

# Projet Spécialité Informatique

## *Mirage's Journey*

2017-2018

## Documents de gestion de projet

Référent technique :

Aurélien MAX [amax@limsi.fr](mailto:amax@limsi.fr)

Référent gestion de projet :

Valérie GUIMARD [valerie.guimard@u-psud.fr](mailto:valerie.guimard@u-psud.fr)

Rédacteur : Hien Minh NGUYEN

Valideur : Oummar MAYAKI

Date : 07/12/17

Nombre de pages : 5

Membres du groupe :

Nathan BONNARD  
Alban DESCOTTES  
Morgan FEURTE  
Oummar MAYAKI  
Hien Minh NGUYEN

Risque	Gravité /4	Fréquence /4	Criticité /16	Prévention
Perte de données	4	1	4	Création d'un système de sauvegarde des données
Spécifications du cahier des charges ambiguës	3	3	9	Réunions de groupe ou avec le responsable
Evolution des technologies	4	1	4	Formations aux nouvelles technologies
Changements au cours du projet	3	4	12	Rendre le code évolutif
Manque d'expertise de la maîtrise d'oeuvre	2	2	4	Formation / entraide
Mauvaise utilisation des moyens de communication	1	3	3	Faire attention aux différents canaux
Délais insuffisants	4	3	12	Réunions régulières, communication active
Fuite d'information	3	1	3	Clauses de confidentialité avec les collaborateurs
Mauvaise utilisation par les utilisateurs	4	2	8	Phases de test intensives
Piratage/Insécurité du système	3	1	3	Phases de test intensives

Risque	Résolution	Responsable
Perte de données	Sauvegarde sur plusieurs plateformes	Respo Unity
Spécifications du cahier des charges ambiguës	Concertation globale du groupe, redéfinition de	Chef de projet
Evolution des technologies		Respo Unity/Respo Web
Changements au cours du projet	Adapter le travail existant aux nouveaux besoins	Respo Unity/Respo Web
Manque d'expertise de la maîtrise d'oeuvre		Chef de projet
Mauvaise utilisation des moyens de communication	Révision du moyen de communication	Chef de projet
Délais insuffisants	Redéfinition des objectifs si nécessaire	Chef de projet
Fuite d'information		Chef de projet
Mauvaise utilisation par les utilisateurs	Identification et résolution des bugs	Respo Tests
Piratage/Insécurité du système	Identification et résolution des bugs	Respo Tests

