

PROJET *

Cadrage

PROJET POKEDEX



Sprint 0
Sprint planning

Jour 1
Cadrage
05/11

Doc cadrage
Board

RACI / SWOT
KPI / US

Sprint 1
Rituels SCRUM

Jour 2
Prod & Maintenance
06/11

Comptes rendus
Plan de maintenance

Daily - Review - Retro
Types de maintenance

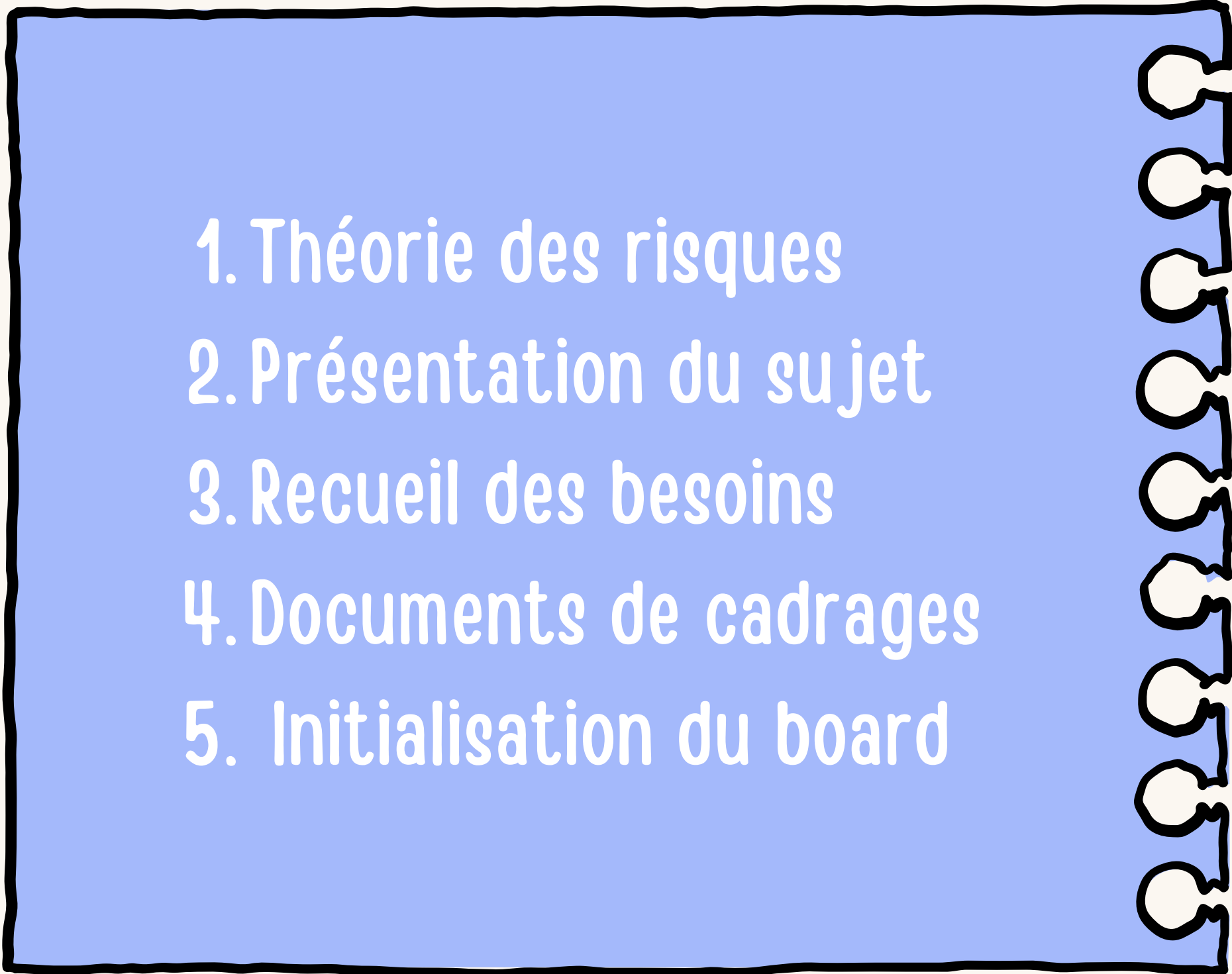
Estimation des coûts
Planification

Jour 3
Coûts & Pilotage
19/12

Cas pratique

Ecrit ~1h



- 
1. Théorie des risques
 2. Présentation du sujet
 3. Recueil des besoins
 4. Documents de cadrages
 5. Initialisation du board

