

Challenge Accepted

Documento de Riesgos

Versión 2.1

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.
13/09/2014	2.0	Identificación de nuevos riesgos.	Inés Saint Martin.
13/09/2014	2.1	Revision 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
 - 1.1.5. Estrategia de mitigación
 - 1.1.6. Monitoreo
 - 1.1.7. Plan de contingencia
 - 1.2. Subestimar alcance del proyecto
 - 1.2.1. Ranking
 - 1.2.2. Descripción
 - 1.2.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.2.4. Impacto
 - 1.2.5. Estrategia de mitigación
 - 1.2.6. Monitoreo
 - 1.2.7. Plan de contingencia
 - 1.3. Relacionamiento entre pares
 - 1.3.1. Ranking
 - 1.3.2. Descripción
 - 1.3.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.3.4. Impacto
 - 1.3.5. Estrategia de mitigación
 - 1.3.6. Monitoreo
 - 1.3.7. Plan de contingencia
 - 1.4. Arquitectura
 - 1.4.1. Ranking
 - 1.4.2. Descripción
 - 1.4.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.4.4. Impacto
 - 1.4.5. Estrategia de mitigación
 - 1.4.6. Plan de contingencia
 - 1.5. Cambio en los requerimientos
 - 1.5.1. Ranking
 - 1.5.2. Descripción
 - 1.5.3. Probabilidad de ocurrencia
 - 1.5.4. Impacto
 - 1.5.5. Estrategia de mitigación
 - 1.5.6. Monitoreo
 - 1.5.7. Plan de contingencia
 - 1.6. Comunicación con el cliente
 - 1.6.1. Ranking

- [1.6.2. Descripción](#)
 - [1.6.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.6.4. Impacto](#)
 - [1.6.5. Estrategia de mitigación](#)
 - [1.6.6. Monitoreo](#)
 - [1.6.7. Plan de contingencia](#)
- [1.7. Interfaz de usuario](#)
 - [1.7.1. Ranking](#)
 - [1.7.2. Descripción](#)
 - [1.7.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.7.4. Impacto](#)
 - [1.7.5. Estrategia de mitigación](#)
 - [1.7.6. Monitoreo](#)
 - [1.7.7. Plan de contingencia](#)
- [1.8. Testing sin Windows Phone](#)
 - [1.8.1. Ranking](#)
 - [1.8.2. Descripción](#)
 - [1.8.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.8.4. Impacto](#)
 - [1.8.5. Estrategia de mitigación](#)
 - [1.8.6. Monitoreo](#)
 - [1.8.7. Plan de contingencia](#)
- [1.9. Adaptación a los roles](#)
 - [1.9.1. Ranking](#)
 - [1.9.2. Descripción](#)
 - [1.9.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.9.4. Impacto](#)
 - [1.9.5. Estrategia de mitigación](#)
 - [1.9.6. Monitoreo](#)
 - [1.9.7. Plan de contingencia](#)
- [1.10. No conseguir licencias Azure](#)
 - [1.10.1. Ranking](#)
 - [1.10.2. Descripción](#)
 - [1.10.3. Probabilidad de ocurrencia](#)
 - [1.10.4. Impacto](#)
 - [1.10.5. Monitoreo](#)
 - [1.10.6. Plan de contingencia](#)

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

1.1.5 Estrategia de mitigación

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.

1.1.6 Monitoreo

Semanalmente comparar las estimaciones con el trabajo real.

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

1.1.7 Plan de contingencia

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

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

1.2.5 Estrategia de mitigación

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.

1.2.6 Monitoreo

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.

1.2.7 Plan de contingencia

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

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

1.3.5 Estrategia de mitigación

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.

1.3.6 Monitoreo

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.

1.3.7 Plan de contingencia

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

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

1.4.5 Estrategia de mitigación

Se harán prototipos del sistema para verificar la arquitectura.

1.4.6 Plan de contingencia

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

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

1.5.5 Estrategia de mitigación

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

1.5.6 Monitoreo

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

1.5.7 Plan de contingencia

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

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

1.6.5 Estrategia de mitigación

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.

1.6.6 Monitoreo

Se va a monitorear durante todo el proyecto.

1.6.7 Plan de contingencia

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

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

1.7.5 Estrategia de mitigación

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.

1.7.6 Monitoreo

Se expondrán los avances semanalmente para validarlos.

1.7.7 Plan de contingencia

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

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

ALTO

1.8.5 Estrategia de mitigación

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.

1.8.6 Monitoreo

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.

1.8.7 Plan de contingencia

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

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

1.9.5 Estrategia de mitigación

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

1.9.6 Monitoreo

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

1.9.7 Plan de contingencia

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

1.10. No conseguir licencias Azure

1.10.1. Ranking

ALTO

1.10.2. Descripción

Se están tramitando las licencias para Azure, pero no es un hecho que se puedan conseguir, y tampoco es clara la fecha en que sabremos si las conseguimos o no.

1.10.3. Probabilidad de ocurrencia

PROBABLE

1.10.4. Impacto

MEDIO

1.10.5 Monitoreo

Estar atentos a las novedades que el director del proyecto tenga sobre este tema.

1.10.6 Plan de contingencia

Se comenzará a trabajar con las licencias de treinta días para poder realizar prototipos de aprendizaje que incluyan conectarse con la base de datos.

Si se concreta que las licencias no se van a conseguir, se va a hostear el servidor en otro lugar que sea gratis y no tengamos los mismos problemas que con Azure.

Si a mitad de semana cinco no se tienen novedades se comenzará a investigar donde hostear la aplicación.