



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



Rīku lapa Riska novērtēšanas matrica

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu Erasmus+ programmas ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Autors: Miro

Saite uz resursu: <https://miro.com/templates/simple-risk-assessment/>

Kad to izmantot:

Izmanto Miro vienkāršo riska novērtēšanas veidni, lai paredzētu izaicinājumus visā projekta laikā, sākot no tehniskām problēmām līdz ētiskām dilemmām. Šis rīks palīdz vizuāli identificēt, noteikt prioritātes un reaģēt uz riskiem sadarbībā un viegli saprotamā veidā.

Tu stiprināsi savas uzņēmējdarbības un proaktīvās plānošanas prasmes, kartējot riskus, kas saistīti ar pašu spēļu izstrādi, kā arī sociālo ietekmi un attēlojumu.

Ko Tu darīsi:

Tu izmantosi Miro interaktīvo riska novērtēšanas tāfeli, lai pamanītu iespējamus riskus savā spēļu projektā. Tu novērtēsi, cik liela ir katra riska rašanās iespējamība un cik nopietna varētu būt tā ietekme. Pēc tam tu plānosi, kā ar tiem rīkoties – visu vizuālā, sadarbībā balstītā formātā.

Kas Tev būs nepieciešams:

1. Dators vai planšetdators.
2. Miro konts (bezmaksas vai komandas konts).
3. Pildspalva un papīrs vai digitālo piezīmju lietotne – iespējamo risku un rīcības plānu pierakstīšanai.
4. Riska kartēšanas veidne – skati saiti vai 1. pielikumu šīs rīku lapas beigās.
5. Tava projekta ideja vai pašreizējais prototips
6. Komanda vai partneris (pēc izvēles, bet ideāli piemērots sadarbībai)
7. Līmlapiņām gatavas idejas par to, kas varētu noiet greizi vai ko vēlies novērst.



Kā to pielietot:

1. Apdomā visus iespējamus riskus, ar kuriem projekts varētu saskarties – izmanto fizisku vai digitālu domu karti.
2. Centies kategorizēt riskus. Šie varētu būt daži no galvenajiem risku veidiem, kas jāņem vērā spēļu izstrādē:
 - Tehniskie: kļūdas, veiktspējas problēmas, datu drošība.
 - Finansiālie: finansējuma trūkums, pārbudžeta izstrāde, neplānotas izmaksas.
 - Reputācijas: negatīva reakcija no slikti apstrādātas reprezentācijas, nejūtīga satura.
 - Juridiskie/ētiskie: autortiesību aizsargātu materiālu izmantošana, datu privātuma pārkāpumi. Sociālā ietekme: neatbilstība mērķim, nereāli attēlojumi.
 - Šīs ir tikai vadlīnijas. Tāpēc šīs nav vienīgās risku kategorijas, ar kurām tu varētu saskarties. Padomā par savu konkrēto projektu, vidi un citiem apstākļiem, kuros atrodaties, un kādi riski tevvarētu būt jāpārvar!
3. Atver veidni (<https://miro.com/templates/simple-risk-assessment/>), noklikšķi uz "Lietot veidni", lai to pievienotu savam Miro dēlim.
4. Miro veidnē tiek izmantota 2x2 matrica:
 - **Y** ass = Varbūtība (no maz ticamas līdz ļoti iespējamai)
 - **X** ass = Ietekme (no zemas līdz augstas)
5. Uzraksti katru risku uz līmlapiņas un ievieto to atbilstošajā režģa kvadrantā, pamatojoties uz to, cik ticama un ietekmīga tā ir.
6. Izmanto dažādas krāsas, lai norādītu kategorijas, piemēram, tehniskās, finansiālās, ētiskās, reputācijas utt.
7. Koncentrējies uz augšējo labo stūri – riskiem, kuriem ir gan augsta varbūtība, gan liela ietekme. Izveido rīcības plānus katram no tiem (piemēram, kā novērst, samazināt vai reaģēt).
8. Saglabā savu risku karti vai eksportē to kā PDF/attēlu vai saglabā saiti. Regulāri pārskati to – īpaši pirms tādiem svarīgiem mērķiem kā prototipu izstrāde, prezentācija vai publicēšana.
9. Izmanto krāsu kodētos punktus, lai tava komanda balsotu par risku izvietojumu.

Tips for Reuse / Continuation:

- Saglabā un izmanto šo veidni kā dzīvu dokumentu. Regulāri atjaunini to, tavam projektam attīstoties.
- Pievieno jaunus riskus pēc lietotāju atsauksmēm vai būtiskām izmaiņām projekta tvērumā.
- Pārveido augstākās prioritātes riskus par rīcības punktiem savā uzdevumu sarakstā vai ražošanas plānā.

Valodas:

Miro ir pieejams angļu valodā un vairākās citās ES valodās (franču, vācu, spāņu utt.). Tu vari pielāgot visas savas piezīmju lapiņas un saturu atbilstoši savas komandas vajadzībām.

Pielikums:

