

Risikomanagement

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

Nr	Titel	Beschreibung	max. Schaden [h]	Eintrittswahrs cheinlichkeit	Gewichteter Schaden
R1	Grundgerüst (Game-Engine) zu aufwändig	Implementierung wird zu kompliziert und verlängert die dauer des Projekts	10	35%	3.5
R2	Projektstillstand	Aufgrund paralleler Entwicklung von verschiedenen Teilbereichen kann es zu einem Projektstillstand kommen	15	40%	6
R3	Netzwerkperformance	Die Performance des Netzwerk-Codes ist nicht ausreichend und beeinflusst das Spielerlebnis	10	30%	3
R4	Nicht vorhandenes Know-How	Entwicklung und/oder Implementationen dauern länger, weil das nötige Know-How fehlt	5	15%	0.75
R5	Performance der Serverapplikation	Die Serverapplikation benötigt zu viel Hardware und beeinflusst den Spielablauf negativ	5	10%	0.5
R6	Komplexität der Software unterschätzt	Die Planung und Implementierung der Software ist komplexer als erwartet	20	10%	2

Summe

65

15.75

Vorbeugung

Komplexität durch einfachere
Konzepte verringern /
Prototyping

In Gruppe an jeweiligem
Problem arbeiten.

Frühzeitiges Testen der
Konzepte / Optimierung /
Prototyping

Bekannte Technologien und
Konzepte verwenden

Spielablauf simpel halten /
Spielirrelevante Details
veglassen / Prototyping

Architektur und Design gut
durchdenken / Jede
technische Entscheidung im
Team besprechen /
Prototyping

Verhalten beim Eintreten

Teamsitzung einberufen und
neue, einfachere Konzepte
besprechen

Die betroffenen Personen setzen
sich in Verbindung und handeln
einen Termin für das
gemeinsame arbeiten aus.

Im Team nach Lösungen
suchen / Andere Konzepte in
betracht ziehen / Komplexität
verringern

Teammitglieder nach Hilfe
fragen oder Know-How aneignen

In einer Teamsitzung
besprechen welche
Performanceanspruchsvollen
Details entfernt werden können

Im Team entscheiden welche
Teile vereinfacht oder
weggelassen werden können

