|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **项目角色** | **利益相关程度** | **影响水平** | **特点分析** | **管理策略** |
| 张强 | 项目经理 | 高 | 高 | 有专业的项目管理能力和成功的项目管理经验 | 控制项目进度，组织每个人的工作 |
| 张振东 | 产品经理 | 高 | 高 | 熟悉类似产品，了解用户特征，对产品品质要求高。同时也是产品提出者，资金引进者，兼有发起人特点。 | 产品方面必须以他的意见为主，重要事情多与他沟通协商。 |
| 肖敬斐 | 技术专家 | 高 | 高 | 有丰富的开发、设计经验，并多次成功带领技术团队完成互联网和电子商务软件开发。 | 技术以他为主导，充分授予其在技术工作和领导上的信任及权力 |
| 王禹婕 | UE/UI 设计师 | 高 | 高 | 有审美品味，熟练掌握各种界面设计工作，能够关注用户使用特征，成功设计多个互联网网站的界面和交互。 | UE/UI以她为主导，充分授予其在该方面的权力 |
| 连鸿霄 | 测试专家 | 高 | 高 | 细心、耐心，拥有丰富的测试经验，并融洽地与技术团队配合。 | 质量以她为主导，充分授予其在该方面的权力 |
| 舍友 | 商户代表 | 高 | 中 | 迫切希望将自己的商品拓展到互联网上销售（正规的渠道） | 与其充分交流沟通，了解商户的共性和需求，在项目过程中多与其沟通和听取意见，发动其联系更多商户收集需求 |
| 舍友 | 学生代表 | 高 | 中 | 大学二年级学生，爱找游戏攻略或看一些相关资讯，寻求志同道合的朋友 | 与其充分交流沟通，了解学生的搜索游戏攻略喜欢的方式，学生感兴趣的资讯 |
| 腾讯游戏相关软件 | 竞争对手 | 高 | 低 | 有较强的影响和基础 | 研究其优缺点，取其所长，攻其所短 |