



Matriz de Riesgos

CONTRO	CONTROL DE VERSIONES										
Autor(es)	Fecha de modificación	Versión	Descripción del cambio	Revisó	Estado						
APLC MAGG	06/09/22	1.0	Creación del Documento	EMA	Pendiente						
APLC MAGG	08/09/22	1.0	Descripción de 27 riesgos	EMA	Validación						
APLC MAGG	28/09/22	1.0	Se añaden nuevos riesgos	EMA	Pendiente						

Propósito

Definir un marco metodológico para la correcta evaluación de los riesgos que se pueden encontrar dentro de un proyecto, en el contexto de Trabajo Terminal I y II.

De la evaluación de los riesgos

Se deben llenar 4 tablas que nos ayudarán a medir la probabilidad y nivel de riesgo de sucesos que pueden ocurrir a lo largo del desarrollo del proyecto e incluso una vez terminado.

Dichas tablas contendrán los niveles de probabilidad, los niveles de impacto, el nivel de riesgo y una tabla en la cual se registrarán los posibles riesgos que amenacen el proyecto.

Niveles de probabilidad

Los niveles de probabilidad deberán expresar el nivel que se define para la ocurrencia de un suceso, para los proyectos de Trabajo Terminal de la UPIIZ, se sugiere utilizar la siguiente tabla:

Nivel	Probabilidad	Descripción
1	Raro	Solo ocurrirá en casos excepcionales
2	Improbable	Puede ocurrir en algún momento pero las condiciones del proyecto no dan pie a que suceda
3	Posible	Podría ocurrir en algún momento del proyecto
4	Probable	Es probable que ocurra en la mayoría de las circunstancias del proyecto





Matriz de Riesgos

5	Casi Seguro	Se espera que ocurra para todas las posibles circunstancias

Niveles de impacto

El nivel de impacto, como su nombre lo indica nos permite identificar que tanto impactaría en el proyecto, la ocurrencia de algún suceso riesgoso para el proyecto, para los proyectos de Trabajo Terminal de la UPIIZ, se sugiere utilizar la siguiente tabla:

Nivel	Impacto	Descripción
1	Insignificante	Si el hecho se llega a presentar no afecta la realización del
		proyecto
2	Menor	Si el hecho se llega a presentar el impacto no es significativo para
		la realización del proyecto no, genera una desviación significativa
3	Moderado	Si el hecho se llega a presentar el impacto es aun controlable y no
		afecta de manera grave la realización del proyecto.
4	Mayor	Si el hecho se llega a presentar el impacto es mucho mayor e
		implica cambios significativos en la realización del proyecto.
5	Catastrófico	Si el hecho se llega a presentar el impacto es grave y compromete
		la realización del proyecto.

Nivel de riesgo

Una vez definidos los niveles de probabilidad, y los niveles de impacto debemos calcular el nivel del riesgo, para ello se debe realizar una multiplicación simple de los niveles anteriores, con ello evaluaremos los riesgos que detectemos dentro de nuestro proyecto, siempre hay que considerar que a menor probabilidad e impacto, menor será el nivel del riesgo, a mayor probabilidad e impacto, mayor será el nivel de riesgo.

Probabilidad	Impacto									
	Insignificante	Menor	Moderado	Mayor	Catastrófico					
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)					
Raro (1)	1	2	3	4	5					
Improbable (2)	2	4	6	8	10					
Posible (3)	3	6	9	12	15					
Probable (4)	4	8	12	16	20					
Casi Seguro (5)	5	10	15	20	25					









Matriz de Riesgos

De esta manera obtendremos la siguiente matriz de nivel de riesgo

Nivel de riesgo	Probabilidad X Impacto
Muy Alto	>= 20
Alto	De 15 a 19
Medio	De 9 a 14
Bajo	De 6 a 8
Muy bajo	<=5

Matriz de riesgos

Una vez definidos los niveles anteriores se debe proceder a la identificación, registro, y rastreo de los riesgos detectados, para tal efecto se debe de llenar la siguiente tabla que será utilizada para los proyectos de Trabajo Terminal de la UPIIZ.

