

Master 1 GIL - Gestion de projet
Analyse des risques
Agora V3-1

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

24 janvier 2024

Version	2
Date	24 janvier 2024
Rédigé par	BINGINOT Etienne CAUCHOIS Niels DUCROQ Yohann KHABOURI Izana MAZUY Axelle MONTAGNE Erwann THIBERVILLE Malvina VAN LIEDEKERKE Florian

Mises à jour du document

Version	Date	Modification réalisée
1	08 décembre 2023	Création du document
2	24 janvier 2024	Mise à jour après les retours de l'enseignant de gestion de projet
3	20 mars 2024	Mise à jour à la suite de risques survenus

Table des matières

1 Terminologie	4
1.1 Probabilité de survenance	4
1.2 Quantification de l'impact	4
2 Identification des risques au 24/01/24	4
2.0.1 Historique des changements	6
3 Classification des risques	7
4 Risques les plus probables et importants	7

1 Terminologie

1.1 Probabilité de survenance

Plusieurs probabilités de risques vont être définies :

- Faible : -10% de probabilité
- Modérée : entre 10% et 25% de probabilité
- Élevée : entre 25% et 50% de probabilité
- Très Élevée : plus de 50% de probabilité

1.2 Quantification de l'impact

Le degré d'impact du risque est quantifié comme suit :

- Acceptable : Impact très limité, avec peu de risque pour la suite du projet
- Modéré : Handicapant pour le développement avec un risque modéré pour la survie du projet
- Important : Peut être très handicapant pour le développement du projet
- Très important : Peut mettre le projet en péril

2 Identification des risques au 24/01/24

TABLE 1 – Tableau des risques avec leur probabilité, la manière de les éviter ou d’y répondre

Code	Risque	Probabilité	Impact	Conséquences	Plan préventif	Plan curatif
R1	Indisponibilité humaine ou matérielle	Modérée	Modéré	Retard dans le rendu d’une tâche	Faire des backups régulières et prévoir une 2ème personne en spare sur les tâches	Redistribution temporaire des tâches
R2	Architecture trop complexe des jeux pour un site web	Faible	Important	Impossibilité d’implanter temporairement le jeu	Analyse complète de chaque jeu avec DAL pour chacun	Correction architecture et redistribution des tâches non dépendantes
R3	Abandon d’un membre de l’équipe	Faible	Très important	Redistribution des tâches sur une longue durée	Prévoir de la marge et des remplaçants pour chaque tâche	Informers le client et rediscuter de ses attentes
R4	Mauvaise estimation de la charge de travail des 4 jeux	Modérée	Important	Retard sur les livrables	Vérifier le respect des délais lors de chaque daily meeting	Répartir différemment les charges lors de la prochaine sprint review
R5	Mauvais interfaçage avec la plateforme	Faible	Très important	Application web incomplète et non clé en main	Transmettre à l’autre groupe nos besoins et s’assurer du plan d’intégration	Avoir une boîte noire pour pouvoir faire fonctionner les jeux
R6	Mauvaise connaissance des technologies utilisées	Faible	Important	Perte de temps	Formation préalable aux technologies utilisées	Demander des conseils au référent technique
R7	Incompréhension avec le client ou mauvaise communication avec l’équipe	Faible	Modéré	Léger retard sur les livrables	Assurer un suivi des tâches détaillé (Jira)	Demander au client de redéfinir ses attentes
R8	Couverture de test insuffisante	Faible	Modéré	Possibilité de bugs	S’assurer que la couverture de test est bien à 80% minimum	Réécrire les tests correspondants au bug
R9	Changement des exigences du client	Faible	Modéré	Charge de travail modifiée	Vérifier régulièrement que ses exigences sont toujours les mêmes	Rediscuter des attentes avec le client

TABLE 2 – Tableau des risques avec leur probabilité, la manière de les éviter ou d’y répondre

Code	Risque	Probabilité	Impact	Conséquences	Plan préventif	Plan curatif
R10	Mauvaise connaissance des jeux	Modérée	Modérée	Implantation approximative des jeux	Jouer aux différents jeux et s'approprier les règles	Déplacer les membres ne connaissant pas les règles sur des tâches non spécifiques
R11	Mauvaise communication au sein de l'équipe	Faible	Important	Retard et mauvaise attribution des tâches	Organisation de réunions 2 fois par semaine et daily meetings	Ré-attribution des tâches sur le Jira et utilisation des daily meetings et rétrospective pour évaluer le problème

2.0.1 Historique des changements

Nous avons pu diminuer la probabilité de certains risques au fil des versions :

- 24/01/2024 - R6 - Probabilité : modérée -> faible. Nous avons pu maîtriser les technologies nécessaires au projet grâce à la POC.

3 Classification des risques

TABLE 3 – Classification des risques

Probabilité → Impact ↓	Faible	Modérée	Élevée	Très Élevée
Acceptable				
Modéré	R8, R9, R7	R1, R10		
Important	R2, R6, R11	R4		
Très Important	R3, R5			

	Faible importance, peut être ignoré
	Peu important, pas d'obligation de mettre en place une solution de prévention
	Important, il est recommandé de mettre en place une solution de prévention
	Très important, il est IMPÉRATIF de mettre une solution de prévention en place au plus vite
	Extrême, il est IMPÉRATIF de mettre une solution de prévention dès le début du développement

4 Risques les plus probables et importants

TABLE 4 – Tableau des risques les plus critiques

Code	Risque	Plan préventif	Plan curatif
R3	Abandon d'un membre de l'équipe	Prévoir de la marge et des remplaçants pour chaque tâche	Informar le client et rediscuter de ses attentes
R4	Mauvaise estimation de la charge de travail des 4 jeux	Vérifier le respect des délais lors de chaque daily meeting	Répartir différemment les charges lors de la prochaine sprint review
R5	Mauvais interfaçage avec la plateforme	Transmettre à l'autre groupe nos besoins et s'assurer du plan d'intégration	Avoir une boîte noire pour pouvoir faire fonctionner les jeux