

PROJET MANGACHA



RAPPORT DE GESTION DE PROJET

Bachelor CDA CESI

2024-2025

Mekki ABDESSATAR

Contexte du projet

Le projet **Mangacha** consiste à développer un jeu mobile de type gacha, inspiré de l'univers des mangas et de la pop culture. Cet univers riche et multigénérationnel est très populaire auprès des jeunes adultes et des adolescents, correspondant à une tranche d'âge ciblée située entre 15 et 35 ans. Le système gacha, basé sur des mécanismes de collection et de tirages aléatoires, offre une expérience de jeu engageante, mêlant stratégie et progression dans un cadre immersif.

Le projet est mené par une équipe de **7 personnes**, avec un budget estimé à **320 000 €** et une durée de **12 mois**. La mise en place d'une gestion d'équipe efficace, un suivi rigoureux du projet et une bonne maîtrise budgétaire sont des éléments essentiels pour assurer son succès.

1. Gestion d'équipe

1.1. Constitution de l'équipe

L'équipe est composée des profils suivants :

- **Chef de projet (Scrum Master)** : Coordination et suivi Agile.
- **Product Owner (PO)** : Définition des priorités et validation des livrables.
- **2 Développeurs front-end** : Conception et développement des interfaces utilisateurs.
- **1 Développeur back-end** : Gestion de la logique métier et des bases de données.
- **1 Designer graphique** : Création des assets visuels.
- **1 Testeur QA (Quality Assurance)** : Tests et correction des anomalies.

1.2. Work Breakdown Structure (WBS)

La décomposition du projet en **tâches hiérarchisées (WBS)** permet de visualiser les différentes activités à réaliser. Chaque phase est divisée en sous-tâches attribuées aux membres de l'équipe.

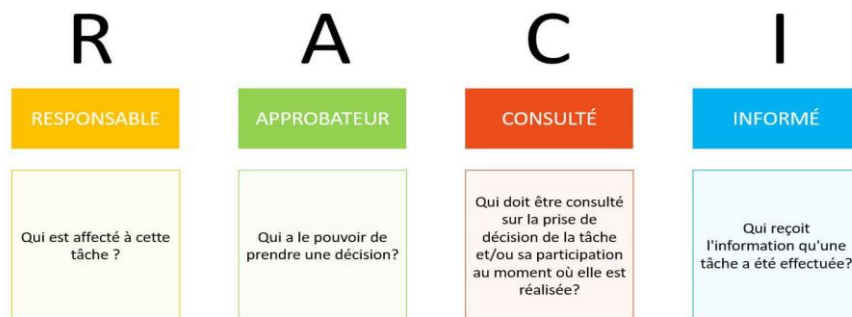
Voir annexe 1

1.3. Organisation des responsabilités

La méthode **RACI** ((Responsable, Approbateur, Consulté, Informé) est utilisée pour structurer les responsabilités et assurer une répartition claire des tâches entre les différents acteurs du projet.

