



Áhættumat

Hönnun og þróun á grafískum leik

Haraldur Pottur og félagar í háska

HBV402G

Þróun Hugbúnaðar

Vor 2018

Nafn: Kara Magnúsdóttir, Rakel Guðrún Óladóttir & Rebekka Ormslev

Kennari: Ingólfur Hjörleifsson

Útgáfusaga

Nafn	Dags	Ástæða breytinga	Útgáfa
Útgáfa 1.1	23.mars 2016	Frumútgáfa við sprett 3	1.1

Yfirlit

Fyrirtækið RAREKA ehf. Hefur undirbúið áhættumat fyrir tölvuleikinn Haraldur Pottur og félagar í háska. Áhættumatið inniheldur stærstu áhættuliði sem tengjast bæði gerð tölvuleiksins ásamt áhorfendahópi hans. Markmið fyrirtækisins hafa verið skilgreind og er þeim fylgt í gerð á áhættumati og viðbrögðum við helstu áhættum sem fyrirtækið telji að verði í vegi fyrir þeim.

Markmið

Fyrirtækið RAREKA ehf. stendur fyrir því að fylgja ávallt SMART markmiðum. Það felst í því að þau séu sértæk, mælanleg, raunhæf, afmörkuð og tímasett. Markmið fyrstu útgáfu eru að klára frumgreiningar verkefnisins, skapa söguþráð og gefa út fullkláraðar notendasögur ásamt viðeigandi „tasks“ sem miðast við kröfur frá viðskiptavini. Einnig leggja lokahönd á útfærslu tveggja klasarita. Í annarri útgáfu er lögð áhersla á að hefja forritun tölvuleiksins og hanna helstu grunnklasana sem leikurinn byggist síðan á. Útbúin verða viðeigandi klasarit ásamt nýjustu uppfærslu notendasagna eftir nýjar upplýsingar frá viðskiptavini. Í þriðju útgáfu er markmiðið að ná að ljúka allri grunnforritun tölvuleiksins og fá hann til að virka. Einnig kæmi sér vel að hefja vinnslu á grafík leiksins ásamt hljóðvinnslu. Í fjórðu og seinustu útgáfunni verður lögð lokahönd allar virknis- og kerfisprófanir. Reynt verður eftir bestu getu að gera allan leikinn í heild grafískan með viðeigandi, sniðugum hljóðklippum. Í verkefninu verður stuðlað að því að viðhalda sterkum samskiptum milli viðskiptavinar og fyrirtækis til að fyrirbyggja óþarfa vinnu og misskilning. Haraldur Pottur og félagar í háska er tölvuleikur sem sniðinn er að þörfum markaðarins og má finna nánari upplýsingar varðandi markaðinn í kafla 2. Einnig þurfa markmiðin í samræmi við áhættumat, mikilvægt er að fylgja áhættumatinu við hvert stig ferlisins.

Áhættumat og viðbrögð

Áhættumat RAREKA ehf. felst í því að greina helstu áhættur sem geta haft neikvæð áhrif á verkefnið áður en það er hafið, innri og ytri þætti. Mikilvægt er að nota gögn verkefnisáætlunar sem dæmi má nefna kostnaðaráætlun, vörður og notendasögur. Með því að nota afrakstur fyrir gagna sparar það tíma og kostnað. Byrja þarf á að finna áhættur og þurfa meðlimir RAREKA ehf. að setjast niður finna út hvað getur haft neikvæðar áhrif á verkefni þeirra. Stuðst verður við líkan hér að neðan til að meta áhrif og líkur á framgang verkefnisins.

Grænar áhættur hafa lítil áhrif á verkefnið.

Númer	Skýring á áhættulið	Líkur (L)	Afleiðing (A)	Áhættustig (S)	Viðbrögð
1	Lítill áhugi á Harry Potter ævintýrinu	1	5	5	Auglýsa leikinn vel
					Kynna leikinn sem lærdómsleik til að höfða til foreldra
2	Leikurinn reynist of flókin þeim sem ekki hafa kynnt sér bækurnar	3	4	12	Stofna heimasíðu sem fylgir leiknum þar sem hægt er að lesa ýmsan fróðleik og vísbendingar
					Auka upplýsingar fyrir

					hvert borð
					Bæta við bæklingi með helstu upplýsingum
3	Kostnaður fer umfram áætlun	2	3	6	Athuga með styrki fyrir verkefnið
					Ræða við viðskiptavin um aukið fjármagn
4	Tímaáætlun er of knöpp	4	1	4	Ræða við viðskiptavin um tímaslaka
					Bæta við fleiri starfsmönnum í verkefnið
5	Leikur reynist of erfiður að forrita miðað við getu forritara	3	5	15	Rætt við viðskiptavin um að einfalda útfærslu á leiknum
					Rætt við kunninga/vini um aðstoð við að forrita verkefnið
					Forritarar leita sem upplýsinga á netinu til að komast áfram í forritun á verkefninu

Skilgreiningar

Afleiðingar (A) 1 -5

- 1 = Setur verkefninð ekki í beina hættu
- 2 = Megin markmið verður náð án auka mannskaps (þarfnast aðhald í áætlunargerð)
- 3 = Megin markmiðum verður náð með auka mannskap
- 4 = Endurmeta þarf hluta úr megin markmiðum
- 5 = Endurskoða verður vandlega öll megin markmið (framhald verkefnisins í hættu)

Lýkur (L) 1 – 5

- 1 = Áhætta mun að öllum líkindum ekki eiga sér stað
- 2 = Áhætta mun líklega ekki eiga sér stað
- 3 = Áhætta mun líklega eiga sér stað
- 4 = Áhætta mun eiga sér stað ef ekkert verður aðheft
- 5 = Áhætta hefur átt sér stað