ld riesgo	Descripción	Fase afectada	Causa del riesgo	Proba bilida d	Impac to	Nivel del riesgo	Estrategia de prevención	Estrategia de Mitigación
R-XXX	Describa el riesgo que ha detectado.	Identifique Ia(s) fase(s) que puede afectar de presentarse el hecho.	Identifique la posible o posibles causas que detonarían el hecho.	De acuer do a la tabla nivele s de proba bilida d, estim e la proba bilida	De acuer do a la tabla nivele s de impac to, estim e el impac to en su	De acuer do a la tabla nivel del riesgo , estim e el nivel del	Defina la estrategia y las acciones que se deberán llevar a cabo en la ejecución del proyecto para prevenir el riesgo.	Defina la estrategia y las acciones que se deberán llevar a cabo en la ejecución del proyecto para mitigar las consecuencias del riesgo una vez presentado el hecho.





				d de	proye	riesgo		
				que el	cto,	,		
				hecho	de	multi		
				se	que el	plican		
				prese	hecho	do su		
				nte en	se	proba		
				el	prese	bilida		
				proye	nte.	d por		
				cto.		el		
						impac		
						to.		
R-001	Cambio de	Implementac	Cada semestre puede	4	2	8	Estar informados	Actualizar a los cambios
	ubicaciones de	ión	llegar nuevos maestros				constantemente de	actuales
	los docentes o		o haber cambios de				cualquier cambio en la	
	áreas.		ubicación de los				estructura de los edificios	
			docentes o áreas					
			administrativas.					
R-002	Perdida de	Análisis y	Que no se guarde la	4	5	20	Realizar respaldos en otros	Buscar en la papelera de
	información	requerimient	información o se borre				lados, como GitHub, drive,	reciclaje, si se borró por
		os	la versión actual del				etc. Y estarlo actualizando	error.
		Diseño	documento que se esté				los guardados conforme los	Buscar versiones
			trabajando.				avances	antiguas.
								Desvelarse para reponer
								lo perdido.
R-003	Perdida de	Implementac	A veces Blender se	4	5	20	Estar realizando guardados	Rehacer los modelos.
	modelado 3D	ión	cierra solo o se pierden				en cada cambio de modelo y	Buscarlos en otros lados
			avanzas de los modelos				guardar respaldos de los	como la papelera de
			al no guardar.				modelos.	reciclaje.
								Buscar los archivos
								temporales





R-004	Que uno de los desarrolladores abandone el proyecto	En todas las fases	Perdida del interés en el proyecto Que no pueda cargar la materia o la de baja por la carga de materias	2	4	8	Hablar con los integrantes sobre el proyecto y el interés que tienen actualmente en el.	Continuar sin el apoyo de uno de los desarrolladores o cambiar el proyecto y recursar la materia.
R-005	Que una PC del equipo deje de funcionar	En todas las fases	Por alguna falla técnica o de pila. Que se caiga o sufra algún maltrato físico	3	5	15	Tener los cuidados básicos con el computador	Usar la computadora de la escuela o de otro pariente que pueda prestar
R-006	Que todas las computadoras personales del equipo dejen de funcionar	En todas las fases	Por alguna falla técnica o de pila. Que se caiga o sufra algún maltrato físico	1	5	5	Tener cuidados básicos con los equipos de los integrantes	Usar la computadora de la escuela o de otro pariente que pueda prestar
R-007	Que uno de los integrantes no trabaje	En todas las fases	Que las actividades extracurriculares no permitan trabajar en el proyecto Que se nos olvide trabajar.	4	3	12	Estar recordando mutuamente a cada integrante lo que se debe de realizar cada día, como se debe trabar y el rol que deben tener.	Incentivar al miembro del equipo, hablar con él sobre la falta de atención del trabajo. Poner alarmas para recordar que debe de estar haciendo y acortar tiempos.
R-008	Que un miembro del equipo se incapacite (enferme)	En todas las fases	Por cuestión de bacterias, naturales o bajas defensas no permita que el alumno pueda trabajar un tiempo	3	3	9	Estar tomando medidas de seguridad para evitar lo más posible contagiarse de COVID. Estar cuidando de la salud. Buscar horarios de cita con medico accesibles o que no	Acortarle un poco la carga de trabajo al integrante del equipo en lo que se recupera.





