

# Risikoanalyse

## Ud fra real life udgangspunkt:

1. Siger op
2. Bliver meget syg
3. Devs fortryder design
4. Manglende debugging
5. Undervurderer tid krævet til opgave
6. Rejser i efterårsferien reducerer tid til at lave opgave

## Vurdering af konsekvenser: (1-10)

1. 6
2. 4
3. 7
4. 7
5. 5
6. 3

## Sandsynlighed: (1-5)

1. 1
2. 2
3. 5
4. 4
5. 2
6. 2

## Risiko: (konsekvenser\*sandsynlighed):

1.  $6*1 = 6$  — En siger op
2.  $4*2 = 8$  — En bliver meget syg
3.  $7*5 = 35$  - Devs fortryder design
4.  $7*4 = 28$  - Manglende debugging
5.  $5*2 = 10$  - Undervurderer tid krævet til opgave
6.  $3*2 = 6$  - Rejser i efterårsferien reducerer tid til at lave opgave

## Udvidet risikoanalyse: 1-10

Risikomoment	sandsynlighed 1-5	konsekvens 1-10	Produkt	Præventive tiltag	Ansvarlig	Løsnings-forslag	Ansvarlig
En siger op	1	6	6	Tager hensyn og tjekker på hinanden	Gruppen	Tager højde for det tidsmæssigt	Gruppen
Rejser i efterårsferien reducerer tid til at lave opgave	2	3	6	God planlægning	Gruppen og den enkelte	Tager højde for det i planlægning	Gruppen
En bliver meget syg	2	4	8	Akutlæge på speeddial	Den enkelte	Laver en tidsbuffer	Gruppen
Undervurderer tid til opgaven	2	5	10	Begynd i god tid	Gruppen	Prioriter planlægning	Gruppen
Manglende debugging	4	7	28	Sæt tid af til debugging inden aflevering	Gruppen	Tidsbuffer inden aflevering	Gruppen
Devs fortryder design	5	7	35	Giv ofte feedback på design	Gruppen	Lev med designet	Gruppen

Codequest MusicbaseOOP