

Risikoanalyse og plan

Risikoanalyse

Nummer	Risiko moment	Sandsynlighed	Konsekvens	Produkt
1	Manglende erfaring med Scrum og Systemudvikling	4	2	8
2	Begrænset tid (deadline 1. november)	1	5	5
3	Gruppedynamik og samarbejdsudfordringer	2	4	8
4	Manglende programmeringsfærdigheder	4	4	16
5	Fejl i kode	4	4	16
6	Manglende erfaring med GitHub og versionsstyring	2	3	6
7	Vanskeligheder med at skabe en brugervenlig grænseflade for både Mario og Alfonso	4	3	12
8	Sygdom i gruppen	2	4	8

Risikomatrix

Sansynlighed

Highly likely

Likely

Moderate

Unlikely

Highly unlikely

Trivial

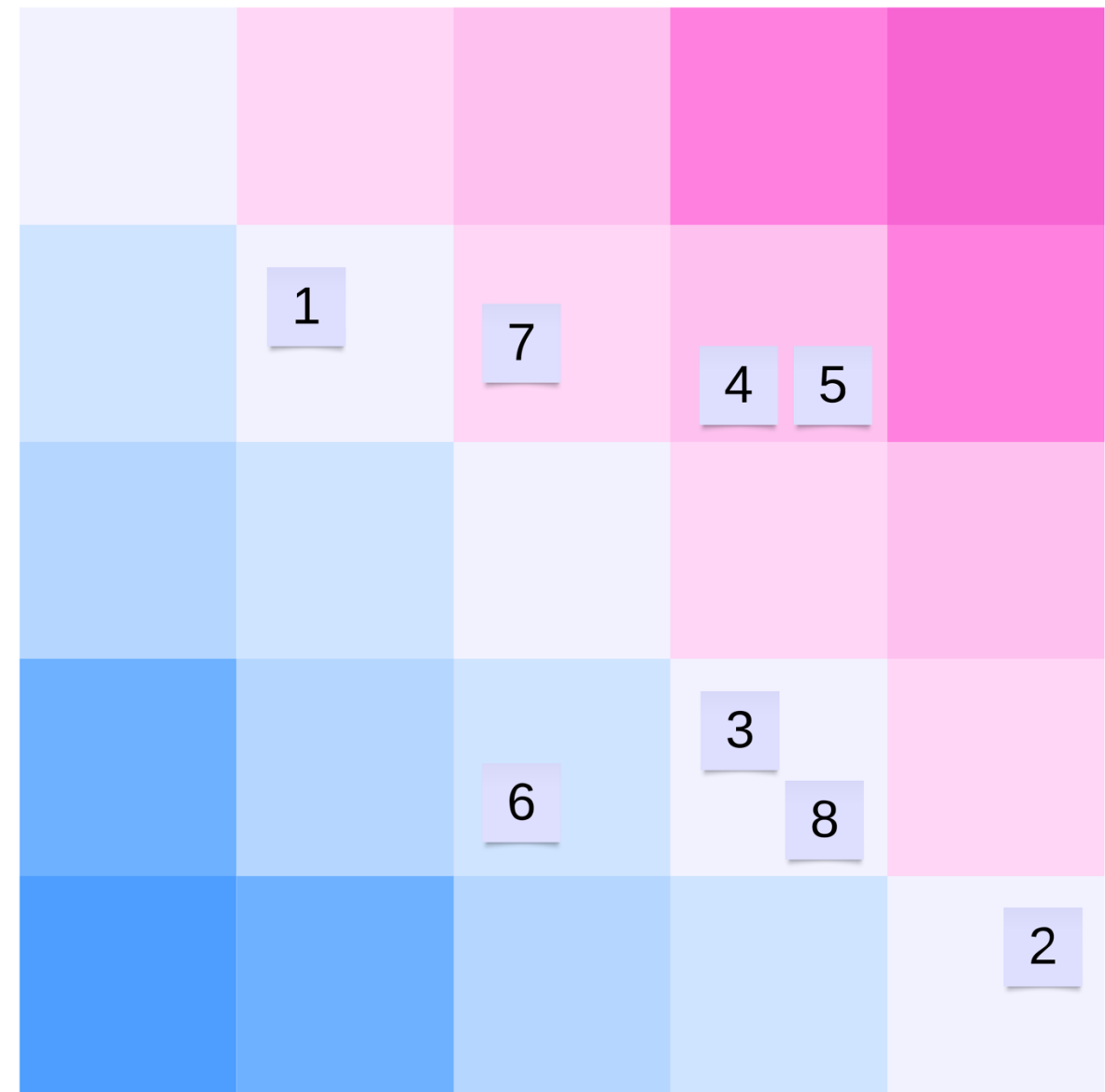
Minor

Moderate

Major

Extreme

Konsekvens



Risikoplan

Risikomoment	Sandsynlighed	Konsekvens	Produkt	Præventiv tiltag	Ansvarlig	Løsningsforslag
Manglende erfaring med Scrum og Systemudvikling	4	2	8	<p>Skim læs Dokumenterne til på næste mandag d. 28 hvor vi har systemudvikling.</p> <p>Template på hvordan en plan for SCRUM kunne se ud er delt i Discord:</p> <p>SCRUM-plan er udarbejdet efter undervisningen i morgen</p>	ALLE	<p>Læs PDF filen SCRUM som Oskar har lagt op til os i fronter:</p> <p>Systemudvikling > slides > SCRUM</p> <p>Oskar har også delt en hel mappe med os i fronter som hedder SCRUM:</p> <p>Systemudvikling > SCRUM her ligger der 5 filer.</p>
Begrænset tid (deadline 1. november)	1	5	5	SCRUM-Plan hjælper med at uddelegere opgaverne og dokumentation for opgaverne vedligeholdes efter planen	Scrum Master	10-15 min. I starten af undervisningen hvor vi gennemgår hvad der er blevet lavet. #StatusMøde
Gruppedynamik og samarbejdsudfordringer	2	4	8	Afhold regelmæssige standup møder hvor alle får taletid og kan dele udfordringer. Brug Discord aktivt til kommunikation.	Scrum Master	Etabler faste mødetider for gruppen, definer klare roller og ansvar, brug Scrum-værktøjer til at strukturere samarbejdet
