Карта рисков для проекта "Создание мастер-классов в игровой форме для помощи в работе молодых специалистов образовательных организаций через настольной карточной игры":

1. Технические риски: возможны проблемы с разработкой игры, несоответствие игры заявленным требованиям, технические ошибки в программном обеспечении.

2. Риски маркетинга: недостаточная проработка стратегии продвижения, низкая осведомленность целевой аудитории о продукте, неэффективность рекламных кампаний.

3. Риски финансирования: недостаток средств для завершения проекта, непредвиденные расходы, невозможность привлечь дополнительные инвестиции.

4. Риски производства: задержки в производстве игры, проблемы с качеством материалов, увеличение стоимости производства.

5. Риски сбыта: низкий спрос на продукт, конкуренция с другими образовательными играми, неэффективная дистрибуция.

6. Юридические риски: нарушение авторских прав, проблемы с лицензированием, возможные судебные иски.

7. Риски персонала: недостаток квалифицированных специалистов, высокая текучесть кадров, конфликты в команде.

8. Риски управления: неэффективное руководство проектом, несогласованность действий команды, нерациональное распределение ресурсов.

9. Риски внешней среды: изменение законодательства, экономические кризисы, политические риски, влияние пандемий или других чрезвычайных ситуаций.

10. Риски интеллектуальной собственности: возможность копирования игры конкурентами, проблемы с регистрацией прав на интеллектуальную собственность.

Для минимизации этих рисков необходимо тщательное планирование, проведение регулярного мониторинга и анализа ситуации, а также разработка и внедрение эффективных стратегий управления рисками.