

Risiken Projekt-Spieleentwicklung

Team Gold

Risiko ID	Beschreibung	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Risikoindikator	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
Allgemeine Risiken									
AR100	Gesetzeslage ändert sich	2%	8	0,16	In den Medien wird über eine Gesetzesänderung diskutiert die das Spiel betrifft	Im Spiel keine strittigen Spieleinhalte anzeigen, kein umstrittenes Spielekonzept, Medienverfolgen	-	noch nicht eingetroffen	
AR200	Übertretung des Projektbudgets	20%	4	0,8	Zu lange Entwicklungszeit, Verschiebung des Liefertermins, höherer Personenstunden-aufwand	Überprüfen des Projektzeitplans, sowie dem Budgetplan	Besprechung mit Kunden und eventuell Anpassung der Projektziele bzw. der Kosten	noch nicht eingetroffen	
AR300	Patentrechte	15%	10	1,5	Große Ähnlichkeiten zu anderen Produkten	Marktuntersuchungen, Klärungen von Patentrechten, frühe Patentanmeldung des eigenen Produktes	-	noch nicht eingetroffen	
AR400	Verfehlung der Projektziele	20%	10	2	Abweichung vom Porjektablaufplan	Statusmeetings, Ziele nicht zu hoch setzen, standige Überprüfung ob die Ziele eingehalten werden können	Ziele mit Kunden anpassen	noch nicht eingetroffen	
AR500	Zeitprobleme	50%	4	2	Nichteinhalten des Zeitplan, oftmaliges ändern des Zeitplans, Arbeitskraftverlust, nicht erreichen von Projektzielen, unnerwartete Probleme treten auf	Zeitbuffer, bei Zeitverzug nicht nur den Zeitplan ändern sondern auch Arbeitsweise	mehr Arbeitskräfte einstellen, Projektziele anpassen	noch nicht eingetroffen	Zeitplan überprüfen!

Risiko ID	Beschreibung	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Risikoindikator	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
Personalrisiken									
PR100	Krankheitsfälle	80%	1	0,8	Grippewelle,...	-	Zeitbuffer einbauen, Dokumentation der Arbeitsschritt	bereits eingetroffen	
PR200	Personalverlust	40%	5	2	Nachprüfung, nachlassende Motivation	Mehr lernen, helfen bei auftreteten Fragen, Teamzusammenhalt stärken	Mehr Arbeitsstunden für einzelne Personen, (Arbeitskräfte einstellen), Projektumfang reduzieren, Abgabedatum verlegen	aktuell	Mathias, David
Kundenrisiken									
KR100	Kunde geht Insolvenz	2%	6	0,12	Einsparungen seitens des Kunden, Zahlungsverzug, Veröffentlichungen (Bilanz, Mail)	Übergabe von Teilabschnitte, sowie Teilzahlungen vereinbaren, vorher über die finanzielle Lage des Kunden informieren	(Eventuell anderen Kunden suchen)	noch nicht eingetroffen	Kritische finanzielle Situation
KR200	Nichtabnahme durch den Kunden	5%	7	0,35	Kunde ist während der Entwicklung oftmals unzufrieden	Oftmalige Absprache mit dem Kunden	Mit Kuden reden und eventuelle Anpassungen vornehmen, (neuen Kunden suchen)	noch nicht eingetroffen	
KR300	Änderungswünsche/ Änderung der Anforderungen	10%	5	0,5	Kunde gibt Änderungen bekannt, Kunde schlägt Änderungen vor	Oftmalige Absprache mit dem Kunden	Mit Kuden reden und darauffolgende mögliche Anpassungen des geplanten Projektes	noch nicht eingetroffen	

Risiko ID	Beschreibung	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Risikoindikator	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
Umsetzungsrisiken									
UR100	Spielinhalt verletzt/verärgert Personen/Einrichtungen	30%	5	1,5	Leute sehen den Inhalt des Spieles als kritisch an	Im Spiel kein negatives Bild auf Personen oder Einrichtungen werfen, neutrale Spieleinhalte verwenden	Ausbesserung, Löschung und Veränderung dieser Inhalte	noch nicht eingetroffen	
UR200	Probleme bei der Implementierung	15%	8	1,2	Vertrauen auf die positiver Einstellung einzelner Personen, neue Technologien bzw. benutzen unbekannter Bibliotheken, Entwickler stoßt an seine Fähigkeiten Grenzen	Viele Entwickler einbeziehen, Informationen besorgen	Technologien wechseln, Spieleinhalt so ändern, dass die Probleme umgehen werden können	noch nicht eingetroffen	
UR300	Performanceprobleme	20%	6	1,2	Spiel stürzt ab, Spiel läuft nicht flüssig	Performance während der Entwicklung im Auge behalten, Performance testen	GUI umschreiben	noch nicht eingetroffen	

