

Verkefni: Highburn Fortress	Útgáfa: <2.0>
Áhættumat	Dags: 24.03.19
Höfundur: Lovísa, Jessý og Davíð	

Áhættumat fyrir:Highburn Fortress

Yfirlit	2
1. Markmið	3
2. Skilgreind áhætta	4
3. Aðgerðir	4
4. Verkefna umhverfi	5
5. Skilgreiningar	5

Verkefni: Highburn Fortress	Útgáfa: <2.0>
Áhættumat	Dags: 24.03.19
Höfundur: Lovísa, Jessý og Davíð	

Yfirlit

Í stóru verkefni sem þessu er margt óvænt sem getur komið upp á. Eftir að áhættur eru greindar er hægt að finna lausn á þeim. Við það sparast mikill tími og oft aðföng líka þar sem viðbrögð við áhættunum liggja fyrir áður en ógnvænleg staða kemur upp.

Staður og tími

Háskóli Íslands – 24. mars 2019

Þátttakendur

Lovísa Rut Tjörvadóttir	Verkefnisstjóri
Jessý Jónsdóttir	Listrænn Stjórnandi
Davíð Hringur Ágústsson	Aðalforritari

Dagskrá

1. Markimið með áhættumati
2. Kynning á ferli fyrir áhættumat
3. Finna áhættuvægi fyrir allar áhættur
4. Ábirgð og dagsetning fyrir áhættliði
5. Annað

Verkefni: Highburn Fortress	Útgáfa: <2.0>
Áhættumat	Dags: 24.03.19
Höfundur: Lovísa, Jessý og Davíð	

1. Markmið

1.1 Forsendur

Vörður verkefnisins eru 12 sem að við miðum áhættuþættina við og eru þær og þeir áhættuþættir sem tengjast þeim:

- Upphaf
 - Erfiðleikar við myndun teymisins
- Ræða við verktaka
 - Misskilningur og/eða léleg samskipti á milli verkkaupa og verkefnahóps
- Klára verkefnisáætlun
 - Verkefnuþættir ekki nógu vel skilgreindir
- Búa til klasa
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Skilgreina föll
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Klára upphafsviðmót
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Klára borð 1
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Klára borð 2
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Klára borð 3
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Klára borð 4
 - Mistök í forritun
 - Ekki nógu góð samskipti við verkkaupa
- Innleiða grafík
 - Mistök í forritun á borðum 1-4 sem valda vandræðum í innleiðslu á grafík
 - Ekki nógu góð þekking forritara á grafískri hönnun
 - Ekki nógu góð yfirsýn listræns stjórnanda
- Verkefnalok
 - Verkkaupi ekki ánægður með lokaútgáfu verkefnisins

1.2 Aðrir þættir og inntaks gögn

Stærsta áhætta verkefnisins sem tengist ekki verkþáttunum beint en viðmót leiksins og að það hitti ekki kröfur verkkaupa.

Önnur stór áhætta sem að kom fram í 1.1 er að ekki verði nógu mikil samskipti við verkkaupann sem mun gera það að verkum að miklar líkur eru á misstöku í lokaútgáfu verkefnisins.

Verkefni: Highburn Fortress	Útgáfa: <2.0>
Áhættumat	Dags: 24.03.19
Höfundur: Lovísa, Jessý og Davíð	

2. Skilgreind áhætta

Númer	Skýring á áhættulið	Líkur (L)	Afleiðing (A)	Áhættustig (S = L*A)
1	Erfiðleikar við myndun teymis	1	2	2
2	Léleg samskipti við verkkaupa	2	5	10
3	Verkefnapættir ekki nógu vel skilgreindir	2	2	4
4	Mistök í forritun	2	4	8
5	Ekki nógu góð þekking á grafískri hönnun	3	3	9
6	Skortur á yfirsýn listræns stjórnenda	1	2	2
7	Verkkaupi óánægður með lokavöru	1	5	5

Tafla 1. Skilgreind áhætta

3. Aðgerðir

3.1 Aðgerðatafla

Númer	S	Aðgerð	Væntanleg útkoma	Ábirgð	Lokið
2	10	Gera samskiptaáætlun	Samskiptaáætlun tilbúin	Verkefnastjóri	8. feb
5	9	Fá einhvern með mikla þekkingu til að hjálpa til	Meiri þekking	Listrænn stjórnandi	20. feb
4	8	Fá einhvern með mikla þekkingu til að hjálpa til	Meiri þekking	Aðalforritari	20. feb
7	5	Reyna að hafa betri samskipti yfir verkefnið	Betri samskipti og því meiri ánægja verkkaupa	Verkefnastjóri	20. feb
3	4	Hafa betri skipulagningu í byrjun verkefnisins	Verkefnið verður betur skilgreint	Verkefnastjóri	8. feb
1	2	Skipta um meðlimi teymisins	Góð teymisvinna	Verkefnastjóri	1. feb
6	2	Góð samskipti listræns stjórnandi og aðra meðlimi teymisins	Góð yfirsýn	Listrænn stjórnandi	20. feb

Tafla 2. Hæðstu áhættuliðir

Verkefni: Highburn Fortress	Útgáfa: <2.0>
Áhættumat	Dags: 24.03.19
Höfundur: Lovísa, Jessý og Davíð	

3.2 Sérstakir þættir

þarf að huga sérstaklega að liðum

2- Léleg samskipti við verkkaupa

5-Ekki nógu góð þekking á grafískri hönnun

4-Mistök í forritun

7-Verkkaupi óánægður með lokavöru

þar sem að þau hafa öll svo hátt áhættustig

4. Verkefna umhverfi

Aðrir áhættuþættir sem tengjast verkefa umhverfinu eru að aðeins eru 3 manneskjur að vinna við gerð verkefnisins og að ef til vill er ekki stór markaður fyrir leikinn.

5. Skilgreiningar

5.1 Afleiðingar (A) 1 -5

1 = Setur verkefninð ekki í beina hættu

2 = Megin markmið verður náð án auka mannskaps (þarfnast aðhald í áætlunargerð)

3 = Megin markmiðum verður náð með auka mannskap

4 = Endurmeta þarf hluta úr megin markmiðum

5 = Endurskoða verður vandlega öll megin markmið (framhald verkefnisins í hættu)

5.2 Líkur (L) 1 – 5

1 = Áhætta mun að öllum líkindum ekki eiga sér stað

2 = Áhætta mun líklega ekki eiga sér stað

3 = Áhætta mun líklega eiga sér stað

4 = Áhætta mun eiga sér stað ef ekkert verður aðheft

5 = Áhætta hefur átt sér stað