# 团队组建报告

#(Sharp)团队

**编 写 者： 王吟泽**

**担当职位： 项目经理**

**编写日期： 2011.8.20**

**版本号V 1.0**

**一、总则**

1、#团队是为了完成知道网项目（U NO.IT网站）组建。共有成员11人，为了保证能按时按质完成项目，特制订本规章制度。本制度与2011年08月20日，经团队全体大会讨论通过而创建。所有人对本制度一致同意并实施。本制度从2011年08月20日生效。

2、本制度共分为：考勤管理，职责及流程管理，学习管理，工作制度管理，环境管理，资料管理和奖惩措施。

**二、考勤管理**

1、工作时间：

上午：8：00-12：00

下午：14：00-18：00

晚上：19：00-21：00

2、考勤方式：由项目经理负责组员的考勤（通过具体的考勤记录表），项目经理的出勤由其他组员监督。

3、有特殊事务要离开工作岗位的，需要跟项目经理请假，若离开时间多于一天的需要上报学院负责老师。

4、因病离开工作岗位的，应向项目经理说明情况。

5、假期正常按照公休假期；若有重要里程碑的完成，项目经理酌情组织组员休息。

**三、团队职责和流程**

1、项目经理：负责项目管理、风险管理、计划决策方面的工作。需要在项目的约束条件下完成解决方案，对项目总体进度进行把握，制定和调整项目总体计划，构建解决方案，控制项目流程，对项目中所有可能出现的风险做出评估和管理。

2、产品部门：负责需求管理，产品计划，产品发布方面的工作。负责和用户交流，了解客户需求，指定需求列表；跟踪需求，完成需求跟踪矩阵；监督需求完成情况，时刻监督项目是否按照所做的需求进展；负责产品发布的准备和最终发布。

3、开发部门：负责产品设计，产品开发，产品维护修复方面的工作。负责产品的设计；整个产品的开发和实现，按照产品部门的需求和分析以及设计具体实现产品，得到最终可以交付的产品；对测试部门找出的产品开发部分的缺陷做维护和修复。

4、测试部门：负责产品测试，质量管理方面的工作。负责产品测试计划的制定，在开发部门进行开发的过程中指定测试的详细计划；质量管理，发现整个项目从构思、设计开始各个阶段的缺陷。

**四、团队学习制度**

1、若发现开发过程中的问题，首先自行在网络上查找，觉得比较困难的问题首先在技术社区提出问题，然后再自己查询

2、如果觉得问题比较普遍，可以召集组员讨论解决

3、如果问题在组内1小时内无法解决，转向老师求助

4、在每天工作结束（21：00）之后可以根据情况安排Free talk时间，讨论当天工作中遇到的问题，交流工作中的心得。

**五、工作制度管理**

1、在工作期间不可以经行与工作无关的事情

2、上班时间可以使用QQ通讯工具，但设为隐身状态，以方便组内文件共享或相关事务的讨论；不可以经行与工作内容无关的聊天活动。

3、上班时间禁止登陆人人、微博等社交网站或者使用相关工具。

4、工作时间禁止玩游戏。

**六、工作环境管理**

1、个人的垃圾晚上走之前清理干净

2、机器问题由戴维扬管理

3、团队成员开发所用的电脑定期做Ghost备份

**七、资料备份与保密**

1、机器设置密码，人离开一定锁屏

2、项目管理用VSS，VSS管理员由技术经理蔡俊斌担任，每一个里程碑单独手工备份，手工备份的工作由伍和伟担任

**八、奖惩措施**

1、对于违反第二章第1节的，违反第一次不记，从第二次开始可以从以下惩罚措施中选择一条：1.为全组成员买饮料。2.在项目经理指定的歌曲列表中在工作式放声高歌一曲

2、对于违反第五章的，前2次警告，若多次劝导无效的，在实训最后的评分中酌情减分。

2011.8.20

团队成员签名：