假的8月1日至8月15日，我有幸去了无锡城市设计院有限责任公司进行了为期半个月的实践和学习。经过实践，我进一步了解了建筑的深刻内涵，从书面的理论水平攀升到与实际结合的新的'高度，同时，对具体设计工作流程、平面图、立面图、剖面图以及效果图的要求规范都有了更深层的体会，空间概念也逐渐明晰，对未来有了新的定位，相信这段实习经历在我未来的工作生涯中将发挥不可替代的作用。

实践第一天，当我来到设计院，端详着那些即将陪伴我度过几天实践时光的前辈们，环顾着那全然不同于学校的新环境，看着办公桌上那一叠叠图纸和墙壁上贴着的成果图，心情用激动万分来形容一点不为过，强烈的表现冲动涌上心头，我下定决心，把这里当作人生的一个战场，证明自我，超越自我。刚去的时候，前辈就给我找了个姓张的师傅，好跟着他学习。由于我是自己带笔记本电脑去的，所以平常在学校做的设计都在电脑存着，他开始也没有给我什么任务，就看了我平常在学校做的设计，还给我指点了一下，颇有收益。

来这的前两天，不知道该做些什么，什么也插不上手，只是

这里看看，那里逛逛，有的时候看看书，看看别人画的图，给自己找点事做。最终还是张师傅给我指了条路，他告诉我一些简单的要求让我用autocad软件画一个三层的教学楼的平面图和立面图，终于有事情做了，于是我就乖乖的做起了图。说实话我在学校经常画图，但是几乎都是手工绘制，autocad软件毕竟是刚学不久的课程，仍然不熟悉，果然当我完成后，张师傅指出了很多操作、规范上的错误。然后他也耐心地告诉我设计的流程和不同建筑种类的设计规范要求。

首先，是对建筑的整个流程的了解。建筑物的形成、流程如下：投资商投资——国家审核批准——设计院做出建筑方案——中标——设计院进行建筑设计（包括建筑物正，立，剖面，水电，供暖的设计）——建设部审核批准——施工单位施工——监理进行审核——施工完成，交工——装潢公司进行装修——交工——由投资商和房产公司进行买卖。整个过程中，建筑的设计部分占了相当重要的位置。所以设计的时候，每一步都要按照规定，每一步都要谨慎。设计时也有它的过程：做方案（必须符合结构要求）——进行平面设计（设计的同时，由结构师就行调整，平面做法应符合结构要求，调整的同时，结构师进行结构设计，两者属于同步进行，同步完成）——立面，剖面设计——水电，供暖，电梯设计。

对这一方面有了大致的了解后，我进行了实践操作——绘图。绘图所用程序autocad计算机辅助设计。程序具有二维、三维绘图功能。我所做的工作就是建筑物平、立、剖的二维绘制。绘图，要先对功能进行了解，再就是熟悉里面各个工具的法。绘图的时候也有步骤：轴线——墙线——门窗——楼梯——屋内布置——标注，还要一边绘制一边修改。刚开始画一些简单的房屋平面图，学着用快捷键做图。在绘制的过程中遇到一些困难，如弧线与直线的交接，图形的闭和，楼梯的绘制，在做这些时候经常出现停滞、错误，影响下一步的操作。在这些操作中，就需要有足够的细心和耐心去修改。

在以后的几天里，进入了上班的模式，帮助前辈们干点小活，也接受几个张指导布置的几个小型的方案的设计，但是我的设计一般不能被使用，因为我方案还处在现实与理想的交融处，也就是不结合实际。但是这可以锻炼我的思考，积累更多的经验来为以后做铺垫，方案的设计是一个漫长的过程，好的方案的出炉，需要更多思考和更多的经验做后盾的，而我是一个在校的学生，对一切都不是那么的熟悉，只有从实践中吸取经验。

