

CONTENU DU REGISTRE DES RISQUES

Nom du risque	Catégorie	Probabilité	Impact	Note sur /20	Approche	Mesures à prendre	Responsable	Commentaire
Retard global du planning	Planning	Moyenne	Fort	16	Atténuer	Découper le projet en jalons intermédiaires, points d'avancement hebdo	Cheffe de projet	Surveiller l'avancement avec un Gantt
Surcharge de travail d'un membre	Organisationnel	Moyenne	Moyen	13	Atténuer	Répartir clairement les tâches et rééquilibrer si un membre est en difficulté	Cheffe de projet	À suivre surtout en période de rush
Qualité visuelle insuffisante	Qualité / Image	Faible	Fort	14	Atténuer	Prévoir un temps de recherche graphique, recueillir des feedbacks.	Graphiste	Peut impacter la perception globale du projet (effet "amateur")
Problèmes techniques front (bugs, responsive)	Technique	Moyenne	Fort	16	Atténuer	Tests multi-navigateurs, tests mobiles, revue de code/ corrections	Intégrateur front	Un mauvais responsive peut impacter fortement l'expérience utilisateur

Fonctionnalités non terminées	Technique / Planning	Moyenne	Fort	17	Atténuer	Prioriser les fonctionnalités critiques	Développeur	Risque important sur le projet avec fonctionnalités interactives
Problème de performance (site lent)	Technique	Faible	Moyen	10	Atténuer	Optimiser les images, vérifier le poids total des pages.	Développeur	Surtout important si beaucoup d'assets visuels
Perte de fichiers (maquettes, code)	Organisationnel / Technique	Faible	Fort	15	Atténuer	Sauvegardes régulières (Git, Drive), nommage clair, dossier partagé	Cheffe de projet	Une perte de maquettes peut bloquer toute l'équipe
Mauvaise communication dans l'équipe	Organisationnel	Moyenne	Moyen	13	Atténuer	Réunions régulières, canal de communication unique	Cheffe de projet	Impact sur les délais et la qualité
Non-respect des délais intermédiaires (maquettes, intégration)	Planning	Moyenne	Moyen	13	Atténuer	Fixer des mini-deadlines par rôle, rappeler les échéances	Cheffe de projet	Si les maquettes arrivent en retard, le dev et l'intégration glissent aussi
Choix techniques inadéquats (librairie, stack)	Technique	Faible	Moyen	11	Atténuer	Choisir des outils maîtrisés par l'équipe	Développeur	Évite de perdre du temps à apprendre une techno en plein

								milieu du projet
Manque de tests utilisateurs	Qualité	Moyenne	Moyen	12	Atténuer	Organiser des sessions de tests rapides	Cheffe de projet	Améliorer l'UX
Contenu rédactionnel de mauvaise qualité	Qualité	Moyenne	Moyen	11	Atténuer	Planifier la production de contenus tôt, relecture	Cheffe de projet	Un bon design avec un contenu faible perd en crédibilité
Non prise en compte de l'accessibilité minimale	Qualité / Image	Faible	Moyen	10	Atténuer	Contraster les couleurs, alternatives textuelles, taille de texte lisible	Intégrateur front	Important pour la qualité globale
Version finale non livrée à temps	Planning	Faible	Très fort	18	Éviter	Gel des fonctionnalités, test final obligatoire	Cheffe de projet	Risque critique

Cheffe de projet : LONDOLE-LOKOOLA Marilou
Graphiste : POTIN-JONOT Pierre
Développeur : RABENJASON Mathieu
Intégrateur front : MAMADY-THIBAUD Léo