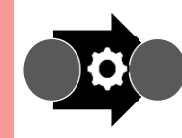


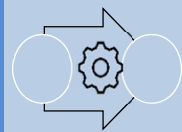
# Gestión de Proyectos (GPR)

## Procesos en la gestión de Riesgos

Procesos ISO 21500



### PLANIFICACIÓN

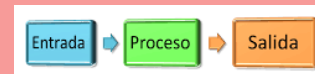


Identificar los riesgos



# Contenidos

**Descripción del proceso**



**Implicados en identificar riesgos**

**Herramientas para identificar los riesgos**



**Formato del registro de riesgos**

# Descripción del proceso

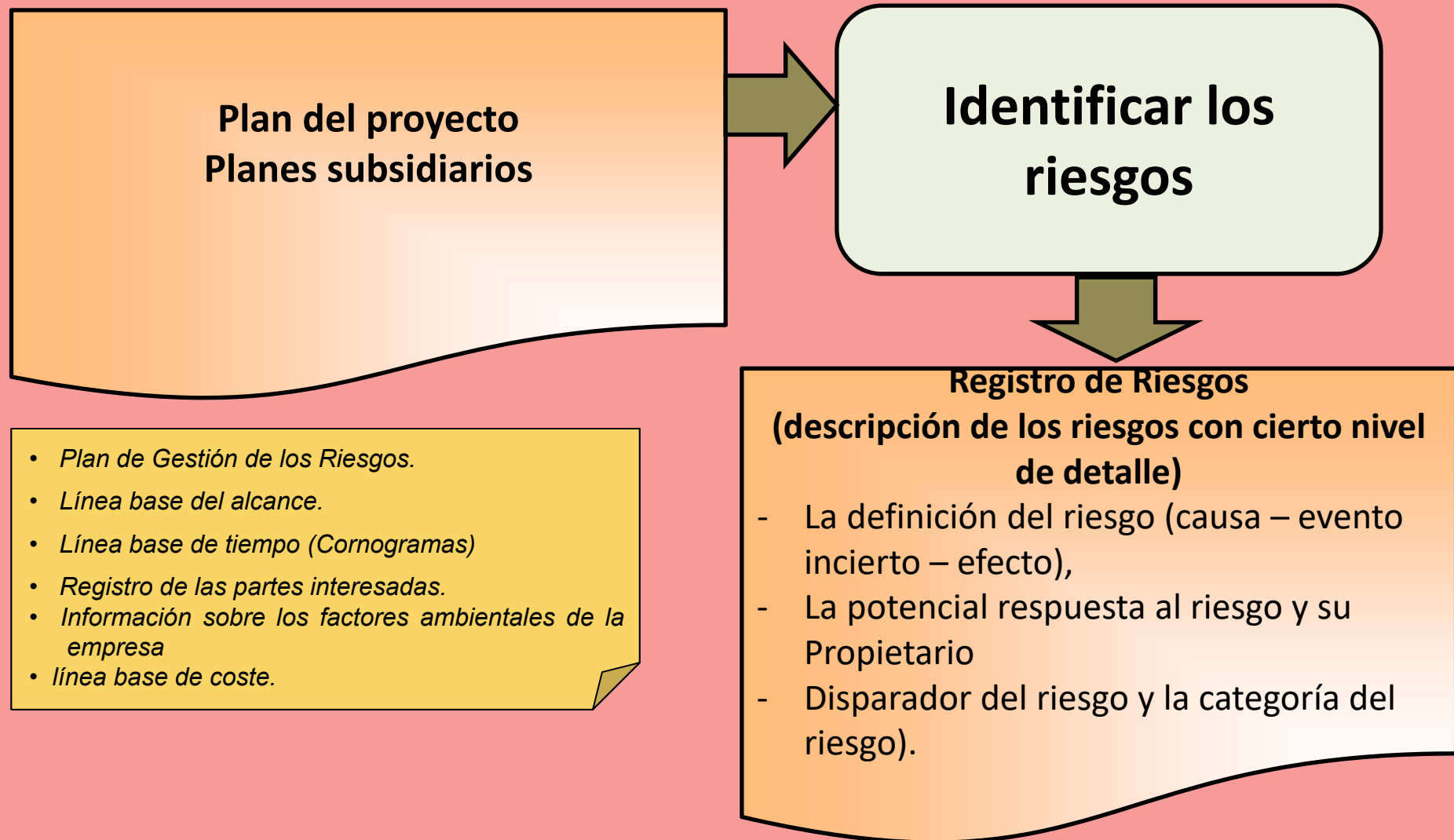
## Definición

**PMBOK:** *Proceso por el cual se determinan los riesgos que pueden afectar el proyecto y se documentan sus características*



- ✓ La identificación de los riesgos se debe realizar de manera iterativa.
- ✓ Todos los riesgos identificados deben ser registrados.
- ✓ Es recomendable que un **responsable del riesgo** se asigne a cada riesgo identificado de manera que lo lidere y gestione a lo largo del resto de proceso.

