

## Änderungsgeschichte

Datum	Version	Änderung	Autor
23.02.2012	1.0	Erste Version des Dokuments	DT
27.02.2012	1.1	Risiko 1 ist eingetreten: "HW wird nicht rechtzeitig geliefert". Deshalb muss alternatives Testsetup evaluiert werden (Schaden: 25h). Neue Risiken hinzugefügt (4,6,7), Schätzungen angepasst, Beschreibungen erweitert	LE
02.03.2012	1.2	Auf neue Risiken geprüft, leichte Anpassung der Eintrittswahrscheinlichkeit vom Risiko 5, da laut Matrox eine Auflösung von mehr als FullHD pro Monitorausgang möglich ist.	LE
02.03.2012	1.3	Review, grammatikalische Korrekturen	DT
08.03.2012	1.4	Review, keine Änderungen an den Risiken	LE
16.03.2012	1.5	Risiko 3: "Kinect: Erkennung von der Seite" ist bereinigt durch die Aufnahmen, die mit Kinect im Gebäude 4 durchgeführt wurden (siehe Dokument Vorstudie).	DT
23.03.2012	1.6	Neues Risiko 8	LE
02.04.2012	1.7	Risiko 4 "Kinect: Menschliche Drehung" ist bereinigt. Zum jetzigen Projektzeitpunkt ist der Teaser, für welchen die Erkennung der Drehung relevant gewesen wäre, tief priorisiert. Er wird nicht mehr innerhalb des Zeitraums der BA implementiert werden können.	DT
16.04.2012	1.8	Neues Risiko 9	LE
30.04.2012	1.9	Review, keine Änderungen an den Risiken	DT
07.05.2012	1.10	Risiko 9: "WPF Performance ungenügend" ist eingetreten und bereinigt. Trotz der Erkenntnis, dass DirectX besser funktionieren würde, bleibt man bei WPF, da der Aufwand für einen Wechsel zu gross für die Arbeit wäre. Das Schadenspotential wurde auf 10 Stunden reduziert.	CH
07.05.2012	1.11	Das Risiko 4 "Kinect: Menschliche Drehung" wurde elimiert, da der Teaser nun doch umgesetzt wird, jedoch auf eine Weise, welche die menschliche Drehung nicht mehr benötigt.	CH
09.05.2012	1.12	Risiko 10 identifiziert.	LE
15.05.2012	1.13	Review, keine Änderungen an den Risiken	DT

18.05.2012	1.14	Risiko 6: "Leichte Usability Test Korrekturen" ist eingetreten (100%). Deshalb müssen die Korrekturen umgesetzt werden (Schaden: 6h). Das Schadenspotential wurde auf 6 h reduziert.	CH
28.05.2012	1.15	Review, keine Änderungen an den Risiken	CH
04.06.2012	1.16	Das Risiko 5: "Auflösung der Videowall ungenügend" ist für ca. 20% der Poster eingetroffen. Massnahmen dazu werden aber nicht mehr innerhalb des Zeitraums der BA umgesetzt. Dieser Punkt wurde daher in der Weiterentwicklung dokumentiert und das Schadenspotenzial auf 0 gesetzt. Die Risiken 2: "Fehleinschätzung des Zeitaufwands" und 7: "Schwere Usability Test Korrekturen (zusätzlich zu Risiko 6)" sind bereinigt. Risiko 10: "Applikation läuft nicht mit vielen Elementen" ist bereinigt, da zu wenig Poster zur Verfügung standen. Alle Risiken sind bereinigt.	DT
13.06.2012	1.17	Risiko 10: "Applikation läuft nicht mit vielen Elementen" besteht zwar noch, ist aber erst für die Weiterentwicklung wieder relevant. Somit wird das Schadenspotenzial auf 0 gesetzt und in der Weiterentwicklung dokumentiert.	DT

