



Matriz de Riesgos

CONTROL DE VERSIONES										
Autor(es)	Fecha de modificación	Versión	Descripción del cambio	Revisó	Estado					
APLC MAGG	06/09/22	1.0	Creación del Documento	EAM	Pendiente					
APLC MAGG	08/09/22	1.0	Descripción de 27 riesgos	EAM	Validación					
APLC MAGG	28/09/22	1.0	Se añaden nuevos riesgos	EAM	Pendiente					
APLC MAGG	18/11/22	1.0	Se agregan nuevos riesgos	EAM	Validado					
APLC MAGG	07/02/23	2.0	Se agregaron nuevos riesgos	EAM	Pendiente					
APLC MAGG	07/02/23	2.0	Se agregan nuevos riesgos	EAM	Validado					

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:

	6 1 1 10 1 1	
Nivel	Probabilidad	Descripcion





Matriz de Riesgos

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
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.





	Insignificante (1)	Menor (2)	Moderado (3)	Mayor (4)	Catastrófico (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	Impac to	Nivel del	Estrategia de prevención	Estrategia de Mitigación
				d		riesgo		
R-XXX	Describa el	Identifique	Identifique la posible o	De	De	De	Defina la estrategia y las	Defina la estrategia y las
	riesgo que ha	la(s) fase(s)	posibles causas que	acuer	acuer	acuer	acciones que se deberán	acciones que se deberán
	detectado.	que puede	detonarían el hecho.	do a la	do a la	do a	llevar a cabo en la ejecución	llevar a cabo en la
		afectar de		tabla	tabla	la	del proyecto para prevenir	ejecución del proyecto
		presentarse		nivele	nivele	tabla	el riesgo.	para mitigar las
		el hecho.		s de	s de	nivel		consecuencias del riesgo
				proba	impac	del		una vez presentado el
				bilida	to,	riesgo		hecho.
				d,	estim	,		
				estim	e el	estim		
				e la	impac	e el		
				proba	to en	nivel		
				bilida	su	del		





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





R-009	No saber tomar los requerimientos	Análisis y requerimient os	Desconocimiento de cómo manejar o plantear bien los requerimientos	3	4	12	intervengan tanto con el horario de trabajo 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	Análisis Diseño 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 versiones más recientes. A veces causa algún error en el modelo al abrirse en una versión diferente de donde se creó.				dispositivos del equipo para usar la misma.	conversiones necesarias para que este todo en una misma versión. Trabajar con FBX
R-015	Incompatibilida d entre las versiones de Unity	Implementac ión	Unity cuanta con varias versiones, algunas cambian el diseño de interfaz, como se nombras algunas librerías, entre otras cosas.	2	3	6	Investigar que versión de Unity es compatible y funcional entre los dispositivos del equipo para usar la misma.	Trabajar la programación en un dispositivo para evitar fallos entre versiones. Control de verciones en Github
R-016	El proyecto no este optimizado para uso en móvil	Pruebas	Que los modelos tengan un peso mayor a lo esperado lo que pueda ralentizar el uso de la aplicación.	3	2	6	Investigar qué características tienen los móviles gama media alta e ir supervisando que el peso del proyecto no sobrepase esas características	Programar diferente la cámara para ayudar al rendimiento de lo que está visualizando. Disminuir de forma manual o automática los polígonos de los modelos
R-017	Tener errores en una fase y regresar a una anterior.	Todas las fases	En el diseño de una fase se percate de algún error o falta de análisis y se tenga que regresar para poder realizar la corrección.	4	3	12	Estar revisando constantemente los avances con los miembros del equipo y haciendo las correcciones pertinentes para que no surjan modificaciones después. Llevar en tiempo y forma el cronograma.	Realizar las modificaciones pertinentes y dedicar más horas al día al trabajo para reponer los días que se puedan perder por volver a modificar las fases. Actualizar el cronograma