Réduire la probabilité et l'impact des **risques négatifs**
↳ Faiblesses & Menaces

Accroître la probabilité et l'impact des **événements positifs**
↳ Forces & Opportunités

Définir un registre des risques ➡ **SWOT**

Estimer leur probabilité d'occurrence ➡ **Matrice criticité**

Lister les réponses potentielles ➡ **Plan de gestion des risques**

		POSITIFS	NÉGATIFS
L'équipe a un pouvoir d'action {	INTERNES	Strength	Weakness
L'environnement dans lequel le projet évolue {	EXTERNES	Opportunities	Threats

Niveau de criticité :

FAIBLE

Acceptable, OK pour continuer

MOYENNE

Prendre des mesures d'atténuation

EXTRÊME

Intolérable

IMPACT	PROBABILITÉ				
	Très faible	Faible	Modéré	Élevé	Très élevé
Très élevé	5	10	15	20	25
Élevé	4	8	12	16	20
Modéré	3	6	9	12	15
Faible	2	4	6	8	10
Très faible	1	2	3	4	5

INTERNE	
FORCES	FAIBLESSES
<p>Répertoriez les facteurs qui confèrent un avantage concurrentiel à votre entreprise.</p> <ul style="list-style-type: none">• Équipe motivée et créative• Concept original• Bonne ambiance d'équipe et communication fluide• Outil interne innovant permettant une simulation temporelle fluide et unique dans le genre	<p>Répertoriez les facteurs qui confèrent un avantage concurrentiel à votre entreprise.</p> <ul style="list-style-type: none">• Manque d'expérience dans la gestion de projet agile• Ressources limitées (peu de graphistes et sound designers)• Faible expérience sur la gestion de bases de données et sauvegardes cloud

EXTERNE	
OPPORTUNITÉS	MENACES
<p>Répertoriez les facteurs qui pourraient aider votre entreprise à se développer.</p> <ul style="list-style-type: none">• Intérêt croissant pour les jeux narratifs “indé”• Le moteur de jeu utilisé publie une mise à jour stable offrant de meilleures performances• Un studio indépendant développe un outil d’animation compatible avec notre moteur.	<p>Répertoriez les facteurs qui pourraient poser un risque pour votre entreprise.</p> <ul style="list-style-type: none">• Concurrence forte sur le marché indépendant• Dépendance à des ressources graphiques et sonores• Risque de perte de motivation si le projet s’éternise

PROBABILITÉ	GRAVITÉ			
	ACCEPTABLE Aucun voire peu d'effet	TOLÉRABLE Effets ressentis, mais pas critiques	INDÉSIRABLE Impact grave	INTOLÉRABLE Pourrait se traduire par une catastrophe
IMPROBABLE Risque peu probable	Petite erreur dans un texte du jeu (fautes, coquilles)	Légère confusion dans la documentation utilisateur	Perte de motivation à long terme d'un membre isolé	Rupture complète de communication avec le client
POSSIBLE Risque probable	Oublis mineurs dans le suivi du board Jira	Conflits internes dans l'équipe	Bug majeur sur la sauvegarde du jeu	Perte du repository du projet (données non sauvegardées)
PROBABLE Risque certain	Lenteur temporaire du pipeline de CI/CD	Mauvaise estimation du temps de développement	Difficulté à organiser les rituels Scrum	Retard majeur dans la livraison des assets graphiques clés
TRES PROBABLE Risque récurrent	Petites divergences entre branches Git	Manque d'expérience des membres sur Agile	Difficulté de comprendre les besoins du jeu	Défaillance matérielle majeure (serveur ou environnement Docker)

Stratégies de gestion des risques

Stratégies d'acceptation

Aucune maîtrise sur la probabilité que le risque se produise

Manque d'expérience sur Agile / Difficulté à organiser les rituels Scrum.

- Accepter le risque, prévoir un atelier Scrum d'accompagnement et un suivi pédagogique

Mauvaise estimation du temps de développement.

- Accepter la possibilité de retards mineurs sur la livraison d'un niveau secondaire, car son impact sur la démo est faible

Stratégies d'atténuation

Limiter l'impact du risque ou sa probabilité

Bug majeur sur la sauvegarde du jeu.

