

Lista de Riscos



Integrantes:

Bruno Ferys | Dênio Brasileiro | Júlio Melo | Marcílio Neto

Lista de Riscos

1. Objetivos

O objetivo dessa lista de riscos é fazer um documento que possa prever o acontecimento de eventuais riscos, que podem ocasionar problemas na realização e finalização do projeto.

O documento contará com descrição, magnitude, impacto e estratégias paliativas de cada risco, podendo assim minimizar o efeito de cada um no projeto, caso ele venha a acontecer.

2. Escopo

A lista de riscos terá a função de caso algum risco descrito venha acontecer, a equipe tenha uma estratégia previamente definida, para minimizar os efeitos no andamento e na finalização do projeto.

3. Referências

- Project Charter
- Lista de riscos modelo
- Itens do projeto

4. Riscos

4.1. Sobrecarga dos membros da equipe.

4.1.1. *Magnitude*

Efeitos Sérios

4.1.2. *Descrição*

É possível que em determinado momento um ou mais integrantes não consiga realizar todas as atividades que lhe foram designadas, pois possuem atividades em paralelo com o projeto.

4.1.3. *Impactos*

- Atraso no andamento do projeto;
- Redução na qualidade do projeto;
- Mudança de tarefas individuais previamente definidas.

4.1.4. Estratégias Paliativas

Pelo menos dois ou mais membros da equipe devem estar familiarizados com cada tarefa, pois caso ocorra algum problema com um deles, o outro pode ficar responsável por esta tarefa.

4.2 Bugs inesperados no sistema

4.2.1. Magnitude

Gravíssimo

4.2.2 Descrição

É possível que em algum momento o programa apresente falhas, já que nenhum software é isento de erros.

4.2.3 Impactos

- Prejudicar o desempenho do software;
- Tonar-se uma experiência estressante para o usuário;
- Parar de funcionar.

4.2.4 Estratégias Paliativas

Avaliar onde possivelmente o erro possa está sendo gerado, utilizando ferramentas de pesquisa para saber sua referência.

4.3 Desconfiança, pelos usuários, em relação à veracidade dos ganhos das apostas.

4.3.1. Magnitude

Efeitos sérios.

4.3.2 Descrição

É comum do ser humano desconfiar de algo novo que lhe é apresentado. No caso do FuteBolão o risco está nos usuários que, a princípio, ficarão com receio de apostar num bolão virtual, pois não é algo físico.

4.3.3 Impactos

- Número de cadastro não atingir a quantidade esperada;
- Bolões com número baixo de apostas;
- Desistência dos usuários.

4.3.4 Estratégias Paliativas

- Ser o mais transparente possível, em relação à forma como o dinheiro deverá ser depositado ou transferido e repassado para o/os ganhadores.
- Campanhas com bonificações para os usuários que conseguirem convencer outros usuários a se cadastrarem e participarem de bolões.

4.4. Algum membro desistir de prosseguir com o projeto.

4.4.1. Magnitude

Grave

4.4.2 Descrição

Possa haver a possibilidade de um ou mais membros da equipe, tomarem a decisão de abandonar o projeto por alguma razão no decorrer do desenvolvimento.

4.4.3 Impactos

- Prejudicar o desenvolvimento do projeto;
- Pode haver atraso na entrega;
- Desmotivação dos demais membros.

4.4.4. Estratégias Paliativas

O ambiente de trabalho deve ser o melhor possível e os membros do projeto devem estar em constante comunicação, para que não venha ocorrer esse risco de forma que seja uma surpresa pra equipe, para que antes do desistência oficial, possam ter uma determinada estratégia para o andamento do projeto, seja um possível substituto ou a divisão do trabalho para os demais membros.