

Documento Plan de Riesgos Proyecto ABP

Grupo: Crazy Cats

proyecto

Deadly Dance

Versión 1.0



**Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante**

Grado Ingeniería Multimedia

ABP 2018-2019

1. Control de Cambios

Nº revisión	Descripción	Autor	Fecha	Versión
001	Versión inicial	Carlos J. Villagrà Arnedo	30/07/2018	1
002	Versión preliminar	David Ramón, Débora Galdeano, María Sánchez	29/10/2018	2

En esta tabla se deben indicar las sucesivas versiones del documento que se vayan generando. Cada vez que se genere una nueva versión ha de incluirse una nueva entrada en la tabla.

2. Propósito

En este apartado debe describirse el propósito de este documento.

En este documento podemos visualizar los posibles riesgos que podríamos tener a lo largo del desarrollo de los hitos para poder minimizar los efectos de los mismos en nuestro proyecto.

3. Gestión de Riesgos del Proyecto

En las siguientes secciones se describirán la Gestión de Riesgos del Proyecto ABP, actividad que concierne a la identificación de los riesgos y al desarrollo de planes para minimizar sus efectos en el proyecto.

3.1. Identificación

En este apartado se deben identificar todos los posibles riesgos que pueden afectar al desarrollo del proyecto ABP. Para ayudar al proceso, se usa una lista de posibles tipos de riesgos: Tecnología, Personas, Organización, Herramientas, Requerimientos, Estimación y Otros.

Los resultados de este proceso deben colocarse en una tabla, organizada según los distintos tipos de riesgos. Se deben incluir COMO MÍNIMO 5 de cada tipo. SE VALORARÁ POSITIVAMENTE el esfuerzo en la identificación de posibles riesgos y la concreción en aspectos específicos del proyecto ABP.

TIPO DE RIESGO	POSIBLE RIESGO
TECNOLOGÍA	Que algunos de los componentes de los ordenadores personales se estropeen
TECNOLOGÍA	Problemas con los dispositivos externos como teclados, ratones, usb, etc...
TECNOLOGÍA	Que se caiga la red, y no tener acceso a internet
TECNOLOGÍA	Que se averie algún móvil, teniendo problemas para ponerse en contacto con los compañeros
TECNOLOGÍA	Las librerías necesarias no se pueden integrar
TECNOLOGÍA	Errores en el control de versiones al cambiar o eliminar ficheros necesarios
TECNOLOGÍA	Que el programa no funcione en la máquina objetivo
TECNOLOGÍA	Problemas con el sistema operativo (Manjaro o Ubuntu)
TECNOLOGÍA	Se va la luz y no los miembros no pueden trabajar
TECNOLOGÍA	Que te roben el portátil o algún componente necesario para trabajar
PERSONAS	Bajas temporales por enfermedad.
PERSONAS	Bajas temporales por intervención quirúrgica.
PERSONAS	Bajas temporales por accidentes.
PERSONAS	Desaparición temporal de algún miembro del grupo.
PERSONAS	Baja indefinida de alguno o algunos miembros del grupo.
PERSONAS	Abandono del proyecto por parte de alguno o algunos miembros del grupo.
ORGANIZACIONAL	Algún miembro no realiza sus tareas asignadas.
ORGANIZACIONAL	Descontrol en las horas planificadas.
ORGANIZACIONAL	Desavenencias entre miembros del grupo.
ORGANIZACIONAL	Falta de organización.
ORGANIZACIONAL	Falta de comunicación en el grupo.
ORGANIZACIONAL	Falta de atención de alguno del grupo
ORGANIZACIONAL	Falta de motivación por parte de alguno o algunos miembros del grupo
HERRAMIENTAS	Problemas al instalar algunos de los programas

