



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 v2

Qu'est-ce qu'un risque ?

C'est la possibilité qu'un événement se produise et perturbe le projet, ainsi que la gravité de ce risque et son évaluation.

Quel est mon degré d'exposition à ces risques ?

Il est élevé à cause d'Internet et de la concurrence.

Comment maîtriser ces risques pour les rendre tolérables ou acceptables ?

Il faut réaliser une analyse des risques et procéder à son évaluation.

Comment gérer les risques dans le temps ?

En étant préparé et en fonction de la situation, grâce à nos documents PRA (Plan de Reprise d'Activité) et PCA (Plan de Continuité d'Activité).

	Attaques
Source de risques	Tout le monde
Objectifs visé	Nous ralentir
Évènement redouté	Compromettre le projet
Valeur métier	Projet
Bien support	Système informatique
Impacts	Impacts d'image et projet

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 espionnage

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) :

Valeur	Description
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) :

Échelle	Définition
5 – Critique	Incapacité pour la société d'assurer tout ou partie de son activité, avec d'éventuels impacts graves sur la sécurité des personnes et des biens. La société ne surmontera vraisemblablement pas la situation (sa survie est menacée).



4 – Important	Forte dégradation des performances de l'activité, avec d'éventuels impacts significatifs sur la sécurité des personnes et des biens. La société surmontera la situation avec de sérieuses difficultés (fonctionnement en mode très dégradé).
3 – Modéré	Dégradation des performances de l'activité sans impacts sur la sécurité des personnes et des biens. La société surmontera la situation malgré quelques difficultés (fonctionnement en mode dégradé).
2 – Mineur	Aucun impact opérationnel ni sur les performances de l'activité ni sur la sécurité des personnes et des biens. La société surmontera la situation sans trop de difficultés (consommation des marges).
1 – Insignifiant	Aucun impact notable, situation négligeable sans conséquences significatives sur l'activité ou la sécurité.

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

Source de risques avec l'importance de celle-ci :

	Ressources limitées	Ressources significatives	Ressources importantes	Ressources illimitées
Fortement motivé	Moyennement pertinent	Plutôt pertinent	Très pertinent	Très pertinent
Assez motivé	Moyennement pertinent	Plutôt pertinent	Plutôt pertinent	Très pertinent
Peu motivé	Peu pertinent	Moyennement pertinent	Plutôt pertinent	Plutôt pertinent
Très peu motivé	Peu pertinent	Peu pertinent	Moyennement pertinent	Moyennement pertinent

Source de Risque	Objectifs visés	Motivation	Ressources	Pertinence
Concurrent	Voler des informations	Élevé	Importantes	Très pertinent
Hacktiviste	Saboter la compagne du jeu	Importante	Significatives	Plutôt pertinent
Hacktiviste	Divulguer des informations	Moyenne	Significatives	Moyennement pertinent
Cyber	Menace de sécurité	Moyenne	Limitées	Peu pertinent



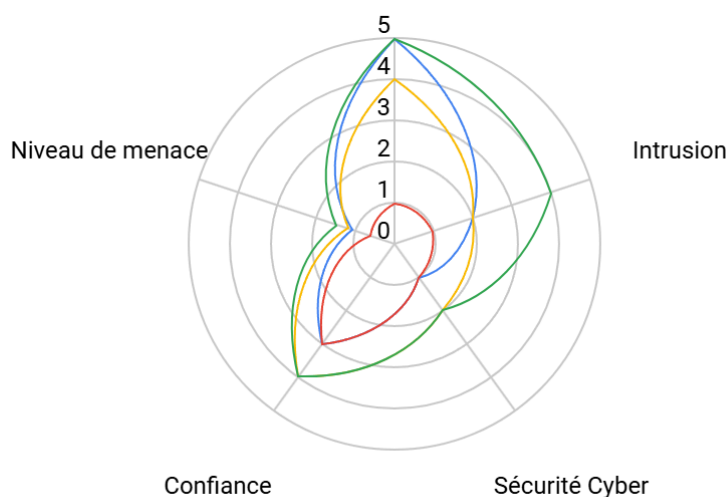
Exemple de catégorie :

Catégorie	Nom	Dépendance	Intrusion	Sécurité Cyber	Confiance	Niveau de menace
Client/User	Page web	5	2	1	3	1,1
Partenaire	Mise en place	1	1	1	3	0,6
Prestataire	Stockage Projet	4	2	2	4	1,2
Prestataire	Disponibilité	5	4	2	4	1,5

Représentation sous forme de graphique :

Page web, Mise en place, Stockage Projet et Disponibilité

■ Page web
 ■ Mise en place
 ■ Stockage Projet
 ■ Disponibilité



Catégorie d'impacts :

Catégorie d'impact	Exemples (listes non exhaustives)
Impacts sur les missions et services de l'organisme	
Conséquences directes ou indirectes sur la réalisation des missions et services.	<ul style="list-style-type: none"> Incapacité à fournir un service, pertes de performances, retards, impacts sur la production ou la distribution de biens ou de services.
Impacts sur la gouvernance de l'organisme	