## Risikomanagement

Nr.	Risiko	Beschreibung	W'keit des Eintretens [%]	Schadenspotenzial [h]	Reserven [h]	Vermeidungs- und Verminderungsmassnahmen	Aktionen beim Eintreffen	Sprint neu	Sprint bereinigt
1	Endgültige Hardware wird nicht rechtzeitig geliefert	Die Hardware für die Videowall kann nicht rechtzeitig geliefert werden.	100	25	25	Frühe Anfrage, frühe Abklärungen durch Markus Stolze / Schulleitung.	Es wird ein alternatives Testsetup evaluiert, mithilfe dessen die Arbeit getestet werden kann.	1	1
2	Fehleinschätzung des Zeitaufwands	Der Aufwand wurde falsch eingeschätzt. Somit stimmt der Projektplan nicht.	0	45	0	Scrum, früher Prototyp, kleine Demoprogramme zu Beginn des Projektes. Kontinuierliche Überprüfung der Projektplanung und eventuelle Anpassung.	Konzentration auf die wichtigsten Kernfunktionalitäten, ev. werden gewisse Funktionen weggelassen.	1	14
3	Kinect: Erkennung von der Seite	Kinect erkennt Menschen nicht, die sich parallel zur Wand ausgerichtet vor der Videowall bewegen.	0	90	0	Testen der Erkennung mit vorhandenen Frameworks.	Sich bewegende, aber nicht erkannte Personen, müssen manuell erkannt werden. Dies ist schwierig und mathematisch kompliziert.	1	4
4	Kinect: Menschliche Drehung	Kinect erkennt nicht, wenn sich Personen vor der Videowall drehen.	0	30	0	Testen der Drehung mit vorhandenen Frameworks.	Das Interaktionskonzept muss überdacht werden.	2	6
5	Auflösung der Videowall ungenügend	Die Auflösung der Videowall ist für das Lesen der Bachelor Posters ungenügend.	20	0	0	Suchen einer Lösung für die Erstellung der Videowall, bei der jeder einzelne Monitor Full HD ist.	Darstellung der Poster in einer Grösse, die gut lesbar ist. Usability Tests müssen wiederholt werden. Alternative (2h Aufwand): Zu kleine Texte / Dokumente dürfen nicht hochgeladen / angezeigt werden (Constraint einführen).	1	14
6	Leichte Usability Test Korrekturen	Die Usability Tests fallen so aus, dass Teile der App leicht anders programmiert werden müssen.	100	6	6	Gut auf die Usability Tests vorbereiten, Tests vor Ausführung mit Testpersonen selbst testen und evt. korrigieren.	App verbessern.	2	12
7	Schwere Usability Test Korrekturen (zusätzlich zu Risiko 6)	Die Usability Tests fallen so aus, dass grosse Teile der App anders programmiert, das Interaktionskonzept überarbeitet und die Usability Tests wiederholt werden müssen.	10	60	6	Gut auf die Usability Tests vorbereiten, Tests vor Ausführung mit Testpersonen selbst testen und evt. korrigieren.	Interaktionskonzept und App verbessern. Usability Tests wiederholen.	2	14
8	WPF Applikationen laufen bei hoher Auflösung nicht flüssig	Die Applikation besitzt zwar die Wunschauflösung, diese ist aber dadurch sind Animationen nicht mehr flüssig und die Applikation stürzt im schlimmsten Fall ab.	100	8	8	Testen, ob tiefere Auflösung auch funktionieren würde. Applikation entsprechend so programmieren, dass sie auch mit einer tieferer Auflösung funktionieren würde. Dadurch wird das Schadenspotenzial auch viel tiefer; dies wäre ohne diese Massnahme viel grösser, da die App umprogrammiert werden müsste. Eingesetzte Zeit, um das Risiko zu vermeiden: 8h.	Auflösung verringern.	5	6

9	WPF Performance ungenügend	Die WPF Performance ist für die Anwendung ungenügend, daher muss auf DirectX oder OpenGL ausgewichen werden.	100	10	10	Applikation so designen, dass die Performance nicht wichtig ist. Bsp: Geschickte Animationen, bei denen man nicht merkt, wenn sie langsam sind. Oder als Alternative: Auflösung verringern.	DirectX oder OpenGL einsetzen.	7	10
10	Applikation läuft nicht mit vielen Elementen	Wenn viele Poster geladen werden, so läuft die Applikation nicht oder nicht mehr flüssig (z.B. wegen zu wenig Memory)	30	0	0	Keine, da erst relevant bei vielen Postern.	Applikation so optimieren, dass nicht mehr alle Elemente ins Memory geladen werden müssen.	11	14
<b>Total</b>				<b>274</b>	<b>55</b>			<b>10</b>	<b>10</b>
<b>Bereits eingesetzte Reserven</b>					<b>55</b>				
<b>Ausstehende Reserven, die geplant werden müssen</b>					<b>0</b>				