**项目管理**

**一、沟通管理计划表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 沟通内容 | 频度 | 沟通方式 | 产出物 |
| 单机麻将项目的目标 | 每天例行的例会 | 面对面会议 | 确定单机麻将产品的应用对象 |
| 单机麻将游戏开发进度 | 每天例行的例会 | Github仓库 | 成员了解软件开发的进度 |
| 单机麻将游戏开发进度 | 每天例行的例会 | QQ等即时通讯工具 | 成员了解软件开发的进度 |
| 单机麻将游戏所存在的问题 | 每天例行的例会 | 面对面会议 | 寻找代码中的bug并进行修改 |
| 单机麻将游戏改进进度 | 每天例行的例会 | QQ等即时通讯工具 | 成员了解软件修改的进度 |

**二、风险管理计划表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 风险名称 | 所属维度（如资源、项目管理、外部因素、技术、进度） | 风险说明 | 影响程度（重要性） | 对工作量的影响 | 对进度和成本的影响 | 优先权（紧急程度） | 跟踪频率 |
| 技术风险 | 技术 | 系统漏洞或功能错误 | 降低了开发速度、影响游戏质量和用户体验 | 增大了开发者工作量 | 延缓了进度、增加了开发时间与投入精力 | 紧急并且需要优先解决 | 每天的例会 |
| 市场风险 | 外部因素 | 市场需求变化、竞争对手推出类似产品、用户偏好改变 | 影响游戏的销售和盈利能力、使游戏体验者数量减少 | 需要推出新的功能（例如我们增加了难度梯度的选择） | 加大了开发时间的投入 | 较为紧急 | 每天的例会、QQ等即时通讯工具 |
| 进度风险 | 进度 | 团队成员由大一同学构成，均为第一次进行工业软件开发与实践 | 降低了开发速度 | 增加了产品设计目标、方法确立的时间 | 增加了开发时间与投入精力 | 紧急并且需要优先解决 | 每天的例会 |