<u>Impacts sur le choix des décisions :</u> Conséquences directes ou indirectes sur la liberté de décider, de diriger, et d'élaborer une bonne stratégie de développement.	<ul style="list-style-type: none"> Retards dans la prise de décision stratégique (choix de technologies ou fonctionnalités), mauvaise orientation du développement du jeu, incapacité à s'adapter aux besoins du marché ou aux retours des joueurs.
<u>Impacts des problèmes du groupe sur le projet :</u> Conséquences directes ou indirectes sur la capacité à travailler en équipe et sur la qualité finale du projet.	<ul style="list-style-type: none"> Mauvaise communication entre les membres de l'équipe (malentendus, doublons), réduction de la productivité collective, conflits internes (baisse de motivation, ambiance de travail).
<u>Impacts des connaissances et de la culture du groupe :</u> Conséquences directes ou indirectes liées à un manque de connaissances spécifiques ou de compétences nécessaires au projet.	<ul style="list-style-type: none"> Incapacité à développer des fonctionnalités clés (système de crafting, IA ennemis), dépendance excessive envers des ressources externes, manque de créativité ou d'innovation dans le design.
Impacts humains, matériels ou environnementaux	
<u>Impacts sur la sécurité ou sur la santé des personnes :</u> Conséquences directes ou indirectes sur la santé.	<ul style="list-style-type: none"> Accidents du travail (câbles mal rangés dans un bureau), maladies professionnelles (troubles musculosquelettiques, fatigue visuelle), crises sanitaires (non-respect des protocoles COVID), mise en danger de la santé mentale (stress chronique, surcharge de travail).
<u>Impacts matériels :</u> Conséquences : Dégâts matériels ou perte de biens supports.	<ul style="list-style-type: none"> Panne ou casse d'équipements essentiels (ordinateur de développement), dégâts causés par un sinistre (incendie, inondation), usure prématurée des équipements (tablettes graphiques, serveurs), vol de matériel (appareil contenant des données sensibles).
<u>Impacts sur l'environnement :</u> Conséquences écologiques à court ou long terme, directes ou indirectes.	<ul style="list-style-type: none"> Consommation énergétique excessive des serveurs, production de déchets électroniques (équipements informatiques), utilisation non optimisée d'énergies fossiles dans les locaux (chauffage, éclairage), impression excessive de documents, rejets environnementaux liés aux déplacements fréquents (transports pour réunions, conférences).
Impacts financiers	
Conséquences financières directes ou indirectes.	<ul style="list-style-type: none"> Perte de chiffre d'affaires, perte d'un marché, dépenses imprévues (achat de licences, prolongation de contrats), chute de valeur en bourse, baisse de revenus, pénalités imposées (non-respect des accords), coûts liés aux



	sinistres (réparations ou remplacement d'équipements).
Impacts juridiques	
Conséquences suite à une non-conformité légale, réglementaire, normative ou contractuelle.	<ul style="list-style-type: none"> Amendes ou sanctions financières (non-respect des lois sur la protection des données), pertes de contrats (non-respect des engagements avec des partenaires), litiges juridiques (violations de propriété intellectuelle), suspension ou annulation de licences (licence de logiciel non conforme), mise en danger de la réputation (non-respect des normes environnementales ou de sécurité).
Impacts sur l'image et la confiance	
Conséquences sur l'image de l'organisation, la notoriété et la confiance des clients.	<ul style="list-style-type: none"> Perte de crédibilité (lancement d'un produit buggy ou incomplet), mauvaise presse (scandale lié à des pratiques commerciales douteuses), réduction de la confiance des clients (violations de confidentialité ou de sécurité), impact négatif sur la réputation (réactions négatives sur les réseaux sociaux), baisse de la fidélité des clients (mauvais service après-vente, produits de qualité inférieure).

Événements redoutés :

Valeur métier	Événement redouté	Catégories d'impact	Gravité	Commentaires / Justification
Mauvaise impression	Contrat qui ne correspondent pas à des demandes légitimes	Impact financier lié au coût de réimpression. Impact juridique lié à l'implication dans les procès pour création de fausses identités.	4	Usurpation d'identité Fraude
Informations des citoyens	Divulgaration ou vol des informations concernant le citoyen (nom, prénom, justificatif de domicile, etc.)	Impact juridique (RGPD) Impact d'image	4	Usurpation d'identité
Gestion des problèmes	Un problème qui survient et que nos services n'arrivent pas à résoudre.	Impact d'image Impact financier lié au coût d'investigation.	3	Pas d'existence de solution de contournement, impossibilité de réaliser la mission pendant une durée indéterminée



Gestion des demandes	L'écoute des utilisateurs sur leurs expérience de jeu	Impact d'image lié à l'écoute des utilisateurs Impact financier lié au coût d'investigation	2	Existence d'une solution de contournement avec une dégradation des performances
Gestion des pré-demandes	Le service permettant de réaliser une pré-demande est indisponible	Impact d'image Impact financier lié au coût d'investigation	1	Existence d'une solution de contournement

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).

Voir les Annexes dans le dossier :

- PRA
- PCA
- Gestion-sécurité

Projet de SAE du semestre 5 du BUT Informatique à l'IUT d'Amiens de (Liam Target, Justin Largilliere, Lorenzo Vatin, Lucas Gonthier, Malcolm Walter, Victor Da Silva Lourenco Marques)