



MATRIZ DE RIESGOS SUPERVIGILANCIA - INFOTIC



Riesgo		Priorización				Plan de Respuesta		
Categoría	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Valor Riesgo	Criterio	Respuesta	Responsable	Acción
A. Planificación	A.1. Las definiciones de la planificación, de los recursos y del producto han sido impuestas por el cliente o un directivo superior, y no están equilibradas.	Baja	Alto	0,120	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.2. Planificación optimista, «mejor caso» (en lugar de realista, «caso esperado»).	Baja	Alto	0,120	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.3. La planificación no incluye tareas necesarias.	Baja	Alto	0,120	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.4. La planificación se ha basado en la utilización de personas específicas de un equipo, pero estas personas no están disponibles.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.5. No se puede construir un producto de tal envergadura en el tiempo asignado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
A. Planificación	A.6. El producto es más grande que el estimado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
A. Planificación	A.7. El esfuerzo es mayor que el estimado.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.8. La reestimación debida a un retraso en la planificación es demasiado optimista o ignora la historia del proyecto.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
A. Planificación	A.9. La presión excesiva en la planificación reduce la productividad.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
A. Planificación	A.10. La fecha final ha cambiado sin ajustarse al ámbito del producto o a los recursos disponibles.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
A. Planificación	A.11. Un retraso en una tarea produce retrasos en cascada en las tareas dependientes.	Alta	Medio	0,140	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
A. Planificación	A.12. Las áreas desconocidas del producto llevan más tiempo del esperado en el diseño y en la implementación.	Baja	Medio	0,060	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
B. Organización	B.1. El proyecto carece de un promotor efectivo en los superiores.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.2. El proyecto languidece demasiado en el inicio difuso.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.3. Los despidos y las reducciones de la plantilla reducen la capacidad del equipo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.4. Los directivos insisten en tomar decisiones técnicas que alargan la planificación.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.5. La estructura inadecuada de un equipo reduce la productividad.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.6. El ciclo de revisión/decisión de la directiva es más lento de lo esperado.	Media	Bajo	0,050	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
B. Organización	B.7. El presupuesto varía el plan del proyecto.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.8. La dirección toma decisiones que reducen la motivación del equipo de desarrollo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.9. Las tareas no técnicas encargadas a terceros necesitan más tiempo del esperado (aprobación del presupuesto, aprobación de la adquisición de material, revisiones legales, seguridad, etc.).	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.10. La planificación es demasiado mala para ajustarse a la velocidad de avance deseada.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.11. Los planes del proyecto se abandonan por la presión, llevando al caos y a un desarrollo ineficiente.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
B. Organización	B.12. La dirección pone más énfasis en las heroicidades que en informarse exactamente del estado, lo que reduce su habilidad para detectar y corregir problemas.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
C. Infraestructura	C.1. Los espacios no están disponibles en el momento necesario.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna

C. Infraestructura	C.2. Los espacios están disponibles pero no son adecuados (por ejemplo, falta de teléfonos, cableado de la red, mobiliario, material de oficina, etc.)	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
C. Infraestructura	C.3. Los espacios están sobre utilizados, son ruidosos o distraen.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
C. Infraestructura	C.4. Las herramientas de desarrollo no están disponibles en el momento deseado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
C. Infraestructura	C.5. Las herramientas de desarrollo no funcionan como se esperaba; el personal de desarrollo necesita tiempo para resolverlo o adaptarse a las nuevas herramientas.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
C. Infraestructura	C.6. Las herramientas de desarrollo no se han elegido en función de sus características técnicas, y no proporcionan las prestaciones previstas.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
C. Infraestructura	C.7. La curva de aprendizaje para la nueva herramienta de desarrollo es más larga de lo esperado.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
D. Usuarios	D.1. Los Usuarios insisten en nuevos requisitos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
D. Usuarios	D.2. En el último momento, a los Usuarios no les gusta el producto, por lo que hay que volver a diseñarlo y a construirlo.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
D. Usuarios	D.3. Los usuarios no han realizado la compra del material necesario para el proyecto y, por tanto, no tienen la infraestructura necesaria.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
D. Usuarios	D.4. No se ha solicitado información al usuario, por lo que el producto al final no se ajusta a las necesidades del usuario, y hay que volver a crear el producto.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
E. Cliente	E.1. El cliente insiste en nuevos requisitos.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
E. Cliente	E.2. Los ciclos de revisión/decisión del cliente para los planes, prototipos y especificaciones son más lentos de lo esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.3. El cliente no participa en los ciclos de revisión de los planes, prototipos y especificaciones, o es incapaz de hacerlo, resultando unos requisitos inestables y la necesidad de realizar unos cambios que consumen tiempo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.4. El tiempo de comunicación del cliente (por ejemplo, tiempo para responder a las preguntas para aclarar los requisitos) es más lento del esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.5. El cliente insiste en las decisiones técnicas que alargan la planificación.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
E. Cliente	E.6. El cliente intenta controlar el proceso de desarrollo, con lo que el progreso es más lento de lo esperado.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
E. Cliente	E.7. Los componentes suministrados por el cliente no son adecuados para el producto que se está desarrollando, por lo que se tiene que hacer un trabajo extra de diseño e integración.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.8. Los componentes suministrados por el cliente tienen poca calidad, por lo que tienen que hacerse trabajos extra de comprobación, diseño e integración.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.9. Las herramientas de soporte y entornos impuestos por el cliente son incompatibles, tienen un bajo rendimiento o no funcionan de forma adecuada, con lo que se reduce la productividad.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.10. El cliente no acepta el software entregado, incluso aunque cumpla todas sus especificaciones.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
E. Cliente	E.11. El cliente piensa en una velocidad de desarrollo que el personal de desarrollo no puede alcanzar.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
F. Personal	F.1. El personal contratado no suministra los componentes en el período establecido.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
F. Personal	F.2. El personal contratado proporciona material de una calidad inaceptable, por lo que hay que añadir un tiempo extra para mejorar la calidad.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna

F. Personal	F.3. Los proveedores no se integran en el proyecto, con lo que no se alcanza el nivel de rendimiento que se necesita.	Media	Medio	0,100	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
G. Requisitos	G.1. Los requisitos se han adaptado, pero continúan cambiando.	Media	Bajo	0,050	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
G. Requisitos	G.2. Los requisitos no se han definido correctamente. y su redefinición aumenta el ámbito del proyecto.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
G. Requisitos	G.3. Se añaden requisitos extra.	Media	Bajo	0,050	MEDIO	MITIGAR	EQUIPO	Agregar actividades de mitigación al cronograma
G. Requisitos	G.4. Las partes del proyecto que se no se han especificado claramente consumen más tiempo del esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
H. Producto	H.1. Los módulos propensos a tener errores necesitan más trabajo de comprobación, diseño e implementación.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.2. Una calidad no aceptable requiere de un trabajo de comprobación, diseño e implementación superior al esperado.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.3. Utilizar lo último en informática alarga la planificación de forma impredecible.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.4. El desarrollo de funciones software erróneas requiere volver a diseñarlas y a implementarlas.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.5. El desarrollo de una interfaz de usuario inadecuada requiere volver a diseñarla y a implementarla.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.6. El desarrollo de funciones software innecesarias alarga la planificación.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.7. Alcanzar el ámbito del producto o las restricciones de velocidad requiere más tiempo del esperado, incluyendo el tiempo para volver a diseñar e implementar.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.8. Unos requisitos rígidos de compatibilidad con el sistema existente necesitan un trabajo extra de comprobación, diseño e implementación.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.9. Los requisitos para crear interfaces con otros sistemas, otros sistemas complejos, u otros sistemas que no están bajo el control del equipo de desarrollo suponen un diseño, implementación y prueba no previstos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.10. El requisito de trabajar con varios sistemas operativos necesita más tiempo del esperado.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.11. El trabajo con un entorno software desconocido causa problemas no previstos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.12. El trabajo con un entorno hardware desconocido causa problemas imprevistos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.13. El desarrollo de un tipo de componente nuevo para la organización consume más tiempo del esperado.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
H. Producto	H.14. Dependier de una tecnología que aún está en fase de desarrollo alarga la planificación.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
I. Fuerzas mayores	I.1. El producto depende de las normativas del gobierno, que pueden cambiar de forma inesperada.	Alta	Alto	0,280	ALTO	TRATAR	COMITÉ OPERATIVO	
I. Fuerzas mayores	I.2. El producto depende de estándares técnicos provisionales, que pueden cambiar de forma inesperada.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
J. Personal	J.1. La contratación tarda más de lo esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.2. Las tareas preliminares (por ejemplo, formación, finalización de otros proyectos) no se han completado a tiempo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.3. La falta de relaciones entre la dirección y el equipo de proyecto ralentiza la toma de decisiones.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.4. Los miembros del equipo no se implican en el proyecto, y por lo tanto no alcanzan el nivel de rendimiento deseado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.5. La falta de motivación y de moral reduce la productividad.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.6. La falta de la especialización necesaria aumenta los defectos y la necesidad de repetir el trabajo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.7. El personal necesita un tiempo extra para acostumbrarse a trabajar con herramientas o entornos nuevos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
J. Personal	J.8. El personal necesita un tiempo extra para acostumbrarse a trabajar con hardware nuevo.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		