HERRAMIENTAS	Problemas con las versiones
HERRAMIENTAS	Problemas con el compilador G++
HERRAMIENTAS	No hacer copia de seguridad
HERRAMIENTAS	Se corrompe el archivo
HERRAMIENTAS	Que los programas gratuitos que usamos cambien y sean de pago
HERRAMIENTAS	Problemas con licencias
HERRAMIENTAS	Problemas con Drive
HERRAMIENTAS	Problemas con Github
HERRAMIENTAS	Descontrol en Toggl
HERRAMIENTAS	Problemas con los plugins
HERRAMIENTAS	Problemas con Maya
HERRAMIENTAS	Tener contratiempos en FMOD Studio con el código
HERRAMIENTAS	Desajustes con las texturas de los personajes
HERRAMIENTAS	Posibles problemas al realizar el rigging y tener que ajustarlo
HERRAMIENTAS	La lectura del rigging ha fallado
REQUERIMIENTOS	Reducir y reestructurar mecánicas.
REQUERIMIENTOS	Reestructuración de tareas en los hitos que requieran el abandono de algunas tareas por falta de tiempo
REQUERIMIENTOS	Remodelar personajes por exceso de requisitos de los mismos.
REQUERIMIENTOS	Remodelar escenarios por exceso de requisitos de los mismos.
REQUERIMIENTOS	Modificar requerimientos en general debido a que máquina objetivo no puede mover adecuadamente el juego.
REQUERIMIENTOS	Reducir la complejidad de los motores (gráficos, IA, etc.) del juego por falta de tiempo en la implementación.
REQUERIMIENTOS	modificar la IA del juego por no adecuarse a los objetivos planteados en cuanto a la dificultad del juego.
REQUERIMIENTOS	Modificaciones en la implementación del sonido por incompatibilidades con los mismos.
REQUERIMIENTOS	Cambios de última hora.
ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para acabar un hito o iteraciones
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar horas en alguna especificación

ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para investigar alguna especificación
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar el número de sonidos del juego
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar la memoria necesaria para que el juego funcione en la máquina objetivo

3.2. Análisis

En este apartado se debe valorar la probabilidad y los efectos de los riesgos identificados en el apartado anterior. Dicha valoración hay que realizarla en intervalos:

- Probabilidad: Muy Baja (<10%), Baja (10-25%), Moderada (25-50%), Alta (50-75%) y Muy Alta (>75%)
- Efectos: Catastrófico, Serio, Tolerable o Insignificante

Los resultados de este proceso deben colocarse en una tabla, ordenada descendentemente por la seriedad de los efectos (de más a menos graves).

TIPO DE RIESGO	POSIBLE RIESGO	PROBABILIDAD	EFFECTOS
TECNOLOGÍA	Errores en el control de versiones al cambiar o eliminar ficheros necesarios	BAJA	CATASTRÓFICA
PERSONAS	Baja indefinida de alguno o algunos miembros del grupo.	BAJA	CATASTRÓFICA
PERSONAS	Abandono del proyecto por parte de alguno o algunos miembros del grupo.	BAJA	CATASTRÓFICA
HERRAMIENTAS	Se corrompe el archivo	BAJA	CATASTRÓFICO
TECNOLOGÍA	Que algunos de los componentes de los ordenadores personales se estropeen	ALTA	SERIO
TECNOLOGÍA	Las librerías necesarias no se pueden integrar	BAJA	SERIO
TECNOLOGÍA	Que el programa no funcione en la máquina objetivo	MUY ALTA	SERIO

