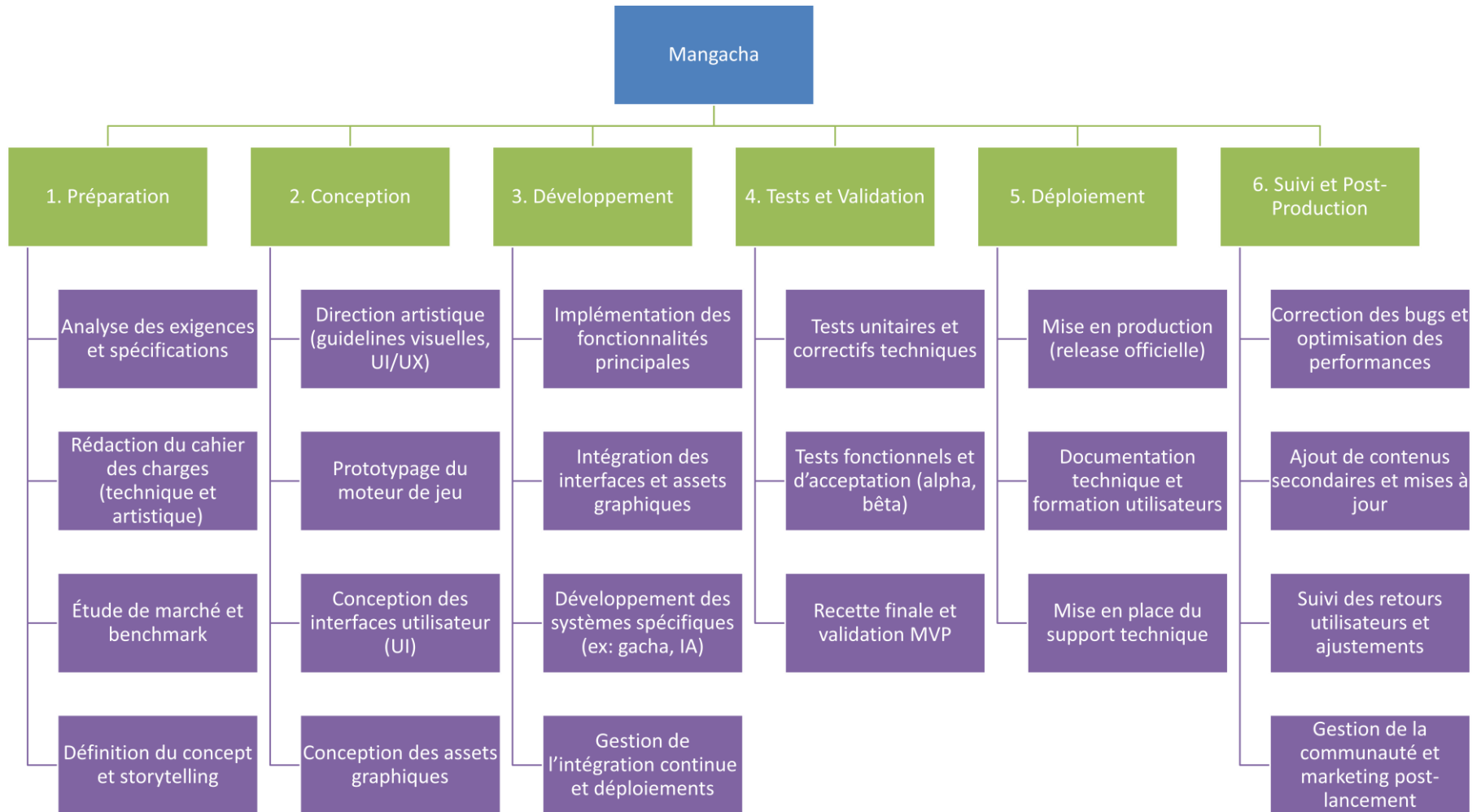


# ANNEXES

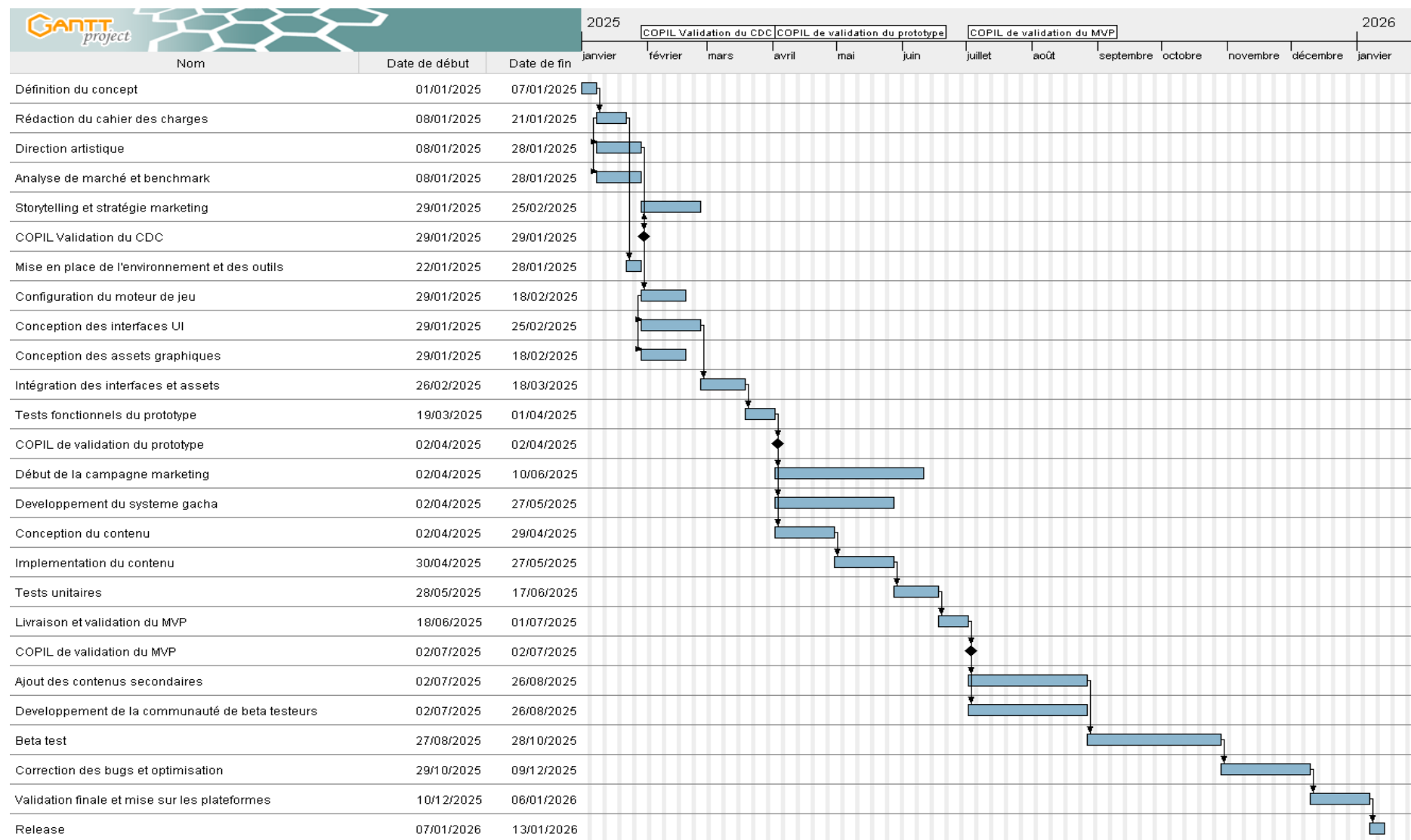
## Annexe 1 : WBS



## Annexe 2 : RACI

	Développeur back-end	Développeur front-end	Product Owner	Designer graphique	Scrum Master	Testeur QA
Analyse des exigences et spécifications	C	I	R	I	A	I
Rédaction du cahier des charges (technique et artistique)	C	C	R	I	A	I
Étude de marché et benchmark	I	I	R	I	A	I
Définition du concept et storytelling	I	I	R	A	C	I
Direction artistique (guidelines visuelles, UI/UX)	I	C	C	R	A	I
Conception des interfaces utilisateur (UI)	C	C	I	R	A	I
Conception des assets graphiques	I	C	I	R	A	I
Implémentation des fonctionnalités principales	R	C	C	I	A	I
Intégration des interfaces et assets graphiques	C	R	I	C	A	I
Développement des systèmes spécifiques (ex: gacha, IA)	R	C	C	I	A	I
Gestion de l'intégration continue et déploiements	R	C	I	I	A	I
Tests unitaires et correctifs techniques	R	C	I	I	A	C
Tests fonctionnels et d'acceptation (alpha, bêta)	I	I	I	I	A	R
Recette finale et validation MVP	I	I	I	I	A	R
Mise en production (release officielle)	I	I	R	I	A	I
Documentation technique et formation utilisateurs	I	I	R	C	A	I
Mise en place du support technique	I	I	R	I	A	I
Correction des bugs et optimisation des performances	R	R	I	I	A	C
Ajout de contenus secondaires et mises à jour	R	R	I	C	A	I
Suivi des retours utilisateurs et ajustements	I	I	R	I	A	I
Gestion de la communauté et marketing post-lancement	I	I	R	I	A	I