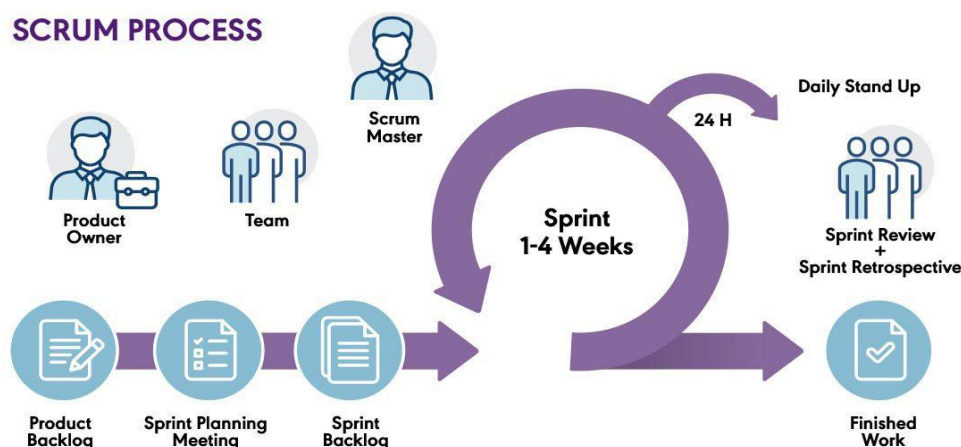
Voir annexe 2

RACI – La matrice des responsabilités



1.3. Méthodologie de gestion de projet

Une grande partie du projet *Mangacha* sera mené grâce à la méthode Agile Scrum. Elle repose sur des itérations courtes et régulières, appelées *sprints*, qui permettent d'obtenir des livrables fonctionnels à chaque cycle tout en maintenant une collaboration efficace entre les membres. (Voir partie 5)



2. Pilotage du projet

2.1. Principales phases et jalons

Le projet Mangacha est divisé en 5 grandes phases, chacune validée par un jalon en COPIL (Comité de Pilotage)

Les 5 grandes phases :

1. **Conception et cadrage** (29 jours) : Définir les bases du projet (CDC, direction artistique).
Jalon : Validation du CDC.
2. **Prototype** (71 jours) : Création d'un prototype jouable.
Jalon : Validation du prototype.
3. **MVP** (92 jours) : Développement des fonctionnalités essentielles.
Jalon : Validation du MVP.
4. **Bêta test et optimisation** (161 jours) : Tests et optimisations avant lancement.
Jalon : Validation finale.
5. **Lancement** (35 jours) : Mise en ligne du jeu.
Jalon : Release officiel.

2.2. Phases détaillées

Chaque phase est planifiée avec le diagramme de Gantt. Cette planification permet de suivre l'évolution du projet en temps réel et d'ajuster les priorités si nécessaire.

Voir annexe 3

3. Conception et suivi du budget

3.1 Répartition du budget

Le budget total du projet Mangacha est estimé à **320 000 €**, réparti principalement entre les ressources humaines, les outils logiciels, l'infrastructure et la communication. Voici la répartition des principaux postes de dépenses :

1. **Ressources humaines :**
Les membres de l'équipe (Chef de projet, Product Owner, Développeurs, Designer graphique, Testeur QA) représentent environ 240 000 €. Leur contribution est calculée en équivalents temps plein (ETP) en fonction des phases :
 - **Chef de projet et PO** : Mobilisés à 1 ETP pendant les phases les plus critiques (conception et développement) et partiellement sur les phases finales (0,25 ETP).

- **Développeurs** : 3 ETP combinés pendant les phases de prototype et MVP, puis réduits à 1,5 ETP pour les phases de tests et corrections.
 - **Designer graphique** : 1 ETP pendant les phases créatives, avec une réduction à 0,25 ETP pour les ajustements ponctuels sur la fin.
 - **Testeur QA** : Mobilisé à 0,5 ETP dès le développement du MVP, puis à 1 ETP pendant la phase de tests intensifs.
2. **Logiciels et outils** :
Des licences pour le moteur de jeu, outils de design graphique et gestion de projet s'élèvent à environ 10 000 € sur la durée totale.
3. **Infrastructures** :
Les serveurs destinés au développement, au bêta-test et à la mise en ligne finale sont estimés à 10 000 €.
4. **Communication et marketing** :
Prévisions pour la promotion et le lancement : 60 000 €, couvrant la création de supports visuels et une campagne publicitaire.

