

PIS 2014

Documento de Riesgos

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	1.0	Creación del documento.	Inés Saint Martin.
31/08/2014	1.1	Revisión y Verificación del documento.	Gonzalo Sintas.
31/08/2014	1.2	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido:

1. Lista de Riesgos identificados
 - 1.1. Mala planificación
 - 1.1.1. Ranking
 - 1.1.2. Descripción
 - 1.1.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.1.4. Impacto
 - 1.2. Subestimar alcance del proyecto
 - 1.2.1. Ranking
 - 1.2.2. Descripción
 - 1.2.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.2.4. Impacto
 - 1.3. Relacionamiento entre pares
 - 1.3.1. Ranking
 - 1.3.2. Descripción
 - 1.3.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.3.4. Impacto
 - 1.4. Arquitectura
 - 1.4.1. Ranking
 - 1.4.2. Descripción
 - 1.4.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.4.4. Impacto
 - 1.5. Cambio en los requerimientos
 - 1.5.1. Ranking
 - 1.5.2. Descripción
 - 1.5.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.5.4. Impacto
 - 1.6. Comunicación con el cliente
 - 1.6.1. Ranking
 - 1.6.2. Descripción
 - 1.6.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.6.4. Impacto
 - 1.7. Interfaz de usuario
 - 1.7.1. Ranking
 - 1.7.2. Descripción
 - 1.7.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.7.4. Impacto
 - 1.8. Testing sin Windows Phone
 - 1.8.1. Ranking
 - 1.8.2. Descripción
 - 1.8.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.8.4. Impacto
 - 1.9. Adaptación a los roles

- [1.9.1. Ranking](#)
 - [1.9.2. Descripción](#)
 - [1.9.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.9.4. Impacto](#)
- [2. Estrategia de Mitigación](#)
 - [2.1. Mala planificación](#)
 - [2.2. Subestimar alcance del proyecto](#)
 - [2.3. Relacionamiento entre pares](#)
 - [2.4. Arquitectura](#)
 - [2.5. Cambio en los requerimientos](#)
 - [2.6. Comunicación con el cliente](#)
 - [2.7. Interfaz de usuario](#)
 - [2.8. Testing sin Windows Phone](#)
 - [2.9. Adaptación a los roles](#)
- [3. Monitoreo](#)
 - [3.1. Mala planificación](#)
 - [3.2. Subestimar alcance del proyecto](#)
 - [3.3. Relacionamiento entre pares](#)
 - [3.5. Cambio en los requerimientos](#)
 - [3.6. Comunicación con el cliente](#)
 - [3.7. Interfaz de usuario](#)
 - [3.8. Testing sin Windows Phone](#)
 - [3.9. Adaptación a los roles](#)
- [4. Plan de Contingencia](#)
 - [4.1. Mala planificación](#)
 - [4.2. Subestimar alcance del proyecto](#)
 - [4.3. Relacionamiento entre pares](#)
 - [4.4. Arquitectura](#)
 - [4.5. Cambio en los requerimientos](#)
 - [4.6. Comunicación con el cliente](#)
 - [4.7. Interfaz de usuario](#)
 - [4.8. Testing sin Windows Phone](#)
 - [4.9. Adaptación a los roles](#)

1. Lista de Riesgos identificados

1.1. Mala planificación

1.1.1. Ranking

MUY GRAVE

1.1.2. Descripción

Planificar mal el proyecto, lo que implica estimar mal el esfuerzo necesario para realizar las distintas tareas, distribuirlas mal en el tiempo, asignarlas de forma incorrecta, etc. Esto puede implicar hacer un sobre esfuerzo personal para conseguir objetivos o tener que renegociar los requerimientos con el cliente.

1.1.3. Probabilidad de ocurrencia

MUY PROBABLE

1.1.4. Impacto

ALTO

1.2. Subestimar alcance del proyecto

1.2.1. Ranking

MUY GRAVE

1.2.2. Descripción

El desconocimiento en un producto de estas características y la falta de experiencia en las tecnologías a utilizar, pueden causar que se subestime el alcance del proyecto, lo que comprometería cumplir con el cronograma, lo que puede implicar que no se llegue a cumplir con la implementación total del producto.

