

Fehler-Einfluss-Analyse				Legende: A= priorisieren nach Wahrscheinlichkeit des Auftretens (unwahrscheinlich, sehr gering, ...) B=priorisieren nach Bedeutung der Auswirkungen (keine, unbedeutend, mäßig, schwer) E=priorisieren nach der Wahrscheinlichkeit der Entdeckung (hoch, mäßig, gering, sehr gering) PZ=Prioritätszahl (hoch=1000, mittel=500, niedrig=1)				
Teil I: Gegenwärtiger Stand				Derzeitiger Stand				
Risikobereich (Tätigkeit)	Nr.	Potentieller Fehler	Potentielle Folge/ potentielle Ursache	Vorgesehene Maßnahme	A	B	E	PZ
Personal	1	Krankheit	Ausfall des Mitarbeiters	Umverteilung der Arbeit	8	3	1	24
Personal	2	Konflikte zwischen Teammitgliedern	Verringerte Produktivität	neue Teamstrukturierung	3	3	3	27
Personal	3	Fachliche Überforderung	Zeitverlust / Stillstand der Arbeit / Verzögerung bei anderen Kollegen	Schulung / Weiterbildung / Recherche	4	3	4	48
Auftraggeber	4	Auftraggeber geht pleite	Eigene Zahlungsunfähigkeit / Abbruch des Projektes	Meilensteingespräche / Zwischenzahlungen	2	10	1	20
Auftraggeber	5	Nachträgliche Änderung der Anforderungen	Zeitverzögerung / erhöhter Entwicklungsaufwand / erhöhte Personalkosten	Pessimistische Zeitschätzungen / Code wandelbar halten	7	5	7	245
Technik	6	Internetausfall	Verzögerung bei Datenaustausch / Recherche	Nutzung des mobilen Hotspots eines Smartphones	3	2	1	6
Technik	7	Ausfall eines Rechners	Wegfall eines Arbeitsplatzes	Wechsel des Arbeitsplatzes / Arbeiten an (schriftlichen) Dokumenten	3	2	1	6
Technik	8	Ausfall des Schulservers	Datenverlust / Arbeitsunfähig / Zeitverlust	Backups / Datensicherung	2	6	1	12
Software	9	Absturz eines nicht gespeicherten Programmes	Datenverlust	Regelmäßiges Speichern	5	3	1	15
Software	10	Fehler im Code	Zeitverlust	Testen / Fehlerbehebung	8	5	5	200
Standort	11	Unterrichtsausfall	Verzögerung im Arbeitsprozess	Zeit beantragen / Zuhause arbeiten	8	3	1	24
Standort	12	Stromausfall	Arbeitsunfähig	Verschieben der Arbeit / schriftliche Dokumente bearbeiten	2	3	1	6
Kommunikation	13	Keine Akzeptanz der GUI durch Endnutzer	Mangelhafte Kommunikation	Schulung / Überarbeitung GUI	3	8	8	192
Teil II: Verbesserter Stand								
Nr.	Empfohlene Gegenmaßnahmen	Verantwortung	Verbesserter Stand					
			Durchgeführte Maßnahme	A	B	E	PZ	
1	Umverteilung der Arbeit	Projektleiter	Pessimistisches Zeitmanagement / redundanter Ausbildungstand der Teammitglieder	8	1	1	8	
5	Pessimistische Zeitschätzungen / Code wandelbar halten	Product Owner / Programmierer	Meilensteingespräche / Einbeziehen des AG in einzelne Teilschritte des Projektes /pessimistisches Zeitmanagement	3	5	5	75	
10	Testen / Fehlerbehebung	Programmierer	Entwicklungssoftware aktuell halten	7	5	4	140	
13	Schulung / Überarbeitung GUI	Product Owner	Einbeziehen des Kunden ins GUI-Design	1	7	8	56	