

Softwaretechnikpraktikum  
SS 2015  
Datum: 20.04.2015

Gruppe: swp15.aae  
Betreuer: Prof. Gräbe  
Tutor: Klemens Schöllhorn

Projektteam:  
Martin Lechner  
Paul Eisenhuth  
Ruth von Borell  
Christian Seidemann  
Felix Albroscheit  
Dorian Dahms  
Franz Wendt

# Risikoanalyse

---

## 1. Externe Akteure

Die Kooperation mit externen Akteuren bzw. Stakeholdern findet nicht statt oder die Kommunikation ist erschwert durch unterschiedlichen Wortschatz und Expertise.

Gegenmaßnahme:

Die Kommunikation zu den externen Akteuren bzw. Stakeholdern muss frühzeitig aufgebaut werden und wirkliche Zusammenarbeit ausgelotet werden. Die Zusammenarbeit muss zielgerichtet kommuniziert werden und mit unserer Product Vision vereinbar bleiben. Um eine erfolgreiche Kommunikation zu gestalten, ist auf Vokabular zu achten und Begriffe zu klären. Ist ein externer Akteure nicht oder nicht mehr gewillt teilzunehmen, müssen wir das hinnehmen.

## 2. Interne Kommunikation

Die interne Kommunikation kann durch unterschiedlichen Wissenstand oder anderen Vorstellung von Begriffen erschwert werden, so das „aneinander vorbeigeredet“ wird. Das zielgerichtete Arbeiten an der eigenen Aufgabe kann dadurch erschwert werden.

Gegenmaßnahme:

Prinzipiell sind die Termine für die Weekly Scrums einzuhalten, um in der Gruppe und persönlich Unklarheiten anzusprechen. Aufgaben müssen im Backlog notiert werden, um eine Übersicht über die Verteilung zu gewährleisten. Da wir alle aus unterschiedlichen Fachrichtungen und mit unterschiedlichem Wissen an dieses Projekt treten, ist es ganz normal, wenn etwas unklar ist. Diese Idee sollten wir alle beibehalten und dem gegenüber offen sein und bereit sein, jemandem etwas beizubringen. Kommunikation ist eines der Hauptprobleme in Projekten.

## 3. Personalausfall

Ein Teammitglied springt ab oder fällt für längere Zeit aus.

Gegenmaßnahme:

Die Aufgaben müssen klar im Backlog stehen, um die freigewordene Aufgabe auszumachen und neu zu verteilen. Auch sollten wir über eine Aufgabenbeschreibung nachdenken. Durch die Benutzung von Git lässt sich der Fortschritt bzw. die bereits begonnene Arbeit nachvollziehen. Das große Bild muss in den Scrums aufgerollt werden, damit alle über den Stand und die Aufgaben im Projekt bescheid wissen.

## 4. Fachliche Kenntnisse

Mangels fachlicher Kenntnisse (beispielsweise Drupal oder OpenData Konnektivität) stockt das Projekt.

Gegenmaßnahme:

Prinzipiell sollte man sich in die Materie vorher einarbeiten, gegebenenfalls Tutorials anschauen oder sich von einem erfahrenen Mitglied beraten lassen. Es ist aber normal nach so kurzer Zeit der Einarbeitung, dass man an einer Stelle nicht weiter kommt oder das Programm, aus welchen Gründen auch immer, nicht funktioniert. Hierzu sollten wir das Forum nutzen bzw. das Problem in Scrums gemeinsam ansehen. Daraus können wir alle viel lernen. Damit es nicht zu Engpässen kommt, muss das Problem frühzeitig angezeigt werden.

#### 5. Dokumentation

Die Dokumentation ist lückenhaft, oder unklar formuliert.

Gegenmaßnahme:

Die Dokumentation ist bei jedem Scrum bzw. via Git aufzuzeichnen. Erfolgt diese Dokumentation nicht, kann man auch selbst den einen oder anderen Punkt eintragen, der eventuell übersehen wurde. Um an der Product Vision und der Aufgabenstellung zu bleiben, ist das Backlog und die Burndownchart zu pflegen und sich daran zu orientieren.

#### 6. Interessenkonflikte

Es herrscht Uneinigkeit über die Product Vision, beispielsweise in Bezug auf Design, Konzept und Vorgehensweise.

Gegenmaßnahme:

Mehrere Ansichten zu haben ist vollkommen normal. Prinzipiell sollten wir Interessenkonflikte in den Scrums ansprechen und diese klären. Häufig können diese Unterschiede eine viel bessere Idee hervorbringen oder auf Schwachstellen aufmerksam machen. Auch ist abzuwägen, ob eine Sichtweise an der Product Vision/Aufgabenstellung vorbei geht oder ein (unnötiger) Mehraufwand bedeutet. Steht die Product Vision, müssen wir uns an ihr orientieren und die in den Scrums besprochenen Aufgaben einhalten.

#### 7. Softwarefehler

Softwarefehler, Bugs und dergleichen hindern die Vollendung einer Aufgabe.

Gegenmaßnahme:

Durch den Einsatz von Git wird jeder Fortschritt dokumentiert und lässt sich wieder rückgängig machen. Es ist also an Git festzuhalten, um Fehler leichter auffindig zu machen. Fehler sollten rechtzeitig gemeldet und in Scrums vorgestellt werden, damit wir eine Lösung für das Problem finden können. Steht eine Funktion, sollte diese getestet werden, um Schwachstellen zu finden.

#### 8. Zeitmanagement

Prüfungen, Aufgaben anderer Vorlesungen, Ausfall, Krankheit oder private Angelegenheiten erschweren die Arbeit am Projekt.

Gegenmaßnahme:

Absehbare zeitliche Engpässe sind zu melden, um ein Eintakten zu ermöglichen. Probleme bei der Durchführung der Aufgabe (Code funktioniert nicht; Kontaktaufnahme mit einer Person stockt) sind ebenso anzuzeigen. Aufgaben sollten daher zügig angegangen werden und einige Tage vor der Abgabe fertig sein.

#### 9. Verfehlen der Product Vision

Das Projekt erfüllt nicht die angestrebten Erwartungen oder geht in eine andere Richtung.

Gegenmaßnahme:

Die Aufgabenverteilung muss sich an der Product Vision richten und ausgelotet werden, ob es sich nicht um eine Erweiterung handelt, die ein Extra darstellt. Diese können wir dennoch notieren und bei Gelegenheit implementieren. Die Product Vision an sich sollte auch so kommuniziert werden, dass jeder ein Gespür für das Projekt bekommt.

10. Gesetzliche und urheberrechtliche Probleme

Durch die Verwendung von Bildern, Datensätzen, vorgefertigten Funktionen, Verwendung von Software sowie ungefilterten Einträgen von Usern können Lizenzprobleme oder urheberrechtliche Probleme entstehen.

Gegenmaßnahme:

Wir sollten ausschließlich selbstgenerierten Content verwenden oder auf offene Datensätze zurückgreifen. Für die Plattform ist eine Moderationsfunktion einzurichten.