J. Personal	J.9. El personal necesita un tiempo extra para aprender un lenguaje de programación nuevo.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
J. Personal	J.10. El personal contratado abandona el proyecto antes de su finalización.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.11. Alguien de la plantilla abandona el proyecto antes de su finalización.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.12. La incorporación de nuevo personal de desarrollo al proyecto ya avanzado, y el aprendizaje y comunicaciones extra imprevistas reducen la eficiencia de los miembros del equipo existentes.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.13. Los miembros del equipo no trabajan bien juntos.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.14. Los conflictos entre los miembros del equipo conducen a problemas en la comunicación y en el diseño, errores en la interfaz y tener que repetir algunos trabajos.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.15. Los miembros problemáticos de un equipo no son apartados, influyendo negativamente en la motivación del resto del equipo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.16. Las personas más apropiadas para trabajar en el proyecto no están disponibles.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.17. Las personas más apropiadas para trabajar en el proyecto están disponibles, pero no se pueden incorporar por razones políticas o de otro tipo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.18. Se necesitan personas para el proyecto con habilidades muy específicas y no se encuentran.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.19. Las personas clave sólo están disponibles una parte del tiempo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.20. No hay suficiente personal disponible para el proyecto.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.21. Las tareas asignadas al personal no se ajustan a sus posibilidades.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.22. El personal trabaja más lento de lo esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.23. El sabotaje por parte de la dirección del proyecto deriva en una planificación ineficiente e inefectiva.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
J. Personal	J.24. El sabotaje por parte del personal técnico deriva en una pérdida de trabajo o en un trabajo de poca calidad, por lo que hay que repetir algunos trabajos.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
K. Diseño e Implementación	K.1. Un diseño demasiado sencillo no cubre las cuestiones principales, con lo que hay que volver a diseñar e implementar.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
K. Diseño e Implementación	K.2. Un diseño demasiado complejo exige tener en cuenta complicaciones innecesarias e improductivas en la implementación.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
K. Diseño e Implementación	K.3. Un mal diseño implica volver a diseñar e implementar.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
K. Diseño e Implementación	K.4. La utilización de metodologías desconocidas deriva en un periodo extra de formación y tener que volver atrás para corregir los errores iniciales cometidos en la metodología.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
K. Diseño e Implementación	K.5. El producto está implementado en un lenguaje de bajo nivel (por ejemplo, ensamblador) y la productividad es menor de la esperada.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
K. Diseño e Implementación	K.6. No se puede implementar la funcionalidad deseada con el lenguaje o bibliotecas utilizados: el personal de desarrollo tiene que utilizar otras bibliotecas, o crearlas él mismo para conseguir la funcionalidad deseada.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
K. Diseño e Implementación	K.7. Las bibliotecas de código o clases tienen poca calidad, y generan una comprobación extra, corrección de errores y la repetición de algunos trabajos.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
K. Diseño e Implementación	K.8. Se ha sobreestimado el ahorro en la planificación derivado del uso de herramientas para mejorar la productividad.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
K. Diseño e Implementación	K.9. Los componentes desarrollados por separado no se pueden integrar de forma sencilla, teniendo que volver a diseñar y repetir algunos trabajos.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
L. Proceso	L.1. La burocracia produce un progreso más lento del esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna

L. Proceso	L.2. La falta de un seguimiento exacto del progreso hace que se desconozca que el proyecto esté retrasado hasta que está muy avanzado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
L. Proceso	L.3. Las actividades iniciales de control de calidad son recortadas, haciendo que se tenga que repetir el trabajo.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
L. Proceso	L.4. Un control de calidad inadecuado hace que los problemas de calidad que afectan a la planificación se conozcan tarde.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
L. Proceso	L.5. La falta de rigor (ignorar los fundamentos y estándares del desarrollo de software) conduce a fallos de comunicación, problemas de calidad y repetición del trabajo. Un consumo de tiempo innecesario.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
L. Proceso	L.6. El exceso de rigor (aferramiento burocrático a las políticas y estándares de software) lleva a gastar más tiempo en gestión del necesario.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
L. Proceso	L.7. La creación de informes de estado a nivel de directiva lleva más tiempo de lo esperado.	No Aplica	No Aplica	0,000	NO APLICA	NO APLICA		
L. Proceso	L.8. La falta de entusiasmo en la gestión de riesgos impide detectar los riesgos más importantes del proyecto.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna
L. Proceso	L.9. La gestión de riesgos del proyecto consume más tiempo del esperado.	Muy Baja	Muy Bajo	0,005	BAJO	ACEPTAR	EQUIPO	Ninguna

DESCRIPCION	PROBABILIDAD	VALOR NUMERICO	IMPACTO	VALOR NUMERICO
No Aplica	No Aplica	0	No Aplica	0
Puede ocurrir excepcionalmente	Muy baja	0,1	Muy bajo	0,05
Puede ocurrir excepcionalmente	Baja	0,3	Bajo	0,1
Puede ocurrir en cualquier momento futuro	Media	0,5	Medio	0,2
Probablemente va a ocurrir	Alta	0,7	Alto	0,4
Ocurre en la mayoría de las circunstancias	Muy alta	0,9	Muy Alto	0,8

MINIMO	MAXIMO	VALOR
0,000	0,000	NO APLICA
0,005	0,040	BAJO
0,050	0,140	MEDIO
0,140	0,720	ALTO

Calificación de los Riesgos

Impacto		Muy Bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy Alto
Probabilidad		0,05	0,1	0,2	0,4	0,8
Muy Alta	0,9	0,045	0,090	0,180	0,360	0,720
Alta	0,7	0,035	0,070	0,140	0,280	0,560
Media	0,5	0,025	0,050	0,100	0,200	0,400
Baja	0,3	0,015	0,030	0,060	0,120	0,240
Muy Baja	0,1	0,005	0,010	0,020	0,040	0,080