|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 学校认可度不高 | 没有足够认识到校园app的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 缺乏盈利模式 | 主要面临的对象是学生 | 市场风险 |
| R3 | 生产过程不存在绝对正确的过程形式 | 真正合适的软件开发过程是在软件项目的开发完成才能明了的，因此项目开发之初只能根据项目的特点和开发经验进行选择，并在开发过程中不断的调整 | 流程风险 |
| R4 | 实现技术手段能否满足性能的要求 | 在项目实施中须使用一些全新技术，团队由大学生组件，对技术的掌握不够深入且实践经验少，虽达到效果，但是效率性能方面有待提高 | 技术风险 |
| R5 | 无法获得足够的推广推销费用 | 产品快速推广时，需要大量的资金，目前团队不具备，需要寻找投资 | 资金风险 |

­­