Escala de impacto 1 - 5

Escala de probabilidad 0 -1

**Ingeniería de producto**

Requerimientos

Factibilidad.

Objetivo: Que exista el apoyo necesario para el desarrollo del proyecto.

Riesgo: Conseguir el apoyo de expertos en el ámbito de la salud mental.

Probabilidad: 0.4

Impacto: 5

Acción: Compartir, Convencer a cliente de que los beneficios que obtendrá serán mayores si puede aportar con sus conocimientos

Diseño

Interfaces

Objetivo: Que exista el diseño correcto para las interfaces de usuario

Riesgo: Los casos de uso no estén bien detallados para que no estén bien hechas las interfaces.

Probabilidad: 0.6

Impacto: 5

Acción: Compartir, discutir entre los integrantes del equipo para llegar a un acuerdo del diseño y descripción de los casos de uso.

Prueba de código y unidad

Factibilidad

Objetivo: Que sea fácil implementar los diseño hechos

Riesgo: Los diseños y código elaborados sean fáciles de implementar.

Probabilidad: 0.6

Impacto: 5

Acción: Explorar ,tomar un curso es las debilidades que puedan ocurrir en la implementación

Integración y prueba

Ambiente

Objetivo: Hacer pruebas suficientes que mejoren la calidad

Riesgo: Que no exista el equipo necesario para completar las pruebas

Probabilidad: 0.8

Impacto: 4

Acción: Transferir, darle a un integrante del equipo que se encargue exclusivamente a las pruebas

Especialidades de Ingeniería

Mantenibilidad

Objetivo: Al producto sea fácil darle un mantenimiento

Riesgo: Que el diseño y código sea muy complejo y los integrantes no puedan comprenderlo

Probabilidad: 0.7

Impacto: 3

Acción:Mitigar, que los diseños sean menos complejos con uso de patrones

**Entorno de desarrollo**

Proceso de desarrollo

Familiaridad.

Objetivo: Que existan los conocimientos para el desarrollo del proyecto

Riesgo: Pocos miembros del equipo poseen conocimiento sobre la tecnología que se implementará

Probabilidad: 0.2

Impacto: 3

Acción: Mitigar, realizar cursos sobre la tecnología en cuestión

Sistema de desarrollo

Capacidad.

Objetivo: Todos los miembros del equipo posean las herramientas necesarias para la elaboración de su trabajo, así como un espacio de trabajo digno

Riesgo: Por lo menos a la mitad de los miembros de equipo se les estropean las herramientas de trabajo y necesitan de terceros para su elaboración.

Probabilidad: 0.4

Impacto: 4

Acción: Evitar, realizar chequeo de rutina a los equipos de cómputo y mantener por lo menos un par de dispositivos de reserva en casos de emergencia.

Proceso de gestión

Organización del proyecto.

Objetivo: Cada miembro del equipo tiene clara su posición en el proyecto y cuales son las actividades que le son permitidas, así como conocer a la persona a cargo de esas actividades.

Riesgo: Los miembros de equipo se comportan de manera receptiva ante la organización del proyecto y mejoran su rendimiento en el área que se les fue asignada.

Probabilidad: 0.1

Impacto: 5

Acción: Mejorar, Tomar las debilidades del proceso actual de organización del proyecto y transformarlas o eliminarlas, para mantener las fortalezas de esta organización y seguir creciendo como compañía.

Metodos de gestion

Monitoreo.

Objetivo: Administrar las acciones de cada miembro del equipo y reportarlas con un reporte de lo que se hace y cuando se hace, manteniendo los estándares establecidos.

Riesgo: El administrador del proyecto no tiene en claro el que se está haciendo con el proyecto y no lo revisa con el plan del proyecto.

Probabilidad: 0.7

Impacto: 3

Acción: Mitigar, cuando alguien consideré que no comprende bien la estructuración de las actividades, se tenga que realizar una reunión express con las personas que están a cargo de cada sector, para aclarar cualquier duda del proceso.

Ambiente de trabajo

Cooperación

Objetivo: Cada miembro del equipo de desarrollo se sienta seguro de solicitar auxilio a personal de otras áreas sin miedo a repercusiones.

Riesgo: Todos los miembros sean solidarios y aporte sus conocimientos, siempre y cuando se pueda, para solucionar un problema en conjunto.

Probabilidad: 0.4

Impacto: 4

Acción: Compartir, dar a conocer la actitud de los demás compañeros para con las solicitudes de ayuda.

**Restricciones del programa**

Recursos

Programar.

Objetivo: Los tiempos y partes del proyecto estarán bien repartidos

Riesgo: Todos los miembros subirán a tiempos las partes que les corresponden

Probabilidad: 0.7

Impacto: 2

Acción: Mejorar, cada integrante dara su opinion de como se trabajó para que una retroalimentación

Contrato

Tipo de contrato

Objetivo: Estipular un contrato que abarque de manera correcta los puntos como el costo y la participación del cliente

Riesgo: El contrato dictaminado es justo para ambas partes, el equipo de desarrollo y el cliente, sin que ninguno se sienta timado.

Probabilidad: 0.1

Impacto: 5

Acción: Explotar, conocer las solicitudes del cliente y sus restricciones y poder contra proponer al saber estas, sin pasarse de la raya.

Interfaces de programa

Política.

Objetivo: Cubrir las reglas de negocio

Riesgo: No cumplir con los estándares del diseño de interfaces gráficas

Probabilidad: 0.2

Impacto: 1

Acción: Evitar, Consultar continuamente los estándares de la organización