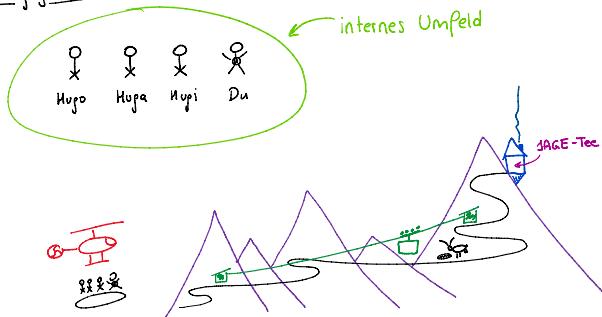


G-Ø3 Projektanalyse

[Project Analyse]

1. Ausgangssituation
2. Zielsituation
3. Lösungsweganalyse
4. Umfeldanalyse
5. Risiken & Chancenanalyse
6. Gegenmaßnahmen & Projektmarketing
7. Go / NoGo

Gebirgs geschichte:



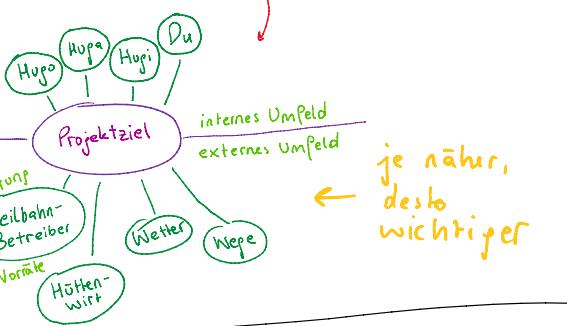
Anton Muriher,

G-Ø3.3 Lösungsweganalyse

1. Seilbahn
2. Wege
3. Hubschrauber

G-Ø3.4 Umfeldanalyse

sieht für jede Lösung anders aus



Felix
Leiter, Programmierer

technisches Umfeld

Unity

know-how

G-Ø3.2 Ziele

→ Ferweis G-Ø2.1

optionale Ziele → weiter nummerieren

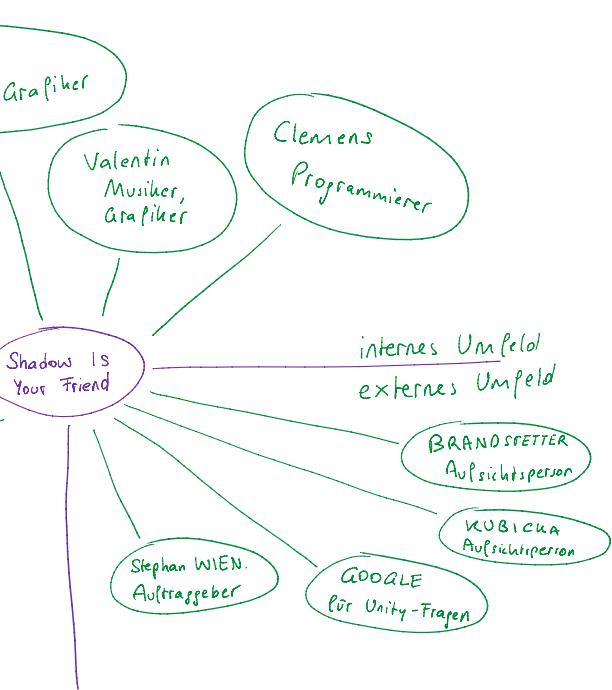
[optional goals]

/
SOLL-Ziele
(etwas stärker)

KANN-Ziele
(etwas schwächer)

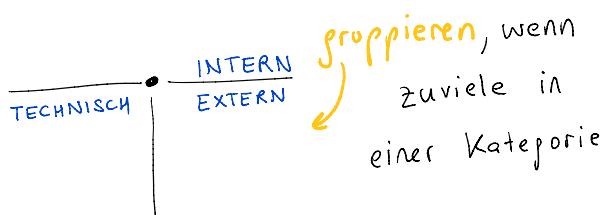
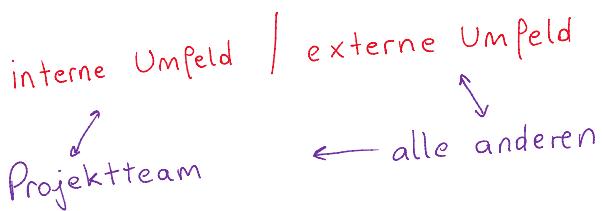
G-Ø3.3 Lösungsweganalyse

- 1) mögliche Lösungsweg sammeln
- 2) Lösungswege priorisieren (→ siehe oben)



G_Φ3.4 Umfeldanalyse (Umweltanalyse)

[environmental analysis]

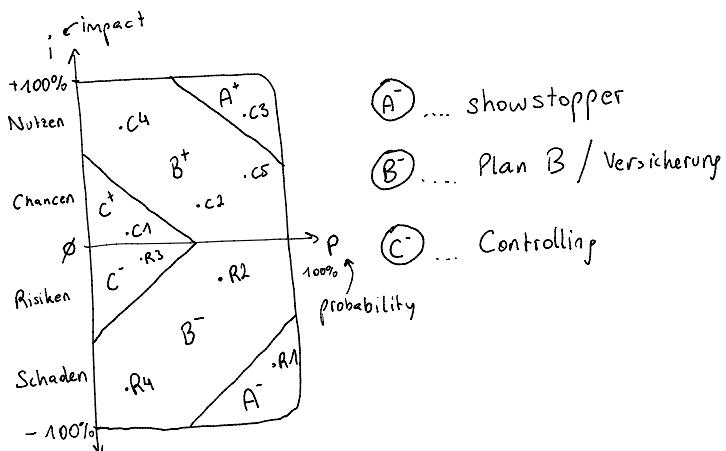


TEAM:

U.ID	Name	Beschr.	↑ ↓	↑ ↓	Anmerkungen
z.B.: 1	Hugo	Handyspieler	↑ ↓	↑ ↓	I, E, C, R, T ↓ intern ↓ chance ↓ technisch extern Risiko

G_Φ3.5 Risiken- & Chancenanalyse

[risk- & opportunity analysis]



(A⁻) ... showstopper

(B⁺) ... Plan B / Versicherung

(C⁻) ... Controlling

R.ID	C.ID	U.ID	Beschreibung	P	i	P * i
1						A ⁺ /10000
2						B ⁺
3	1	2				C ⁺
	3					C ⁻
						B ⁻
						A ⁻ /-10000

GΦ3.6 Gegenmaßnahmen & Projektmarketing

[counter measures & project marketing]

Produktmark.: ein Produkt gut / teuer verkaufen

Projektmark.: ein Projekt gut / innovativ darstellen

Gegenmaßnahmen: präventiv, korrektiv
 ↘ ↘
 im Vorhinein mitten drinnen
 (Plan B)

präventiv: sofort
 korrektiv: wenns eintritt
 (Trigger)

G-ID	P-ID	R-ID	C-ID	Beschreibung	Trigger

G-Φ3.7 GO / NoGo

wenn kein $\textcircled{A^-}$ \rightarrow " GO

else wenn $\textcircled{A^-}$ \rightarrow " GOTO G-Φ3.3.next();

catch (G-Φ3.3_EndOfList) \rightarrow $\boxed{\text{RIP}}$;

Dining Philosopher's Problem

↳ Sedgewick

