

Projektplan

Auftraggeber Valve (Steam)
Projektleiter Maurice Däppen
Autor Maurice Däppen
Klassifizierung Intern
Status In Arbeit

Änderungsverzeichnis

Datum	Version	Änderung	Autor
21.02.2024	1.0.0	Erstellung	Maurice Däppen
10.03.2024	1.0.1	Ergänzung KW10	Maurice Däppen
17.03.2024	1.0.2	Ergänzung KW11	Maurice Däppen
20.03.2024	1.0.3	Ergänzung KW12	Maurice Däppen

1 Projektplanung

Aktivität	Soll [h]	Ist [h]	KW 05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	KW 25
Projektinitialisierungsantrag	8	10																					
Initialisierungsphase - Studie	24	16																					
Initialisierungsphase - Projektauftrag	8	6																					
Konzeptphase	24	26																					
Realisierungsphase	72																						
Einführungsphase	8																						
Schlussbericht																							
Präsentationsvorbereitung																							

[illegible]

*F → Ferien

2 Übersicht über den Projektstatus

Bereich	Status	Problem	Massnahmen
Gesamtbeurteilung	Grün		
Termin	Grün		
Kosten	Grün		
Personalaufwand	Grün		Wir konnten die verlorene Zeit aufholen und sind gut dabei.
Ergebnisse	Grün		
Projektziele	Grün		

Legende: Grün: Projekt auf Kurs, Gelb: Projekterfolg gefährdet, Rot: Projekterfolg stark gefährdet

Gesamtbeurteilung:

Im Bezug auf die Übersicht über den aktuellen Projektstatus kann festgestellt werden, dass das Projekt bis jetzt planmässig verläuft und alle definierten Meilensteine erreicht wurden. Trotz unvorhergesehener Herausforderungen, wie der krankheitsbedingten Abwesenheit einiger Teammitglieder, konnte durch den zusätzlichen Einsatz und Mehraufwand der anderen Teammitglieder sichergestellt werden, dass diese Ausfälle erfolgreich kompensiert wurden und der Projektfortschritt nicht beeinträchtigt wurde.

3 Projektrisiken

Nr	Beschreibung des Risikos	Auswirkungen	A	EW	RZ	Massnahme
1	Das Projekt beinhaltet die Integration einer Vielzahl von Technologien, was technische Herausforderungen mit sich bringen kann.	Mögliche Verzögerungen im Entwicklungsprozess und erhöhter Aufwand für die Fehlerbehebung.	2	2	4	Implementierung regelmässiger technischer Reviews und Einsatz erfahrener Architekten zur frühzeitigen Identifikation und Lösung von Komplexitätsproblemen.
2	Die Notwendigkeit, steigenden Anforderungen durch wachsende Nutzerzahlen gerecht zu werden.	Potenzielle Leistungseinbussen und Beeinträchtigung der Nutzererfahrung bei unzureichender Skalierbarkeit.	2	2.5	5	Entwicklung einer dynamischen Skalierungsstrategie und Einsatz von Cloud-Diensten, die eine flexible Anpassung der Ressourcen erlauben.
3	Die Gefahr von Sicherheitslücken, die die Vertraulichkeit von Nutzerdaten und Zahlungsinformationen gefährden.	Verlust von Vertrauen, rechtliche Konsequenzen und potenzielle finanzielle Schäden.	2	3	6	Implementierung fortschrittlicher Sicherheitsprotokolle, regelmässige Sicherheitsaudits und Schulungen für das Team bezüglich Datenschutzbestimmungen.
4	Risiko von Cyberangriffen auf die Gameserver, die zu Ausfällen oder Datenverlust führen können.	Unterbrechung der Serviceverfügbarkeit und möglicher Verlust von Nutzerdaten.	1	3	3	Verwendung von gehärteten Serverkonfigurationen, regelmässige Sicherheitsupdates und Überwachung der Infrastruktur auf Anomalien.
5	Schwierigkeiten bei der Gewinnung ausreichender Nutzerzahlen oder der Implementierung einer wirksamen Monetarisierungsstrategie.	Unzureichende Einnahmen, die die Nachhaltigkeit des Projekts gefährden könnten.	2	2	4	Durchführung von Marktanalysen zur Identifikation potenzieller Einnahmequellen und Anpassung des Geschäftsmodells basierend auf Nutzerfeedback.
6	Notwendigkeit, eine Vielzahl lokaler und internationaler Gesetze, besonders im Datenschutzbereich, einzuhalten.	echtlche Risiken und potenzielle Strafen bei Nichteinhaltung.	2	3	6	Zusammenarbeit mit Rechtsexperten zur Sicherstellung der Compliance und regelmäßige Überprüfung der Rechtskonformität der Plattform.

A: Auswirkungsgrad, EW: Eintretenswahrscheinlichkeit, RZ: Risikozahl

Bewertungsskalen

Auswirkungsgrad			
Bewertung	Auswirkung auf Projektergebnis	Auswirkung auf Termin	Auswirkung auf Kosten
1 = niedrig	<i>Geringfügige Mängel</i>	<i>bis 1 Woche, bzw. geringfügig</i>	<i>keine</i>
2 = mittel	<i>Wesentliche Mängel</i>	<i>1-3 Wochen bzw. wesentlich</i>	<i>5-20% bzw. wesentlich</i>
3 = hoch	<i>Gravierende Mängel</i>	<i>über 3 Wochen bzw. gravierend</i>	<i>über 20% bzw. gravierend</i>

Eintretenswahrscheinlichkeit	
Bewertung	Beschreibung
1 = niedrig	<i>unwahrscheinlich, bzw. unter 20%</i>
2 = mittel	<i>mässig wahrscheinlich, bzw. 20-50%</i>
3 = hoch	<i>hoch wahrscheinlich, bzw. über 50%</i>