



Avenue des Facultés  
80000 Amiens

# **Analyse des risques**

## **SAE Semestre 5**

*Liam TARGET, Justin LARGILLIÈRE Malcolm WALTER, Lucas GONTHIER, Lorenzo VATRIN,  
Victor DA SILVA LOURENCO MARQUES.*

BUT3 Informatique  
Tous parcours

Année

2024 - 2025



# Analyse des risques v1.1

## Identification des risques :

### 1) Risques techniques :

- Bugs et instabilité du jeu ce qui causerait un impact sur les utilisateurs.
- Problèmes de compatibilité avec les performances de chaque matériel utilisateur.
- Défaillance du serveur ou surcharge des serveurs avec un trop gros nombre de personnes.
- Sécurité avec des attaques malveillantes de pirates ou d'exploits.

### 2) Risques financiers :

- Imprévu sur le projet ce qui entraînerait un dépassement de budget.
- Revenus et popularité insuffisante du public sur le jeu.
- Mauvaise gestion de fonds ou dépendance au financement externes.

### 3) Risques juridiques :

- Propriété de contenus sous copyright ou de non licenciés.
- Conformité réglementaire des lois sur notre jeu.
- Conformité d'utilisation avec les transactions ou autres modèles économiques.

### 4) Risques liés à l'équipe :

- Problème dans la mise en place du jeu.
- Mauvaise gestion de projet.

### 5) Risques liés au marché :

- Concurrence avec d'autres jeux similaires sur le marché.
- Échec de la campagne marketing.
- Évolution de la préférence des joueurs trop rapide.

### 6) Risques pour l'expérience utilisateur :

- Attentes non satisfaites des utilisateurs en vue des promesses marketing et du produit final, abus des publicités ou des prix en jeu.

### 7) Risques naturels :

- Erreurs humaines, mauvaise manipulation.
- Catastrophe naturelle (comme incendie, fuites, tornade, etc..)
- Intrusion dans les locaux dégâts irréversible.
- Vol ou espionn

## Évaluation des risques : Sous forme de tableau

### 1) Probabilité (P)

- La probabilité est l'estimation de la chance que le risque se produise.
  - Exemple d'échelle (de 1 à 5) :
    - 1 = Très improbable
    - 2 = Peu probable



- 3 = Moyennement probable
- 4 = Probable
- 5 = Très probable

## 2) Impact (I)

- L'impact pour mesurer la gravité des conséquences si le risque survient.
  - Exemple d'échelle (de 1 à 5) :
    - 1 = Insignifiant
    - 2 = Mineur
    - 3 = Modéré
    - 4 = Important
    - 5 = Critique

Risques	Probabilité	Impact	Score
<b>Risques techniques</b>			
Bugs et Instabilité	5	5	25
Compatibilité	2	3	6
Défaillance	4	4	16
Sécurité	3	5	15
<b>Risques financiers</b>			
Imprévu	4	4	16
Revenus et popularité	5	5	25
Mauvaise gestion de fonds	3	3	9
<b>Risques juridiques</b>			
Propriété de contenus	4	4	16
Conformité réglementaire	2	5	10
Conformité d'utilisation	2	5	10
<b>Risques liés à l'équipe</b>			
Mise en place du jeu	4	4	16
Mauvaise gestion de projet	2	2	4
<b>Risques liés au marché</b>			
Concurrence sur le marché	5	4	20
Échec de la campagne	3	3	9
Évolution trop rapide	4	4	16
<b>Risques pour l'expérience utilisateur</b>			
Attentes non satisfaites	4	5	20



Risques naturels			
Erreurs humaines	4	5	20
Catastrophe naturelle	3	5	15
Intrusion dans les locaux	3	5	15
Vol ou espionnage	3	5	15

**Plan de gestions des risques :**

- **Réduction** : Agir pour diminuer la probabilité ou l'impact.
- **Évitement** : Modifier le projet pour éviter le risque.
- **Transfert** : Assurer le risque via des assurances ou des contrats.
- **Acceptation** : Reconnaître le risque et prévoir des plans de contingence.

**Suivi et mise à jour :**

- **Revue régulière** : Les risques évoluent ; il faut recalculer les scores périodiquement.
- **Indicateurs** : Suivre l'efficacité des mesures de réduction (ex. réduction des bugs par les tests).