

Softwaretechnik-Praktikum
2016
Datum: 13. Dezember 2015

Gruppe: wrd16
Betreuer: René Speck
Tutor: Marius Brunnert

Team:
Tim Niehoff
Felix Lange
Philip Fritzsche
Matti Wilhelmi
Simon Kaleschke
Johannes Leupold

Risikoanalyse

1 Personalausfall

Es besteht das Risiko, dass ein Gruppenmitglied durch Krankheit oder Ausscheiden aus dem Projektteam für längere Zeit ausfällt.

Gegenmaßnahmen Durch ein konsequentes und genaues Führen des Sprint Backlog kann vermieden werden, dass freigewordene Aufgaben vergessen werden. Für jede Aufgabe muss dabei klar definiert sein, welche Punkte sie umfasst. Durch die ausfallende Person bereits begonnene Arbeiten stehen allen Gruppenmitgliedern durch Nutzung des Versionskontrollsystems Git zur Verfügung und können daher jederzeit von anderen Gruppenmitgliedern übernommen werden. Dazu ist auch eine lückenlose und gewissenhafte Dokumentation (vor allem im Quellcode) notwendig.

Ausfälle die ihre Ursache teamintern (zum Beispiel durch Differenzen zwischen Gruppenmitgliedern) haben, sollten so weit wie möglich vermieden werden. Dazu muss auf regelmäßige Kommunikation, eine gleichmäßige Aufgabenverteilung und eine regelmäßige Überprüfung derselben geachtet werden.

2 Zeitmanagement

Die angesetzten Aufgaben werden von ein oder mehreren Gruppenmitgliedern aufgrund von Krankheit, Prüfungen, privaten Problemen, Programmfehler und ähnlichen Ursachen nicht in der vorgesehenen Zeit gelöst.

Gegenmaßnahmen Mit den Aufgaben sollte so früh wie möglich begonnen werden, um einen größtmöglichen Arbeitszeitrahmen zu ermöglichen, der es zulässt, auf kurzfristige Probleme noch reagieren zu können. Entsprechend sollten auch die Probleme so früh wie möglich innerhalb der Gruppe und evtl. mit Verantwortlichen kommuniziert werden, um Hilfe wie Ratschläge, Ersatztermine oder die eventuelle Verlagerung der Aufgabe auf ein anderes Mitglied zu ermöglichen.

3 Dokumentation

Die Qualität der Dokumentation ist aufgrund ihrer Unvollständigkeit oder ungenauen Formulierung mangelhaft.

Gegenmaßnahmen Die Dokumentation sollte regelmäßig sowohl bei jedem Scrum, als auch zu anderen Zeitpunkten über Git erstellt werden, sodass bei Verdacht ihrer Unvollständigkeit diese im Nachhinein entsprechend ergänzt wird. Bei ungenauer Formulierung sollte der Verantwortliche daraufhin kontaktiert und gebeten werden, seine Aussagen zu verdeutlichen, um somit die Dokumentation im Nachhinein zu verbessern.

4 Interne Kommunikation

Gerade weil in unserem Team Studenten aus verschiedenen Semestern und Richtungen zusammenkommen, muss die interne Kommunikation stimmen. Durch den unterschiedlichen Wissensstand kann es sein, dass man aneinander vorbeiredet oder einander gar nicht erst versteht. Insgesamt kann damit also die Geschwindigkeit und Effektivität der Gruppe eingeschränkt werden.

Gegenmaßnahmen Ohne Kommunikation klappt gar nichts. Selbstverständlich ist es hierbei wichtig, dass noch mehr miteinander geredet wird, bis schließlich alle Unklarheiten beseitigt sind. Dafür sollten in jedem Fall die Scrum-Termine eingehalten werden und die Aufgaben im Backlog festgehalten werden, damit die Aufgabenverteilung klar ist. Jeder sollte bereit sein, sein Wissen mit den anderen Teammitgliedern zu teilen.

5 Softwarefehler

Fehler in Software und deren Teilen, sowie Bugs etc. können die Funktionalität behindern beziehungsweise komplett aushebeln.

