



# FOM Hochschule für Ökonomie und Management

Hochschulzentrum München

## **Seminararbeit**

Im Rahmen des Moduls

Arbeitsmethoden und Softwareunterstützung

Über das Thema

## **Mein Thema**

von

**Vorname nachname**

Gutachter: Dr. Herbert Bauer  
Matrikelnummer: 123456  
Abgabedatum: 09.01.2022

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>II</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>III</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>1 Vorwort</b>	<b>1</b>
1.1 Teambildung	1
1.2 Projektinitiierung	1
1.3 Projektskizze	1
<b>2 Ziele</b>	<b>2</b>
2.1 Muss-Ziele	2
2.2 Soll-Ziele	2
2.3 Kann-Ziele	2
2.4 Nicht-Ziele	2
<b>3 Stakeholderanalyse</b>	<b>3</b>
3.1 Vorgehen Stakeholderanalyse	3
3.2 Grafische Darstellung Stakeholderanalyse	3
<b>4 Risikoanalyse</b>	<b>5</b>
4.1 Vorgehen Risikoanalyse	5
4.2 Grafische Darstellung Risikobewertungsmatrix	5
<b>5 Implementierung des Chat-Screens</b>	<b>7</b>
5.1 Anforderungen an den Chat-Screen	7

# Abbildungsverzeichnis

Bild 1 : Stakeholderanalyse .....	4
Bild 1 : Risikomatrix .....	6

# Tabellenverzeichnis

# Abkürzungsverzeichnis

**SAE** *Society of Automotive Engineers*

**km/h** Kilometer pro Stunde

**t** Tonnen

**NO** Stickoxide

**HC** unverbrannte Kohlenwasserstoffe

**H<sub>2</sub>O** Wasser

**CO<sub>2</sub>** Kohlenstoffdioxid

**CO** Kohlenmonoxid

# **1 Vorwort**

## **1.1 Teambildung**

## **1.2 Projektinitiierung**

## **1.3 Projektskizze**

## **2 Ziele**

### **2.1 Muss-Ziele**

### **2.2 Soll-Ziele**

### **2.3 Kann-Ziele**

### **2.4 Nicht-Ziele**

## 3 Stakeholderanalyse

Für die STH App sind Stakeholder aus verschiedenen Bereichen vorhanden. Die Applikation erstrebt einen großen Einfluss auf die Sportindustrie und das speziell auf den Prozess des Anwerbens von neuen Fußballspielern durch Vereine in unterschiedlichen Größen.

Deshalb ist eine Stakeholderanalyse besonders wichtig, um die verschiedenen Gruppen an Interessenten zu identifizieren und zufriedenstellen zu können. Für die Analyse werden folgende Gruppen an Stakeholdern betrachtet: Interne-, Externe-, Community- und Technische Stakeholder.

### 3.1 Vorgehen Stakeholderanalyse

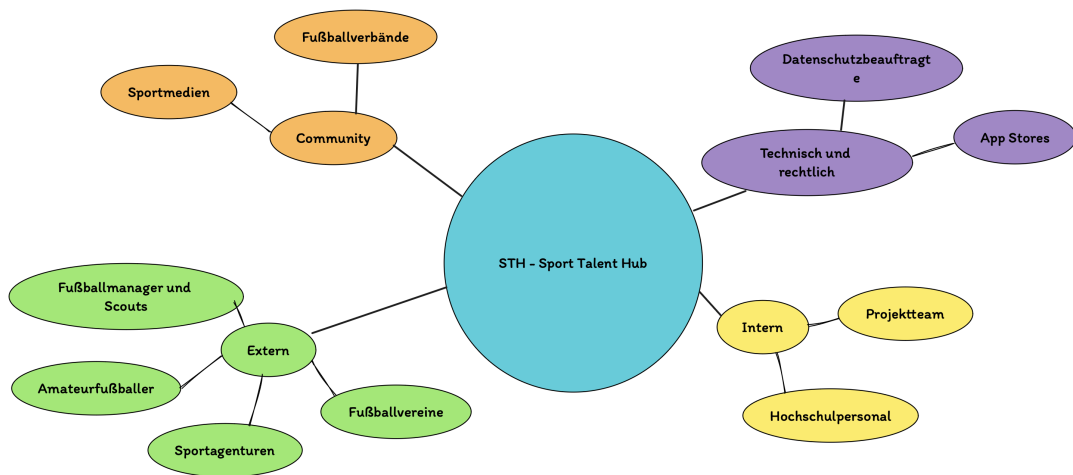
Die Stakeholderanalyse wurde mit einem konkreten Vorgehen erstellt. Zuerst wurde erneut die Größe und Auswirkung der Applikation betrachtet. Dabei ist es auch wichtig, die Zielsysteme nicht außer Acht zu lassen, um konkrete Benutzergruppen definieren zu können.

