**人才招募系统项目工作量初始估算分析报告（COCOMO II模型）**

一、估算背景与参考依据

根据教材《软件工程》（COCOMO II早期设计模型示例，皮卡地里电视广告销售系统工作量估算案例，教材3.7节第94页），参照COCOMO II模型对人才招募系统进行初步工作量估算，具体估算依据教材第79-80页表格进行修正和计算。

二、人才招募系统基本情况分析

本项目为信息管理系统，包括用户界面设计、数据库管理、权限管理、企业岗位管理、求职模块等多个子系统。项目处于COCOMO II模型的早期设计阶段，主要使用功能点法(FP)进行复杂度分析。

三、项目工作量初步估算（依据COCOMO II早期设计模型）

## 1. 应用点估算

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 元素类型及数量 | 复杂性评估 | 应用点权重 | 应用点 |
| 屏幕 | 管理员界面(3个) | 中等 | 2 | 6 |
| 屏幕 | 企业用户界面(4个) | 中等 | 2 | 8 |
| 屏幕 | 求职者界面(5个) | 简单 | 1 | 5 |
| 报告 | 求职报表(2个) | 简单 | 2 | 4 |
| 报告 | 企业岗位报表(3个) | 中等 | 3 | 9 |

初始应用点总计：44（应用点）

## 2. 生产率调整因子

开发人员经验与能力：一般  
CASE工具成熟度与能力：高  
生产率评估因子取值：1.13

## 3. 新应用点计算

新应用点 = 应用点 × 生产率因子 = 44 × 1.13 ≈ 36.16

## 4. 人月工作量估算

工作量（人月）= 新应用点 × 经验换算比例（1.0）≈ 36.16（人月）

# 四、敏捷调整及实际资源配置

团队人数：5人（付翔宇、翟江浩、孟维汉、杨雨泽、冯彬）  
项目初始工期 = 总人月数 / 团队人数 ≈ 36 / 5 ≈ 6（月）  
考虑实际采用敏捷方法与多次迭代开发，实际工作量预计在4个月内完成。

# 五、风险提示与管理措施

风险点1：需求频繁变更。措施：迭代结束前重新审视需求。  
风险点2：成员实际投入不足或变动。措施：建立明确的进度监控，及时调整。  
风险点3：技术障碍与工具熟练度不足。措施：内部培训与工具讲解，确保开发效率。

# 六、总结与后续行动建议

通过COCOMO II早期设计模型的初步估算，揭示了项目的潜在工作量与工期压力。建议团队后续使用实际数据重新校准估算，细化开发计划，并持续更新进度与风险管理措施。