风险管理计划

日期：2011年9月20日

项目名称: SCAR（疤痕）游戏

1.methodology（方法论）：

在IT项目中，风险管理将实行逐步监控，每完成一段工作将对下一部分的工作进行风险预测，同时在进行工作的同时重新对风险进行评估。

2.Roles and Responsibilities:（角色和责任）

本小组主要将整个项目分成了4个部分，即2DUI界面模块，3D游戏界面模块，游戏逻辑与后台模块以及网络模块。根据组员的分工模块与模块间交替进行，并且按周期合并模块规避风险。

3.Budget and Schedule（预算和进度）

预计的成本大概是67290左右。每周进行一次小组会议，对接下来的工作计划的风险进行评估，同时对上一部分的工作进行重新整理和评估。预计在12月14日前完成。

4.Risk Categories（风险分类）

1. 游戏性能优化技术难度大，需要大量时间
2. 游戏特效需要大量人力
3. 游戏美工需要大量人力
4. 小组集体工作场地缺乏，网络沟通困难

5.Risk Probability and Impact（风险概率和影响）

针对以上4个风险，在项目启动前进行大量的评估，通过采取其他方式来规避风险，并在项目实施的过程中不断调整，避免风险的发生。

6.Risk Documentation（风险文档）

在整个项目实现的过程中，我们会不断的发现整个项目出现的风险，并且对其进行评估，在出现比较大的风险时，采取小组会议讨论解决，最终解决风险的问题。