

Risikokiste	Einfluss auf:			Eintrittswahrsch e-lichkeit	Risikoindikat or	Bewertung	Gegenmassnahmen	Verantwortlic he Person
g	Qualität	Kosten	Zeit					
Kolonne 2	Kolonne 3	Kolonne 4	Kolonne 5	Kolonne 6	Kolonne 7	Kolonne 8	Kolonne 9	Kolonne 10
Technisch								
# Die Hardware- komponenten arbeiten nicht zusammen	2	1	2	15.00%	75.00%	average priority	Die Hardware-Zusammensetzung testen. Code überprüfen und Testen. Verkabelung prüfen	TM, SAD
# Software nicht kompatibel mit Hardware	2	1	2	15.00%	75.00%	average priority	Informationen sammeln über die Kompatibilität der Software und Hardware	SAD, Alle
# Auflösungsversch lechterung durch Beamer	1	1	1	10.00%	30.00%	low priority	Nach Codierung Test durchführen mit Beamer	SAD, Alle
# Mangelnde Erfahrung im technischen Bereich	2	1	2	15.00%	75.00%	average priority	Austausch mit anderen Projektgruppen. Von Fachpersonen lernen. Recherchen	Alle
# Kurbel kann nicht ins Spiel integriert werden	3	1	3	35.00%	245.00 %	very high priority	Gezielte Recherche über Kurbel. Anleitung finden wie die Kurbel integriert werden kann. Fachpersonen befragen. Mit Pi4J Team zusammenarbeiten. Testing Funktionalität der Kurbel durch Messung von Strom und Spannung.	Alle
# Modifikationswün sche des Kunden können nicht erfüllt werden	2	1	2	10.00%	50.00%	average priority	fortdauernde Absprache mit dem Kunden. Anforderungen verstehen.	Alle
# Der Joystick funktioniert nicht. Keine Bewegung der Spielfigur möglich	3	1	2	10.00%	60.00%	average priority	Kompatibilität muss geprüft werden. Fachpersonen fragen. Recherche über passenden Joystick. Testing. Recherche verschiedener Anleitungen	TM, SAD
# Verbindung zwischen Kurbel und Strommesser	3	1	3	20.00%	140.00 %	very high priority	Kompatibilität muss geprüft werden. Fachpersonen fragen. Recherche über passenden Strommesser. Mit Pi4J team zusammenarbeiten.	SAD
Team								
9 Moral des Teams verschlechtert	2	0	2	15.00%	60.00%	average priority	Regelmässige Teambesprechungen, frühzeitiges ansprechen von Unstimmigkeiten. Teambuilding Event	Alle
10 In gewissen Bereichen fehlt dem Team das nötige Know-	2	0	2	20.00%	80.00%	high priority	<u>Gegenmassnahmen für die benötigten Bereiche sind in dem Team-Skills definiert: https://www.cs.technik.fhnw.ch/ confluence20/x/34HEB</u>	Alle
11 Informationsve rust	2	0	3	10.00%	50.00%	average priority	Informationsfluss aufrecht halten durch Stellvertretungen, Zentrale Informationsverwaltung (Confluence), Backup des Codes (GitLab). Regelmässige Teammeetings	Alle
Code								
12 Zu viele unwichtige Features	2	0	2	15.00%	60.00%	average priority	Klare Planung und Priorisierung der Features	BM
13 Das Gameplay ist schlecht bzw. nicht flüssig	2	0	2	20.00%	80.00%	high priority	Test müssen durchgeführt werden.	DEF, TM
14 Gewünschte Spielmechaniken haben einen fehler im Code	2	0	2	20.00%	80.00%	high priority	Code Testing	DEF, TM
15 Code ist nicht mehr nachvollziehbar	3	0	3	20.00%	120.00%	very high priority	Beim Coden Kommentare reinschreiben. Code beschreiben. Dokumentation	DEF
Administration								
16 Dokumentenve rust auf den verschiedenen Plattformen	1	0	2	10.00%	30.00%	low priority	Backup der Dateien lokal & auf Cloud(OneDrive)	Alle
17 Planungsuna uigkeit	3	1	3	12.00%	84.00%	high priority	Scope-Reduktion	PM
17 Zeitangaben nicht einhaltbar	2	0	3	10.00%	50.00%	average priority	Optimierung der Planung	Alle
18 Protokoll wurde nicht erstellt bei	2	0	1	10.00%	30.00%	low priority	Verantwortliche Person für das Protokoll vor der Besprechung bestimmen	IM
19 Layoutvorschri ften werden nicht	2	0	1	10.00%	30.00%	low priority	Vorgabe eines einheitlichen Layouts	IM, QM
Allgemeines								
20 Budgeteinhaltung	1	2	1	20.00%	80.00%	high priority	Erstellen der Materialliste	Alle
21 Stromausfall	1	0	2	5.00%	15.00%	low priority	Regelmässige Backups erstellen	Alle
qualitatives Risiko								
22 Kundenwünsche können nicht eingehalten werden	2	1	2	20.00%	100.00%	high priority	regelmässige Meetings mit dem Kunden	Alle
23 Vorgegebene Prozesse werden nicht eingehalten	3	0	2	15.00%	75.00%	average priority	Team Mitglieder auf die Prozesse aufmerksam machen	QM
24 Projekt Statusbericht nicht vollständig	3	0	3	8.00%	48.00%	average priority	Zeitplan einhalten	QM