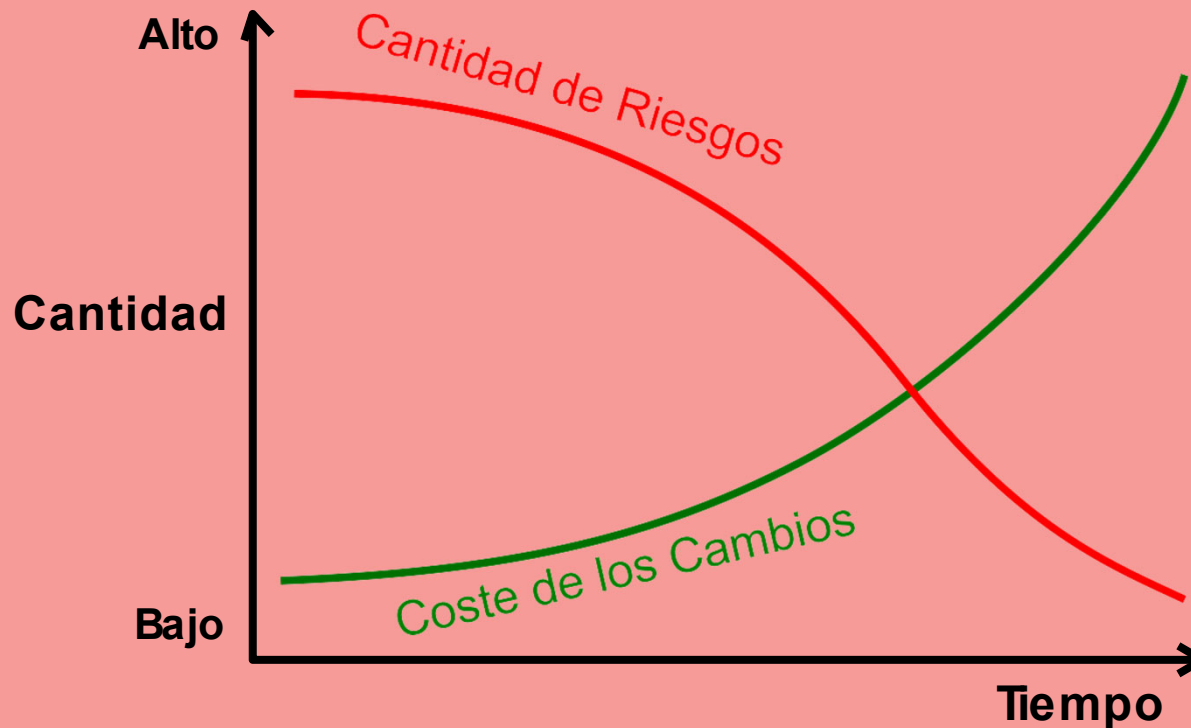
# Descripción del proceso



# Implicados en identificar riesgos



## Es un proceso que siempre esta activo.



Dado que el tratamiento de cada riesgo supone cambios en el proyecto.

- Al principio hay que identificar tantos como sea posible, para que se traten lo antes posible.
- Al final hay que centrarse en el coste de su tratamiento.

# Herramientas para identificar los riesgos



- ✓ **Tormenta de ideas**
- ✓ **Revisión de la EDT** con especial atención a los riesgos de cada paquete de trabajo
- ✓ Revisar **lecciones**
- ✓ Entrevistarse con **expertos**
- ✓ Diagramas **causa - efecto** o diagrama de Ishikawa,
- ✓ **Diagramas de flujo** de los procesos
- ✓ **Análisis DAFO**

# Tormenta de ideas

## Hoja con Riesgos identificados en Brainstorming

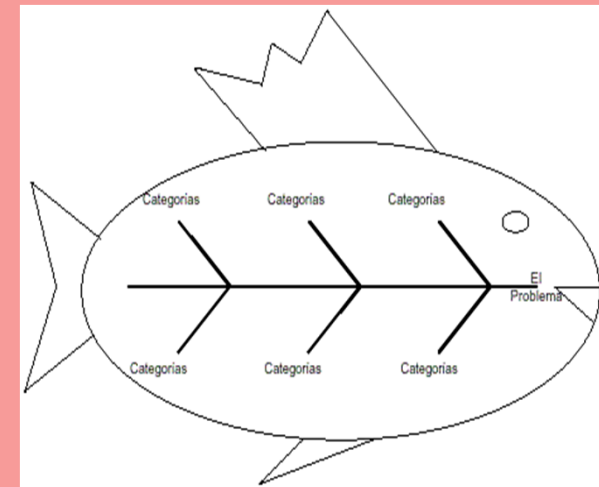
[illegible]



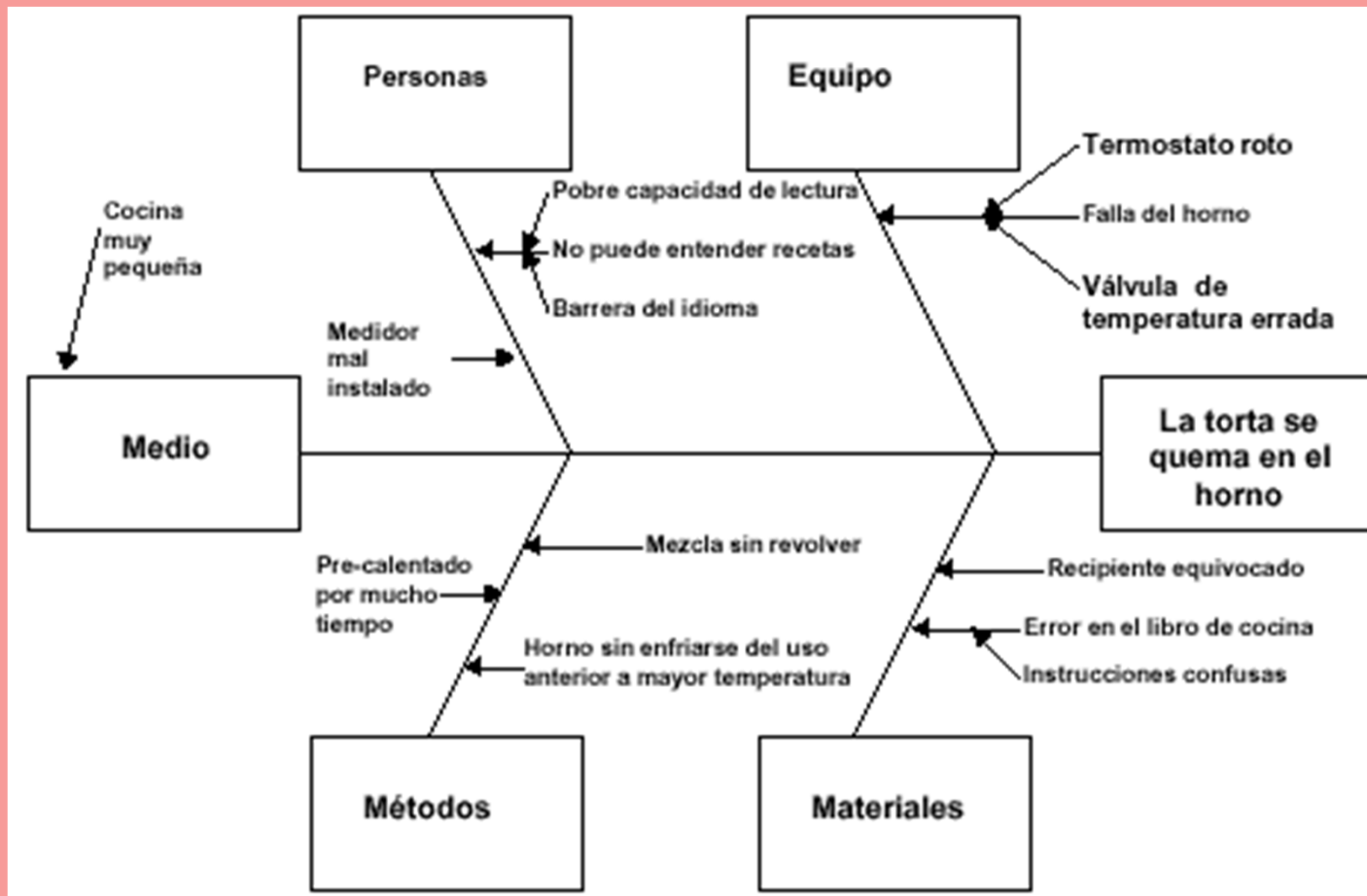
## Diagramas causa-efecto o diagrama de Ishikawa



