

一、奖惩机制

1. 任务完成奖

每次任务按时提交且达标 → 全组每人积 1 颗

超额完成（如优化界面/新增功能） → 发起人额外+1 颗星

提出创新方案被采用 → 永久命名权（如“张三登录模块”）

2. 失误处理

延迟提交 → 承包下周会议记录+请全组奶茶（15 元以内）

基础 BUG 超 3 个 → 负责编写该模块的“避坑指南”文档

会议迟到超 10 分钟 → 缴纳成长基金（50 元/次，累积用于组员消费）

3. 过程

“每日学习打卡”：薄弱者提交 10 分钟学习录屏 → 当日积 0.5 星（即使任务未完成）

“老带新成就”：负责人所带新人每完成 1 个子任务 → 双方各+0.3 星

（星星用作后面组员评分，一颗星五分）

二、过程管理

1. 进度追踪表

任务	负责人	截止时间	完成状态	备注
调查数据	张三	3/10 19:00	完成	

2. 提交预警

截止前 24 小时 → 群里@提醒（黄色）

截止前 2 小时未提交 → 语音电话（橙色）

超时未交 → 自动触发惩罚机制

3. 任务分解

任务	子任务
调查数据	1. 问卷设计 2. 数据清洗

三、分工管理

1. 轮换制

首次任务：

设计方面和编程方面两个主要负责人，每次任务轮换交替

2. 老带新

两个方面各带一位或两位薄弱者，薄弱者，学到什么自己多加练习，加快学习进度

四、开会议程

1. 会前问题收集

每周二 22:00 前所有人需提交：

1 个本周最大卡点（带截图/代码段）

1 个希望他人分享的技巧

2. 每周三上课前开会，整理一周的进度，以及优化点