校园悬赏令风险登记册

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **描述** | **根本原因** | **类型** | **概率** | **影响** | **责任人** | **应对策略** |
| R1 | 学生认可度不高 | 没有足够区别于已有电商服务的吸引力 | 商业风险 | 高 | 高 | 赵璐，李伟娟 | 深入分析学生群体特点和需求，设计出符合他们的社交平台APP |
| R2 | 项目质量不够好影响用户满意度 | 项目人员技能无法达到要求，影响整个软件产品的质量 | 技术风险 | 高 | 高 | 张茜贤 | 组织团队成员定期学习，取长补短，鼓励成员有各自的“长板” |
| R3 | 无法获得足够的推广费用 | 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 | 中 | 高 | 李亚峰 | 与商家多沟通，争取获得最大限度的支持，同时与多个商家合作，尽可能多的取得商家的投资 |
| R4 | 人员不能及时到位 | 团队开发氛围消极，不能使每个人充分发挥自己的优势 | 人员风险 | 中 | 高 | 张海波 | 不定期组织团建，放松氛围，鼓舞团队士气，激发创新意识和工作热情，团结集体 |