D 040	Falka da Atau	T-1 !	Dan assalata da f	2	2	0	Dan conser aller souther	Tuelesten m. 4. leenee 1. 17
R-018	Falta de tiempo	Todas las	Por cambios de fechas	3	3	9	Dar unos días extra en el	Trabajar más horas al día
	para el	fases	de entrega o por tener				cronograma.	para evitar más retraso e
	desarrollo de		que corregir o mejorar				Estar siguiendo bien las	intentar ponerse al
	alguna fase		información se puede ir				fechas del cronograma para	corriente con el
			atrasando fechas				evitar los atrasos.	cronograma
R-019	No terminar el	Entrega	Que el proyecto se	3	4	12	Seguir bien las fechas del	Presentar en el
	proyecto a		expanda más de lo				cronograma, entregar los	extraordinario, titulo o
	tiempo		esperado y no se				trabajos a tiempo y estar	recursar.
			termine de completar				haciendo bien las	
							correcciones	
R-020	Problemas en la	Diseño	No tener conocimiento	4	3	12	Repasar las estructuras de	Pedir ayuda a gente que
	creación de base	Implementac	sobre la creación de				base de datos. Pedir ayuda a	conozcas más del tema.
	de datos	ión	base de datos y como				gente experimentada.	Consulta de foros
			conectarla al sistema.					Ver videos
								Consulta de
								documentación
R-021	Indicar mal las	Implementac	Equivocarse al	2	2	4	Realizar un listado de las	Estar realizando pruebas,
	ubicaciones de	ión	programare indicar o				áreas. Y verificar que los	punto por punto y el que
	las áreas y	Pruebas	poner más las				puntos programados	se encuentre una
	docentes		ubicaciones de los				cuadren de acuerdo con la	incongruencia
			docentes o áreas				información recabada.	modificarlo.
R-022	Que el área no	Pruebas	Porque las personas	3	2	6	Estar preguntando como las	Usar los nombres más
	se llame como		conocen la ubicación de				personas conocen ciertos	coloquiales o con los
	se plantea		forma diferente				salones o áreas.	cuales más personas
								ubican el lugar.
R-023	Expansión de la	Implementac	Restructuración de las	4	4	16	Estar al pendiente de	Modificar o crear los
	unidad (nuevos	ión	áreas por parte de la				nuevos cambios que pueda	nuevos modelos.
	edificios o zonas		escuela				haber	
	internas)							
	,			l	l	l	l .	





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 Integrantes del equipo	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 Ratrasan 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	Problemas emocionales	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
R-038	Duplicidad de archivos	Todo	Por no actualizar el documento original o estar descargando varias copias del mismo se empieza a tener duplicidad en los archivos, lo que puede provocar borrar o sustituir documentos principales por versiones anteriores	4	4	16	Trabajar en el documento original, y solo estar teniendo un documento. No conservar copias pasadas en el dispositivo personal, las versiones subirlas en el repositorio o área de trabajo, pero la versión principal estarla trabajando en Teams para visualización de todos los integrantes.	Si un archivo es sustituido por una versión anterior buscar en el repositorio o en el apartado de Teams de versiones para encontrar la versión principal, en caso contrario buscar en la papelera de Teams o de los dispositivos personales. Si no se encuentra la última





								versión rehacer el trabajo.
R-039	Olvidar actualizar el repositorio	Todo	Por olvido, distracción o falta de tiempo no se actualiza el avance de los documentos en tiempo y forma	4	2	8	Ir actualizando los documentos una vez a la semana, establecer una hora y día para actualizarlos	Se trabajan los archivos también en Teams por lo que se tiene un respaldo de la última versión y versiones anteriores de los trabajos si se llega a olvidar actualizar el repositorio.
R-040	No tener equipo necesario para trabajar	Todo	Uno de los integrantes no cuenta con alguna computadora o dispositivo para poder trabajar en la escuela	4	4	16	Verificar que el equipo que se tiene sea óptimo para trabajar con los programas necesarios	Pedir prestado o buscar un equipo con el que se pueda trabajar los programas necesarios. Ir al salón de cómputo a trabajar.
R-041	Problemas actualizando el repositorio	Programació n	Desconocimiento de como actualizando el repositorio o de como subir los cambios al mismo	2	2	4	Estar cargando los cambios antes de empezar a trabajar en el documento. No trabajar en el mismo script, escena o elemento al mismo tiempo. Ver bien los cambios que se desean actualizar dentro de cada proyecto individual.	Trabajar en dos proyectos separados para evitar el borrado o traslape de información.