### 3.2 Grafische Darstellung Stakeholderanalyse

In der folgenden Abbildung sind die Stakeholdergruppen und deren Abhängigkeiten aufgezeichnet.



Bild 1: Stakeholderanalyse



Quelle: Quelle Stakeholderanalyse

## 4 Risikoanalyse

Die Risikoanalyse dient dazu kritische Einflüsse innerhalb und außerhalb des Projektes zu identifizieren. Für die STH App gilt vergleichbar zu allen anderen Projekten, dass der Projekterfolg nur mit begleitenden Risiken ermöglicht werden kann. Für die Klassifizierung und Einschätzungen der Risiken dient eine Risikomatrix. Hierbei wird aufgezeigt welche Risiken mit welcher Eintrittswahrscheinlichkeit und zugehöriger Auswirkung eintreten können. Anhand dessen kann bewertet werden, welche Risiken besonders laufend beobachtet werden müssen und ob es Risiken gibt, die den Projekterfolg maßgeblich gefährden.

### 4.1 Vorgehen Risikoanalyse

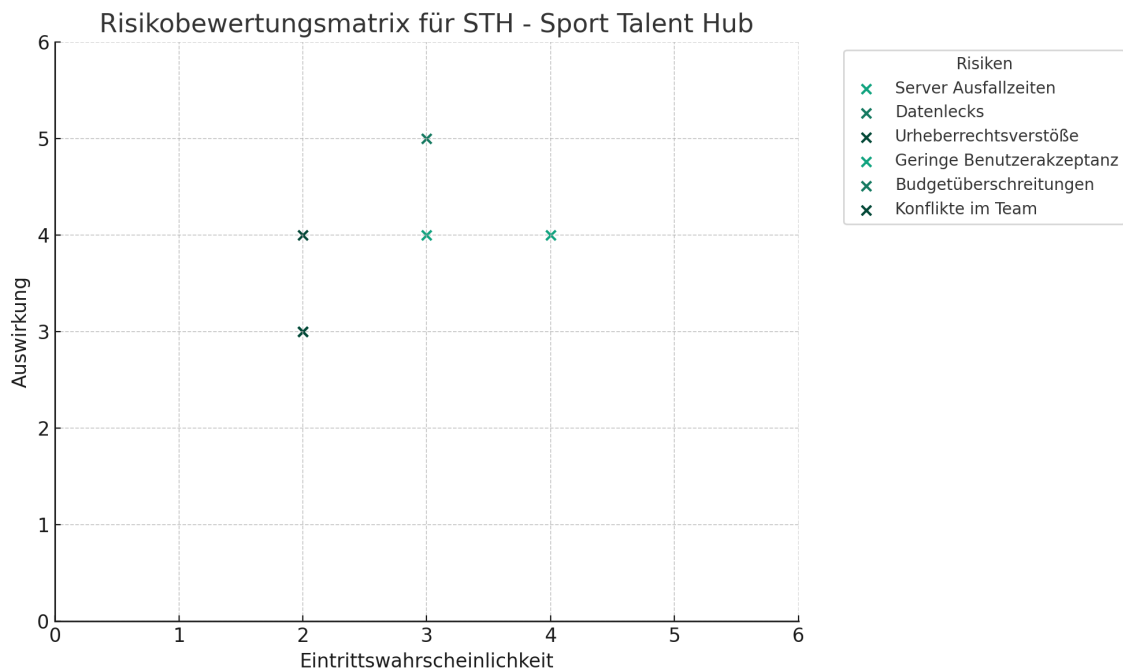
Um eine Risikobewertungsmatrix erstellen und veranschaulichen zu können benötigt es einige Schritte. Zunächst müssen die Risiken erkannt werden, die im Projekt auftreten können. Dabei werden sowohl interne als auch externe Faktoren beleuchtet. Zu den internen Risiken gehören z.B. Konflikte im Team und zu den externen Server Ausfallzeiten beim externen Dienstleister. Hierbei ist zu beachten, dass mit jedem vorangegangenen Projektfortschritt auch Risiken hinzukommen können. Daraufhin werden die Risiken nach ihrer Eintrittswahrscheinlichkeit klassifiziert. Die Einordnung hilft dabei Risiken zu priorisieren. Dabei werden Risiken mit hohen Eintrittswahrscheinlichkeiten genauer betrachtet und in Zukunft im Blick behalten. Zuletzt werden die Risiken nach ihrer Auswirkung eingestuft. Risiken mit hoher Eintrittswahrscheinlichkeit und hohen Auswirkungen können hierbei zum Scheitern des Projektes bzw. zum Nichterfolg führen. Deshalb ist es besonders wichtig diese Art von Risiken nicht nur zu beobachten, sondern kontinuierlich zu messen welche Folgen der Eintritt haben kann.