- ✓ Es un diagrama de Causa y Efecto es la representación de varios elementos **(causas)** de un sistema que pueden contribuir a un problema **(efecto)**.
- ✓ Es utilizado para identificar las posibles causas de un problema específico.
- ✓ Permite que los grupos organicen grandes cantidades de información sobre el problema y determinar exactamente las posibles causas



# Diagramas causa-efecto o diagrama de Ishikawa



# Análisis DAFO



Es una herramienta de estudio de la situación de una empresa, institución, proyecto o persona, analizando sus **características**:

- ✓ **internas** (Debilidades y Fortalezas)
- ✓ y su **situación externa** (Amenazas y Oportunidades)

Ejemplo:

	Fortalezas	Debilidades
	-Capacidades distintas -Ventajas naturales -Recursos superiores	-Recursos y capacidades escasas -Resistencia al cambio -Problemas de motivación del personal
	Oportunidades	Amenazas
	-Nuevas tecnologías -Debilitamiento de competidores -Posicionamiento estratégico	-Altos riesgos - Cambios en el entorno

# Ejemplo

## Proyecto de programación de un nuevo videojuego de fútbol

(incluye características de la liga española, nombres de los jugadores y equipos, y además, permita jugar online)

Técnicos



**R1:** No se han identificado con precisión los requisitos (resolución gráfica mínima y facilidad de manejo) por lo que puede que no cumplamos el alcance del proyecto

**R2:** Se requiere una nueva tecnología que amplíe las posibilidades del lenguaje de programación, por lo que puede aumentar la duración y el coste de las actividades de investigación

**R3:** La fase de diseño es más rápida y menos costosa de lo que se había planificado, por la fácil combinación de tecnologías

# Ejemplo

## Proyecto de programación de un nuevo videojuego de fútbol

(incluye características de la liga española, nombres de los jugadores y equipos, y además, permita jugar online)

Externos



**R4:** Puede producirse un adelanto en el envío de los equipos informáticos

**R5:** Pueden haber nuevas restricciones en la normativa que regula el uso de los nombres oficiales de los jugadores o de la liga de fútbol

**R6:** Es posible que la competencia saque un videojuego similar, o con mayores prestaciones, justo antes de su lanzamiento

# Ejemplo

## Organizativos



**R7:** La tarea crítica de programación puede depender de la disponibilidad de los programadores, que ocupan la mayor parte de su tiempo en otro proyecto

**R8:** Es posible que ese mismo proyecto “robe” gran parte de nuestros recursos y fondos para licencias de software

## Gestión del proyecto



**R9:** Cabe esperar que la curva de aprendizaje de las nuevas tecnologías que se requieren sea muy pronunciada y se demoren las tareas de programación

**R10:** El sistema para recopilar datos de progreso e informes de rendimiento (durante la monitorización) puede crear inconsistencias y restar tiempo de trabajo efectivo al equipo de trabajo

# Formato del registro de riesgos

## Registro de riesgo (Ejemplo R6)

**ID: R6**

**Causa-evento:** Es posible que la competencia saque un videojuego similar, o con mayores prestaciones, justo antes de su lanzamiento.

**Efecto:** Impacto alto en el coste del proyecto.

**Respuesta:** Adelantar la salida del producto o invertir más en la campaña publicitaria.

**Propietario:** Departamento de Marketing (pepito gomez)

**Disparador:** Investigar la situación de las empresas competidoras.

**Categoría:** EXTERNO

- La definición del riesgo (causa – evento incierto – efecto)
- La potencial respuesta al riesgo y su Propietario
- Disparador del riesgo y la categoría del riesgo).

# Identificar los riesgos

## Ejemplo:

Proyecto de programación de un nuevo videojuego de fútbol

Riesgo	Prob. de ocurrencia	impacto en los plazos	impacto en los costes	impacto en el alcance
R1	Alta	Bajo	Muy bajo	Alto
R2	Alta	Alto	Muy alto	Bajo
R3	Muy alta	Muy alto	Medio	Muy bajo
R4	Muy baja	Medio	Muy bajo	Muy bajo
R5	Media	Bajo	Muy bajo	Medio
R6	Muy alta	Bajo	Muy alto	Bajo
R7	Baja	Alto	Muy bajo	Bajo
R8	Media	Medio	Medio	Bajo
R9	Alta	Alto	Alto	Medio
R10	Muy baja	Medio	Muy bajo	Bajo