

# Áhættumat

Teymið gerði áhættumat til þess að meta og vinna úr þeim áhættum sem það gæti staðið frammi fyrir en þannig er hægt að sjá strax hverjar helstu áhættur og áskoranir væru í komandi verkefni. Í töflunni hér fyrir neðan má sjá þær áhættur sem að teymið taldi líklegastar að gætu haft áhrif á útkomu verkefnisins, einnig var gerð viðbragðsáætlun til þess að hægt væri leysa þau vandamál án vandræða.

Í töflunni hér að neðan er hverri áhættu lýst í stuttu máli og síðan er sett upp viðbragðsáætlun til að auðvelda hvernig unnið er úr kringumstæðunum. Til þess að geta gert grein fyrir stærð og alvarleika hvernar áhættu er þeim gefið stig á skalanum 1 - 5. Teymið notaði áætlunarpóker (e. planning poker) til að áætla alvarleika og tíðni hvernar áhættu. Til þess að greina og meta hverja áhættu fyrir sig var áhættan rædd á meðal teymisins og í kjölfarið lagði hver og einn meðlimur fram tölu á bilinu 0-5. Þessi tala táknar alvarleikastig áhættunnar. Ef hópurinn var ekki sammála um alvarleika áhættunnar, sem tekin var fyrir hverju sinni, ræddi teymið saman aftur og að lokum var svo kosið aftur. Þetta ferli var svo endurtekið þangað til að allir meðlimirnir voru á sama máli.

Númer	Staða	Áhætta	Líkur	Alvarleikastig	Lýsing	Viðbrögð
1	Opið	Veikindi og förföll	2	2	Teymismeðlimir geta orðið veikir eða ekki komist af öðrum ástæðum.	Meðlimur lætur teymi vita og finnur dag til að vinna upp tapaðan tíma.
2	Lokað 25.11.2018	Vinnuálag í skóla	1	2	Það koma tímar þar sem teymismeðlimir festast í verkefnum í öðrum áföngum.	Meðlimur lætur teymi vita með góðum fyrirvara.
3	Opið	Tæknilegir örðugleikar	3	2	Ýmislegt getur komið upp þegar teymismeðlimir eru að nota misjöfn stýrikerfi.	Sá sem lendir í vandræðum leitar sér hjálpar og finnur lausn á vandanum eins fljótt og hægt er.
4	Opið	Kerfi er niðri	5	1	Teymið notar þjónustur sem geta klikkað.	Teymið fer að vinna í öðrum hlutum sem ekki treysta á það kerfi sem liggur niðri. Einn meðlimur fer að leysa vandamálið.
5	Lokað 13.12.2018	Villa í kóða	2	2	Það getur oft verið erfitt að laga og sjá villur í kóða.	Meðlimur leitar til samstarfsaðila sinna í leit að lausn.
6	Opið	Lærdómskúrfa	1	2	Það tekur tíma að læra á nýja hluti.	Nýta sér skjöl og netið til að læra.
8	Lokað 13.12.2018	Náum ekki að klára notendasögur í sprett.	1	1	Sprettirnir geta verið mislangir og meðlimir geta forfallast sem veldur því að sumar kröfur klárast ekki.	Forgangsröðum kröfulistanum betur í næsta sprett. Þösum að A kröfur fái alltaf forgang.
9	Lokað 13.12.2018	Töpum kóða	5	1	Stundum geta tölvur bilað eða önnur vandamál tengd útgáfustjórnun ollið því að kóði tapast.	Þösum að eiga alltaf afritaða útgáfu af verkefninu á hörðum disk. Teymið reynir að kóða allan kóða sem tapaðist upp á nýtt.
10	Opið	Deilumál innan og á milli hópa	1	2	Ágreiningur á milli teymismeðlima eða jafnvel á milli verkkaupa og teymisins.	Setjum allt á borðið. Ósætti eru rædd og skulu meðlimir teymisins koma fram við hvorn annan og aðra sem við koma verkefninu með hreinskilni og kurteisi.