### 4.2 Grafische Darstellung Risikobewertungsmatrix

Die Risikobewertungsmatrix für das Projekt STH App ist in der folgenden Abbildung (Nr. einfügen) zu sehen.

Für eine App mit diversen online Funktionen ist ein Server Ausfall fatal. Deshalb wurde dieses Risiko als eines der mit am höchsten verbunden Auswirkungen klassifiziert. Die Eintrittswahrscheinlichkeit bewegt sich hierbei im mittleren Bereich, da nach dem aktuellen Stand der Technik und der Rahmenverträge mit Dienstleistern bzw. Rechenzentren bei einem Ausfall meist auf eine redundante Serverlandschaft ausgewichen werden kann. Ein Datenleck, welches durch einen Angriff auf die Backendsysteme entstehen kann, ist für den Erfolg und gleichzeitig für die Auswirkungen einer Smartphone-App schwerwiegend. Innerhalb der STH App können sensible Daten eingegeben und abgespeichert werden, welche nicht an außenstehende gelangen dürfen. Zudem sind die immensen Kosten

Bild 1: Risikomatrix



Quelle: Quelle Risikomatrix

bezüglich der Vertragsstrafen bei der Nichteinhaltung der DSGVO ein großes finanzielles Risiko. Ein weiteres Risiko für die Applikation sind Urheberrechtsverstöße. Diese können auftreten, indem Nutzer Urheberrechtsgeschützte Inhalte veröffentlichen, welche nicht Ihnen gehören. Eine Begünstigung der Urheberrechtsverstöße könnte auf die Applikation selbst zurückzuführen sein und damit finanziell intensive Vertragsstrafen auslösen. Eine geringe Benutzerakzeptanz kann durch ein vorher schlecht ausgearbeitetes UI/UX Konzept ausgelöst werden. Die Eintrittswahrscheinlichkeit ist hierbei im mittleren Bereich, da es nicht einfach ist den Nutzern ein qualitativ hochwertiges und gut durchdachtes User-Interface zu liefern. Die Auswirkung liegt hierbei ebenso im mittleren Bereich, da das Design schnell angepasst werden kann. Die Budgetüberschreitung ist wie in fast jedem Projekt ein potenzielles Risiko, welches durchaus durch eine schlechte Planung auftreten kann. Sobald die finanziellen Ressourcen ausgeschöpft sind, kann nicht mehr an der Applikation gearbeitet und weiterentwickelt werden. Das könnte unter Umständen zu einem frühzeitigen Scheitern des Projektes führen. In jedem Projektteam ist immer ein gewisses Konfliktpotenzial vorhanden. Dieses Risiko kann jederzeit und vor allem in Hochphasen wie z.B. kurz vor dem Start der Veröffentlichung der Applikation, auftreten. Allerdings ist durch eine gute Projektleitung das Risiko gut einschätzbar und präventiv vermeidbar bzw. zu lösen.

## 5 Implementierung des Chat-Screens

Zu jeder modernen Community Applikation gehört auch die Chatfunktionalität immer dazu. Der Austausch zwischen zwei oder mehreren Menschen ist besonders in der STH App wichtig, um die Kommunikation zwischen Spielern und Managern zu ermöglichen. Die Anforderungen an den Chat-Screen standen schnell fest. Die Funktionalität muss mindestens den gleichen Interaktionsumfang ermöglichen, wie vergleichbare Apps wie z.B. Instagram, Snapchat oder X (ehemalig Twitter).

### 5.1 Anforderungen an den Chat-Screen

Die spezifischen Anforderungen für die Chat-Funktion in der STH App wurden im Projektteam gemeinsam ausgearbeitet. Dabei wurden zunächst vergleichbare Applikationen genauer beleuchtet und die Mindestanforderungen anhand der dort gesichteten Funktionen definiert. Das Chatten in der STH App muss mittels verschlüsselte eins zu eins Verbindung funktionieren, in der zwei Menschen miteinander in einem Chat-Raum kommunizieren können. Zudem muss es auch die Möglichkeit geben Gruppenchats zu erstellen und mehrere Menschen dazu einzuladen. Auch hierbei müssen die Verbindungen stets verschlüsselt sein. Innerhalb eines Chats muss jeder Nutzer Nachrichten senden und empfangen können. Zu den Nachrichten gehören Textnachrichten, GIFs, Bilder und Videos. Jeder Nutzer muss gesendete und empfangene Nachrichten im Chat sehen können und die Chats müssen mit ihrem kompletten Verlauf beim ein- und ausloggen erhalten und neu geladen werden können.