# Anforderungen

Es soll einen kurze Risikoanalyse gemacht werden, da wir bei diesem Projekt wenig neue Sachen ausprobieren werden und die Technologien grösstenteils kennen.

# Benötigte Informationen und Ressourcen

Abgesehen von Lernressourcen während dem praktischen Teil, werden wir keine externen Ressourcen benötigen.

Technisch betrachtet wird eine externe API angesprochen, um die Marktdaten zu beschaffen.

# Stakeholder

Die Geschäftsleitung, das Marketing, sowie auch unsere Kunden, welche im Endeffekt die App nutzen werden, sind unsere Stakeholder.

# Gründe für das Projekt

Die Konkurrenz unseres Unternehmens wirbt immer mehr mit attraktiven Angeboten. Um unser Produkt attraktiver zu gestalten wollen wir eine interaktive Marktsimulation anbieten. Mit der Gamification von diesem Produkt soll eine grössere Nutzerbasis angesprochen werden.

# Zeitrahmen

Der Zeitrahmen wurde uns vorgeschrieben, bis am 13.12.2021 muss das Projekt inklusive Dokumentation fertiggestellt werden. Für die eigentliche Implementierung haben wir sechs Wochen, vom 21.10.2021 bis am 25.11.2021, Zeit.

# Risiken

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Risiko** | **Wahrscheinlichkeit (1 - 10)** | **Ausmass (1 - 10)** |
| Unbekannte Technologien fordern einen grossen Mehraufwand. | 2 | 3 |
| Der gewünschte Effekt bei Kunden wird nicht erzielt. | 2 | 6 |

# Zusammenfassung

Mit der neuen App "Mock Stock" können potentielle Aktien-Interessierte ihre Skills spielerisch testen. Es können Aktien mit einem definierten Startbudget gekauft und verkauft werden, um den virtuellen Kontostand zu verändern. Um weitere Spieler anzulocken, gibt es eine Rangliste, bei welcher die besten Trader aufgelistet werden.

# Voraussetzungen und Annahmen

Diese App soll neue Kunden zu unserer bereits bestehenden Trading-Plattform mit Echtgeld anlocken und diese für Trading interessieren. Der Business-Case kann als Erfolg gewertet werden, wenn wir damit zusätzliche Kunden für unser Produkt gewinnen können.