CONNECT! & WHERE IS MY FRIEND?

DOCUMENTO DE RIESGOS

VERSIÓN 4.1

Historial de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
31/08/2013	1.0	Primera Versión	Valentina Da Silva
23/09/2013	2.0	Se verificar riesgos y se agregan nuevos riesgos a la lista	Samuel Noble
29/09/2013	3.0	Se remueven riesgos ya no necesarios.	Samuel Noble
24/10/2013	4.0	Se realizan cambios especificados por Calidad.	Samuel Noble
27/10/2013	4.1	Revisión SQA-Look&Feel	Leonardo Clavijo

CONTENIDO

1. Limitaciones técnicas en este proyecto tiene un alto grado de especificación técnica.....	3
1.1. Ranking.....	3
1.2. Descripción.....	3
1.3. Probabilidad de ocurrencia.....	3
1.4. Impacto.....	3
1.5. Estrategia de Mitigación.....	3
1.6. Monitoreo.....	3
1.7. Plan de Contingencia.....	3
2. Subestimar el tamaño del producto.....	4
2.1. Ranking.....	4
2.2. Descripción.....	4
2.3. Probabilidad de ocurrencia.....	4
2.4. Impacto.....	4
2.5. Estrategia de Mitigación.....	4
2.6. Monitoreo.....	4
2.7. Plan de Contingencia.....	4
3. Ausencias prolongadas o abandono.....	4
3.1. Ranking.....	4
3.2. Descripción.....	4
3.3. Probabilidad de ocurrencia.....	4
3.4. Impacto.....	5
3.5. Estrategia de Mitigación.....	5
3.6. Monitoreo.....	5
3.7. Plan de Contingencia.....	5
4. Conflictos internos.....	5
4.1. Ranking.....	5
4.2. Descripción.....	5
4.3. Probabilidad de ocurrencia.....	5
4.4. Impacto.....	5
4.5. Estrategia de Mitigación.....	5
4.6. Monitoreo.....	5
4.7. Plan de Contingencia.....	5
5. Problemas con la Interfaz de Usuario.....	6
5.1. Ranking.....	6
5.2. Descripción.....	6
5.3. Probabilidad de ocurrencia.....	6
5.4. Impacto.....	6
5.5. Estrategia de Mitigación.....	6
5.6. Monitoreo.....	6
5.7. Plan de Contingencia.....	6
6. No se alcanza a concluir tareas de gran impacto.....	6
6.1. Ranking.....	6
6.2. Descripción.....	6
6.3. Probabilidad de ocurrencia.....	7
6.4. Impacto.....	7
6.5. Estrategia de Mitigación.....	7
6.6. Monitoreo.....	7
6.7. Plan de Contingencia.....	7
7. Riesgos relacionados con la implantación.....	7
7.1. Ranking.....	7
7.2. Descripción.....	7
7.3. Probabilidad de ocurrencia.....	7
7.4. Impacto.....	8
7.5. Estrategia de Mitigación.....	8
7.6. Monitoreo.....	8
7.7. Plan de Contingencia.....	8

RIESGOS IDENTIFICADOS

1. LIMITACIONES TÉCNICAS EN ESTE PROYECTO TIENE UN ALTO GRADO DE ESPECIFICACIÓN TÉCNICA.

Estamos dedicando gran parte del esfuerzo en mitigar los riesgos técnicos, pero siempre existe la posibilidad que se escape o a último momento se releve algo que lleve a una falta técnica no tenida en cuenta.

Se debe tener en cuenta la cantidad de dispositivos a las que pueden estar expuestas las pruebas y el código. o tenidas en cuenta

1.1. RANKING

ALTO

1.2. DESCRIPCIÓN

Este proyecto tiene un alto grado de especificación técnica.

Estamos dedicando gran parte del esfuerzo en mitigar los riesgos técnicos, pero siempre existe la posibilidad que se escape o a último momento se releve algo que lleve a una falta técnica no tenida en cuenta.

Se debe tener en cuenta la cantidad de dispositivos a las que pueden estar expuestas las pruebas y el código.

1.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

MEDIA

1.4. IMPACTO

Puede llegar a hacer que se replanteen asuntos de diseño. Además de consumir esfuerzo en investigación en etapas tardías de desarrollo.

1.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Tratar de mitigar previamente la mayor cantidad de riesgos técnicos posibles.

1.6. MONITOREO

Siempre estar atento a nuevos requerimientos y sus consecuencias técnicas.

1.7. PLAN DE CONTINGENCIA

Prototipo.

Recurrir a otras tecnologías, cambiar el diseño, recortar funcionalidades.

Verificar lo hecho en la mayoría de las tecnologías, aunque no en todos los dispositivos dada la gran cantidad de estos.

2. SUBESTIMAR EL TAMAÑO DEL PRODUCTO

2.1. RANKING

ALTO

2.2. DESCRIPCIÓN

Darse cuenta tarde que el producto a desarrollar es más extenso de lo pensado.

2.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

ALTA.

2.4. IMPACTO

Acortar el alcance, renegociar con el cliente.

2.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Realizar una ardua estimación. Suponer que vamos a estimar menos de lo que nos va a llevar realmente.

2.6. MONITOREO

Controlar el desarrollo periódicamente.

2.7. PLAN DE CONTINGENCIA

Prototipo.

Acortar el alcance, renegociar con el cliente. Aumentar esfuerzo.

