目录

[一、 团队学习 5](#_Toc6986)

[1.1课堂上 5](#_Toc27511)

[1.2课后 5](#_Toc28309)

[二、团队管理 5](#_Toc20209)

[2.1团队分工（暂定） 5](#_Toc17266)

[2.2团队会议 5](#_Toc16695)

[三、项目建设管理 6](#_Toc18399)

[3.1项目寻找与管理 6](#_Toc7350)

[3.2项目进度 6](#_Toc28286)

[四、奖惩制度 8](#_Toc8109)

[4.1奖励 8](#_Toc2347)

[4.2惩罚 8](#_Toc6225)

[五、 团队文化 8](#_Toc28176)

[5.1团队名称 8](#_Toc4359)

[5.2团队口号 8](#_Toc1098)

[5.3团队目标 9](#_Toc17406)

[六、团队成员签字宣誓 9](#_Toc7813)

# 

# 踏浪规章制度

组名**：**踏浪

成员：易立英 黄铁强 李懂明

邓奇峰 刘胥

二0一八年五

# 一、团队学习

## 1.1课堂上

### （1） 在课堂上认真听讲，组内成员相互监督，应做到当堂知识当堂理解，成员有不懂的应及时向老师或者同学问解。（反之参考各对应惩罚条例）。

### （2）组内成员互相监督完成课堂作业，跟上课堂进度。（反之参考各对应惩罚条例）。

## 1.2课后

### 及时完成老师布置的作业，遇到不会的要向会的请教。（反之参考各对应惩罚条例）。

# 二、团队管理

## 2.1团队分工（暂定）

任务分五大份，抽签按先后选取任务

## 2.2团队会议

（1） 一周两次的会议，时间每周星期四下午18：05，崇美楼；星期二中午12:00，地点三食堂。

### （2）分配的任务没有完成的请全员喝饮料。

### （3）会议迟到者（时间：5分钟以上，特殊情况特殊对待但要说明情况）请全组成员喝奶茶。

### （4）会议不来的（时间：15分钟以上，）参考惩罚条例。

# 三、项目建设管理

## 3.1项目寻找与管理

### 项目分为四个阶段，一是寻找项目、二是了解客户需求、三是项目建设期、四是客户反馈。

### （1）组长组织成员利用没课或者晚自习时间寻找项目。

### （2）用一周的时间跟客户了解需求及确定需求。

### （3）项目建设团队分工，设计，代码实现。

### （4）客户反馈效果及修改。

### （5）以上期间，缺席两次，惩罚参考各惩罚条例。

## 3.2项目进度

（1）每星期四会议布置任务，下周二会议组员必须把自己分配的任务成品展示给团队成员；

（2）若发现有成员多次敷衍所分配的任务或多次任务质量不达标，则

（3）项目期间，遇到技术问题，及时向成员反映讨论，若讨论无果，应请教老师；

（4）3次分配的任务按时完成又做的好的（参考奖励）。

# 四、奖惩制度

## 4.1奖励

### 奖励一杯奶茶。

## 4.2惩罚

### 李懂明：请全组吃饭

### 刘胥：当着全班唱完一首歌

### 邓奇峰：田径场跑4圈

### 黄铁强：罚50元，充当团队基金（再犯翻倍）

### 组长：晚上8点在求实楼3楼跑一个来回且大声说“我是猪”

# 团队文化

## 5.1团队名称

## 踏浪

## 5.2团队口号

一往无前 Give me five

## 5.3团队目标

好好学习，做好项目，提升自我

# 六、团队成员签字宣誓