Figure 1 : Matrice des risques

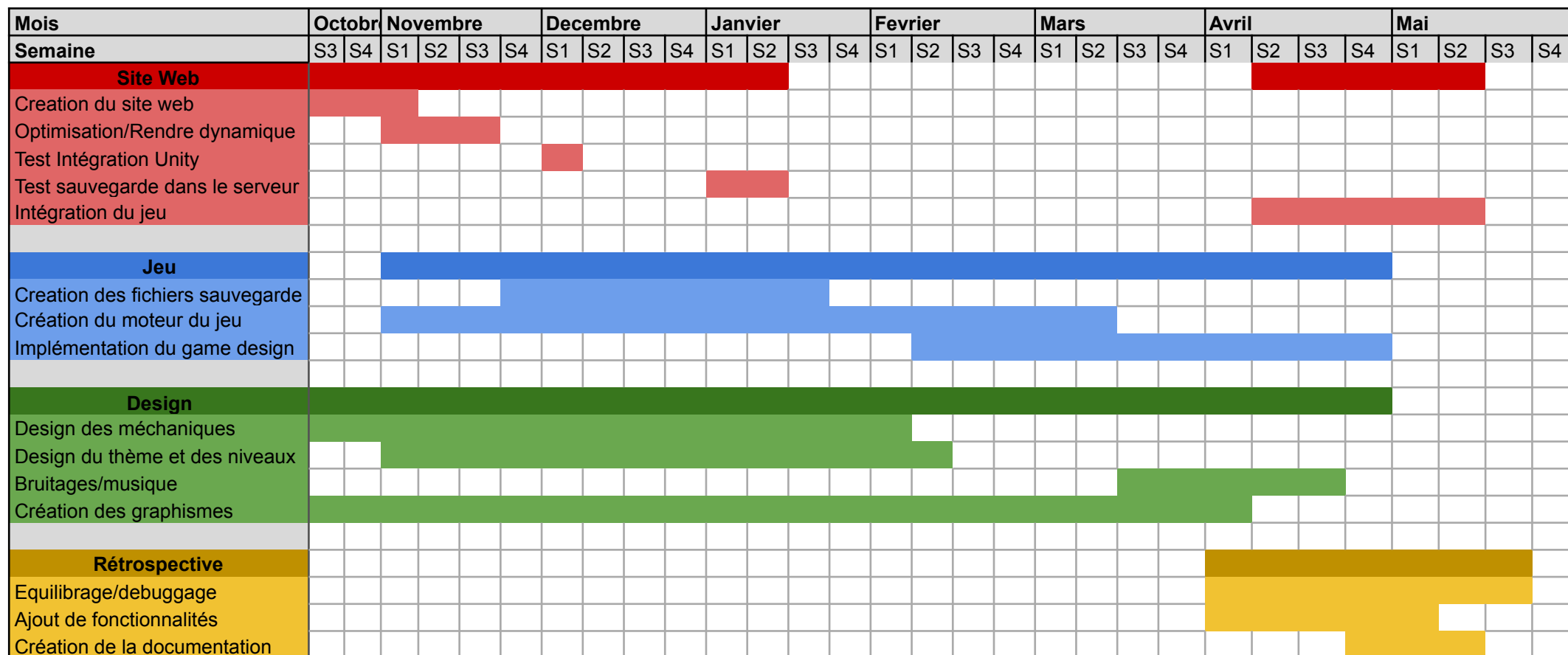


Figure 2 : Gantt Chart

	<b>9 rôles dans un projet</b>	<b>Responsabilité</b>
<b>Minh</b>	Promoteur, Coordinateur, Concepteur	Chef de projet, Responsable graphismes et game design
<b>Morgan</b>	Organisateur, Expert, Concepteur	Responsable Web
<b>Nathan</b>	Expert, Perfectionneur, Concepteur	Responsable Unity/moteur de jeu
<b>Alban</b>	Propulseur, Priseur, Concepteur	Responsable Test, Développeur
<b>Oummar</b>	Soutien, Concepteur, Perfectionneur	Responsable Gestion de projet, Assistant chef de projet

Figure 3 : Matrice des rôles

	<b>Réaliser</b>	<b>Approuver</b>	<b>Consulter</b>	<b>Informé</b>
<b>Web</b>	Morgan, Minh	Morgan	Morgan	Nathan, Oummar, Alban, A. MAX
<b>Unity/moteur de jeu</b>	Nathan, Oummar, Alban	Nathan	Nathan	Morgan, Minh, A. MAX
<b>Game design</b>	Tous	Minh	Minh	/
<b>Gestion de Projet</b>	Tous	Oummar	V. GUIMARD	A. MAX, V, GUIMARD

Figure 4 : Matrice RACI

## Explication de l'organisation mise en place

Notre projet est entièrement centré autour de la spécialité informatique. Ainsi, il ne possède pas une organisation aussi complexe que d'autres.

En effet, le développement d'un logiciel (basé sur nos propres besoins et non ceux d'un client) peut se faire de manière très flexible. En fonction de la progression du projet et de notre emploi du temps du S8, nous pourrions nous adapter de manière rapide à tout changement, à travers des réunions hebdomadaires.

Le choix d'Unity a été fait grâce à la renommée du moteur dans le monde du jeu vidéo. La documentation détaillée du logiciel nous sera très utile lors du développement. Quant à la partie web, nous avons choisi les langages traditionnels tels que le PHP et le SQL. Cela nous permettra d'acquérir des compétences essentielles qui n'auraient pas pu être acquises à travers l'utilisation d'un framework.

Les responsables des différentes parties du projet ont été nommés d'après leurs expériences précédentes et de leurs connaissances techniques. Nous possédons ainsi des domaines différents de responsabilité, afin de donner à chacun d'entre nous une première expérience de management de projet.

Tous les fichiers utilisés pour le projet seront éventuellement mis en ligne (sur GitHub), accompagnés d'une documentation. Cela permettra d'avoir une approche polyvalente du codage à dix mains.