

Risiken Projekt-Spieleentwicklung final

Team *Gold*

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	tar men Kom
Allgemeine Risiken										
AR100	Implementation	Java wird kostenpflichtig (-> unerwartete Lizenzgebühren)	-	1%	4	0,04	Implementierung in einem Schritt durchführen (Implementierungszeit so kurz wie möglich halten)	Umstieg auf eine andere Programmiersprache	✓	,
AR200	Planung	Spielekonzept wird durch Änderung der Gesetzeslage verboten	In den Medien wird über eine Gesetzesänderung diskutiert, die das Spielkonzept betrifft	1%	8	0,08	Kein umstrittenes Spielekonzept, Medienverfolgen	Anpassung des Spielekonzepts	✓	,
AR300	Planung	Spieleinhalt (z.B. Erwähnung von Personen) wird durch Gesetzesänderung verboten	In den Medien wird über eine Gesetzesänderung diskutiert, die den Spieleinhalt betrifft	2%	8	0,16	Keine explizite Personennennung, neutraler Spieleinhalt	Anpassung des Spieleinhalts	✓	,
AR400	Gesamtes Projekt	Zu hoher Personenaufwand während der Projektdurchführung	Unerwartete Probleme, fehlende Kompetenz	20%	3	0,6	Fortbildungen, nur auf bekannte Ressourcen zugreifen	Fortbildungen, neue Lösungsansätze suchen (z.B. bei der Implementierung), Experten zur Hilfe ziehen	✓	,
AR500	Gesamtes Projekt	Nichteinhalten des Zeitplanes durch Arbeitskraftverlust	Zu wenig Arbeitskräfte	20%	5	1	Zeitpuffer einrechnen	Neue Arbeitskräfte einstellen, Überstunden	✓	,

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommen tar
AR600	Planung	Spielekonzept unterliegt dem Patentrecht (Spielekonzept ist geschützt)	Spielkonzept ähnelt existierenden Spielen	30%	4	1,2	Kein Spielekonzept übernehmen	Mit Patentinhaber Einigung finden, Spielekonzept ändern	✓	.
AR700	Projektabschluss	Anwender werden durch das Spiel nicht angesprochen	Spieltrend ändert sich	20%	7	1,4	Zeitloses Gameplay, Beobachtung der Spieltrends	Spielkonzept anpassen	✓	.
AR800	Implementation	Nichteinhalten des Zeitplanes durch unerwartete Implementierungsschwierigkeiten	Oftmaliges ändern des Zeitplans, Vertrauen auf unbekannte Bibliotheken, Techniken	50%	4	2	Zeitpuffer, bei Zeitverzug nicht nur den Zeitplan ändern sondern auch Arbeitsweise, bereits verwendete / bekannte Bibliotheken, Techniken nutzen	mehr Arbeitskräfte einstellen, Experten zu Hilfe ziehen, Fortbildungen	✓	Zeitplan überprüfen!
Personalrisiken										
PR100	Gesamtes Projekt	Krankheitsfälle	Grippewelle,...	80%	1	0,8	-	Zeitpuffer einbauen, Dokumentation der Arbeitsschritte	abgeschlossen	.
PR200	Gesamtes Projekt	Personalverlust durch Exmatrikulationen	Nachprüfung, nachlassende Motivation	40%	5	2	Mehr lernen, helfen bei auftreteten Fragen, Teamzusammenhalt stärken	Mehr Arbeitsstunden für einzelne Personen, (Arbeitskräfte einstellen), Projektumfang reduzieren, Abgabedatum verlegen	abgeschlossen	Mathias, David