							intervengan tanto con el horario de trabajo	
R-009	No saber tomar los requerimientos	Análisis y requerimient os	Desconocimiento de cómo manejar o plantear bien los requerimientos	3	4	12	Investigar cómo se realizan los requerimientos, pedir ayuda a docente o director de proyecto	Volver a replantear los requerimientos, volviendo a tener juntas con cliente y equipo
R-010	No poder hacer junta con el equipo	En todas las fases	Porque los tiempos de algunos de los integrantes le permitió estar o realizar la junta	2	3	6	Buscar un horario en que todos los integrantes puedan asistir	Buscar otros medios de reunión como en línea. Modificar horas o día de junta para las reuniones.
R-011	No poder hacer junta con el cliente	Análisis y requerimient os	Que el cliente no pudiera estar u organizarse para una junta de acuerdo al cronograma	1	2	2	Buscar un horario donde cliente y equipo puedan estar disponibles	Buscar otros medios de reunión como en línea. Modificar horas o día de junta para las reuniones.
R-012	Cambios de fechas para entrega	En todas las fases	Por motivos de academia se suelen cambiar las fechas y puede acordar tiempos de entrega	4	4	16	Dar en el cronograma unos días extras en las actividades por si se ocupan recorrer o recordar fechas.	Analizar que tanto afecto en lo previsto al cronograma e ir adelantando actividades o trabajar más horas al día para adelantar trabajo.
R-013	Falta de conocimiento	Implementac ión	No saber cómo realizar alguna de las fases o como programar alguna parte	3	4	12	Estar investigando de los temas necesarios de acuerdo a la fase y necesidad	Hablar con personas con más experiencia Pedir ayuda en foros Ver videos Manuales de ayuda
R-014	Incompatibilida d entre las versiones de Blender	Implementac ión	Blender tiene varias versiones, pero algunas versiones antiguas no	2	4	8	Investigar que versión de blender es compatible y funcional entre los	Estar exportando todos los elementos a un solo dispositivo y estar realizando las





			son compatibles con las				dispositivos del equipo para	conversiones necesarias
			versiones más recientes.				usar la misma.	para que este todo en una
			A veces causa algún					misma versión.
			error en el modelo al					Trabajar con FBX
			abrirse en una versión					
			diferente de donde se					
			creó.					
R-015	Incompatibilida	Implementac	Unity cuanta con varias	2	3	6	Investigar que versión de	Trabajar la programación
	d entre las	ión	versiones, algunas				Unity es compatible y	en un dispositivo para
	versiones de		cambian el diseño de				funcional entre los	evitar fallos entre
	Unity		interfaz, como se				dispositivos del equipo para	versiones.
			nombras algunas				usar la misma.	Control de verciones en
			librerías, entre otras					Github
			cosas.					
R-016	El proyecto no	Pruebas	Que los modelos tengan	3	2	6	Investigar qué	Programar diferente la
	este optimizado		un peso mayor a lo				características tienen los	cámara para ayudar al
	para uso en		esperado lo que pueda				móviles gama media alta e ir	rendimiento de lo que
	móvil		ralentizar el uso de la				supervisando que el peso	está visualizando.
			aplicación.				del proyecto no sobrepase	Disminuir de forma
							esas características	manual o automática los
								polígonos de los modelos
R-017	Tener errores en	Todas las	En el diseño de una fase	4	3	12	Estar revisando	Realizar las
	una fase y	fases	se percate de algún				constantemente los	modificaciones
	regresar a una		error o falta de análisis y				avances con los miembros	pertinentes y dedicar más
	anterior.		se tenga que regresar				del equipo y haciendo las	horas al día al trabajo
			para poder realizar la				correcciones pertinentes	para reponer los días que
			corrección.				para que no surjan	se puedan perder por
							modificaciones después.	volver a modificar las
							Llevar en tiempo y forma el	fases.
							cronograma.	Actualizar el cronograma





