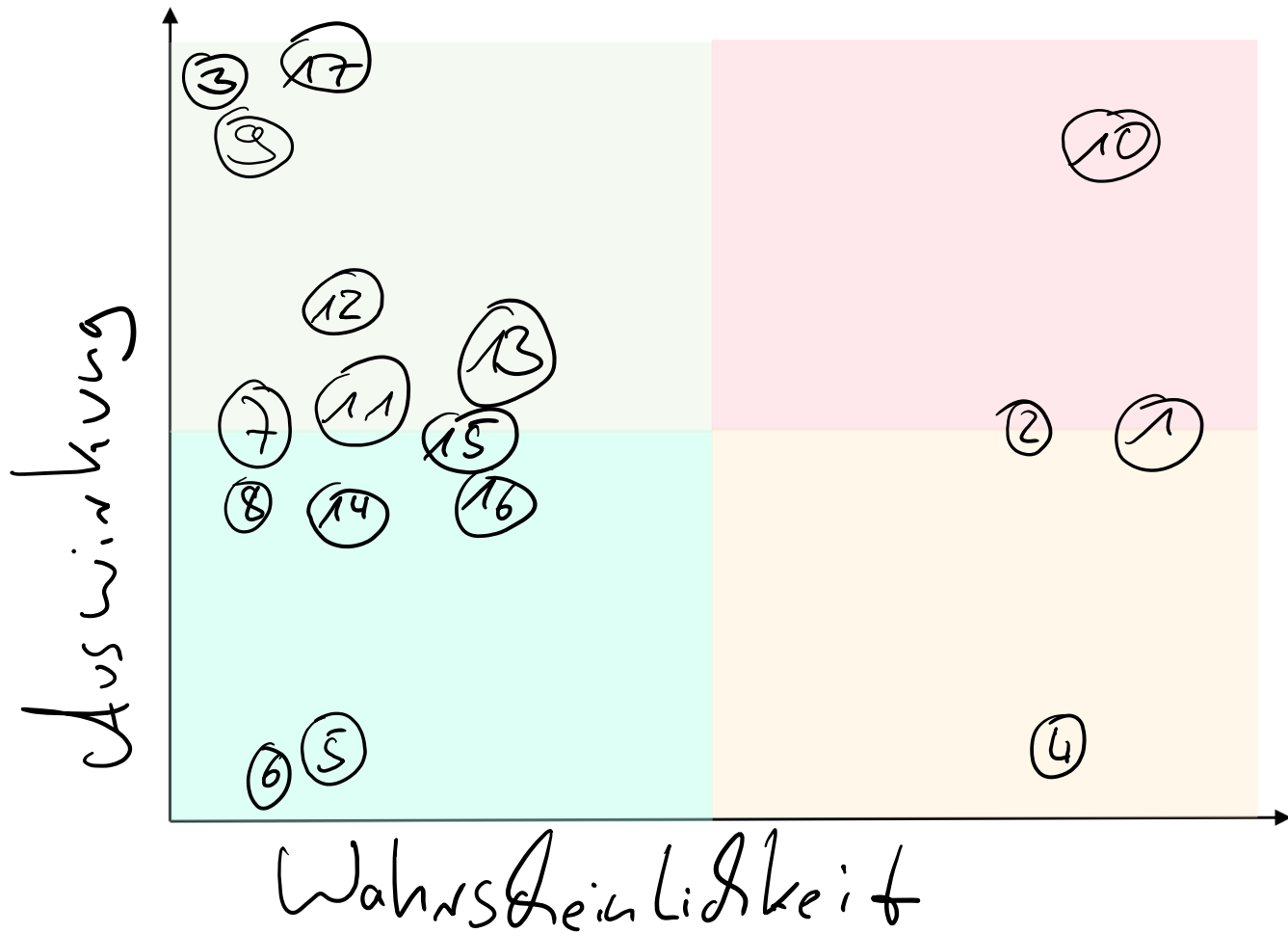


Risikoanalyse Super Mario

ID	Bezeichnung	Beschreibung	Eintritts - wahrscheinlichkeit	Ausw. auf Leistung
1	Projektumfang	Schleichende Erweiterung des Projektumfangs	95%	Mittel
2	Schätzungen	Ungenauere Schätzungen während der Sprintplanung	80%	Mittel
3	Verspätung	Das Projekt wird nicht zum vereinbarten Zeitpunkt fertig	10%	Hoch
4	Teamkonflikt	Innerhalb des Teams kommt es zu Konflikten	60%	Gering
5	Nachträgliche Tasks	Vergessene oder nachträglich eingeführte Tasks beeinflussen Termine	30%	Gering
6	Untätige Stakeholder	Stakeholder enthalten sich lange und sind mit dem Endprodukt unzufrieden	20%	Gering (*)
7	Missverständnisse	...bei Tasks/User Stories	20%	Mittel
8	Konflikt Stakeholder	Änderungswünsche von Stakeholdern führen zu Konflikten mit dem Team	20%	Mittel
9	Performance	Das Programm läuft instabil und stürzt ab	10%	Hoch
10	Krankheit	Ausfall von Teammitgliedern	80%	Hoch
11	Schlechter PO	PO geht nicht auf Feedback der Kunden ein	10%	Mittel
12	Schlechter PO	PO verliert das Ziel aus den Augen/Priorisiert falsch	15%	Mittel
13	Motivation	Team ist unmotiviert/unzufrieden	30%	Hoch
14	Entscheidungsfindung	Offene Entscheidungen verzögern Projektverlauf	10%	Mittel
15	Projektmanagement 1	Prozesse werden nicht eingehalten/erlernt	20%	Mittel
16	Projektmanagement 2	Fehler im Projektmanagement (Terminplanung, Scrum)	20%	Mittel
17	Projekterfolg	Unzureichende Dokumentation verhindert erfolgreichen Abschluss	5%	Hoch

*In der aktuellen theoretischen Projektsituation



Gegenmaßnahmen

- 3 – Projektumfang und Planung so genau wie möglich festhalten. Sprints vorplanen?
- 9 – Tests vor jedem Sprintende implementieren. Durchgängig testen
- 10 – Masken während der Teamarbeit tragen, Tipps zur gesunden Lebensweise geben
- 12 – Ziel regelmäßig evaluieren und bei jeder User-Story hinterfragen
- 17 – So viel wie möglich Dokumentieren. Teammitglieder regelmäßig an die Doku erinnern

Kundenfeedback

Programm soll jederzeit beendet werden können

Weiteres realistisches Feedback einfügen nach erstem richtigen Sprint

Konkurrenzvergleich

Wir haben die rudimentären Strukturen eines Sidescrollers erstellt.

Betrachtet man Super Mario oder ähnliche Sidescroller stellt man fest,

dass das Grundgerüst starke Ähnlichkeit zu den bereits genannten Spielen

Aufweist. Wir können die Spielfigur bewegen und sie durch einen Level navigieren.

Der größte Unterschied zur Konkurrenz ist, dass wir weit von einem Durchdesignten Level und einer spaßigen Spielerfahrung entfernt sind.