游戏Wiki人员配备管理计划、

人员招募与遣散

所有人员均从公司内部相应岗位调度。

人员到位根据项目进展逐步完成：

启动阶段：项目经理到位；

规划阶段：需求专家、设计专家、质量专家、UI设计专家到位；

执行和监控阶段：所有人到位；

收尾阶段：仅保留项目经理、开发人员、测试人员完成收尾工作，其他人员归还相应部门（尽可能为他们提前联系好新项目组），并为他们在本项目中的贡献做出评价；

整个项目结束后：项目经理给出所有团队成员的评价，公司给出对项目经理的评价；执行计划的奖励；必须组织一次项目回顾大会，肯定所有成员的贡献和成绩；最后，所有人归回原部门；

培训需要

为项目经理提供规范的项目管理技能培训；

为需求专家提供需求分析和建模技能培训；

为设计专家提供架构和软件设计、建模技能的培训；

为质量专家提供规范测试技能的培训；

认可与奖励

若项目成功达到目标，则给予如下奖励：

项目经理获得XXX元奖金，并作为年终考评的业绩；

项目成员共获得XXX元奖金，分配细则根据项目结束时的考评确定；

项目组可集体举行一次费用在XXX元之内的旅游；

项目经理可支配XXX元的团队临时激励和活动费用，用于提升团队的凝聚力和士气；

工作环境

为提升沟通和工作效率，要求所有人员均在同一办公室办公