1.2.3. Probabilidad de ocurrencia

PROBABLE

1.2.4. Impacto

ALTO

1.3. Relacionamiento entre pares

1.3.1. Ranking

GRAVE

1.3.2. Descripción

El grupo se conformó con integrantes que no se conocían previamente, esto puede generar problemas en el relacionamiento. Por otro lado en las etapas más avanzadas del proyecto, donde el trabajo se vuelve más exigente y el cansancio aumenta, es probable que se den conflictos entre pares.

1.3.3. Probabilidad de ocurrencia

POCO PROBABLE

1.3.4. Impacto

ALTO

1.4. Arquitectura

1.4.1. Ranking

GRAVE

1.4.2. Descripción

La arquitectura especificada puede no ser adecuada para representar todos los requerimientos del sistema. Sobre todo es sumamente importante para cumplir los requerimientos no funcionales.

1.4.3. Probabilidad de ocurrencia

PROBABLE

1.4.4. Impacto

ALTO

1.5. Cambio en los requerimientos

1.5.1. Ranking

GRAVE

1.5.2. Descripción

Si no se validan correctamente los requerimientos o la comunicación es mala, estos pueden cambiar a lo largo del proyecto. En el caso de una mala definición de los requerimientos no funcionales, pueden generar gran impacto en la arquitectura, la cuál, una vez definida, tiene un alto costo para ser modificada.

1.5.3. Probabilidad de ocurrencia

POCO PROBABLE

1.5.4. Impacto

ALTO

1.6. Comunicación con el cliente

1.6.1. Ranking

GRAVE

1.6.2. Descripción

El cliente se encuentra en el exterior, lo que puede generar problemas de comunicación, ya sea por que la diferencia horaria complique la coordinación de las reuniones, así como posibles errores de entendimiento al no tener una charla cara a cara.

1.6.3. Probabilidad de ocurrencia

MUY PROBABLE

1.6.4. Impacto

ALTO

1.7. Interfaz de usuario

1.7.1. Ranking

MUY GRAVE

1.7.2. Descripción

Al tratarse de un juego es sumamente importante la interfaz del usuario. Si la misma no es atractiva e intuitiva el producto fracasará. El grupo no cuenta con integrantes que tengan experiencia en esta área. lo que hace que esto sea un riesgo de alta probabilidad.

1.7.3. Probabilidad de ocurrencia

MUY PROBABLE

1.7.4. Impacto

ALTO

1.8. Testing sin Windows Phone

1.8.1. Ranking

LEVE

1.8.2. Descripción

No contar con un celular con sistema operativo Windows Phone puede causar problemas para testear, ya que los emuladores no cuentan con todas las funcionalidades, esto será un factor a tener en cuenta al momento de definir los requerimientos.

1.8.3. Probabilidad de ocurrencia

MUY PROBABLE

1.8.4. Impacto

MEDIO

1.9. Adaptación a los roles

1.9.1. Ranking

LEVE

1.9.2. Descripción

En los distintos cambios de fase los integrantes cambian sus roles. Además durante todo el proceso algunos integrantes deben cumplir varios roles a la vez.

1.9.3. Probabilidad de ocurrencia

MUY PROBABLE

1.9.4. Impacto

MEDIO

2. Estrategia de Mitigación

2.1. Mala planificación

En etapas tempranas del proyecto dedicar el tiempo necesario para comprender correctamente el proceso, realizar un resumen del MUM para que todos los integrantes del equipo conozcan y aporten al proceso.

Realizar la planificación entre todo el equipo.

Evaluar al final de cada iteración la planificación para tener en cuenta los errores cometidos y no repetirlos.

2.2. Subestimar alcance del proyecto

Para definir los requerimientos se tendrán muy en cuenta el esfuerzo que éstos implican, investigando debidamente las tecnologías que se van a utilizar y la viabilidad de éstos.

Se validará con el cliente a lo que se compromete el grupo.

