

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

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

29 mars 2024

Version	1
Date	29 mars 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	20 mars 2024	Mise à jour à la suite de risques survenus
2	29 mars 2024	Reprécision des plans d'action mis en oeuvre et de leurs effets suite au premier audit

Table des matières

1	Risques survenus et plan d'action associé	4
2	Suivi des risques survenus	5
2.1	Suivi du risque R5	5
2.2	Suivi du risque R1	5
3	Nouveaux risques identifiés	6

1 Risques survenus et plan d'action associé

TABLE 1 – Tableau des risques survenus

Code	Risque	Plan d'action
R1	Indisponibilité humaine	Redistribution des tâches de la personne associée à la tâche
R5	Mauvais interfaçage avec la plateforme	Mise en place d'une boîte noire pour pouvoir faire fonctionner les jeux

2 Suivi des risques survenus

2.1 Suivi du risque R5

Suite à la soutenance de Gestion de projets pour le lancement de la phase de développement, le risque de mauvais interfaçage avec la plateforme s'est réalisé sous la forme d'un décalage de sprint avec l'autre équipe. En effet, devant revoir son analyse sur certains points, l'autre équipe n'était pas en mesure de nous fournir un système de connexion et inscription des utilisateurs, et donc de lancement de partie.

Un plan d'action a donc été mis en place le lundi 29 janvier 2024, consistant en une "boîte noire" visant à fournir avec un code minimal un moyen facile de s'inscrire et se connecter, afin de lancer des parties de jeux.

Cette boîte noire a donc permis à notre équipe de pouvoir tester tous les jeux efficacement et donc de réduire l'impact du retard de l'équipe plateforme.

En dehors de cette boîte noire, la communication avec l'autre équipe a pu être améliorée et une fois le système d'inscription / connexion mis en place de leur côté, l'intégration des jeux a pu être réalisée sans difficulté particulière. Le risque de survenu est donc maintenant faible, et l'impact est également faible grâce au code de la boîte noire, et au système maintenant établi de gestion des utilisateurs.

2.2 Suivi du risque R1

Suite à la période de vacances entre le 4 et 10 mars 2024, le risque d'indisponibilité humaine est survenu. En effet, par des raisons diverses, plusieurs membres de l'équipe se sont trouvés indisponibles pour l'avancement de leurs tâches.

Pour résoudre cela, le Plan de développement et le Jira ont été analysés afin de voir les charges des tâches associées aux différents membres de l'équipe. Cela nous a donc permis d'évaluer les personnes les plus à mêmes de reprendre certaines tâches et d'éviter les retards.

Toutefois cette solution s'est trouvée temporaire et ne pouvait être portée sur le long terme du sprint. Certaines personnes se sont trouvées avec plus de charge que nécessaire, menant à un léger retard qui n'a pu être totalement évité.

Le manque de réunions en présentiel s'est donc avéré avoir un impact, de plus il faudrait améliorer la communication sur les disponibilités de chacun, afin de pouvoir anticiper la redistribution et la charge du sprint. De plus, il faudrait améliorer le temps avant lequel l'indisponibilité est considérée bloquante pour l'avancement d'une tâche, et donc la réattribuer à un autre membre plus rapidement. Ce risque a donc une probabilité réévaluée en élevée du fait de l'imprévisibilité de la disponibilité de chaque membre, et le risque d'impact resterait en modéré à cause des conséquences que la réorganisation entraîne.

3 Nouveaux risques identifiés

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
R12	Factorisation partielle ou incomplète	Modérée	Elevé	Non respect des demandes du client	Faire des revues de code avec le référent technique régulières	Utilisation des tâches tampons et revue du code avec le référent technique