



Cofinancé par
l'Union européenne

Fiche outils : Matrice d'évaluation des risques

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues. Numéro du projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



Auteur : Miro

Lien : <https://miro.com/templates/simple-risk-assessment/>

Quand l'utiliser / Compétences ciblées :

Utilisez le modèle Miro Simple Risk Assessment pour anticiper les défis tout au long de votre projet, des problèmes techniques aux dilemmes éthiques. Cet outil vous aide à identifier visuellement, hiérarchiser et répondre aux risques de manière collaborative.

Vous renforcerez vos compétences en entrepreneuriat. Vous cartographierez de manière proactive les risques liés au développement de votre jeu, ainsi que son impact social et sa représentation.

Ce que vous ferez :

Vous utiliserez le tableau interactif d'évaluation des risques de Miro pour repérer les risques potentiels dans votre projet de jeu. Vous évaluerez la probabilité de chaque risque et la gravité de son impact. Ensuite, vous planifierez la manière de les gérer, le tout dans un format visuel collaboratif.

Ce dont vous aurez besoin :

1. Un ordinateur ou une tablette.
2. Un compte Miro (gratuit ou basé sur une équipe)
3. Un stylo et du papier ou une application de prise de notes numérique - pour noter les risques potentiels et les plans d'action.
4. Le modèle de cartographie des risques - voir le lien ou l'annexe 1 à la fin de cette fiche d'outils.
5. Votre idée de projet ou votre prototype actuel.
6. Une équipe ou un partenaire (facultatif, mais idéal pour la collaboration).
7. Des idées sur ce qui pourrait mal tourner ou ce que vous souhaitez éviter, prêtes à être notées sur des post-it.



Comment l'utiliser :

1. Réfléchissez à tous les risques potentiels auxquels le projet pourrait être confronté – utilisez une carte mentale physique ou numérique.
2. Essayez de classer les risques par catégorie. Voici quelques-uns des principaux types de risques à prendre en compte dans le développement d'un jeu :
 - Techniques : bugs, problèmes de performance, sécurité des données.
 - Financiers : déficits de financement, dépassement du budget de développement, coûts imprévus.
 - Réputationnels : réactions négatives dues à une représentation mal gérée, contenu indélicat.
 - Juridiques/éthiques : utilisation de contenus protégés par le droit d'auteur, violations de la confidentialité des données.
 - Impact social : inadéquation avec la cause, représentations irréalistes.Il ne s'agit que de lignes directrices. Ce ne sont pas les seules catégories de risques auxquels vous pourriez être confronté. Réfléchissez à votre projet et adapter les en fonction de vos besoins.
3. Ouvrez le modèle ([the template \(<https://miro.com/templates/simple-risk-assessment/>\)](https://miro.com/templates/simple-risk-assessment/)), cliquez sur « Utiliser le modèle » pour l'ajouter à votre tableau Miro.
4. Le modèle Miro utilise une matrice 2x2 :
 - Axe X = Probabilité (de peu probable à très probable)
 - Axe Y = Impact (de faible à élevé)
5. Écrivez chaque risque sur un post-it et placez-le dans le quadrant approprié de la grille en fonction de sa probabilité et de son impact.
6. Utilisez différentes couleurs pour indiquer les catégories telles que technique, financier, éthique, réputation, etc.
7. Concentrez-vous sur le coin supérieur droit, qui regroupe les risques à la fois très probables et à fort impact. Élaborez des plans d'action pour chacun d'entre eux (par exemple, comment les prévenir, les réduire ou y répondre).



Conseils pour de futures utilisations :

8. Enregistrez votre carte des risques ou exportez-la au format PDF/image ou enregistrez le lien. Consultez-la régulièrement, en particulier avant les étapes importantes telles que le prototypage, la présentation ou la publication.

- Conservez et utilisez ce modèle comme un document évolutif. Mettez-le régulièrement à jour au fur et à mesure que votre projet évolue.

- Ajoutez de nouveaux risques après avoir reçu les commentaires des utilisateurs ou après des changements importants dans la portée du projet.

9. Utilisez les codes couleurs pour demander à votre équipe de voter sur le placement des risques.

- Transformez les risques prioritaires en actions concrètes dans votre liste de tâches ou votre feuille de route de production.

Langues:

Miro is available in English and several other EU languages (French, German, Spanish, etc.). You can customize all your sticky notes and content to fit your team's needs.

Annexe :