3. AUSENCIAS PROLONGADAS O ABANDONO

3.1. RANKING

ALTO

3.2. DESCRIPCIÓN

Poca dedicación por largos períodos de tiempo por parte de algún integrante o hasta el abandono de alguno de ellos.

3.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

BAJA

3.4. IMPACTO

Sobrecarga de tareas en los demás integrantes del equipo.

3.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Prever la situación, armar un calendario previo para checkear disponibilidad horaria. Controlar que todos estén contentos con el grupo y el proyecto.

3.6. MONITOREO

Estar atento a viajes, parciales, entregas o problemas emocionales.

3.7. PLAN DE CONTINGENCIA

Replantear la planificación, la asignación de tareas y hasta los roles si es una situación muy drástica.

4. CONFLICTOS INTERNOS

4.1. RANKING

MEDIO

4.2. DESCRIPCIÓN

El desgaste o la falta de tiempo es común que generen tensión, lo cual puede terminar en conflictos internos.

A su vez choque de personalidades también puede degenerar en lo mismo.

4.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

MEDIA

4.4. IMPACTO

Peleas, tensión, no querer juntarse, baja de rendimiento en el equipo.

4.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Actividades de integración. No confrontar personalidades opuestas. Armado correcto de equipos de trabajo.

4.6. MONITOREO

Controlar que todos se lleven bien.

4.7. PLAN DE CONTINGENCIA

Rearmar equipos de trabajo. Generar instancia de reconciliación.

5. PROBLEMAS CON LA INTERFAZ DE USUARIO

5.1. RANKING

ALTO

5.2. DESCRIPCIÓN

Algunos de los problemas que pudieran surgir en el diseño de la interfaz son: poco atractivo visual, interfaces poca intuitivas, etc.

5.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

MEDIA

5.4. IMPACTO

ALTO: Gran parte de la aceptación de los clientes vendrá dada por su satisfacción con esta Interfaz.

5.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

El Diseñador de la Interfaz de usuario se encontrara presente en como mínimo las 2 primeras reuniones de requerimientos.

Se planea presentar un prototipo al final de la fase inicial que muestre algunos aspectos importantes de esta interfaz

5.6. MONITOREO

Validar con el cliente, además de las sugerencias que puedan ir aportando los integrantes del grupo.

5.7. PLAN DE CONTINGENCIA

Rediseñar los aspectos problemáticos siempre que sea posible, asignando los recursos necesarios para esta tarea.

6. NO SE ALCANZA A CONCLUIR TAREAS DE GRAN IMPACTO

6.1. RANKING

ALTO

6.2. DESCRIPCIÓN

Llegado el caso en que en cualquier etapa o fase del proyecto, no se alcance a concluir con alguna de las tareas impuestas, las cuales sean de gran impacto para el alcance o realización del proyecto, o necesarias para gran cantidad de tareas que dependen de ella.

6.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

MEDIO

6.4. IMPACTO

ALTO: Esto llevará a atrasar a todo el proyecto, todo el tiempo que lleve realizar satisfactoriamente las mismas.

6.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Se han definido para cada tarea, caso de uso y/o actividad, un nivel o grado de importancia, tanto con respecto a las demás como para la fase en la que estamos (entiéndase por eso, importante para la conclusión de la arquitectura, tareas de verificación, entre otras).

Se deberá mantener a algunos recursos del equipo con tareas de menor impacto para el proyecto, los cuales estén en caso de necesitar reforzar en alguna actividad crítica.

6.6. MONITOREO

Se debe realizar monitoreos periódicos a las tareas de mayor impacto para corregir, en caso de problemas, la estimación y/o la cantidad de recursos asignados.

6.7. PLAN DE CONTINGENCIA

En el caso en que se demore o estire la planificación y conclusión de este tipo de tareas, tendremos que asignar recursos (ya planeados para reasignar) a dichas tareas, las cuales estarás atrasadas, para conseguir finalizar en fecha.

7. RIESGOS RELACIONADOS CON LA IMPLANTACIÓN

7.1. RANKING

ALTO

7.2. DESCRIPCIÓN

Existen muchos riesgos relacionados con la implantación del producto en el ambiente del cliente. Entre ellos: las aplicaciones Connect! Y Where is my friend? Deben probarse en ambientes emulados dada las características de las mismas. El servidor hay que montarlo en algun servidor de aplicaciones del cliente, etc.

Cualquier cosa del proceso podría fallar o no estar aceptada al momento de ejecutarla.

7.3. PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

MEDIO

7.4. IMPACTO

ALTO: Esto llevará a atrasar la implantación, la cual no tiene mucho tiempo. Esto se

lleva consigo la posibilidad de que el cliente pueda ver el resultado o fruto de las 14 semanas, en su entorno y saber cuanto pudo hacerse.

7.5. ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN

Se está trabajando para poder entender y aprender como realizar la implantación (mucho de esto se ha hecho para que testing pueda probar lo entregado).

7.6. MONITOREO

Con cada instancia de testeo se han estado afinando detalles del proceso. Se lleva una mirada profunda por parte de los responsables sobre este tema dada su importancia para todo el proceso.

7.7. PLAN DE CONTINGENCIA

En el caso que se demore o tengamos problemas serios al cabo del tiempo de la implantación, buscaremos subir todos los servicios en servidores nuestros o libres y que el cliente solo tenga que ingresar a las aplicaciones clientes y apuntar a nuestros servidores.

En último caso, para las aplicaciones cliente, siempre se puede probar en Android, lo que aun no se podrá es testearlo en los dispositivos reales de las demás tecnologías o plataformas.