**迭代计划（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2020年9月14日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 23 | 项目名称 |  |
| 迭代名称 | 第一次迭代 | 计划起止日期 | 2020年9月7日至2020年10月5日 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 调研、分析和定义需求 | 9月7日至9月 | 全体成员 | | 2 | 初选语言、工具和框架，并学习新技术 | 9月7日至9月14日 | 全体成员 | | 3 | 进行界面设计，实现界面原型 |  |  | | 4 | 小组内部评审和改进需求文档和界面原型 |  |  | | 5 | 编写《迭代评估报告》 |  |  | |  |  |  |  | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  成果包括Vision文档，基于Unity的模型+源代码 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  [分析当前项目风险，列出最大的3~5个风险，自高到低排列，并列出每个风险缓解和应急的措施。注：随着项目的进行，风险会不断变化，故每个迭代要重新对风险评估和控制。]  技术风险：目前使用电脑端进行开发后在实际的VR设备上进行测试后发现与预期效果有很大的出入的风险。  进度风险：由于小组成员都对项目使用的技术没有进行过深入的了解，因此有可能学习新技术这一任务会使用比预期更长的时间，导致项目进度拖后。  需求变化风险：由于目前市场上VR游戏较少，我们小组的项目并没有非常可靠的对标产品，导致目前我们自己定义的项目需求很有可能并不适应实际的市场需求。 | | | |