

Lista de Riscos

Sumário

1. Objetivos
2. Escopo
3. Referências
4. Riscos
 - 4.1. Indisponibilidade de Pessoal
 - 4.1.1. Magnitude
 - 4.1.2. Descrição
 - 4.1.3. Impactos
 - 4.1.4. Indicadores
 - 4.1.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
 - 4.1.6. Plano de Contingência
 - 4.2. Mudança de Requisitos
 - 4.2.1. Magnitude
 - 4.2.2. Descrição
 - 4.2.3. Impactos
 - 4.2.4. Indicadores
 - 4.2.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
 - 4.2.6. Plano de Contingência
 - 4.3. Problemas para Integrar Projetos
 - 4.3.1. Magnitude
 - 4.3.2. Descrição
 - 4.3.3. Impactos
 - 4.3.4. Indicadores
 - 4.3.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
 - 4.3.6. Plano de Contingência
 - 4.4. Tamanho Subestimado

- 4.4.1. Magnitude
- 4.4.2. Descrição
- 4.4.3. Impactos
- 4.4.4. Indicadores
- 4.4.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
- 4.4.6. Plano de Contingência
- 4.5. Não Aceitação do Produto
 - 4.5.1. Magnitude
 - 4.5.2. Descrição
 - 4.5.3. Impactos
 - 4.5.4. Indicadores
 - 4.5.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
 - 4.5.6. Plano de Contingência
- 4.6. Mudança de Tecnologia
 - 4.6.1. Magnitude
 - 4.6.2. Descrição
 - 4.6.3. Impactos
 - 4.6.4. Indicadores
 - 4.6.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)
 - 4.6.6. Plano de Contingência

1. Objetivos

O objetivo deste documento é proporcionar um artefato que possa prever o acontecimento de eventuais riscos, que podem afetar a programação do projeto ou a qualidade da documentação e do software que estão sendo desenvolvidos.

Este documento abordará uma estratégia para identificar se o risco esta ocorrendo, e possui estratégia para minimizar o impacto do risco e um plano de contingência para lidar com o risco se este ocorrer.

2. Escopo

A lista de Riscos será utilizada inicialmente para verificar se um risco ocorreu, isto será feito através da verificação de se os indicadores ocorreram. Se o acontecimento do risco for identificado então este documento dirá como proceder.

3. Referências

- Lista de riscos
- Documento de requisitos
- Plano de iteração (anexo ao documento)
- Business Case
- *Rational Unified Process*
- Ian Sommerville. Engenharia de Software. 6ª Edição, Makron Books, 2003.

4. Riscos

Abaixo estão descritos os seis principais riscos que podem afetar o andamento do nosso projeto. Foram identificados riscos de Projeto, de Produto e de Negócios.

4.1. Indisponibilidade de Pessoal

4.1.1. Magnitude

Efeitos Sérios

4.1.2. Descrição

É possível que em determinado momento um ou mais integrantes da equipe esteja impossibilitado de cumprir suas tarefas, como, por exemplo, devido a doenças ou a projetos de outras disciplinas.

4.1.3. Impactos

- atraso na confecção de artefatos;
- redução na qualidade de artefatos;
- sobrecarga de trabalho aos membros da equipe.

4.1.4. Indicadores

- dificuldade para contactar integrante da equipe;
- ausência do integrante da equipe nas aulas desta disciplina.

4.1.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Pelo menos dois 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.

4.1.6. Plano de Contingência

Deve haver uma comunicação com os professores para reduzir o escopo do projeto, reduzindo-se a quantidade de requisitos a serem implementados.

4.2. Mudança de Requisitos

4.2.1. Magnitude

Efeitos Sérios

4.2.2. Descrição

Com o desenvolvimento do projeto o Cliente percebe que o que ele tinha pedido não é exatamente o que ele queria e muda os requisitos.

4.2.3. Impactos

- necessidade de refazer toda documentação e codificação;
- atraso na entrega do projeto;
- aumento do custo do projeto.

4.2.4. Indicadores

Demonstração de insatisfação por parte do cliente quando apresentados os artefatos confeccionados.

4.2.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Adaptar os requisitos atuais para satisfazer o cliente;

Analisar o impacto da mudança, refazendo o cronograma e a divisão de tarefas.

4.2.6. Plano de Contingência

Se as mudanças forem muito complexas deve-se haver uma renegociação de preço e prazo com o Cliente.

4.3. Problemas para Integrar Projetos

4.3.1. Magnitude

Efeitos Sérios

4.3.2. Descrição

Problemas para agrupar os diversos módulos do sistema gerados pelos 5 grupos.

4.3.3. Impactos

- não funcionamento adequado do sistema quando integrado;**
- necessidade de remodelar todos os módulos para que a integração seja possível.**

4.3.4. Indicadores

Documentos das equipes podem entrar em conflito tendo modelagens que difiram entre si.

4.3.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Podem ser feitas interfaces que possibilitem a conexão entre os diversos módulos do sistema.

4.3.6. Plano de Contingência

Deve ser feito todo um re-trabalho para modelar os módulos novamente, desta vez utilizando-se um padrão para que não haja conflitos.

4.4. Tamanho Subestimado

4.4.1. Magnitude

Efeitos Toleráveis.

4.4.2. Descrição

Os integrantes subestimam o tamanho do software, não prevendo de maneira adequada o tempo necessário para realizar o projeto, causando atrasos na sua entrega.

4.4.3. Impactos

- atraso na entrega do projeto;
- entrega de projeto de má qualidade.

4.4.4. Indicadores

Não entrega de certos artefatos no tempo previsto.

4.4.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Fazer um cronograma com uma certa folga, prevendo a possibilidade de tais imprevistos.

4.4.6. Plano de Contingência

Renegociar o prazo do projeto para que ele possa ser concluído com êxito.

4.5. Não Aceitação do Produto

4.5.1. Magnitude

Efeitos Sérios

4.5.2. Descrição

Os nossos clientes (empresas de software) podem não gostar do software desenvolvido.

4.5.3. Impactos

- não utilização do nosso produto.

4.5.4. Indicadores

Não demonstração de interesse dos possíveis utilizadores deste produto, durante a confecção do software.

4.5.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Divulgar o nosso produto (mostrando os benefícios da sua utilização) para que ele passe a ser utilizado.

4.5.6. Plano de Contingência

Remodelar o sistema para que ele passe a agradar o público ao qual se destina.

4.6. Mudança de Tecnologia

4.6.1. Magnitude

Efeitos Toleráveis.

4.6.2. Descrição

A tecnologia básica (Java) sobre a qual este sistema foi construído foi superada por uma nova tecnologia.

4.6.3. Impactos

- perda da codificação realizada.

4.6.4. Indicadores

- indisponibilidade de versões atuais de compiladores;
- grande popularidade de uma nova tecnologia.

4.6.5. Estratégias Paliativas (Estratégia de Mitigação)

Modificar o código atual de Java para outra linguagem parecida, como CSharp.

4.6.6. Plano de Contingência

Realizar toda uma codificação do sistema passando o de Java para uma nova linguagem.