

Projektrisiken Version 2:

Ursache (Warum)	Risiko (Was)	Auswirkung	PoC
Geringe Erfahrung im Team mit Kotlin oder interaktiver Datenvisualisierung	Implementierungsfehler / fehlende Funktionalität / visuelle Darstellungsfehler	Verzögerter Projektfortschritt, unvollständiger Lernnutzen	101
Aufgabenlogik / Inhaltserstellung komplexer als erwartet	Zu großer Entwicklungsumfang	Verzögerter Projektfortschritt	102
Zu hohe Anforderungen an Nutzerwissenstand / Grundkompetenz	Nutzer verstehen die Methoden / Inhalte nicht	Nutzer verliert Motivation	103
Darstellungs- transformationen / Diagram Vielfalt / zu aufwendig	Aufgabenumfang kann nicht direkt vollständig umgesetzt werden	Verzögerter Projektfortschritt, Eingeschränkter Lerneffekt	104
Begrenzte Zeit und Teamkapazität	Aufgabenumfang kann nicht vollständig umgesetzt werden	Funktionen werden gestrichen oder nur unvollständig umgesetzt	105
Wenig Spielspaß / Zu wenig Erfolgserlebnisse	Nicht ausreichend Nutzermotivation	Die App wird nicht genutzt	106
Accessibility -Gestaltung mangelhaft	Accessibility nicht benutzerfreundlich genug	Nutzer versteht app nicht/ verliert Motivation	107
Darstellungsoptionen nicht ausreichend für alle Statistik Tools	Es können nicht alle benötigten Elemente dargestellt werden	Features / Methoden fehlen	104
Nicht genug qualitative Datensätze / historische Bezugsinhalte	Mangelnde Aufgabenauswahl / Inhalte	Nutzer verliert Motivation	108

**R1:**

Da das Team geringe Erfahrung mit interaktiver Datenvisualisierung oder Kotlin besitzt, könnte es zu Implementierungsfehlern, fehlenden Funktionalitäten und visuellen Darstellungsfehlern kommen welche einen verzögerten Projektfortschritt oder unvollständigem Lernmehrwert für den Nutzer führen könnte.

**R2:**

Da die Aufgabenlogik und die dynamische Inhaltserstellung bei unterschiedlichen Methoden unterschiedlich komplex ausfallen, kann es zu einem größeren Entwicklungsumfang kommen welcher zu einem verzögerten Projektfortschritt folgen würde.

**R3:**

Durch zu hohe Anforderungen an den Nutzer-Wissensstand und die Nutzer-Grundkompetenz besteht ein Risiko darauf, dass Statistik-Methoden sowie Inhalte nicht oder falsch verstanden werden und deshalb die Motivation verlieren oder sich wenig bis kein Lernerfolg für den Nutzer ergibt.

**R4:**

Durch falsche Einschätzung der Aufwendigkeit zur Implementation der Diagrammdarstellungen und deren Transformationen könnten Aufgaben nicht direkt vollständig umgesetzt werden, was ebenfalls zu einem verzögerten Projektfortschritt oder eingeschränkten Lerneffekt führen könnte.

**R5:**

Da Zeit und Teamkapazität begrenzt sind, könnte es zu Problemen bei der vollständigen Umsetzung des Aufgabenumfangs kommen, was dazu führen könnte, dass Funktionen entweder gestrichen oder nur unvollständig umgesetzt werden können.

**R6:**

Wenn die App zu wenig Spielspaß und Erfolgserlebnisse liefert könnte das Risiko auftreten, dass die Nutzermotivation nicht ausreichend genug ist, was dazu führen könnte, dass die App nicht genutzt wird

**R7:**

Da die Altersspanne der Zielgruppe sehr groß ist, könnte es zu Accessibility-Problemen der Benutzerfreundlichkeit kommen, was dazu führen könnte, dass der Nutzer Bedienungsschwierigkeiten hat, die App nicht versteht oder Motivation verliert.

**R8:**

Da es ein sehr breites Spektrum an Statistiktools gibt, könnte es dazu kommen, dass die benötigten Elemente der Darstellungsoptionen nicht ausreichend dargestellt werden können, was zu einer unvollständigen Umsetzung der Features/Methoden führen könnte

**R9:**

Falls zu wenig qualitativ hochwertige Datensätze oder historische Bezugsinhalte zur Verfügung stehen, könnte es zu mangelnden oder monotonen Aufgaben und Inhalten kommen, welche mangelnde Nutzermotivation als Folge haben könnten.