- Mettre en place des tests unitaires automatiques et un environnement de test Dockerisé

Rupture complète de la communication avec le client / Communication difficile en équipe.

- Prévoir les rituels Scrum, mettre en place des canaux de communication avec toutes les PP

Stratégies de transfert

Déléguer à un tiers la gestion du risque

Retard dans la livraison des assets graphiques.

- Externaliser la création d'un pack d'assets de base via un graphiste freelance

Stratégies d'évitement

Solution pour faire disparaître le risque

Perte du repository du projet.

- Mettre en place un dépôt GitHub avec sauvegarde automatique quotidienne sur un cloud

Difficulté de comprendre les besoins du jeu.

- Organiser régulièrement des ateliers avec Game designer et client.
Q/A test

Stratégies de gestion des opportunités

Stratégies d'amélioration

Recherche d'augmentation de la probabilité et/ou de l'impact

Outil interne innovant permettant une simulation temporelle fluide et unique dans le genre.

- Décider de l'intégrer dans le pipeline global du projet, et même de documenter l'outil pour un usage open source, renforçant la crédibilité du studio et favorisant de futurs recrutements

Un influenceur spécialisé dans les jeux indépendants s'intéresse au projet.

- Contacter et proposer une version démo exclusive

Stratégies d'exploitation

Recherche de concrétisation de l'opportunité

Le moteur de jeu utilisé publie une mise à jour stable offrant de meilleures performances.

- Rebaser le prototype sur Unreal pour bénéficier d'une meilleure physique et d'outils de temps intégrés.

Stratégies de partage

Déléguer à un tiers la responsabilité de l'opportunité

Un studio indépendant développe un outil d'animation compatible avec notre moteur.

- Coopération technique : échange de scripts, mise en commun de ressources et co-promotion des projets à la sortie

Stratégies d'acceptation

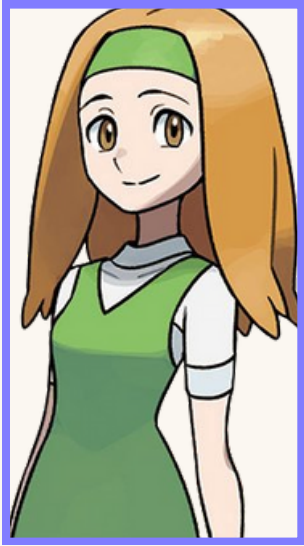
Accepter l'opportunité si elle se présente, sans la poursuivre

Intérêt croissant pour les jeux narratifs "indé".

- Continuer la communication sans modifier la roadmap, mais rester prêt à exploiter l'engouement si la visibilité augmente.

PLAN DE PRÉVENTION							
	RISQUE	P	G	C	RESPONSABLE	PRÉVENTION	RÉPARATION
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							
■							

Plan de prévention - Openclassrooms



Qui ?

Nina Chen

Petite-fille du Professeur Chen

Coordinatrice Pokémon

Dans la région du KANTO

Quoi ?

Développer un pokédex

Forme d'une **encyclopédie**

Pour les **dresseurs.es** : collection

Le personnel des **centres Pokémon** : suivi des soins

Comment ?

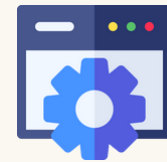
Equipe Agile : Dev Team, dont 1 PO

Recueil des besoins, gestion des risques, spécification

Rédaction des **documents de cadrage** : CdC / PMP

Initialisation du **Board**

Sprint 0 + Sprint Planning



Rédaction collective : Google Drive, Confluence, etc.

Tableau blanc / Schémas : Confluence, Excalidraw, Draw.io, Looping, etc.

Maquettes : Draw.io, Balsamiq, Crayons & Feuilles, etc.

Board : Jira, Trello, Linear, Schedule, Miro, Klaxoo, Figma, etc.

Communication : Orale, Teams, Slack, (Discord), etc.



Ateliers

Mind Mapping
Maquettage

Entretiens

Questions préparées et précises
Organisées par thématiques

Comptes rendus

Où ? Quand ? Qui ?
Validés

Organisation

20 min de préparation
30/40 min entretien PO / Initialisation documents de cadrage (RACI, SWOT, matrice)
Mise au point et rédaction des fonctionnalités

Quoi ?