在实践过程中，除了要对所学的理论知识进行实际使用之外，还要学会处理人与人之间的关系。在现实的社会中，纷繁复杂的人际利益关系就像是一张张的网，连接着这个社会中的每个人，而当你能够把这张网不断地进行扩张，并且保持其完好的状态，就有在社会中立足的基础和取得发展的机会。也许我们不必将这个关系看得太复杂和过分重要，毕竟我们还在学校里，要建立良好的人际关系也需要一定的时间慢慢积累和沉淀。由于这次实践时间短暂，因此并没有多少时间让我对设计院的前辈们进行详尽的交流。除此之外，在我实践的这几天时间里，还有一次集体户外活动的机会，我也积极参加了，这多少也会增加我与前辈之间的交流。能够在短时间之内认识到了一批设计人员，相信这是我在实习中获得的宝贵的人际关系能力；但是对于自己在交流上的不够积极主动以及和他们交流的有限性，成为了我在这次实践过程中的失败教训的一部分。

在实践之前，想象着设计院内的工作一定和平时在学校学习的方式有很大的不同，因为一直觉得学校里的建筑设计课程毕竟对我们的思维没有很大的束缚，尽可能地让我们发挥自己的想象力和创造力，而设计设计院内的工作是为客户设计的工作，必然要考虑客户的要求，院以设计院内的规划和建筑设计工作想当然地也会更现实，更追求实在的功能和效益。所以在我的印象中，自然觉得设计院内的工作和学校的学习是完全不同的。

然而进入设计院后才知道真实的设计工作并不是自己想象中那样的，也并不是和学校里的教学毫无联系的。在那里，也会找到学校里的那份熟悉，这才发现自己也并不完全是建筑设计的门外汉。虽然对于我来说，两年来学到的方法相对于这里来说，只是一些入门知识，但是这也意味着我已经接触了建筑设计。接下来的将是不断的深入、不断地了解、不断地熟悉掌握，以至最后的驾驭，这个过程是我必须要面临的。同时，因为我知道它不是短时间内可以完成的，也知道它的艰巨性，所以我必须对此作好充足的准备，而且要明确自己的方向。而实践无疑是最直接地了解过程、明确方向的最好方法，这也是实践刚开始后深化了的目的。

在设计院内看到建筑设计工作者们每天的工作，几乎每天每时每刻都是和图纸打交道，每项设计从刚开始的规划到后来的细心布置，都是由图纸语言来表达的，包括与甲方的交流，都是以图纸为基础。可以说，图纸是一项设计由始至终的依托，是设计方案的表达，是建筑师思想的现实存在形式。这与学校里老师说过的“图纸才是建筑师设计方案的最好表达”是相吻合的。不过不同的是，对于我，至少是现在的我来说，重点还是在练习基础，也就是说现在我的图纸是在个人手工方式下完成的，虽然说这考验了我们设计、绘画各方面的才能，但是毕竟只靠个人能力，还是限制了图纸的更好表现。而设计院内的设计，不管是初步设想，还是最终方案，不管是施工图，还是表现图，都是在计算机上完成的，这也意味着在完成了基础课程后，我还必须学习掌握计算机绘图，熟练地去学会运用计算机绘图软件，这是不可或缺的设计技能。

在实践中，看到每个人都有不同的工作任务，大家分工明确，努力做好自己的份内工作，同时又合作着争取最终的工作目标。虽然对于现阶段的我来说还不能参与到真正的工作中，但是作为旁观者、学习者，也可以学习到具体设计任务的计划步骤，感受到时而紧张、时而舒缓的工作节奏。而且通过学习，也了解了现实建筑设计中的很多规范条例，当然还有许多规范之外的现实因素。对此，也领悟到建筑并不是纸上

谈兵，而是现实的存在，它并不只是一个思维的过程，更是一个需要付诸实践的工程，这些也把我从纯理论的教学模式中拉向了更为现实的建筑。也因此我认识到学习给了我们足够的空间想象我们理想中的房屋建筑，但是我们并不能只局限于此，首先必须明白自己学习的目的，对于我，知道自己不想只做一个设计的空想家、评论者，所以在放任自己的思维后，还是要回到生活中，努力让自己的想象成为现实。

