**Brainstorming**

* El tiempo limite termina siendo muy poco si se labora con normalidad.
* El trabajo completo del proyecto se sale de las manos a la cantidad de trabajadores que se tiene.
* Los riesgos son muy elevados.
* Existe una perdida monetaria elevada en el proyecto.
* Los trabajadores enferman.
* Los sitios de almacenamiento caen o son borradas.
* El historial del trabajo es borrado por causa de que los sitios usados son borrados.
* Los requerimientos terminan siendo más de lo que podemos afrontar.
* Se pierden o borran los archivos del proyecto.
* Nos demandan por no tener permisos para hacer una versión web del juego Tuareg.
* Las estimaciones de las historias de uso son mal planteadas y termina siendo más trabajo de lo que se esperaba.
* Las prioridades de las historias de uso están mal y se termina haciendo los trabajos en mal orden y se llega a un retraso en el tiempo.
* El interfaz del usuario no termina siendo amigable.
* Aparecen bugs en el juego tanto pequeños como grandes.
* Falla la conectividad del sitio con la base de datos.
* Incorrecta formulación de ELO para el juego.
* No se llega a completar el dejar un tutorial.
* El tutorial tiene fallos.
* Existe una incompatibilidad con el software utilizado.
* Durante las pruebas se encuentran más errores de los que son posibles arreglar.
* El sitio web no termina siendo compatible con algunos navegadores.
* El manual de usuario llega a ser muy complicado.
* El diagrama de flujo fue mal planteado.
* Se asignaron mal los puestos para cada uno de los involucrados en el proyecto de desarrollo.

**Casos Raíz**

1. La mayoría o gran porcentaje de los involucrados en el proyecto desertan o por fuerzas mayores dejan el proyecto.
   1. Los tiempos estimados no se cumplirán por la falta de mano de obra.
      1. Se realizará un retraso.
      2. Se tendrá que ver si es posible cambiar la fecha final del proyecto
      3. Se tendrá que cambiar la fecha final del proyecto.
      4. Se replanteará el diagrama de Gantt.
   2. Se cambiará de proyecto.
      1. Se tendrá que ver si el nuevo proyecto es aceptado.
      2. Se hará nuevos objetivos y requerimientos.
      3. Se tendrá que hacer el trabajo ya realizado nuevamente.
   3. Se cambiarán los objetivos y requerimientos del proyecto.
      1. Se tendrá que verificar nuevamente si estos son aceptados o no.
   4. Se buscará nuevos miembros.
      1. Se tiene que ver si aceptan el proyecto y si son capaces de hacerlo.
      2. Se le asignará cargos vacíos a cada uno de ellos de los dejados por los viejos miembros.
2. La fecha limité del proyecto es adelantada.
   1. Se tendrá que realizar cambios al diagrama de Gantt.
   2. Se tendrá que incluir otro miembro al proyecto para poder controlar los tiempos o dar horas extras.
      1. Creará más presión a los miembros.
      2. Cansancio mental aumenta en los miembros.
      3. Se tendrá que buscar nuevos miembros y que estos puedan realizar adecuadamente el proyecto.
   3. Los criterios u objetivos se tendrán que disminuir y visualizar a un mejor camino.
      1. Se tendrá que ver si estos nuevos criterios u objetivos son aceptados.

**FODA**

**Fortalezas**

El equipo en su mayoría tiene conocimientos en el desarrollo de software y el desarrollo web.

Cada miembro fue asignado a donde mejor pueden utilizar sus capacidades.

El plan de estudios sobre la administración de proyectos nos preparó en la elaboración adecuada del proyecto.

**Oportunidades**

El acceso gratuito a un sistema de control de versiones, a una herramienta de gestión de tareas, a un servicio de almacenamiento de archivos y documentos en la nube y softwares de elaboración de diagramas y mapas mentales.

El uso gratuito de librerías y software que facilita la programación del juego de mesa.

**Debilidades**

La elaboración de un juego de mesa en una versión web es algo nuevo para todos los miembros y esto hace que tengamos que tomar tiempo para capacitarnos.

La falta de capacitación al realizar juegos de mesa en versión web.

Falta de capacitación del software.

**Amenazas**

El juego Tuareg ya tiene una versión web y este tiende a ser nuestra comparación directa en la elaboración del proyecto.