TECNOLOGÍA	Que te roben el portátil o algún componente necesario para trabajar	BAJA	SERIO
PERSONAS	Bajas temporales por intervención quirúrgica.	BAJA	SERIO
PERSONAS	Bajas temporales por accidentes.	MODERADA	SERIO
PERSONAS	Desaparición temporal de alguno o algunos miembros del grupo.	BAJA	SERIO
ORGANIZACIONAL	Algún miembro no realiza sus tareas asignadas.	MODERADA	SERIO
ORGANIZACIONAL	Desavenencias entre miembros del grupo.	BAJA	SERIO
ORGANIZACIONAL	Falta de comunicación en el grupo.	BAJA	SERIO
ORGANIZACIONAL	Falta de motivación por parte de alguno o algunos miembros del grupo	MODERADA	SERIO
HERRAMIENTAS	No hacer copia de seguridad	ALTA	SERIO
HERRAMIENTAS	Problemas con licencias	BAJA	SERIO
HERRAMIENTAS	Problemas con Maya	MODERADA	SERIO
REQUERIMIENTOS	Reducir y reestructurar mecánicas.	BAJA	SERIO
REQUERIMIENTOS	Reducir la complejidad de los motores (gráficos, IA, etc.) del juego por falta de tiempo en la implementación.	ALTA	SERIO
REQUERIMIENTOS	modificar la IA del juego por no adecuarse a los objetivos planteados en cuanto a la dificultad del juego.	MODERADA	SERIO
ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para acabar un hito o iteraciones	MUY ALTA	SERIO
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar la memoria	MUY ALTA	SERIO

	necesaria par que el juego funcione en la máquina objetivo		
TECNOLOGÍA	Problemas con los dispositivos externos como teclados, ratones, usb, etc...	ALTA	TOLERABLE
TECNOLOGÍA	Que se caiga la red, y no tener acceso a internet	ALTA	TOLERABLE
TECNOLOGÍA	Que se averie algún móvil, teniendo problemas para ponerse en contacto con los compañeros	MODERADA	TOLERABLE
TECNOLOGÍA	Problemas con el sistema operativo (Manjaro o Ubuntu)	ALTA	TOLERABLE
TECNOLOGÍA	Se va la luz y no los miembros no pueden trabajar	BAJA	TOLERABLE
PERSONAS	Bajas temporales por enfermedad.	ALTA	TOLERABLE
ORGANIZACIONAL	Descontrol en las horas planificadas.	MUY ALTA	TOLERABLE
ORGANIZACIONAL	Falta de organización.	BAJA	TOLERABLE
ORGANIZACIONAL	Falta de atención de alguno del grupo	BAJA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas al instalar algunos de los programas	ALTA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas con el compilador G++	ALTA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Que los programas gratuitos que usamos cambien y sean de pago	MODERADA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas con Drive	MODERADA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas con Github	MODERADA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Descontrol en Toggl	BAJA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas con los plugins	ALTA	TOLERABLE

HERRAMIENTAS	Tener contratiempos en FMOD Studio con el código	ALTA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Desajustes con las texturas de los personajes	MODERADA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Posibles problemas al realizar el rigging y tener que ajustarlo	ALTA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	La lectura del rigging ha fallado	ALTA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Reestructuración de tareas en los hitos que requieran el abandono de algunas tareas por falta de tiempo	MODERADA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Remodelar personajes por exceso de requisitos de los mismos.	MODERADA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Remodelar escenarios por exceso de requisitos de los mismos.	MODERADA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Modificar requerimientos en general debido a que máquina objetivo no puede mover adecuadamente el juego.	ALTA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Modificaciones en la implementación del sonido por incompatibilidades con los mismos.	MODERADA	TOLERABLE
REQUERIMIENTOS	Cambios de última hora.	BAJA	TOLERABLE
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar horas en alguna especificación	MUY ALTA	TOLERABLE
ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para investigar alguna especificación	MUY ALTA	TOLERABLE
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar el número de sonidos del juego	MODERADA	TOLERABLE
HERRAMIENTAS	Problemas con las versiones	MODERADA	TOLERABLE

3.3. Planificación

En este apartado se deben establecer las estrategias para cada uno de los riesgos con efectos más graves valorados en el apartado anterior. Las estrategias se dividen en tres categorías:

- *Prevención, para reducir la probabilidad de que ese riesgo se produzca.*
- *Minimización, para disminuir el impacto de ese riesgo.*
- *Plan de Contingencia, para prepararse ante la situación peor posible.*

Los resultados de este proceso deben colocarse en una tabla, indicando claramente el tipo de estrategia que se pretende aplicar. SE VALORARÁ POSITIVAMENTE la planificación de estrategias de distintos tipos.