Manglende programmeringsskills	4	4	16	Lav pair programming sessioner hvor mere erfarne kan hjælpe mindre erfarne. Afsæt tid til code reviews	Development Team	Øvelse hver dag, samarbejd med gruppen – snak om løsninger, læs op på java bibliotek
Fejl i kode	4	4	16	Implementer unit tests og code reviews som fast del af udviklingsprocessen. Brug version control systematisk	Development Team	Test kode flere gange med forskellige former for data
Manglende erfaring med GitHub og versionsstyring	2	3	6	Lav en fælles GitHub workshop i starten af projektet	ALLE	Læs op på Github og GIT bl.a. med Oles video
Vanskeligheder med at skabe en brugervenlig grænseflade for både Mario og Alfonso	4	3	12	Start ud med en tekst baseret grænseflade	Development Team	Se hvad der er online af templates og hvordan andre har gjort med deres grænseflade som man kan tage inspiration af
Sygdom i gruppen	2	4	8	<p>Discord > #Sygedom</p> <p>Sørg for god dokumentation og deling af viden, så arbejdet kan fortsætte selv hvis nogen er syge</p>	Alle	Underret sin gruppe i god tid og have alle filer tilgængeligt online

SWOT

Interne	<p>Strengths:</p> <ul style="list-style-type: none">- Godt overblik over bestillinger- Brugervenlighed- Hurtigere arbejdsgang- Data over Pizzaer og omsætning- Fast holde kunder	<p>Weakness:</p> <ul style="list-style-type: none">- Flere bestillinger over det nye system (flere ressourcer)- Vedligeholdelse af systemet- Manglende teknologisk erfaring- Gammel hardware (Mario bruger Dell PC)- Manglende netværksintegration
Eksterne	<p>Oppertunities:</p> <ul style="list-style-type: none">- Flere muligheder for at kunne bestille pizzaer på for kunden- Finde ud af hvem der er faste kunder (for evt. rabat)- Mulighed for at kunne fastsætte konkurrencedygtige priser	<p>Threats:</p> <ul style="list-style-type: none">- Andre pizza system leverandører- Skift i kundens vaner- Hardware fejl (Dell PC)- Manuelle fejl – Marios nevø taster manuelt ind