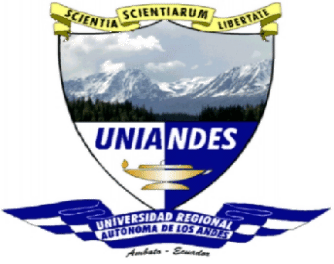
**UNIVERSIDAD REGIONAL AUTONOMA DE LA UNIANDES**

UNIANDES



**FACULTAD SISTEMAS MERCANTILES**

**CARRERA DE SOFTWARE**

**REPORITORIO PROYECTO INTEGRADOR**

**PLAN GESTIÓN DE RIESGO**

**TEMA:**

Aplicación móvil de generación de imágenes con IA basado en texto para la universidad Uniandes.

**AUTORES:**

Kevin Pablo Alulema Fonseca, Boris Diego Pazmiño Parada y Alan Ramiro Serrano Moreira.

**TUTORES:**

Ing. Luis Antonio Llerena Ocana, Ing. Bolivar Enrique Villalta Jadan, Ing. Diego Paul Palma Rivera.

**ECUADOR 2024**

**PLAN GESTIÓN DE RIESGO**

**Identificación de Riesgos**

1. Dificultades en la digitalización.
2. Poco interés para la universidad
3. Retrasos por problemas técnicos.
4. Problemas de compatibilidad en los distintos sistemas operativos.

**Análisis de Impactos**

1. Dificultades en la digitalización: Pueden surgir errores en la generación de imágenes, lo que afectaría la calidad y precisión del software, disminuyendo su utilidad para los usuarios finales.

2. Poco interés para la universidad: La falta de adopción de la aplicación por parte de la universidad puede resultar en la subutilización del proyecto y la falta de retorno de inversión.

3. Retrasos por problemas técnicos: Los problemas técnicos pueden afectar el cronograma de desarrollo, llevando a retrasos significativos en la entrega del proyecto.

4. Problemas de compatibilidad en los distintos sistemas operativos: Incompatibilidades pueden perjudicar la experiencia del usuario y limitar la accesibilidad de la aplicación, afectando su aceptación y uso generalizado.

**Estrategias de Mitigación**

1. Dificultades en la digitalización: Realizar un estudio exhaustivo de los lenguajes de programación y algoritmos de IA más efectivos, implementando soluciones robustas y bien probadas. Esto incluiría el uso de bibliotecas y frameworks establecidos que faciliten la conversión precisa de texto a imágenes.
2. Poco interés para la universidad: Desarrollar una estrategia de comunicación y demostración que resalte los beneficios prácticos de la aplicación para profesores y estudiantes, demostrando cómo puede mejorar la calidad y eficiencia en la creación de material educativo.
3. Retrasos por problemas técnicos: Establecer tiempos estimados para cada tarea del proyecto, con márgenes de contingencia para posibles problemas técnicos. Implementar una infraestructura de soporte técnico ágil que permita la rápida resolución de problemas.
4. Problemas de compatibilidad en los distintos sistemas operativos: Realizar pruebas exhaustivas en múltiples plataformas y dispositivos para identificar y resolver problemas de compatibilidad. Utilizar herramientas de desarrollo multiplataforma y seguir mejores prácticas de codificación para asegurar un rendimiento óptimo en todos los sistemas operativos.