## Risikoanalyse "JustForYou"

## Legende:

A= priorisieren nach Wahrscheinlichkeit des Auftretens (unwahrscheinlich, sehr gering, ...)
B=priorisieren nach Bedeutung der Auswirkungen (keine, unbedeutend, mäßig, schwer)
E=priorisieren nach der Wahrscheinlichkeit der Entdeckung (hoch, mäßig, gering, sehr gering)
PZ=Prioritätszahl (hoch=1000, mittel=500, niedrig=1)

Nr.	Risiko	Beschrei bung	Potentiel le Folgen	Maßnah men	A	В	E	PZ
1	Technisc he Komplexi tät und Integratio n	Integratio n der verschied enen Module als Laufzeitbi bliotheke n kann technisch e Herausfo rderunge n bergen, insbeson dere bezüglich Performa nce und Kompatib ilität.	Instabilitä t der Software, Performa nce-Probl eme und erhöhter Entwicklu ngsaufwa nd.	Verwend ung von erprobten Schnittst ellenstan dards und umfasse nde Tests in verschied enen Konfigura tionen und Umgebu ngen.	8	4	5	160
2	Modulare Architekt ur	Schwieri gkeiten bei der Entwicklu ng einer modulare n Architekt ur, die die gewünsc hten Kombinat ionen der Module ermöglic ht.	Schwieri gkeiten bei der flexiblen Anpassu ng für Kunden. Mögliche Performa nce-Verlu ste durch unzureic hend optimiert e Module.	Agile Entwicklu ngsmeth oden zur schrittwei sen Einführun g der Module. Nutzung von Testdate n zur frühzeitig en Optimier ung der Architekt ur.	10	4	1	80

3	Ressourc enknapp heit und Zeitrahm en	Mangel an qualifizier ten Entwickle rn oder Engpäss e während des Entwicklu ngsproze sses. Der Zeitrahm en ist eng.	Projektve rzögerun gen, zusätzlic he Personal kosten, Qualitäts mängel durch Zeitdruck	Genaue Ressourc enplanun g, frühzeitig e Zuweisun g von Aufgaben	8	8	4	256
4	Kommuni kationspr obleme	Fehlende oder unklare Kommuni kation zwischen den Projektbe teiligten	Verzöger ungen, Missverst ändnisse und Fehler in der Umsetzu ng.	Regelmä ßige Meetings und detailliert e Protokolli erung von Entschei dungen und Fortschrit ten.	6	3	7	126
5	Abhängig keit von Microsoft und Freeware -Produkt en	Abhängig keit von bestimmt en Entwicklu ngswerkz eugen und Software produkte n von Microsoft und Freeware könnte zu Probleme n bei Updates oder Kompatib ilitäts Fragen führen.	Verzöger ungen oder Notwendi gkeit der Anpassu ng an neue Versione n, ggf. zusätzlic he Kosten für alternativ e Tools.	Regelmä ßige Überprüf ung der verwend eten Tools und rechtzeiti ge Planung von Alternativ en bei Inkompat ibilitäten.	5	6	2	60

6	Personal ausfall	Durch z.b Krankheit können Entwickle r, die an dem Projekt arbeiten kurzfristig ausfallen	Verzöger ung des Projekts oder Komplett er ausfall eines Entwickle rs	1	9	5	10	450
7	Stromaus fall	Bei einem Stromaus fall würde das Projekt pausiert werden müssen	Pausieru ng des Projekts auf unbestim mte zeit	Notstrom	2	10	2	40
8	Mangel an klarer Projektlei tung	Unzureic hende oder ineffizient e Projektlei tung kann zu Probleme n bei der Koordinat ion der Teammit glieder, Prioritäte nsetzung und Ressourc enplanun g führen.	Verzöger ungen, fehlende Zielerreic hung, Demotiva tion des Teams.	Regelmä ßige Meetings und enge Kommuni kation zwischen Projektlei tung und Team	8	7	4	224
9	Unzureic hende Test- und Qualitäts kontrolle n	Unzureic hende Testphas en oder mangeln de Qualitäts sicherun g während der Entwicklu	Fehlerhaf te Software, verminde rte Kundenz ufriedenh eit.	Etablieru ng von Testproz essen, kontinuie rliche Integratio n und regelmäß ige Code-Re views.	5	3	2	30

1 1	Komplexi tät der Benutzer oberfläch e	Die Vorgabe, dass die Benutzer oberfläch e anpassb ar und intuitiv sein muss, kann zu einer sehr komplexe n UI-Entwic klung führen.	Erhöhter Entwicklu ngs- und Design-A ufwand, Probleme mit der Bedienba rkeit, wenn die Anpassu ngsmögli chkeiten schlecht umgeset zt sind.	Durchfüh rung von Usability-Tests, um eine benutzerf reundlich e und anpassb are Oberfläc he zu gewährlei sten.	2	6	4	48
-----	---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	----