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
Kundenrisiken										
KR100	Gesamtes Projekt	Kunde geht insolvent	Einsparungen seitens des Kunden, Zahlungsverzug, Veröffentlichungen (Bilanz, Mail)	2%	6	0,12	Übergabe von Teilabschnitte, sowie Teilzahlungen vereinbaren, vorher über die finanzielle Lage des Kunden informieren	(Eventuell anderen Kunden suchen)	✓	Kritische finanzielle Situation
KR200	Projektabschluss	(Kunde findet) Anforderung "Beschränkung der Spielzeit" nicht erfüllt	Es ist technisch nicht möglich die Spiel- und Pausenzeiten zu merken bzw. einzuhalten	2%	8	0,16	Informationen sammeln für technische Umsetzung	Programmiersprache ändern, mit Kunden Anpassungen vornehmen	✓	
KR300	Gesamtes Projekt	Änderungswünsche durch den Kunden am Spielekonzept	Kunde muss vom Spielekonzept anfangs überzeugt werden, Kunde spricht oft über Veränderung des Spielekonzepts	5%	6	0,3	Oftmalige Absprache mit dem Kunden	Änderung des Spielekonzepts (evtl. gegen Aufpreis)	✓	
KR400	Projektabschluss	(Kunde findet) Anforderung "Erholungsmöglichkeit" nicht erfüllt	Kunde findet die Unterpunkte der Anforderung "Erholungsmöglichkeit" sind nicht erfüllt (Pflichtenheft A110, A120, A130 oder A140)	5%	7	0,35	Oftmalige Absprache mit dem Kunden	Mit Kunden reden und eventuelle Anpassungen vornehmen	✓	
KR500	Gesamtes Projekt	Änderungswünsche durch den Kunden am Spieleinhalt	Spieleinhalt wurde mit dem Kunden nicht genau abgesprochen, Kunde fühlt sich durch Spieleinhalt angegriffen (DHBW Insolvenz)	20%	6	1,2	Genaue Spezifikation der Levelinhalte, neutrale Spieleinhalte	Anpassung der Spieleinhalte	✓	

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommen
Umsetzungsrisiken										
UR100	Implementierung	Problemen bei der Einbindung von Bibliotheken und Nativ Dateien	Spiel funktioniert nicht	5%	2	0,1	-	Fehler finden und diese dann beheben	✓	,
UR200	Implementierung	Probleme bei der Anwendung von der Bibliothek Slick2D	Zu lange Entwicklungszeit, Es treten oft Fragen auf	5%	2	0,1	Schulungen der Mitarbeiter in dieser Bibliothek	Schulungen der Mitarbeiter, evtl. andere Bibliothek nutzen	✓	,
UR300	Implementierung	Eventsystem ist schlecht / nicht effizient programmiert	Das Spiel hat eine lange Reaktionszeit	10%	4	0,4	Gute Architektur -> auch knifflige Inhalte	Entwicklung eines neuen effizienterem Eventssystems	✓	,
UR400	Implementierung	Zu komplexe und unverständliche Programm-Architektur	Lange Entwicklungszeit	15%	3	0,45	Architektur so einfach wie möglich halten, jedoch muss sie trotzdem vollständig sein	Schulung der Mitarbeiter, Mitarbeiter mit der Architektur bekannt machen	✓	,
UR500	Implementierung	Engine ineffizient (wegen Component Pattern)	Spiel ist langsam	20%	5	1	Gute Engine programmieren	Bestimmte Patterns durch effizientere ersetzen	✓	,
UR600	Projektabschluss	DHBW bzw. Angestellte der DHBW fühlen sich durch Spielinhalte persönlich angegriffen	Kritischer Spieleinhalt (aus Sicht des Kunden bzw. Anwenders)	30%	5	1,5	Im Spiel kein negatives Bild auf DHBW bzw. ihre Angestellte werfen, neutrale Spieleinhalte verwenden	Ausbesserung, Löschung und Veränderung dieser Inhalte	✓	,

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommen tar
UR700	Implementation	Höherer Personenstunden- aufwand durch Arbeitsmaterial- ausfall (-> Verlust von bereits geschriebene Mini- Games etc.)	Arbeitsmaterial ist veraltet, Windows Update	40%	4	1,6	Beschaffung von neuem Arbeitsmaterial, Backup	Wiederherstellung der verlorenen Daten, Aufteilung der Arbeiten auf die anderen Mitarbeitern	abgeschlossen	Sascha, hinzugefügt am 15.06.2016

Legende	
	Risiko ist abgeschlossen und somit nicht mehr vorhanden
✓	Nicht eingetroffen