Développer un pokédex
Forme d'une **encyclopédie**
Pour les **dresseurs.es** : collection
Le personnel des **centres Pokémon** : suivi des soins

Vélocité / Velocity

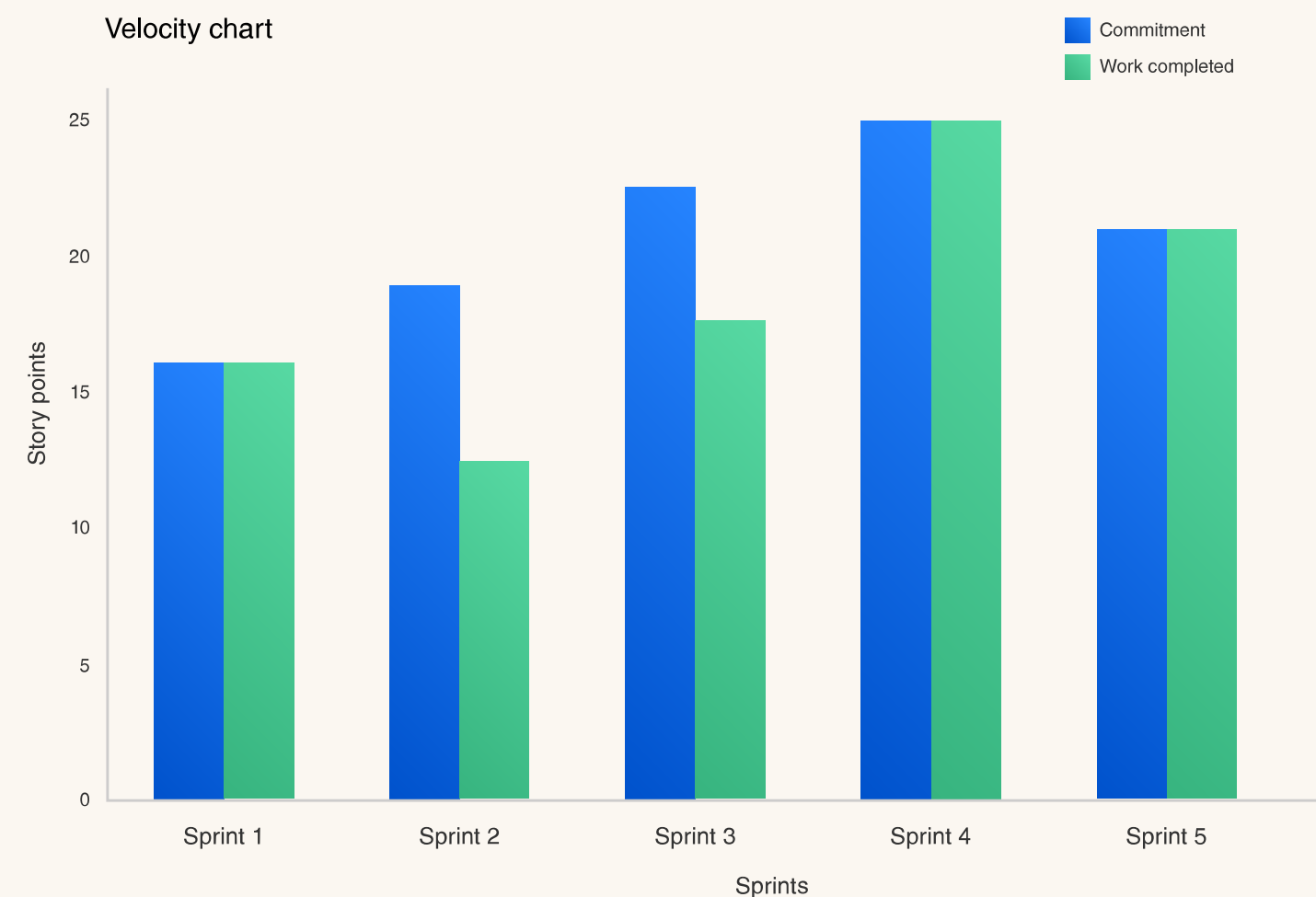
La quantité moyenne de travail réalisée par une équipe au cours d'un sprint

Elle est généralement mesurée en story points

Intérêt : Aide à prévoir la capacité d'un sprint futur.

Sert à estimer la durée totale du projet.

Permet d'ajuster la planification.