TIPO DE RIESGO	RIESGO	ESTRATEGIA
TECNOLOGÍA	Errores en el control de versiones al cambiar o eliminar ficheros necesarios	Plan de Contingencia: Buscar posibles copias de seguridad que hayamos realizado y en el peor de los casos reestructuración rápida para poder hacer la entrega del proyecto en condiciones aceptables.
PERSONAS	Baja indefinida de alguno o algunos miembros del grupo.	Plan de contingencia: Alertar de posibles retrasos y valorar el ingreso de un nuevo miembro a nuestra plantilla mientras se reparte el trabajo de este miembro del grupo afectado entre todos los demás.
PERSONAS	Abandono del proyecto por parte de alguno o algunos miembros del grupo.	Plan de contingencia: Repartir las tareas de los miembros que hayan abandonado el grupo y valorar el ingreso de un nuevo miembro a nuestra plantilla.
HERRAMIENTAS	Se corrompe el archivo	Plan de contingencia: Informar de retrasos junto con algunos cambios, y realizar una nueva reestructuración rápida para poder hacer la entrega del proyecto en condiciones aceptables.
TECNOLOGÍA	Que algunos de los componentes de los ordenadores personales se estropeen	Minimización: Investigar la posibilidad de comprar otro dispositivo o en el peor de los casos que utilice los ordenadores

		de la politécnica hasta encontrar otra solución.
TECNOLOGÍA	Las librerías necesarias no se pueden integrar	Minimización: Investigar otro tipo de programa similar y adaptar el código lo mejor posible.
TECNOLOGÍA	Que el programa no funcione en la máquina objetivo	Minimización: Estudiar que falla y arreglarlo.
TECNOLOGÍA	Que te roben el portátil o algún componente necesario para trabajar	Minimización: Investigar el robo, si no hay suerte se tendría que mirar la posibilidad de comprar otro dispositivo o en el peor de los casos que utilice los ordenadores de la politécnica hasta encontrar otra solución.
PERSONAS	Bajas temporales por intervención quirúrgica.	Minimización: Repartirse el trabajo del miembro del grupo afectado entre todos los demás.
PERSONAS	Bajas temporales por accidentes.	Minimización: Repartirse el trabajo del miembro del grupo afectado entre todos los demás.
PERSONAS	Desaparición temporal de alguno o algunos miembros del grupo.	Minimización: Repartirse el trabajo del miembro/os del grupo afectado/os entre todos los demás.
ORGANIZACIONAL	Algún miembro no realiza sus tareas asignadas.	Prevención: El Project Manager revisará cada cierto tiempo las tareas de cada uno del grupo y su evolución (observando los tiempos de Toggl), para un posible toque de atención en el caso de que fuera necesario.
ORGANIZACIONAL	Desavenencias entre miembros del grupo.	Minimización: Reunirnos expresando las posibles desavenencias para así poder llegar a una solución entre las partes o exponer una idea que sea votada positivamente por todos los miembros del grupo.
ORGANIZACIONAL	Falta de comunicación en el grupo.	Prevención: Reunirnos en persona y a través de Skype semanalmente para que haya mejor comunicación entre todos los miembros y poder exponer cualquier problema o duda que nos surja.

ORGANIZACIONAL	Falta de motivación por parte de alguno o algunos miembros del grupo	Minimización: Animar al o a los miembro/s afectados y conseguir motivarlos para poder proseguir adecuadamente en el proyecto con una buena actitud positiva.
HERRAMIENTAS	No hacer copia de seguridad	Prevención: Hacer copia de seguridad semanalmente para no llevarnos sustos.
HERRAMIENTAS	Problemas con licencias	Prevención: Utilizar programas con licencia libre.
HERRAMIENTAS	Problemas con Maya	Minimización: Investigar posibles soluciones y como caso extremo valorar otro programa para continuar modelando.
REQUERIMIENTOS	Reducir y reestructurar mecánicas.	Minimización: Intentar que no afecte en exceso a la idea general de nuestro proyecto.
REQUERIMIENTOS	Reducir la complejidad de los motores (gráficos, IA, etc.) del juego por falta de tiempo en la implementación.	Minimización: Intentar que no afecte en exceso a la idea general de nuestro proyecto.
REQUERIMIENTOS	Modificar la IA del juego por no adecuarse a los objetivos planteados en cuanto a la dificultad del juego.	Plan de contingencia: Informar de algunos retrasos y realizar una nueva reestructuración para poder hacer la entrega del proyecto en condiciones aceptables.
ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para acabar un hito o iteraciones	Plan de contingencia: Informar de algunos retrasos y realizar una nueva reestructuración rápida para poder hacer la entrega del proyecto en condiciones aceptables.
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar la memoria necesaria par que el juego funcione en la máquina objetivo	Prevención: Tenemos que realizar un juego con poca carga para evitar este problema.

