|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PROBABILIDAD DE OCURRENCIA (%) | DESCRIPCIÓN | EFECTO |
| <10% | Muy baja | Insignificante |
| 10% a 25% | Baja | Leve |
| 25% a 50% | Moderada | Tolerable |
| 50% a 75% | Alta | Grave |
| >75% | Muy alta | Catastrófico |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID RIESGO | TIPO RIESGO | DESCRIPCIÓN | Probabilidad de Ocurrencia | Efecto | Plan de Contingencia |
| 1 | PROYECTO | Personal experimentado abandona el proyecto | Moderada | Tolerable | Rotación de tareas para que el resto del personal pueda tomar el lugar del que falte y también asentar los avances en repositorios. |
| 2 | PROYECTO | Mayor cantidad de cambios no previstos a los requerimientos | Moderada | Leve | Tener un colchón de tiempo para poder trabajar en los requerimientos nuevos antes de que termine un Sprint. |
| 3 | PRODUCTO | Se subestima la estimación de historias de usuario | Alta (ya que somos un team nuevo sin experiencia) | Leve | Tener un colchón de tiempo para poder trabajar en las historias subestimadas. |
| 4 | PROYECTO | No hay buena comunicación con el equipo | Muy alta (ya que somos un team nuevo sin experiencia) | Tolerable | Fomento de reuniones informales para lograr un vínculo. También obligatoriedad de reuniones diarias. |
| 5 | PRODUCTO | Especificaciones esenciales no disponibles | Baja | Tolerable | Realizar prototipos para mostrar al cliente. |
| 6 | PROYECTO/PRODUCTO | Inexperiencia con la tecnología utilizada | Baja | Tolerable | Talleres de capacitación. |
| 7 | PROYECTO/PRODUCTO | Lentitud a la hora de completar tareas | Moderada | Tolerable | Reunión con SCRUM MASTER para evaluar motivos de demora. |
| 8 | NEGOCIO | Cambios en la regla de negocio | Muy baja | Grave | Tener un producto de fácil implementación a terceros y que no dependa de un solo cliente. |
| 9 | NEGOCIO | Quiebra de la empresa | Muy baja | Grave | Tener un producto de fácil implementación a terceros y que no dependa de un solo cliente. |
| 10 | NEGOCIO | Recorte presupuestario | Baja | Catastrófico | La capacidad (referido a estimación) del equipo será reducida a la mitad. |
| 11 | PROYECTO | Modificación de la épica canónica | Muy Baja | Grave | Tener un producto que abarque varias funcionalidades, de esta manera no se arrancaría de 0 si se trae una nueva prioridad. |
| 12 | NEGOCIO | Menor cantidad de clientes | Baja | Grave | Tener un producto de fácil implementación a terceros y que no dependa de un solo cliente. |
| 13 | PRODUCTO/PROYECTO | Baja motivación | Moderada | Tolerable | Reuniones motivacionales donde se muestre el progreso que está realizando el grupo en conjunto, como así también regalos una vez al mes. |
| 14 | PROYECTO | Accidentes y enfermedades | Moderada | Tolerable | Rotación de tareas para que el resto del personal pueda tomar el lugar del que falte y también asentar los avances en repositorios. |
| 15 | NEGOCIO | Desastres naturales | Muy baja | Leve | Al ser de baja probabilidad y de efecto leve no se llevará a cabo ningún plan de contingencia. |
| 16 | PROYECTO/PRODUCTO | Personal que no cumple con las tareas asignadas | Alta | Moderada | Rotación de tareas para que el resto del personal pueda tomar el lugar del que falte y también asentar los avances en repositorios.  También habría un colchón de horas extras para que se resuelvan estas tareas en ese transcurso de tiempo |
| 17 | PROYECTO | Aumento de las tecnologías utilizadas | Muy alta | Tolerable | Compras de licencias permanentes y no mensuales. U optar por tecnologías no valuadas en divisas extranjeras.  También buscar alternativas de tecnologías de código abierto. |
| 18 | PROYECTO | Evolución de una tecnología utilizada a una nueva versión | Alta | Leve | Recapacitación del personal a través de talleres. |
| 19 | PRODUCTO | Cortes recurrentes de luz y/o internet | Moderada | Leve | Horarios rotativos. Rotación de tareas para que el resto del personal pueda tomar el lugar del que falte y también asentar los avances en repositorios |
| 20 | PROYECTO | Averío de una computadora de trabajo | Baja | Tolerable | Tener equipos de repuesto. |
