# 

# 

**RIESGOS PROYECTO GAMIFICACIÓN**

**Integrantes:** Andrés Guevara Código: 1210015066 Porcentaje: 100%

Alejandro Daza Código: 1020011670 Porcentaje: 100%

Melissa Gómez Código: 1410012091 Porcentaje: 100%

Richarth Hermes O. Código: 1010018519 Porcentaje: 100%

**Versión 1.0**

**TABLA DE CONTENIDO**

[1. CONTROL DE VERSION 3](#_Toc498545130)

[2. DESCRIPCION 4](#_Toc498545131)

[2.1. Descripción General 4](#_Toc498545132)

[3. RIESGOS 4](#_Toc498545133)

[3.1. Riegos de Diseño 4](#_Toc498545134)

[3.2. Riesgos de Implementación 5](#_Toc498545135)

[3.3. Riesgos operativos 6](#_Toc498545136)

# TABLAS

[Tabla 1 Riesgos de Diseño 4](#_Toc498545085)

[Tabla 2 Riesgos de Implementación 5](#_Toc498545086)

[Tabla 3 Riesgos Operativos 6](#_Toc498545087)

# CONTROL DE VERSION

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Fecha** | **Motivo o Comentario del cambio** | **Elaboro** | **Verifico y Aprobo** |
| 1.0 | 15/11/2017 | Versión Inicial | Richarth Hermes O. | Melissa Gómez  Alejandro Daza  Andrés Guevara |

# DESCRIPCION

# Descripción General

El presente documento tiene como finalidad aplicar el área de Riesgos de acuerdo con la metodología del PMI en el proyecto Edugame.

# RIESGOS

Los riesgos asociados al proyecto se describen a continuación.

# Riegos de Diseño

| **Riesgo** | **Causas** | **Consecuencias** | **Probabilidad** | **Impacto** | **Plan de Respuesta (Mitigación)** | | | **Calif. Riesgo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No contemplación de elementos de diseño | Falla en el dimensionamiento de la solución, en la cual no se realiza un buen levantamiento de requerimientos | Falla en la planeación y estimación del proyecto | ALGO PROBABLE | MEDIO | Revisar la información previa durante la fase de planeación de la mano con el cliente con el fin de comprender la solución de parte y parte. | MEDIO BAJO | | |
| Dimensionamiento incorrecto de la solución | No se evaluaron correctamente las necesidades del cliente lo cual genera que el diseño presentado sea incorrecto. | La solución no satisface las necesidades del cliente en este caso la implementación de la metodología de gamificación en la materia de cultura ambiental | ALGO PROBABLE | MEDIO | Contar con la información lo más detalladamente posible, adicional realizar las correspondientes validaciones con el cliente con el fin de evitar errores en el diseño final | | MEDIO BAJO | |
| Falta de Planeación | Falta de planeación en las diferentes fases del proyecto | Improvisación en el despliegue de la solución lo cual conlleva a aumentar los tiempos de ejecución y a correr el riesgo de que la solución opere inadecuadamente | POCO  PROBABLE | SEVERO | Realizar las correspondientes reuniones con el cliente en la cual se validen todos los posibles escenarios de fallas con el fin de identificarlos y preparar un plan de acción en caso de ser necesario. | | MEDIO  ALTO | |
| Riesgos de Estimación | Mala estimación del proyecto en las diferentes fases | Se puede presentar que el proyecto sea inviable tanto a nivel de tiempos como costos. | POCO  PROBABLE | SEVERO | Realizar la estimación y validación de cada una de las fases. | | MEDIO  ALTO | |
| Estimación incorrecta del presupuesto | No se contemplaron correctamente los costos de la solución | Generación de sobrecostos al momento de realizar el desarrollo del software de gamificación | POCO  PROBABLE | SEVERO | Verificar detalladamente el plan de costos para la solución. | | MEDIO  ALTO | |

**Tabla 1 Riesgos de Diseño**

# Riesgos de Implementación

| **Riesgo** | **Causas** | **Consecuencias** | **Probabilidad** | **Impacto** | **Plan de Respuesta (Mitigación)** | **Calif. Riesgo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cantidad insuficiente de insumos para la ejecución de actividades | Incorrecta identificación de requerimientos | Imposibilidad para realización del despliegue del software | ALGO PROBABLE | CRITICO | Realizar una revisión previa a la contratación sobre las necesidades y documentar el resultado. | ALTO |
| Niveles de competencia del equipo de ingeniería para la implementación | Baja experiencia en desarrollo de software | Resolución efectiva de problemas, reducción de tiempos | POCO  PROBABLE | SEVERO | Asegurar que el equipo de atención tenga experiencia con el cliente, la tecnología, el ambiente y las habilidades. | MEDIO  ALTO |
| Arquitectura y tecnologías incompatibles | Mala definición de la arquitectura del proyecto | Falla en el paso a producción del proyecto de gamificación lo cual genera insatisfacción por parte del cliente | POCO PROBABLE | ALTO | Verificar previamente en un ambiente de pruebas que el prototipo cumpla con los requerimientos definidos previamente y la realización de pruebas en diferentes escenarios para verificar a integración del producto final. | MEDIO |
| Fallos de infraestructura | No se tuvo en cuenta infraestructura con alta disponibilidad | Intermitencia en el servicio de cara al cliente | PROBABLE | MODERADO | Manejar alta disponibilidad a nivel de infraestructura para mitigar alguna falla que comprometa el servicio ofrecido | MEDIO ALTO |
| Perdida de Información valiosa | Perdida de información del curso de cultura ambiental | Imposibilidad de impartir el curso debido a la falta de contenidos y evaluaciones a los estudiantes. | ALGO PROBABLE | CRITICO | Manejar sistemas de respaldo de información para evitar interrupción en el servicio. | ALTO |

**Tabla 2 Riesgos de Implementación**

# Riesgos operativos

| **Riesgo** | **Causas** | **Consecuencias** | **Probabilidad** | **Impacto** | **Plan de Respuesta (Mitigación)** | **Calif. Riesgo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Indisponibilidad de servicios | falla de hardware | Pérdida de dinero y tiempo en el negocio | POCO PROBABLE | SEVERO | Realizar actividades de monitoreo y administración | ALTO |
| Deserción de integrantes | Falta de comunicación y sinergia en el grupo de trabajo | Desintegración del grupo de trabajo lo cual incrementa los tiempos de ejecución. | PROBABLE | SEVERO | Realizar reuniones periódicas con el equipo de trabajo con el fin de identificar posibles problemas personales que puedan impactar el correcto desarrollo de las actividades. | ALTO |
| Mala calidad del prototipo | Mala experiencia de usuario | Insatisfacción por parte del cliente | POCO PROBABLE | CRITICO | Verificar bien los requerimientos funcionales y no funcionales y desarrollo de las diferentes pruebas al prototipo. | MEDIO ALTO |
| Presentación de información poco efectiva | Información baja o poco efectiva sobre las actividades detectadas por la solución | Pérdida de valor de la solución | POCO PROBABLE | MEDIO | Revisar la información presentada, así como las bondades y limitantes del sistema. | BAJO |

**Tabla 3 Riesgos Operativos**