实践中，我看到设计者既有独立思考也有交流合作，尽自己所能地让建筑向更好的方向发展，但同时，决定建筑发展方向的不仅只有设计者，还有建筑的最终消费者——甲方。方案在不同阶段都必须经历和甲方的交流修改后才能继续前进。理所当然，作为建筑师，设计是方法，而为人们创造舒适的工作、生活空间才是目的。在实践中，我也认识到只有热爱生活的建筑师才能创造出舒适、理想的空间。所以，技能固然重要，但是一颗热爱生活，珍惜生活的心更是可贵。虽然在这次实践中还无法参与到真正的设计中去，但是一周多的实践中的所见所闻同样也是值得珍惜的收获，也正是因为这些所见所闻，才有了自己的所思所想，而这些所思所想也就是实践中最大的收益，是实践计划的目的所及。

面对日益严峻的就业形势和日新月异的社会，我真实地觉得大学生应该转变观念，不仅仅简单地把暑期打工、实践作为挣钱或者是积累社会经验的手段，更重要的是借机培养自己的创业和社会实践能力。我们都清醒地知道“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书”的人不是现代社会需要的人才，大学生需要在社会实践中培养独立思考、独立工作和独立解决问题能力。通过参加一些实践性活动巩固所学的理论，增长一些书本上学不到的知识和技能，因为知识要转化成真正的能力要依靠实践的经验 and 锻炼。现在的招聘单位越来越看重大学生的实践和动手能力以及与他人的交际能力。作为一名大学生，只要是自己能承受的，就应该把握所有的机会，正确衡量自己，充分发挥所长，以便进入社会后可以尽快走上轨道。在这次暑期的工作中，我懂得了理论与实践相结合的

重要性，获益良多，这对我今后的生活和学习都有很大程度上的启发。这次的打工是一个开始，也是一个起点，我相信这个起点将会促使我逐步走向社会，慢慢走向成熟。

现在我还在学习，而学习的根本任务也就是为以后的工作作准备。实践是对自身在学专业知识的完善，是对以后社会工作的热身，是连接学校和社会的桥梁。实践中与社会的点滴接触对于学生来说，可能就是现有的社会经验的全部。所以，实践中所了解的专业知识，我将带入以后的学习中；实践中所接触的现实社会，我将保留到毕业后的工作中。正如不积跬步，无以至千里，我们要注意大学四年的积累，为今后的人生留足资本。

设计单位竣工验收评估报告篇二

当然，能够把自己所学的知识应用到实际中，发挥自己的所长也是一件令人愉快的事情。小林也是第一次组建局域网，开始他心里没什么把握，我的到来自然是帮了他不少忙。但我毕竟只是来实践的，小林可是承担着工作的压力的，但他工作时的认真态度实在是令我感到敬佩。做计算机管理维护的工作，经常会遇到一些预想不到的问题，问题有大有小，如果没有冷静的头脑，充分的专业知识，以及认真负责耐心的态度是很难出色完成工作的。

忙完了局域网的架设，工作也就轻松了一些，日常一些小问题也是很容易解决的。领导对我和小林的工作也是比较满意。做计算机管理维护的工作，有机会接触到公司各个部门的同事，所以和人打交道的机会也比较多。一般说来，对方都是有求于你，态度都比较友善，能够立刻解决问题，自然皆大欢喜。有时可能一时解决不了的，和小林讨论一下，看看相关的资料，也能尽快给予解决。

