**STAKEHOLDERANALYSE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stakeholder** | **Interessen** | | **Macht auf Projekt** | **Einstellung zum Projekt** |
| Bekannt | Vermutet |
| **INTERN** | | | | |
| Eigentümer | Eine Plattform welche Sammlern verschiedener Dinge ermöglicht alle Kollektionen auf einer Plattform zu haben | Rentable Plattform welche aufgrund ihre Vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten Marktführer wird | hoch | positiv |
| Entwicklerteam | Erstellen einer funktionalen und Benutzerfreundlichen Plattform | | hoch | positiv |
| IT-Sicherheitsbeauftragte/r | Schutz der Plattform vor Cyberangriffen und Datenlecks | | mittel | neutral |
| Datenschutzbeauftragte/r | Einhaltung des Datenschutzes | | hoch | neutral |
| Marketing | Gute Vermarktung der Webseite; Erstellen eines guten Images; Reichweite erhöhen | | mittel | positiv |
| Kundensupport | Problemlösung für Benutzer; Nutzerzufriedenheit; Erhaltung der Nutzer; Bedürfnisse der Nutzer rauskristallisieren | | niedrig | neutral |
| **EXTERN** | | | | |
| Collector (Benutzer) | Einfache und effektive Nutzung; Möglichkeit alle Sammlungen auf einer Plattform zu archivieren | Reduzierung der vorher genutzten Services | hoch | positiv |
| Regulierungsbehörden | Einhaltung der Vorschriften und Standards; u.a. Datenschutz (!) | | hoch | neutral |
| Medien/Presse | Berichterstattung über Webseite und Vergleich zur Konkurrenz | | hoch | neutral |
| Konkurrenten | Eigene Wettbewerbsfähigkeit aufrecht erhalten | Positionierung des Service im Marktumfeld | mittel | negativ |
| *Partnerunternehmen (bspw. Comic-Hersteller)\** | *Zusammenarbeit mit Plattform* | *Vereinfachtes Franchising, neue Geschäftsmöglichkeiten* | *mittel* | *positiv* |
| *Investoren\** | *Finanzieller Erfolg der Plattform; Rentabilität der Plattform* | | *hoch* | *positiv* |

\*Optional, perspektivisch

**RISIKOANALYSE**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Risiko | Problematik | Eintritts-WK | Auswirkung | | Maßnahmen |
| R1 | Datenschutz-verletzung | Unbefugter Zugriff auf Benutzerdaten; Speicherung nicht benötigter Nutzerdaten | gering | Vertrauensverlust; rechtliche Konsequenzen; finanzieller Verlust |  | Regelmäßige Überprüfung der DS-Richtlinien; Schulung der Mitarbeiter |
| R2 | Technische Herausforderungen | Komplexität der Plattform, welche eventuell Anforderungen unklar darstellt und somit Entwicklung verzögert | mittel | Projektverzögerung; höherer Entwicklungsaufwand; |  | Technische Analyse vor Projektbeginn; Universalhaltung der Möglichkeiten |
| R3 | Marktvolatilität | Das Marktverhalten (und die Konkurrenz) kann Auswirkung auf die Produktnachfrage haben | hoch | Änderung der Anforderungen, sinkende Rentabilität |  | Marktforschung, Überprüfung der Markttrends, mehr Differenzierung/Abhebung von Konkurrenten |
| R4 | Kommunikations-probleme | Missverständnisse und Fehlinterpretationen | mittel | Verzögerungen, Qualitätsprobleme, schlechtes Arbeitsklima |  | Klare Kommunikation, Regelmäßige Meetings, Nutzung von Planungstools |
| R5 | Verfügbarkeitsproblematik | Ausfall der Services, Ausfall von Hardware, evtl. Abhängigkeit von APIs | mittel | Kunden-unzufriedenheit, Reputations-schaden, finanzieller Verlust |  | Unabhängigkeit schaffen, Redundanz (Fall-Back Alternativen), Caching |