任务二

2.1

根据之前的合作交流，我们小组有两位理性的外向型成员，三位名理性的内向型成员。小组整体的分工一般由理性的外向型成员推动，理性的内向型成员会听取不同成员的意见后提出改进建议。

2.2

主程序员负责制小组是独裁式，主程序员具有最终决策权；而忘我方法是民主式，最终决策用小组成员投票决定。主程序员负责制小组适合具有高度确定性、稳定性、一致性和重复性的大型项目，这样的组织具有高度结构化，但不具有创造性；忘我方法适合含有新技术或工艺和高度不确定性的小型项目，这样的组织具有松散的结构，但却具有高度创造性

2.3

国外软件开发团队的管理方式为弹性工作制和无限制休假政策。他们的弹性工作制与我们有本质区别，弹性制指在完成规定的工作任务或固定的工作时间长度的前提下，员工可以灵活地、自主地选择工作的具体时间安排，以代替统一、固定的上下班时间的制度。而无限制休假政策允许员工在完成所有工作的情况下随意休假。

国内软件开发团队大多采用打卡、KPI等制度。打卡制每天都有规定的上下班时间，能保证员工一定量的在公司的时间，这可能导致员工上班“摸鱼”，因为任务完成了也不能提前走；KPI考核跟评级挂钩，设定KPI作为考核指标，对完成指标的员工进行奖励，可以杜绝有些领导凭着心情发放奖金给员工，由于评级会影响晋升和加薪，所以有时为了考核中业绩增长的数据，可能会存在一些“哄骗”行为。

从个人角度，我最喜欢的工作方式更偏向于弹性工作制和无限期带薪休假的模式，希望工作环境尽量舒适，管理方式最好整体采取层次组织结构，各层次内部是忘我模式。在完成工作后时间由自己自由支配的情况下，我的工作效率会更加高效，舒适的工作环境也有利于提高体验感从而提高效率，整体采取层次组织结构能使管理更有逻辑，决策更高效，而层次内部采取忘我模式则可让每个人都能参与决策做出更完美的产品。

从团队项目管理的角度，我认为最有效的方式仍然是整体采取层次组织结构，各层次内部采取忘我模式。

任务三

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名字 | 屏幕或报表 | 复杂性 | 权值 |
| 预约 | 屏幕 | 简单 | 1 |
| 刊例价格表 | 屏幕 | 适中 | 2 |
| 可用性 | 屏幕 | 适中 | 2 |
| 销售 | 报表 | 适中 | 5 |

最右边一列所有权值相加生成新的应用点的计数NOPS=10，开发人员经验和能力认为是一般，CASE成熟度和能力是低，根据表3-12可知生产率因子是（7+13）/2=10，则估算的工作量为10/10=1