3.4. Monitorización y control

Aquí se deben valorar cada uno de los riesgos clave identificados para decidir si son más o menos probables y si han cambiado sus efectos. Este proceso se realiza a partir de una serie de identificadores potenciales que se establecen para cada categoría de riesgos.

Los resultados de este proceso deben colocarse en una tabla, indicando claramente los tipos de riesgos y los identificadores potenciales que se van a considerar. SE VALORARÁ POSITIVAMENTE el número y variedad de identificadores potenciales que se reflejen.

TIPO DE RIESGO	IDENTIFICADORES POTENCIALES
TECNOLOGÍA	Errores en el control de versiones al cambiar o eliminar ficheros necesarios, desajustes en el proyecto.
TECNOLOGÍA	Que el programa no funcione en la máquina objetivo, contratiempos que retrasan el proyecto.
TECNOLOGÍA	Que algunos de los componentes de los ordenadores personales se estropeen, retraso parcial del proyecto.
TECNOLOGÍA	Las librerías necesarias no se pueden integrar, desajustes en el proyecto.
PERSONAS	Baja indefinida de alguno/os miembros, más trabajo para los demás miembros del grupo en el mismo periodo de tiempo.
PERSONAS	Abandono del proyecto por parte de algún miembro, desestabilidad en el equipo y proyecto inacabado o poco complejo.
PERSONAS	Accidentes inesperados, más trabajo para los demás miembros del grupo en el mismo periodo de tiempo.
ORGANIZACIONAL	No se hablan los problemas que van surgiendo según avanza el proyecto, problemas de realizaciones del mismo apartado/os y gasto de tiempo innecesario por no preguntar a alguno de los miembros del grupo para que les ayude.
ORGANIZACIONAL	No hay motivación por parte del grupo o alguno de los miembros, proyectos menos complejos y poco originales.
ORGANIZACIONAL	No realizar las tareas, proyecto a medias y con

	errores.
ORGANIZACIONAL	No ponerse de acuerdo en algunos puntos del proyecto, malas relaciones entre los miembros del grupo.
ORGANIZACIONAL	Problemas de disponibilidad, mala organización del proyecto.
HERRAMIENTAS	Problemas con Maya, más horas de trabajo.
HERRAMIENTAS	No se hizo copia de seguridad, pérdida importante de partes del proyecto que conlleva más trabajo.
HERRAMIENTAS	Problema fatal del archivo, proyecto más básico.
HERRAMIENTAS	Problemas con licencias, conlleva a cambiar a otros programas.
REQUERIMIENTOS	Reducir y reestructurar mecánicas, extensión de trabajo.
REQUERIMIENTOS	Reducir la complejidad de los motores (gráficos, IA, etc.) del juego por falta de tiempo en la implementación, proyecto más sencillo.
REQUERIMIENTOS	Modificar la IA del juego por no adecuarse a los objetivos planteados en cuanto a la dificultad del juego, extensión de trabajo en el mismo periodo de tiempo.
ESTIMACIÓN	Falta de tiempo para acabar un hito o iteraciones, entrega de un proyecto incompleto.
ESTIMACIÓN	Fallo al estimar la memoria necesaria para que el juego funcione en la máquina objetivo, más trabajo en el mismo periodo de tiempo.