

# Risikomanagement

Projekt: Jbomberman  
 Erstellt am: 25.02.15  
 Autor: Fabian Binna  
 Gewichteter Schaden: 15.75

Nr	Titel	Beschreibung	max. Schaden [h]	Eintrittswahrscheinlichkeit	Gewichteter Schaden	Vorbeugung	Verhalten beim Eintreten
R1	Grundgerüst (Game-Engine) zu aufwändig	Implementierung wird zu kompliziert und verlängert die dauer des Projekts	10	35%	3.5	Komplexität durch einfachere Konzepte verringern / Prototyping	Teamsitzung einberufen und neue, einfachere Konzepte besprechen
R2	Projektstillstand	Aufgrund paralleler Entwicklung von verschiedenen Teilbereichen kann es zu einem Projektstillstand kommen	15	40%	6	In Gruppe an jeweiligem Problem arbeiten.	Die betroffenen Personen setzen sich in Verbindung und handeln einen Termin für das gemeinsame arbeiten aus.
R3	Netzwerkperformance	Die Performance des Netzwerk-Codes ist nicht ausreichend und beeinflusst das Spielerlebnis	10	30%	3	Frühzeitiges Testen der Konzepte / Optimierung / Prototyping	Im Team nach Lösungen suchen / Andere Konzepte in betracht ziehen / Komplexität verringern
R4	Nicht vorhandenes Know-How	Entwicklung und/oder Implementationen dauern länger, weil das nötige Know-How fehlt	5	15%	0.75	Bekannte Technologien und Konzepte verwenden	Teammitglieder nach Hilfe fragen oder Know-How aneignen
R5	Performance der Serverapplikation	Die Serverapplikation benötigt zu viel Hardware und beeinflusst den Spielablauf negativ	5	10%	0.5	Spielablauf simpel halten / Spielirrelevante Details weglassen / Prototyping	In einer Teamsitzung besprechen welche Performanceanspruchsvollen Details entfernt werden können
R6	Komplexität der Software unterschätzt	Die Planung und Implementierung der Software ist komplexer als erwartet	20	10%	2	Architektur und Design gut durchdenken / Jede technische Entscheidung im Team besprechen / Prototyping	Im Team entscheiden welche Teile vereinfacht oder weggelassen werden können
<b>Summe</b>			<b>65</b>		<b>15.75</b>		