R-018	Falta de tiempo para el desarrollo de alguna fase No terminar el proyecto a tiempo	Todas las fases Entrega	Por cambios de fechas de entrega o por tener que corregir o mejorar información se puede ir atrasando fechas Que el proyecto se expanda más de lo esperado y no se termine de completar	3	4	12	Dar unos días extra en el cronograma. Estar siguiendo bien las fechas del cronograma para evitar los atrasos. Seguir bien las fechas del cronograma, entregar los trabajos a tiempo y estar haciendo bien las correcciones	Trabajar más horas al día para evitar más retraso e intentar ponerse al corriente con el cronograma Presentar en el extraordinario, titulo o recursar.
R-020	Problemas en la creación de base de datos	Diseño Implementac ión	No tener conocimiento sobre la creación de base de datos y como conectarla al sistema.	4	3	12	Repasar las estructuras de base de datos. Pedir ayuda a gente experimentada.	Pedir ayuda a gente que conozcas más del tema. Consulta de foros Ver videos Consulta de documentación
R-021	Indicar mal las ubicaciones de las áreas y docentes	Implementac ión Pruebas	Equivocarse al programare indicar o poner más las ubicaciones de los docentes o áreas	2	2	4	Realizar un listado de las áreas. Y verificar que los puntos programados cuadren de acuerdo con la información recabada.	Estar realizando pruebas, punto por punto y el que se encuentre una incongruencia modificarlo.
R-022	Que el área no se llame como se plantea	Pruebas	Porque las personas conocen la ubicación de forma diferente	3	2	6	Estar preguntando como las personas conocen ciertos salones o áreas.	Usar los nombres más coloquiales o con los cuales más personas ubican el lugar.
R-023	Expansión de la unidad (nuevos edificios o zonas internas)	Implementac ión	Restructuración de las áreas por parte de la escuela	4	4	16	Estar al pendiente de nuevos cambios que pueda haber	Modificar o crear los nuevos modelos.





R-024	Que no se cumpla con los objetivos	Todas las fases	No haber entendido el objetivo	3	5	15	Seguir las actividades del cronograma y definir bien las necesidades del proyecto en base a los objetivos para saber que se requiere para cumplirlos	Regresar a la primera fase de la metodología para volver a realizar el análisis de requerimientos.
R-025	Errores de codificación	Implementac ión	Fallos de lógica. Falta de pruebas para encontrar errores. Desorden en el código	3	3	9	Estar depurando el código cada que salga un error. Documentar el código. Entender y corregir el problema	Estar realizando pruebas para encontrar el error, si el debugueo no indica en que parte se puede encontrar. Investigar los errores
R-026	Que no se encuentre en Zacatecas alguno de los compañeros	Todas las fases	Por no tomar el camión o que no haya paso de Ojo Caliente a Zacatecas	3	4	12	Avisar con anterioridad a los miembros del equipo la ausencia de que no se encontrara o no llegara a Zacatecas, para prevenir el trabajo.	Que este realizando los trabajos escritos o apoyando con ellos.
R-027	Registrar mal los identificadores de las diferentes áreas en la base de datos.	Implementac ión	Distracción al momento de crear los puntos de identificación de las áreas	3	2	6	Estar realizando pruebas con cada punto que se programe para asegurar el nombramiento del identificador.	Realizar pruebas y estar verificando punto por punto el nombre del identificador.
R-028	Desacuerdos	Todo	No llegar a un acuerdo entre miembros del equipo para desarrollar cierta actividad	3	5	15	No hablar de más en decisiones, investigar las opiniones factibles para elegir alguna, pedir consejos de personas que	Tomar tiempo para analizar y tomar la decisión que mejor se adapte