## Annexe 3 : Diagramme de GANTT

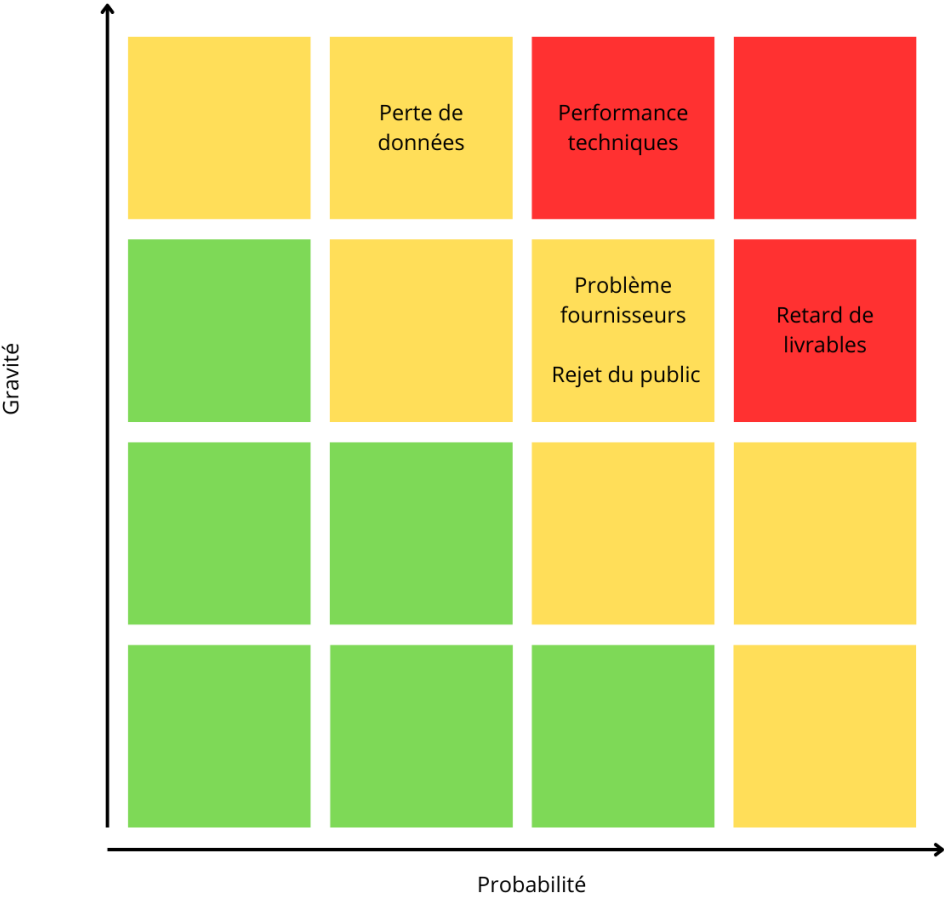


## Annexe 4 : Tableaux des risques

Risque	Exemple	Probabilité	Gravité	Criticité	Plan d'action	Probabilité post	Gravité post	Criticité post
Performances techniques insuffisantes	Temps de chargement trop long	3	4	12	Tests réguliers, formation de l'équipe, allocation de ressources supplémentaires si nécessaire.	2	3	6
Retards dans les livrables	Dépassement de la date de livraison du MVP	4	3	12	Prévoir des marges de sécurité dans le planning, suivi strict via un outil de gestion de projet (ex. Jira), priorisation des tâches critiques.	3	2	6
Perte ou corruption de données	Crash du serveur supprimant des fichiers	2	4	8	Sauvegardes automatiques, recours à un hébergement sécurisé, mise en place de protocoles pour réduire les risques de perte ou de corruption de données.	1	4	4
Conflit ou défaillance fournisseur	Fournisseur de moteur de jeu non réactif	3	3	9	Diversification des fournisseurs, prévoir des plans de secours avec des solutions alternatives, introduire des clauses de pénalités dans les contrats pour encourager la fiabilité.	2	2	4
Rejet par le public cible	Les joueurs n'utilisent pas une fonctionnalité	3	3	9	Impliquer les utilisateurs dès la conception (sondages), organiser des tests utilisateurs réguliers pour ajuster le produit en fonction des retours.	2	2	4

**Annexe 5 : Matrice avant/après plan d'action des risques**

AVANT



APRES