Gegenmaßnahmen Sollte einem einzelnen Teammitglied ein Fehler auffallen, so sollte er dies in den Scrums sofort aufgreifen, um im Team die Ursache ausfindig zu machen und die Arbeitsweise darauf einzustellen. Im schlimmsten Fall kann im Repository immer auf eine alte Version des Projektes zurückgegriffen werden. Präventiv kann man solcherlei verhindern, indem neue Funktionen direkt auf Herz und Nieren geprüft werden.

6 Verfehlen der Product Vision

Durch schlecht verteilte Aufgaben oder Zeitmangel, kann es passieren, dass das Produkt die Anforderungen nicht oder nicht vollständig erfüllt oder diese sogar verfehlt.

Gegenmaßnahmen Der Entwicklungsprozess muss sich an der Product Vision orientieren. Dafür ist zuerst notwendig, dass jedes Teammitglied die Anforderungen versteht. Bei der Modellierung und Implementierung muss stets entschieden werden, welche Features des Produktes am Wichtigsten sind, sodass diese zuerst bearbeitet werden können. Das Hinzufügen zusätzlicher Funktionen kann sinnvoll sein, kostet allerdings Zeit.

7 Interessenkonflikte

Da jeder im Team seine eigene Vorstellung in Bezug auf beispielsweise Design, Konzept und Funktionsumfang hat, herrscht zu Beginn natürlich Uneinigkeit über die Product Vision. Diese Uneinigkeit bietet zwar die Möglichkeit, Vor- und Nachteile der jeweils unterschiedlichen Vorstellungen im Vorfeld zu diskutieren, muss aber unbedingt beseitigt werden.

Gegenmaßnahmen Als Gegenmaßnahmen sollten wir in den Scrums vorab diskutieren und genau festlegen, was wir wie und mit welchen Mitteln umsetzen wollen. Es gilt dabei sowohl ein möglichst optimales Produkt zu entwickeln, dabei aber auch abzuwägen, worauf wir verzichten sollten, da unsere Ressourcen und Erfahrungen begrenzt sind. Einmal festgelegt sollte sich jedes Teammitglied streng an dieser Product Vision orientieren.

8 Modellierungsfehler

Modellierungsfehler werden unter Umständen erst während der Implementierungsphase festgestellt. Das kann es schlimmstenfalls erforderlich machen, zur Modellierungsphase zurückzukehren und die Modellierung zu überarbeiten.

Gegenmaßnahmen Durch eine gewissenhafte und sorgfältig ausgearbeitete Anforderungsanalyse sollten wir versuchen, Modellierungsfehler weitgehend auszuschliessen. Das ausgearbeitete Modell sollte unbedingt einer gründlichen Qualitätskontrolle in enger Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber unterzogen werden.

9 Externe Akteure

Sobald die Kommunikation mit externen Akteuren (Stakeholdern, andere Systeme, externe Berater) nicht optimal stattfinden, kann es an bestimmten Stellen in einem Projekt zu Problemen und Missverständnissen führen (Schnittstellen, Anforderungen, Vertragliche und mündlich abgestimmte Inhalte).

Gegenmaßnahmen Die Kommunikation sollte zu allen externen Akteuren frühzeitig aufgebaut und diese regelmäßig mit einbezogen werden. Eine möglichst offene Kommunikation sollte zu allen Beteiligten im Projekt erreicht werden. Kontakt mit der Agenda erfolgt über Meetings und Telefonate. Das Protokoll wird geführt und von allen Parteien bestätigt. Für größere Meetings und Workshops könnte ein Moderator eingesetzt werden. Bei all diesen Maßnahmen ist man auf die Einwilligung des Auftragsgebers angewiesen.

10 Gesetzliche und urheberrechtliche Probleme

Die Verwendung von eigenem Content ist problemlos möglich. Bei vorgefertigten Bibliotheken, Content, Bilder usw. ist penibel auf die Lizenzbestimmung zu achten. Besonders bei personenbezogenen Daten muss auf Datenschutz geachtet werden.

Gegenmaßnahmen Wenn möglich sollte eigener Content bzw. Code verwendet werden. Bei Content, Bibliotheken und Bildern aus anderen Quellen muss genau geprüft werden wie und ob diese einfach verwendet werden können. Wenn möglich sollten offene Quellen verwendet werden (OpenSource, freie Bilder usw.). Bei personbezogenen Daten muss darauf geachtet werden, dass alle Richtlinien dafür eingehalten werden.