所以工作时彼此都很和善，加上小林工作的认真态度，也使我在工作中自觉地认真负责起来，所以总体说来工作得较为

顺利。与同事交流多了之后，我开始不再只是帮助解决一些计算机的硬件问题，有时一些软件的问题我也会帮忙。对于一些常用的软件，包括办公软件实习报告我平时用的也比较熟练，所以也就尽可能的给他人一些帮助。当然对于工程设计的一些专业软件来说，例如autocad[]我可是一窍不通了，不过乘着工作空闲的时候，我还是自己学了一点，也算是这次社会实践的一个额外的收获了。

一个月的社会实践工作结束了。能够将自己所学的知识应用于实践中，是一件很有意义的事。通过这次实践，使我很好的发挥了自己的才能，加强了自己的自信心，锻炼了自己的人际交往、团队合作、与人交流沟通的能力。同时又提高了自己在实践中发现问题、解决问题的能力，丰富了自己的工作经历，为将来的就业做好了准备。

虽说这次所做的计算机管理维护工作并不是公司运营中利益攸关的，但也是相当重要的，是对公司正常运作的保障。事无大小，自己都倾力而为，在这过程中不仅培养了自己认真负责的工作态度，也培养了自己的耐心和韧劲。相信此次的社会实践会对自己今后踏入工作岗位带来很大的帮助。在这期间所积累的宝贵的工作经验将会是我一生的财富。很高兴，自己最终很好地完成了这次富有意义的暑期社会实践的工作。

设计单位竣工验收评估报告篇三

贪吃蛇是一款大家都耳熟能详的经典游戏，在我的编程学习生涯中，也尝试了对贪吃蛇进行设计和编写。通过这个过程，我深刻领悟到设计一个好的贪吃蛇游戏不仅需要技术的支持，更需要细致的思考和灵活的运用。

第二段：游戏机制设计

一个成功的贪吃蛇游戏需要一个清晰的游戏机制。比如说，游戏的难度应该依次递增，而且游戏的速度也应该被充分考

虑。此外，控制方式也极为重要。如果控制方式不合理，玩家很难感受到游戏的乐趣。因此，在游戏机制方面的设计必须要在细节上下足功夫。

第三段：用户体验设计

很多时候，人们喜欢玩游戏不是因为游戏有多么令人陶醉，而是因为游戏有多么享受。在我的设计中，用户体验设计是非常重要的的一环。高质量的设计元素（如美术风格、音乐、动画、气氛）是非常有影响力的，他们可以让游戏更加真实、超现实、或者发人深省。只有在这些方面我们考虑得充分，才能推出一款广受欢迎的游戏。

第四段：程序结构设计

从程序架构上，贪吃蛇游戏的构造也非常重要，在编写代码时，一个好的结构安排可以让代码更清晰。再加建立各个函数之间的关联，便于调试，代码的可维护性也能得到保障。同时，这样设计还可以突出贪吃蛇游戏的可行性和可扩展性。因此，在程序结构方面的设计也不能马虎。

第五段：总结收获

贪吃蛇游戏设计对于编程爱好者来说，是一项具有挑战性的任务。在这个过程中，我们需要警惕重复、同步、死锁等因素，以保证程序的性能和可靠性。需要有良好的逻辑思维和代码实现能力，这些是需要通过不断努力和实践积累起来的。最后，我认为贪吃蛇游戏不仅是学习编程和计算机科学的一个好机会，更是其中一项趣味项目，它可以激励我们更好的理解并享受编程。

设计单位竣工验收评估报告篇四

设计课程实训是一门富有挑战性和创造性的课程，本次实训

的主题是设计一款智能家居系统。在这次实训中，我深刻地体会到了设计的重要性以及设计带来的价值。通过这次实训，我不仅提升了自己的设计技能，还学到了很多关于团队合作和解决问题的经验。下面将从整体设计、团队合作、实践过程、问题解决和展示效果等方面进行总结和反思，以此来分享我的心得体会。

