IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS DEL PROYECTO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Riesgo** | **Descripción** | **Impacto** | **Estrategias para mitigar riesgo** | **Planes de contingencia** |
| Retrasos en el cronograma | Los retrasos pueden deberse a problemas técnicos o cambios en el diseño. | Medio | * Establecer un cronograma realista y flexible desde el principio. * Asignar recursos adecuados y un equipo con experiencia para evitar cuellos de botella. | Identificar las tareas críticas que pueden causar retrasos y asignar recursos adicionales si es necesario. |
| Problemas técnicos | Los problemas de programación, optimización y compatibilidad con diferentes plataformas pueden surgir y causar retrasos en el desarrollo. | Alto | * Realizar pruebas y evaluaciones técnicas de forma regular. * Implementar buenas prácticas de desarrollo, como revisiones de código, control de versiones y documentación. | Establecer un equipo de respuesta rápida de problemas técnicos con experiencia en resolución de problemas. |
| Calidad de juego insatisfactoria | La calidad del juego es un riesgo importante. Si el juego no es atractivo, funcional o pulido, es menos probable que tenga éxito. | Medio | * Realizar pruebas de calidad de forma continua durante el desarrollo. * Establecer estándares de calidad y asegurar que todo el equipo los comprenda y siga. | Preparar un plan de mejoras y actualizaciones post lanzamiento en caso de que los jugadores informen problemas de calidad. |
| Problemas de diseño y jugabilidad | Un diseño deficiente puede llevar a una experiencia de juego poco atractiva o confusa. Es importante equilibrar adecuadamente la dificultad y la diversión. | Medio | * Realiza iteraciones constantes en el diseño del juego en base a la retroalimentación. | Mantener un equipo de diseño preparado para realizar cambios y ajustes en el diseño del juego en cualquier etapa del desarrollo. |
| Problemas legales y de propiedad intelectual | Violaciones de derechos de autor, patentes u otras cuestiones legales pueden resultar en demandas costosas. | Alto | * Asegurar de que todo el contenido del juego, incluyendo arte, música y código, esté debidamente licenciado o sea original. * Realizar un seguimiento riguroso de las licencias y derechos de cualquier recurso utilizado en el juego. | Mantener registros de todas las licencias y permisos utilizados en el juego. |