

Risiko	Sandsynlighed i %	Konsekvensskala	Konsekvens	Prioritet	Revideret sandsynlighed	Revideret konsekvens	Revideret prioritet
En eller flere artefakter lever ikke op til kravene og skal laves om	0,90	3	Tid spildes på revidering	2,70	0,70	3	2,10
En person er fraværende en dag til to dage	0,90	3	Artefakter/kode bliver ikke lavet	2,70	0,90	2	1,80
Mere end to personer er fraværende en til to dage	0,70	3	Artefakter/kode bliver ikke lavet	2,10	0,70	2	1,40
Et af artefakterne lever ikke op til kravene og skal laves om	1,00	2	Tid spildes på revidering	2,00	0,90	2	1,80
Rapport bliver ikke skrevet en eller flere gange	0,50	4	Mere tid bliver brugt på at skrive de manglende sider	2,00	0,40	3	1,20
Prototypen kan ikke vises	0,40	4	Kunden bliver utilfreds og vi får ikke feedback	1,60	0,15	4	0,60
Løsningen lever ikke op til de funktionelle krav	0,50	3	Kunden bliver utilfreds	1,50	0,35	3	1,05
En person er fraværende mere end to dage	0,40	3	Artefakter/kode bliver ikke lavet	1,20	0,40	3	1,20
Kundemøde bliver aflyst én gang	0,30	4	Vigtig data kommer til at mangle	1,20	0,30	3	0,90
To-do list bliver ikke overholdt en eller to gange	0,95	1	Artefakter/kode/UML bliver ikke lavet i tide	0,95	0,95	0	0,00
To-do list bliver ikke overholdt to eller flere gange	0,30	3	Artefakter/kode/UML bliver ikke lavet i tide	0,90	0,30	2	0,60
Ingen vejledning til rapport	0,25	3	Tidspild på grund af forvirring	0,75			
Mere end to personer er fraværende mere end to dage	0,10	5	Artefakter/kode bliver ikke lavet	0,50	0,10	4	0,40
Kundemøde bliver aflyst mere end en gang	0,05	5	Vigtig data kommer til at mangle	0,25	0,05	4	0,20
Strømafbrydning	0,10	1	Vi må flytte arbejdsplads	0,10			
En computer går i stykker	0,05	2	Projekt kan ikke arbejdes på	0,10			

Fraværende personer

hvis en eller flere personer er fraværende i en eller flere dage kan det have konsekvenser for hastigheden af projektet, hvilket så kan gøre at vi er nødt til at skære ned i funktionaliten af projektet. Det man kan gøre for at forberede sig på fravær er at personen kan fortælle resten af gruppen er de ikke er tilgængelige i en periode så gruppen kan planlægge omkring det, eller gruppen kan forberede ved at de ved hvem har hvad i to-do listen, da der er en to-do liste som opdateres dagligt, og kan arbejde udfra dette.

To-do liste bliver ikke overholdt

To-do listen er rimelig vigtig for hvordan at projektet skal fortsætter, da den gør det mere overskuelige for hvad der skal gøres fra da til da i et projekt. Konsekvensen af at den ikke bliver fulgt er at der kommer chaos i projektet, hvilket så leder til at der er Artefakter, koder og UML diagrammer som ikke bliver lavet når ingen ved hvad de skal gøre. Det der kan gøres for at forbygge dette er at folk fortæller en eller hele gruppen hvis de ikke kan klare den opgave de har fået, og om den så skal gives videre eller at et gruppe medlem kan hjælpe.

Kundemøde bliver aflyst

Kundemøde er vigtig for udviklingsprocessen, da vi skal vide hvad kunden gerne vil have/ikke vil have i projektet. Hvis der ikke er mulighed for at holde kundemøde eller et møde bliver misset så er konsekvenserne ret alvorlige. Kunden kunne blive ultilfreds og vælge ikke at fortsætte med gruppen, eller projektet kunne ende med at den ikke opfylder kravene for hvad kunden ville have. Det man kan gøre for at forbygge dette problem er at hvis man har på fornemelsen af at det ikke bliver muligt at møde den dag man har det planlagt at man kontakter kunden og spørger om en anden dag er en mulighed.

Redigering af Artefakter

Artefakter er vigtige for vores projekt, da flere funktioner i et projekt ikke ville fungere uden dem, derfor er det et problem når der findes fejl i artefakterne som så skal rettes, hvilket tager vigtig tid som kunne have været brugt til noget andet. Det man kan gøre for at forebygge redigering er at man har en af de andre gruppe medlemmer som reviewer under processen af at lave dem, hvilket gør at der er højere sandsynlighed for at artefaktet er rigtigt. Det andet man kunne gøre er at man giver den videre til et andet gruppe medlem hvis man ikke føler sig sikker på den specifikke artefakt.

Rapport skrivning

Rapporten er den vigtigste del af projektet, da det er den som gruppen skal vehæfte sig ved når projektet skal vises til eksaminatorer. Det betyder at hvis den vigtige punkter eller slet ikke er færdig så kan de have katastrofale følger. Det der kan gøres for at forbygge manglende skrivning er at det gruppe medlem som har problemer kommer til guppen om hjælp, da rapporten er vigtig for hele gruppen. Gruppemedlemmet kan også vælge at sige at de ikke kan finde ud af den sektion af rapporten som de er blevet tildelt, og vælger derved at give den videre til et gruppe medlem som har mere styr på emnet.

Prototypen kan ikke vises

Vi vil opprioritere kundemøderne, således at vi kan øge chancen for at have en vellykket præsentation. Alle gruoppemedlemmer har adgang til en kopi af prototypen og har mulighed for at kunne fremvise den. Der vil altid være påvirkningen udefra, som vi ikke kan gøre noget ved, fx hvis screen share på zoom ikke virker, eller zoomserveren går ned. Dette er et forhold som vi må leve med og arbejde ud fra.

Løsningen lever ikke op til de funktionelle krav

I dette tilfælde har vi leveret en ufuldstændig løsning. I en reel udviklingssituation ville det betyde, at kunden ikke vil betale for produktet. Her er konsekvensen at vi ikke formår at levere en ordentlig løsning og derfor ikke viser, at vi lever op til de forventede læringsmål for uddannelsen. Dette kan imødekommes ved at afholde mange kundemøder og være nøjagtig og omhyggelig i vores kravindsamling.