3.2 Planification des coûts par phase

- **Phase 1 : Conception et cadrage (29 jours)**
 - Mobilisation : Chef de projet (1 ETP), PO (1 ETP), Designer graphique (0,5 ETP).
 - **Coût estimé** : 10 000 €.
- **Phase 2 : Développement du prototype (71 jours)**
 - Mobilisation : Chef de projet, PO (2 ETP), Développeurs (3 ETP), Designer graphique (1 ETP).
 - Outils principaux acquis pendant cette phase.
 - **Coût estimé** : 65 000 €.
- **Phase 3 : Développement du MVP (92 jours)**
 - Mobilisation : Chef de projet, PO (2 ETP), Développeurs (3 ETP), Designer graphique (1 ETP), Testeur QA (0,5 ETP).
 - **Coût estimé** : 100 000 €.
- **Phase 4 : Bêta test et optimisation (161 jours)**
 - Mobilisation : Chef de projet, PO (1,5 ETP), Développeurs (1,5 ETP), Designer graphique (0,25 ETP), Testeur QA (1 ETP).
 - Communication pour la bêta et optimisation des infrastructures.
 - **Coût estimé** : 95 000 €.
- **Phase 5 : Lancement du produit (35 jours)**
 - Mobilisation partielle de l'équipe (environ 1 ETP combiné).
 - Hébergement final et campagne de lancement.
 - **Coût estimé** : 50 000 €.

4. Analyse des risques

Une analyse des risques a été menée pour anticiper les difficultés potentielles. Voici les principaux risques identifiés :

- **Performances techniques insuffisantes** : Risque de ralentissement du jeu ou d'incompatibilité avec certains appareils. Mitigation par des tests réguliers et des optimisations.
- **Retards dans les livrables** : Possibilité de dépassement du planning. Solution : Gestion Agile et ajustement des priorités.
- **Perte ou corruption de données** : Risque de perte des fichiers critiques. Solution : Mise en place de sauvegardes régulières et de versions contrôlées.
- **Conflit ou défaillance fournisseur** : Risque de dépendance excessive à un prestataire. Solution : Maintenir des alternatives.
- **Rejet par le public cible** : Risque d'un mauvais accueil du jeu. Solution : Études de marché et feedback utilisateur.
- **Accusation de plagiat ou procès pour clin d'œil à la pop culture** : Risque de litige juridique sur des références visuelles ou narratives. Solution : Vérification légale et adaptation des designs.

Ces risques sont regroupés dans un tableau en annexe. Chaque risque est accompagné d'un exemple, d'une évaluation initiale (probabilité, gravité et criticité), du plan d'action prévu, et d'une réévaluation après application de ces mesures. La colonne "Criticité" correspond à l'impact global calculé par le produit **probabilité × gravité**.

Voir annexe 4



Avant les mesures proposées, les criticités des risques variaient entre **8 et 12**, ce qui révélait une exposition importante pour le projet. Les plans d'action appliqués ont permis de réduire soit la probabilité, soit la gravité (ou les deux), ramenant les criticités à des niveaux plus acceptables entre **4 et 6**.

Voir annexe 5

5. Plan de communication et KPI

5.1. Outils et méthodologie

Nous appliquerons la méthodologie Scrum durant les phases de développement, qui repose sur des cycles courts et itératifs afin d'assurer une flexibilité et une adaptation rapide aux besoins du projet.

Déroulement du Scrum

- **Sprints de 2 semaines** : Chaque sprint comprend la planification des tâches, leur réalisation et une revue finale pour évaluer les avancées et ajuster la suite du projet.
- **Daily stand-up meetings** : Réunions courtes (15 minutes) permettant à chaque membre d'exposer son avancement, ses difficultés et ses priorités pour la journée.
- **Sprint review et rétrospective** : Analyse des résultats obtenus, identification des points d'amélioration et ajustement des méthodes pour optimiser la productivité.

5.2. Indicateurs de performance (KPI)

Pour assurer un suivi efficace, plusieurs indicateurs seront observés :

- **Avancement des sprints** : Suivi précis des tâches via Trello pour évaluer la progression de l'équipe.
- **Respect des délais** : Mesure de l'écart entre le planning initial et l'avancement réel pour anticiper les retards et ajuster les ressources.
- **Taux de correction des bugs** : Évaluation de la rapidité et de l'efficacité des corrections via un outil de suivi des anomalies.
- **Engagement des utilisateurs** : Analyse des retours des bêta-testeurs et du taux de rétention pour ajuster les fonctionnalités et améliorer l'expérience utilisateur.