首先，整体设计是一个艰巨且复杂的过程。在开始实训之前，我们首先进行了调研和分析，明确了我们的设计目标和用户需求。在实际设计过程中，我们采用了用户画像、需求分析、草图设计、三维建模等多种方法和工具。通过这样的全面设计，我们的智能家居系统能够更好地满足用户的需求，实现在不同场景下的智能控制。

其次，团队合作是设计实训中不可或缺的一部分。在整个实训过程中，我们分工明确，每个人都有着自己的任务和责任。在设计过程中，我们及时沟通，分享自己的想法和设计方案，可以很好地避免冲突和错误。通过团队合作，我们的设计提升了效率，也提升了设计的质量。同时，通过团队合作，我还学到了如何更好地与他人协调合作，如何有效地解决团队内部的矛盾和问题。

第三，实践过程是设计实训的核心。实践是检验理论的有效方法，也是培养实际操作能力的重要途径。在实验过程中，我们根据设计方案进行了编程、搭建硬件平台、调试系统等。同时，我们还进行了一些试验和模拟，以确保整个系统的稳定性和可行性。在这个过程中，我不断调整和优化设计，通过不断试错来完善系统。这让我更加深入地理解到了设计的复杂性和可变性，并且让我积累了宝贵的实践经验。

第四，问题解决是设计实训中必然要面对的挑战。在实践过程中，我们会遇到各种各样的问题，比如硬件故障、编程错误等等。面对这些问题，我们要勇于接受挑战，积极寻找解决方法。我们可以通过查阅文献、请教老师、与同学交流等

途径，找到针对性的解决方案。通过这些问题的解决，我学会了如何快速定位问题、有效寻找解决方法，并提升了自己的问题解决能力。

最后，展示效果是设计实训的重要环节。在实训结束时，我们向其他同学和老师展示了我们的设计成果。通过展示，我们能够得到来自其他人的意见和反馈，从而进一步改善和完善我们的设计。同时，展示也让我更加深入地理解到了设计的重要性和设计所能带来的影响。在展示的过程中，我还学会了如何沟通和表达自己的设计思路和想法，提高了自己的表达能力。

总的来说，设计课程实训是我在大学期间最难忘的一次课程体验。通过这个实训，我深刻地意识到了设计的重要和挑战，也提升了自己的设计能力和综合素质。我相信，通过持续的学习和实践，我能够不断提高自己的设计水平，并为实现更多有意义的设计贡献力量。同时，我也希望将来能够参与更多的设计项目，为社会的发展和进步做出更大的贡献。

设计单位竣工验收评估报告篇五

作为一名高中生，我很荣幸能够参与插画设计实践课程，并成功完成了一幅插画作品。这不仅是对我的技能提升，更是一段非常有趣和充实的学习经历。在这篇报告中，我想分享一些我的心得体会。

首先，插画设计实践课程所教授的技能不仅仅是针对插画的，同时也有很多其他方便的应用。例如，我们学习了数码绘画和图像处理技术，这些技能可应用于广告设计、UI设计、平面设计等许多相似领域。所以，要想成为一名真正的插画师或设计师，需要对数字技术保持一定的敏感度和掌握能力。

其次，插画设计需要搜索灵感的技巧和技能。有时候，一个完美的作品，背后需要充分的思考和灵感。作为一名插画师，

要有较广的视野和知识储备。平时，我们要多关注一些外部的事物，学习如何衍生创意和将它们融合进设计中去。

最后，我的实践体验让我明白了很多关于设计沟通和调整方面的问题。设计师们需要明确了解客户的要求，在保持自己的创意不变的情况下，做到改正和修改设计。设计师需要学会如何与客户沟通，才能真正将客户想法转化到设计中。

总的来说，我的插画设计实践课程体验非常愉快和有益。这不仅仅有益于我的大学选项，同时也是一种有趣和富有挑战性的学习过程。我希望我所学习的技能和知识，能在我今后的人生经历中有所应用。当然，如果你对插画或设计感兴趣，我强烈建议你加入这个课程，感受其中的乐趣和收获。