Identificación de Riesgos

**Hardware**: Servidor, base de datos, ordenador, red (videojuegos).

**Software**: Librerías, frameworks, motores (videojuegos y nosotros huehue), control versiones.

**Personas**: Abandono, enfermedad.

**Organizaciona**l: Conflictos, perdida de cohesión, perdida de motivación con el proyecto.

**Herramientas**: Problemas con cualquier herramienta que usemos en el proyecto.

**Requerimientos**: YOQUEZE

**Estimación**: YOQUEZE

Análisis de Riesgos

Valorar la probabilidad que ocurran los riesgos y valorar los efectos que pueden repercutir esos riesgos en nuestro proyecto.

Probabilidad: Baja (25%), Moderada (50%), Alta (75%) y Muy Alta (100%).

Efectos: Insignificante, tolerable, serio y catastrófico.

Planificación de Riesgos

Este paso es el más importante. Diseñar estrategias para abordar los posibles riesgos. Puede haber tres tipos:

**De prevención**: Prevenir antes de que el riego ocurra.

**De minimización**: Minimizar el efecto de un riesgo que ya se ha dado.

**De plan de contingencia**: Ponernos en el peor caso que pueda suceder.

Monitorización de Riesgos

# Cómo se realiza

Tenemos una serie de identificadores potenciales que pretenden que, para cada tipo de riesgo, establezcamos un mecanismo.

La idea es que nosotros lo establezcamos lo pasemos a una tabla e identifiquemos los riesgos.