



SWEN90016

软件流程 & 项目管理

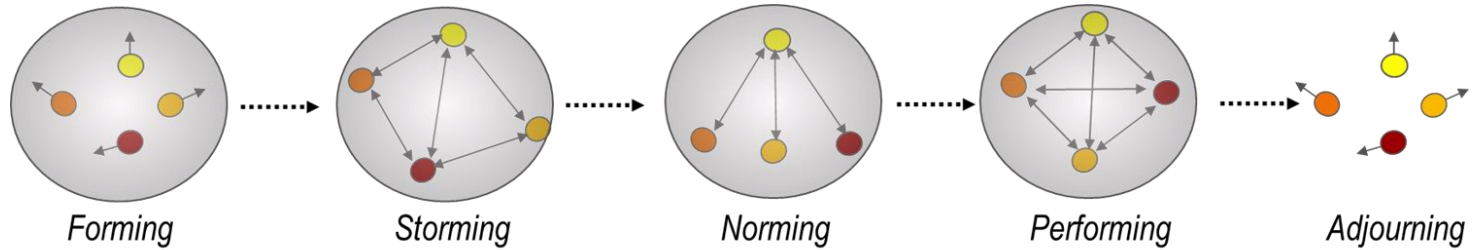
团队，
虚拟团队沟通

探索 团队

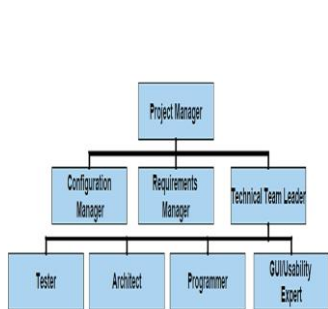
- 团队是如何组建的，
- 个人所扮演的不同角色。



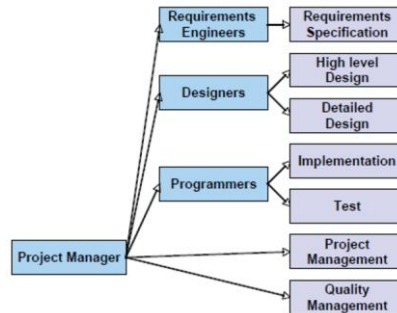
团队生命周期



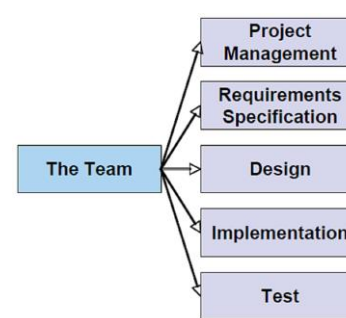
团队结构



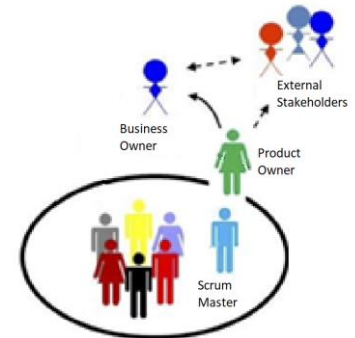
受控
集中



受控
去中心化



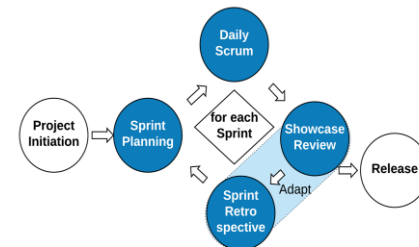
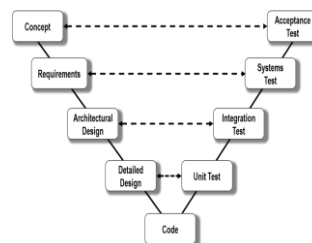
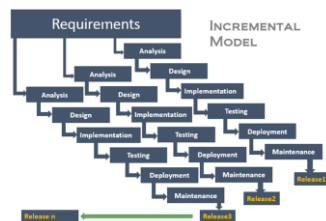
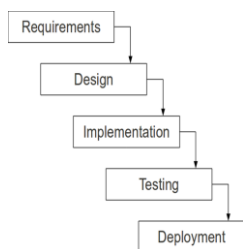
民主的
去中心化



Scrum
团队



SDLC 模型



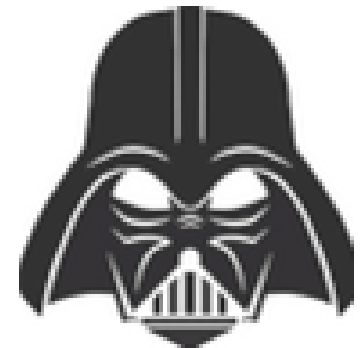
这 团队结构，这 生命周期 和 SDLC模型
影响和 约束彼此

设计有效的团队结构，使您的项目取得成功。

1. 考虑团队中的个人（10 分钟）

考虑自己的长处和短处 什么 **角色** 你可以参加你的项目团队吗？

发起人：	提供想法、解决方案、头脑风暴、横向思考者
信息寻求者：	想要事实信息提供者：
协调员：	描述自己的经验，提供事实，澄清结合他人的贡献
评估员：	评估贡献的质量 表扬、接受、凝聚力和温暖
鼓励者：	建立共识，用幽默消除愤怒 关注目标、标准
调和器：	
标准制定者：	
追随者：	合适的
小组观察员：	提供反馈



一个高功能团队需要哪些角色？

任务

发起人：
资料搜寻者：
信息提供者：
协调员：
评估员：

维护

鼓励者： 什么是
优点缺点？
调和器：
标准制定者：
追随者：
小组观察员：

破坏性的

拦截器
认可寻求者
统治者：
搭便车：
回避者：
独狼：

的危险
集体思考

搭便车
需要执行者



发起人:	提供新想法、建议解决方案、头脑风暴、横向思考者
信息寻求者:	想要事实
信息提供者:	描述自己的经验，提供事实，澄清结合他人的贡献
协调员:	
评估员:	评估贡献的质量
鼓励者:	表扬、接纳、凝聚力和温暖 建立共识，幽默化
调和器:	解愤怒 专注于目标、标准
标准制定者:	
追随者:	合适的
团体观察员:	提供反馈
拦截器:	消极的，麻烦制造者
认可寻求者:	寻求注意力的人，吹牛，吹嘘，说得太多
统治者:	攻击性、操纵性、打断、虐待、讽刺懒惰、操纵性、利用
搭便车:	
回避者:	被动、沉默、局外人、拒绝邀请、引起绝望或不信任 喜欢单独工作、不喜欢
独狼:	团队



探索 团队

- 虚拟通信。



什么是虚拟团队？

指：

也称为：

好处

雇员

组织

缺点

哪些通信调整可以改善远程

沟通？

哪些通信工具和技术是相关的？



什么是工作中的冲突解决？

工作中的冲突解决与社会家庭冲突的解决有何不同？

您听说过调解吗？您知道它的含义吗？



一个有趣的阅读 -

<https://hbr.org/2021/09/collaboration-overload-issinking-productivity>

谢谢你！