

		Opportunities	Threats
Strengths	Internal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Erlernung neuer Programmierkenntnisse</li><li>• Erstellung eines funktionalen Prototypen, welcher die Grundlage für weitere Projekte bilden kann</li><li>• Weitere Erfahrung in der Entwicklung und Modellierung eines Systems sammeln</li><li>• JavaScript ist gut dokumentiert</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fehleinschätzung der Umsetzbarkeit<ul style="list-style-type: none"><li>• Fehlkalkulation der benötigten Arbeitszeit<ul style="list-style-type: none"><li>• Ausfälle durch Krankheit</li></ul></li></ul></li><li>• Nicht ausreichende Kommunikation innerhalb des Teams<ul style="list-style-type: none"><li>• Kann der User die Gebäude gut erkennen</li></ul></li></ul>
	External		
	Weaknesses	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundkenntnisse in OpenGL</li><li>• Fortgeschrittene Kenntnisse in der Arbeit mit 3D-bezogenen Daten<ul style="list-style-type: none"><li>• Kenntnisse verschiedener Programmiersprachen</li></ul></li><li>• Unterschiedliche Stärken der Teammitglieder und dadurch mögliche Ergänzung untereinander</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adaption von OpenGL zu WebGL<ul style="list-style-type: none"><li>• Verfeinerung der Kommunikationsfähigkeit innerhalb eines Teams</li></ul></li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kein reine Konzentration auf EP möglich -&gt; Weitere Module müssen im gleichen Zeitraum bearbeitet werden<ul style="list-style-type: none"><li>• keine fortgeschrittenen Programmierkenntnisse in Javascript</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vertiefung der Fähigkeiten im Umgang mit Javascript</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regelmäßig den aktuellen Stand und das weitere Vorgehen im Open Space besprechen</li><li>• mindestens Wöchentliche treffen um ausreichende Kommunikation sicherzustellen</li></ul>