| 21 | PROYECTO | Aumento de alquiler | Muy alta | Grave | Adopción de modalidad de trabajo remoto. |
| 22 | PRODUCTO | Caída de conexión con las APIs | Moderada | Leve | Resguardo de información en una base de datos propia |
| 23 | PRODUCTO | Hackeo del sistema | Alta | Grave | Implementar protocolos de seguridad. |
| 24 | PROYECTO/PRODUCTO | Desarrollador pierde los avances del proyecto | Moderada | Grave | Implementar el guardado del código en repositorios.  Esto se debería hacer de manera diaria. |
| 25 | PRODUCTO | Demasiada cantidad de bugs cargados | Moderada | Tolerable | Implementar una mayor cantidad de testing unitario. |
| 26 | PRODUCTO | Lentitud del sistema | Moderada | Tolerable | Evitar que el sistema cargue archivos innecesarios. Optimizar código. Optimizar base de datos. |
| 27 | PRODUCTO | El cliente no sabe usar el software. | Alta | Grave | Implementación de programas de capacitación al usuario. |
| 28 | PRODUCTO | El cliente descubre bugs. | Alta | Grave | Implementación de programas de mantenimiento. |
| 29 | PRODUCTO | Base de datos encriptada | Moderada | Catastrófico | Realizar un backup de la base de datos en la nube. Implementar mayor seguridad. |
| 30 | PRODUCTO | Base de datos lenta | Moderada | Tolerable | Realizar un servicio que limpie los datos innecesarios para mejorar el performance. |
| 31 | PRODUCTO | Ingresos no autorizados a la base de datos | Moderada | Catastrófico | Implementar el uso de usuarios para hacer consultas a la base de datos. |
| 32 | PRODUCTO | Ingresos no autorizados al código del programa | Moderada | Catastrófico | Realizar encriptamiento del código. |
| 33 | PRODUCTO | Conflictos en el merge | Alta | Grave | Implementar un code master para revisar los merge realizados y sus correspondientes ajustes necesarios. |
| 34 | PRODUCTO | Modificaciones innecesarias sobre la rama master | Moderada | Grave | Implementar el uso de Branch por desarrollador. |
| 35 | PRODUCTO | Datos guardados erróneos por parte del usuario | Muy alta | Grave | Implementar verificación sobre los datos ingresados antes de guardar. |
| 36 | PROYECTO | El cliente quiere revender el sistema | Alta | Grave | Implementación de una marca de agua que indique que la venta del producto no es legítima. |
| 37 | PRODUCTO | Usuario sin conocimiento del español quiere usar el sistema. | Muy baja | Leve | Implementación de multilenguaje. |
| 38 | PRODUCTO | Usuario con capacidades visuales reducidas quiere usar el sistema. | Moderada | Grave | Implementación de un sistema con lectores de pantalla. |
| 39 | PROYECTO/PRODUCTO | Dificultades para implementar Scrum en el equipo. | Baja | Grave | Lectura obligatoria de la guía oficial de Scrum. Implementación de servicios compatibles (Trello, PokerPlanning) y su correspondiente capacitación. |
| 40 | PROYECTO/PRODUCTO | Imposibilidad de seguimiento de las tareas que realiza la gente. | Muy alta | Grave | Los desarrolladores estén durante toda la jornada laboral en una reunión virtual compartiendo sus respectivas pantallas. El Scrum Master inspeccionará que realmente se esté trabajando cada cierto periodo de tiempo. |
| 41 | PRODUCTO | Incompatibilidad con un navegador especifico | Baja | Grave | Realizar las adaptaciones necesarias para que el sistema pueda ser usado en todos los navegadores. |
| 42 | PRODUCTO | Confusión a la hora de subir cambios al repositorio | Muy alta | Grave | Implementación de reglas de nombrado |
| 43 | PRODUCTO | Diseño no responsivo | Alta | Grave | Implementación de Bootstrap. |
| 44 | PRODUCTO | Diseño de interfaz malo | Alta | Grave | Maquetación previa con un empleado capacitado para la tarea. |
| 45 | PROYECTO/PRODUCTO | Error al realizar una historia de usuario | Moderada | Grave | Realizar una mejor descripción de criterios de aceptación. |
| 46 | PRODUCTO | Experiencia de usuario mala | Moderada | Leve | Capacitación al personal en lo referente a materia de UX. |
| 47 | PRODUCTO | Poca retroalimentación del cliente. | Alta | Grave | Realizar prototipos del producto. |
| 48 |  |  |  |  |  |
| 49 |  |  |  |  |  |
| 50 |  |  |  |  |  |