Lead Time & Cycle Time

Lead Time : Temps total entre la création d'une demande (ex : une US ajoutée au backlog) et sa livraison finale

Cycle Time : Temps entre le début du travail effectif (ex : "In Progress") et la livraison

Burndup chart

Quantité moyenne de travail réalisée au cours d'un sprint

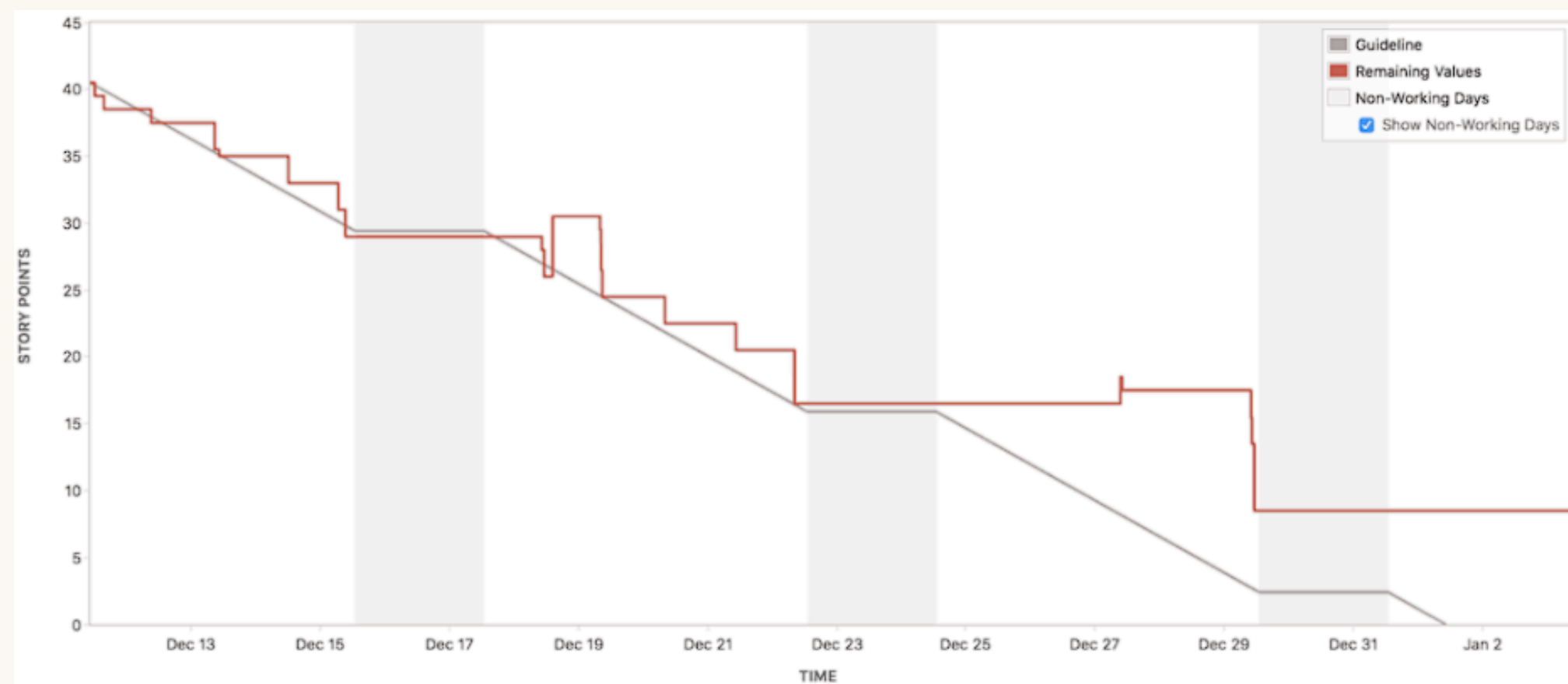
Comparée à la totalité de travail à produire

Intérêt :

Montre la valeur livrée plutôt que le travail restant.

Prend en compte les changements de périmètre (ajout ou retrait d'US).

Offre une vision motivationnelle ("on monte vers la réussite").



