

# Stakeholder Management

## Allgemeine Bemerkungen

Stakeholder-Management ist ein fortlaufender Prozess während eines Projekts.

Einfluss und Interesse der jeweiligen Stakeholder können sich ändern. Ausserdem können Stakeholder ausscheiden oder neue hinzukommen.

In einem Softwareprojekt treten zwei Kategorien von Stakeholders auf:

- **Produkt-Stakeholders:** diese treten in den Vordergrund, wenn das Produkt fertig ist, übergeben und zur Verfügung gestellt wird. Beispiel aus dem REQ-Kurs: Nutzende.
- **Projekt-Stakeholders:** diese beeinflussen, wie im Projekt gearbeitet wird. Diese Stakeholder-Analyse kann hier hinterlegt werden.

## Produkt Stakeholder

Stakeholder	Ansprechpersonen	Charakterisierung und Hintergrund	Bedürfnisse	Massnahmen
Product Owner	Prof. Dr. Andreas Vogt, <a href="mailto:andreas.vogt@fhnw.ch">andreas.vogt@fhnw.ch</a>	Der Product Owner ist eine FHNW Interne Person. Sie vermittelt zwischen FHNW und Primeo. Für die Vermittlung zu Primeo und FHNW ist sie die Hauptansprechperson für das Projektteam.	Das Produkt sollte die Anforderungen der FHNW und bestmöglich die Anforderung von Primeo erfüllen.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bestätigung des Lösungskonzepts</li><li>• Regelmässige Meetings mit Kunden</li><li>• Zeitstrahl mit Meilensteinen gesendet</li><li>• Bei Abweichungen zum Zeitstrahl Meeting vereinbaren</li></ul>
Nutzer	Zielgruppe Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren alt	Sie wissen was ihnen Spass macht. Sie haben Erfahrungen mit Games und Quiz-Spielen.*	Möchte ein Produkt, mit welchem man Wissen erwerben kann und das Spass macht. Es soll spannend sein und leicht zu verstehen (Setting: Schulausflug, keine Lektion),	<ul style="list-style-type: none"><li>• Umfrage zu Spass und Wissenserwerb</li></ul>

Kunde	Primeo Energie vertreten durch Wolfgang Szabó  <a href="mailto:W.Szabo@primeo-energie.ch">W.Szabo@primeo-energie.ch</a>	Hat Erfahrung beim Begleiten von Projekten. Besitzt den Energiekosmos und eine Ausstellung mit Spielkonsolen bezüglich der Aufklärung von Energie und Klima.	Möchte über Klima und Energie aufklären und das Exponat ausstellen. mit den folgenden Anforderungen:  Das Spiel sollte kreativ sein.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontakt mit PO A. Vogt.</li> <li>• Kontakt mit Primeo Energie</li> </ul>
Techniker	Projektteam Energie Quiz	Personen die das Arcade einrichten und warten.	Die Spielkonsole soll einfach zu warten sein. Ein Zugang für den Techniker sollte zur Verfügung stehen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponat ist aufklappbar und somit besser zu warten</li> </ul>
FHNW HT (Organisation Projekt schiene)	Sybille Peter  <a href="mailto:sibylle.peter@fhnw.ch">sibylle.peter@fhnw.ch</a>	Hat Erfahrung beim Begleiten von Projekten.	Möchte dass sie möglichst gut repräsentiert wird und die Studierenden einen Lernerfolg erzielen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Anforderungen erfüllen <a href="https://fhnw-projecttrack.atlassian.net/wiki/spaces/IP1223vt/pages/27132497">https://fhnw-projecttrack.atlassian.net/wiki/spaces/IP1223vt/pages/27132497</a></li> <li>• Lernerfolg als Priorität setzen</li> <li>• Kontakt mit PO A.Vogt</li> </ul>
Lehrer	TBD	Besitzt pädagogische Fähigkeiten. Kennt verschiedene Arten der Wissenvermittlung.	Möchte ein Produkt, mit welchem Schüler Wissen erwerben kann und das ihnen Spass macht. Es soll den Schulausflug bereichern.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umfrage zu Wissenserwerb</li> </ul>