R-029	Que uno de los integrantes se quede sin luz	Todo	Fallas de electricidad en la colonia, falta de pago de luz	2	2	4	tengan conocimiento del tema. Pagar la luz a tiempo, tener computadora o celular con carga.	Hablar con el director para que apoye a tomar la mejor decisión Aprovechar los tiempos libres para trabajar en las computadoras de la escuela Ir a un ciber para trabajar
R-030	No se respeta el cronograma	Todo	Se adelantan o atrasan actividades por cuestiones externas, falta de información, se necesitó más tiempo para una actividad, se olvida realizar ciertas actividades, etc.	3	4	12	Estar pendientes del cronograma a cada rato. Estar asegurándonos que las actividades vallan de acuerdo al cronograma	Trabajar más horas de las previstas o incluso trabajar los fines de semana para poder ponernos al corriente con el cronograma. Ir agendando fechas de inicio de actividades en algún dispositivo con alarma y recordatorio
R-031	No se actualiza los documentos principales	Todo	Se olvida actualizar los documentos principales donde el equipo trabaja, se confunden el documento principal con alguna copia antigua y se pierde avance.	4	3	12	Dar una revisada a los documentos antes de actualizar el documento principal. Solo actualizar el documento principal Avisar al equipo cuando se haga una copia y se esté modificando de forma externa el documento.	Rehacer el documento en dado caso que la versión existente no sea la correspondiente. Ver si algún integrante del equipo descargo alguna versión y que no se actualizara en el documento principal
R-032	No guardar y la computadora se apaga	Todo	Una de las computadoras necesita estar siempre	2	4	8	Estar guardando constantemente si se está trabajando con el	Rehacer el trabajo que se había hecho





			conectada y si se desconecta se apaga, por lo que si no se guarda se pierde el avance realizado				dispositivo que ocupa estar conectado a cada rato. Llevar el cargador, asegurar que la conexión del cargador este bien asegurada.	
R-033	Cambio de Dispositivo	Todo	Para sustituir a una de las laptops con más problemas se trabaja con otra laptop prestada o nueva.	2	3	6	Procurar que los archivos estén en algún espacio de la nube (drive, teams, GitHub) para evitar perder archivos si se cambia. Ir viendo las funcionalidades del nuevo dispositivo y el cómo trabaja	Trabajar con un dispositivo conocido en lo que se formatea o configura el nuevo
R-034	Nosotros mismos	Todo	Por cuestiones sentimentales, ánimos, tiempo, o procrastinación atrasamos la actividad, no la realizamos o se hace mal.	4	4	16	Estar enfocados Procurar darnos tiempo de descanso Hablar	Acudir con la psicóloga o algún psicólogo externo. Reponer el trabajo con más horas o trabajo los fines de semana
R-035	Actividades Recreativas	Todo	La mayoría de los miembros del equipo cuentan con alguna o más actividades recreativas que pueden acortar las actividades para el desarrollo del producto	4	4	16	Dar tiempo antes o después de las actividades recreativas, llevar un cronograma entre las actividades recreativas y las actividades del proyecto	Dejar de asistir a las actividades (si es que se puede) o sacrificar alguno de los días, si es necesario para trabajar en lugar de asistir





R-036	Eventos o situaciones familiares	Todo	La familia puede requerirnos o que participemos o ayudemos en algún evento/situación familiar y puede requerir de nuestro tiempo destinado de trabajo	2	3	6	Trabajar fuera de casa Hablar con familiares para que respeten el tiempo Ver si existe algún evento familiar para reponer el día o las horas en otro horario	Reponer el trabajo con más horas o en días no previstos Trabajar externamente fuera de la casa o en horarios donde no esté la familia
R-037	Distracciones (juegos, series, etc.)	Todo	Procrastinación	4	4	16	Poner un día o horario para jugar, ver películas, etc.	Desinstalar juegos o cancelar suscripciones de plataformas. Usar aplicaciones para bloquear el uso de otras apps que puedan ser de distracción, bloquear paginas o juegos en las horas de trabajo