

Aldaringhausen Klangkreationen GmbH									
Stakeholdertabelle									
Nr.	Stakeholder/ Stakeholder Group	Einstellung zum Projekt	(+) Erwartungen, (-) Befürchtungen (bekannte und vermutete)	Einfluss (Skala: min=1; max=3)	Grund für Einstellung zum Projekt	Prinzipielle Rollen	E-Mail	Maßnahmen	Stakeholder-Gruppe
1	Teammitglieder	Promoter	(+) Fachkenntnisse (+) Einsatzbereitschaft (-) Mangel der Teamarbeitserfahrungen	3	Contributors			kein	direkte Stakeholder
1.1	Bröse, Thomas					Datenbank-Experte	thomas.broese@smail.inf.h-brs.de		
1.2	Kraschewski, Leon					Product Owner Proxy/Usability Experte	leon.kraschewski@smail.inf.h-brs.de		
1.3	Mai, Khai Minh					Software Architekt/Usability Experte	moritz.elfeld@smail.inf.h-brs.de		
1.4	Elfeld, Moritz					Test/Qualitäts	khai.mai@smail.inf.h-brs.de		
1.5	Breuer, Jonas					Test/Qualitäts	jonas.breuer@smail.inf.h-brs.de		
1.6	Wang, Dongxin					Datenbank-Experte/Qualität Manager	dongxin.wang@smail.inf.h-brs.de		
1.7	Chimpopi, Ephraim					Datenbank-Experte	ephraim.chimpopi@smail.inf.h-brs.de		
1.8	Issa, Robari					Usability-Experte	robari.issa@smail.inf.h-brs.de		
1.9	Marcelo, Russel					Scrum Master & Usability Experte	russel.marcelo@smail.inf.h-brs.de		
2	Project Owner Luca Ringhausen	unentschlossen	(+) Sehr viele Expertise (-) Muss neutral bleiben (Schade)	3	Er ist Project Owner	-	luca.ringhausen@h-brs.de	Weeklies; ihm echte Fortschritt zeigen	direkte Stakeholder
3	Endbenutzer	unentschlossen	(+) Best Testers (+) Können viele gute Ideen für Verbesserungen geben (-) Wenn die Fehler finden, kostet es uns Geld	2	bestehen aus vielen Leuten	-	-	Über neue Updates periodisch informieren; oft Updates und neue Funktionalitäten implementieren; Meinungen sammeln und zuhören	indirekte Stakeholder
4	Konkurrenz	Opponent	(+) Davon können wir viel lernen & verbessern (-) Mit den müssen wir konstant konkurrieren (Technologie; Funktionalitäten; Marketing; usw.) (-) Manche können auch unsere gute Ideen stehlen	2	Die konkurrieren mit uns	-	-	Statistik beobachten; neue Ideen/Funktionalitäten von den analysieren und davon lernen; Bedürfnisse der Benutzer analysieren	indirekte Stakeholder