Burndown Chart

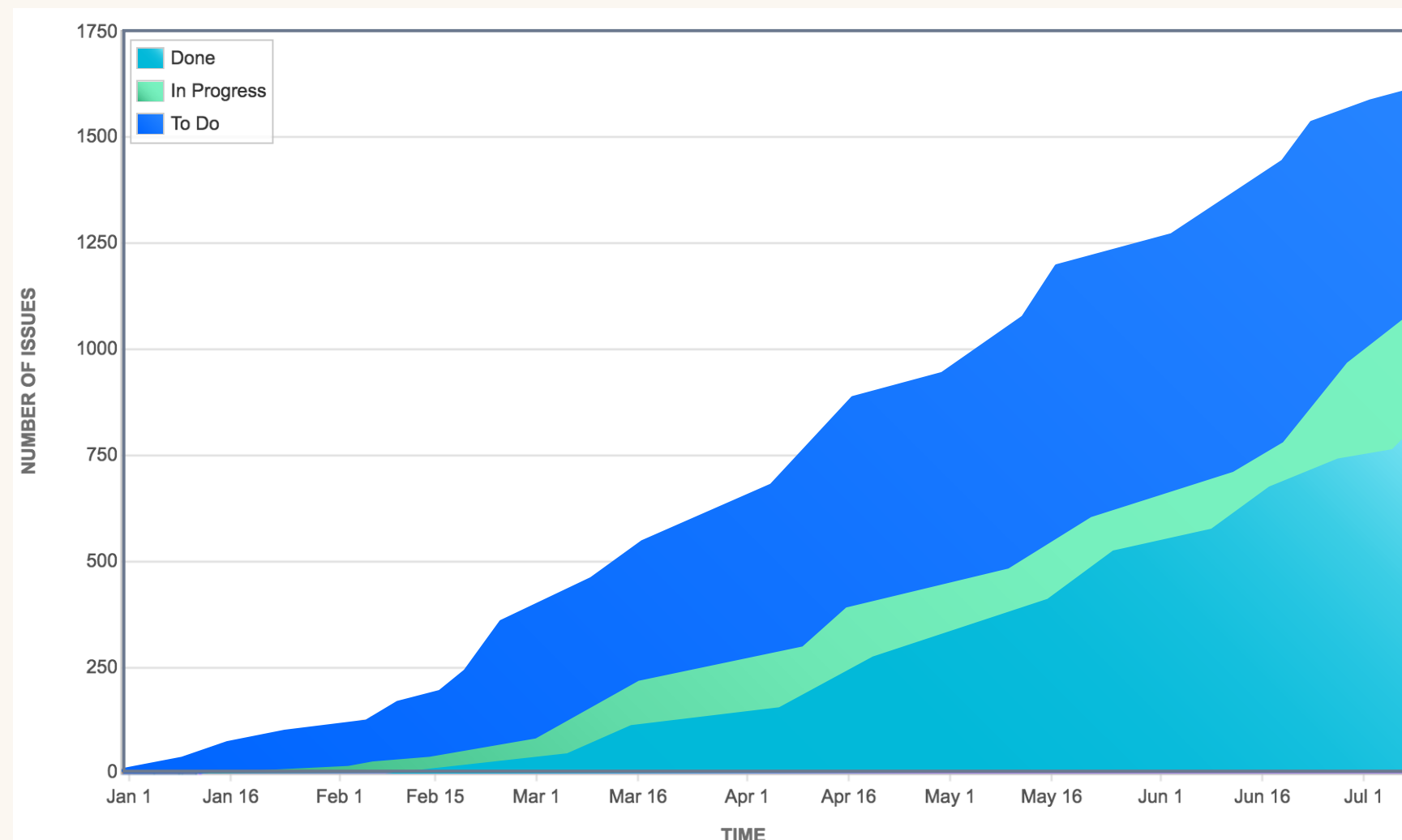
Quantité de travail restant à accomplir

Intérêt :

Visualiser l'avancement du sprint.

Identifier rapidement les retards ou blocages.

Faciliter les daily meetings ("Sommes-nous en ligne avec nos objectifs ?").



Cumulative flow diagram

Visualisation du flux de travail dans un projet (Kanban ou Scrum).
Chaque couleur représente un état

Intérêt :

Analyse continue

Prédictibilité

Capacité à respecter les engagements planifiés du sprint

Comparer le nombre de tâches terminées avec le nombre total de tâches prévues

Intérêt :

Mesurer la fiabilité de l'équipe

Ajuster les estimations futures



Rédaction

Ajouter pauline.fleury42@gmail.com à votre board
Rédiger Initiatives, Epics, User story et tâches
Chaque US : attribuée, priorisée
Choisir 2 KPI pour le projet

Sprint Planning

Estimer les US du backlog produit
Identifier les US à réaliser pour les 2 premiers sprints

Board : Jira, Trello, Linear, Schedule, Miro, Klaxoo, Figma, etc.



MERCI