2.3. Relacionamiento entre pares

Administrar las tareas de manera equitativa para que nadie realice esfuerzo de más. Asignar el trabajo teniendo en cuenta las materias que cursan todos los integrantes, ya que estas incluyen parciales y entregas y generan un cansancio extra.

Generar instancias para compartir diferencias en caso de que sea necesario.

Hacer foco en el respeto mutuo, la tolerancia, y otras virtudes necesarias para la vida social.

2.4. Arquitectura

Se harán prototipos del sistema para verificar la arquitectura.

2.5. Cambio en los requerimientos

Validar a tiempo los requerimientos recabados por los analistas con el cliente.

2.6. Comunicación con el cliente

Se coordinarán las reuniones con la debida anticipación para que todos los interesados puedan participar, además se le dará mayor uso a otras vías de comunicación como ser el mail. De esta manera se generará mayor fluidez en la comunicación.

2.7. Interfaz de usuario

Se dedicará un esfuerzo importante en el comienzo del proyecto a esta área, y se generarán prototipos para validar con el cliente, ya que éste tiene experiencia y podrá guiarnos para cumplir los objetivos de que la aplicación sea atractiva.

2.8. Testing sin Windows Phone

Evaluar los distintos emuladores para elegir el que permita testear la mayor cantidad de funcionalidades del juego, para las que no se puedan emular buscar alternativas, por ejemplo si se precisa la brújula y el emulador no cuenta con esta posibilidad, se puede simular retornando un valor.

2.9. Adaptación a los roles

El administrador debe estar atento a que roles cambian en cada fase y debe avisar y dar recomendaciones a los integrantes.

3. Monitoreo

3.1. Mala planificación

Semanalmente comparar las estimaciones con el trabajo real.

Revisar que las tareas planificadas lleven a los objetivos que se deben cumplir.

3.2. Subestimar alcance del proyecto

Se tomarán como indicadores positivos el cumplimiento de las entregas de todos los documentos, así como el cumplimiento de todos los hitos.

Como indicador negativo se tomará el no cumplimiento de alguno de dichos puntos.

3.3. Relacionamiento entre pares

La mejor manera de monitorear este posible riesgo es estar abiertos a las opiniones de todos los integrantes y ser francos si surge alguna incomodidad.

3.5. Cambio en los requerimientos

Del mismo modo que se mitiga este potencial riesgo, se deben validar con el cliente los requerimientos para monitorearlos.

3.6. Comunicación con el cliente

Se va a monitorear durante todo el proyecto.

3.7. Interfaz de usuario

Se expondrán los avances semanalmente para validarlos.

3.8. Testing sin Windows Phone

No se va a contar con un dispositivo de estas características ya que se realizó el pedido y se nos informó que no había posibilidad de conseguirlo.

3.9. Adaptación a los roles

Se verá la productividad de cada rol y de ser necesario se consultará con los encargados para solucionar problemas.

4. Plan de Contingencia

4.1. Mala planificación

Tener flexibilidad para modificar la planificación en cuanto se note que ésta no es adecuada.

4.2. Subestimar alcance del proyecto

Se reducirán funcionalidades del sistema previamente comprometidas, en acuerdo con el cliente.

4.3. Relacionamiento entre pares

Generar una instancia para solucionar los problemas surgidos, de ser necesario pedir apoyo del director del proyecto.

4.4. Arquitectura

De ser posible se adaptará la arquitectura, si el impacto es tan grande que se hace imposible, se discutirán otras soluciones.

4.5. Cambio en los requerimientos

Se intentará negociar con el cliente una solución beneficiosa para las dos partes.

4.6. Comunicación con el cliente

Si se detectan problemas de comunicación se buscarán alternativas, por ejemplo cambiar las vías de comunicación.

4.7. Interfaz de usuario

Si surgen problemas se buscará apoyo del cliente y se asignará más tiempo para este tema.

4.8. Testing sin Windows Phone

Al no contar con un dispositivo con sistema operativo Windows Phone se considerará válido que la aplicación funcione con el emulador.

4.9. Adaptación a los roles

Asignar tareas que no sean conflictivas entre los distintos roles que lleva adelante cada integrante.