

Risiken Projekt-Spieleentwicklung

Version 4

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	noch nicht eingetroffen	,
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	noch nicht eingetroffen	,
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	noch nicht eingetroffen	,
AR400	Gesamtes Projekt	Zu hoher Personstundenaufwand 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	noch nicht eingetroffen	,
AR500	Gesamtes Projekt	Nichteinhalten des Zeitplanes durch Arbeitskraftverlust	Zu wenig Arbeitskräfte	20%	5	1	Zeitpuffer einrechnen	Neue Arbeitskräfte einstellen, Überstunden	noch nicht eingetroffen	,


Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
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	noch nicht eingetroffen	.
AR700	Projektabschluss	Anwender werden durch das Spiel nicht angesprochen	Spieltrend ändert sich	20%	7	1,4	Zeitloses Gameplay, Beobachtung der Spieltrends	Spielkonzept anpassen	noch nicht eingetroffen	.
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	noch nicht eingetroffen	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)	noch nicht eingetroffen	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	noch nicht eingetroffen	
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)	noch nicht eingetroffen	
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	noch nicht eingetroffen	
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	noch nicht eingetroffen	

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	noch nicht eingetroffen	,
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	noch nicht eingetroffen	,
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 effizienteren Eventssystems	noch nicht eingetroffen	,
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	noch nicht eingetroffen	,
UR500	Implementierung	Engine ineffizient (wegen Component Pattern)	Spiel ist langsam	20%	5	1	Gute Engine programmieren	Bestimmte Patterns durch effizientere ersetzen	noch nicht eingetroffen	,
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	noch nicht eingetroffen	,

Risiko ID	Phase	Beschreibung	Risikoindikator	Wahrscheinlichkeit	Auswirkungen (1-10)	Risiko	Präventiv Maßnahmen	Gegenmaßnahmen	Status	Kommentar
UR700	Implementation	Höherer Personenstundenaufwand durch Arbeitsmaterialausfall (-> 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