

Plan de Projet

par

404 Devs Not Found Co.

*GUYOT Florian - DAIF Yassine - BAILLEUL
Jovany - BRUNEAU-DENIS Conan*

Sommaire :

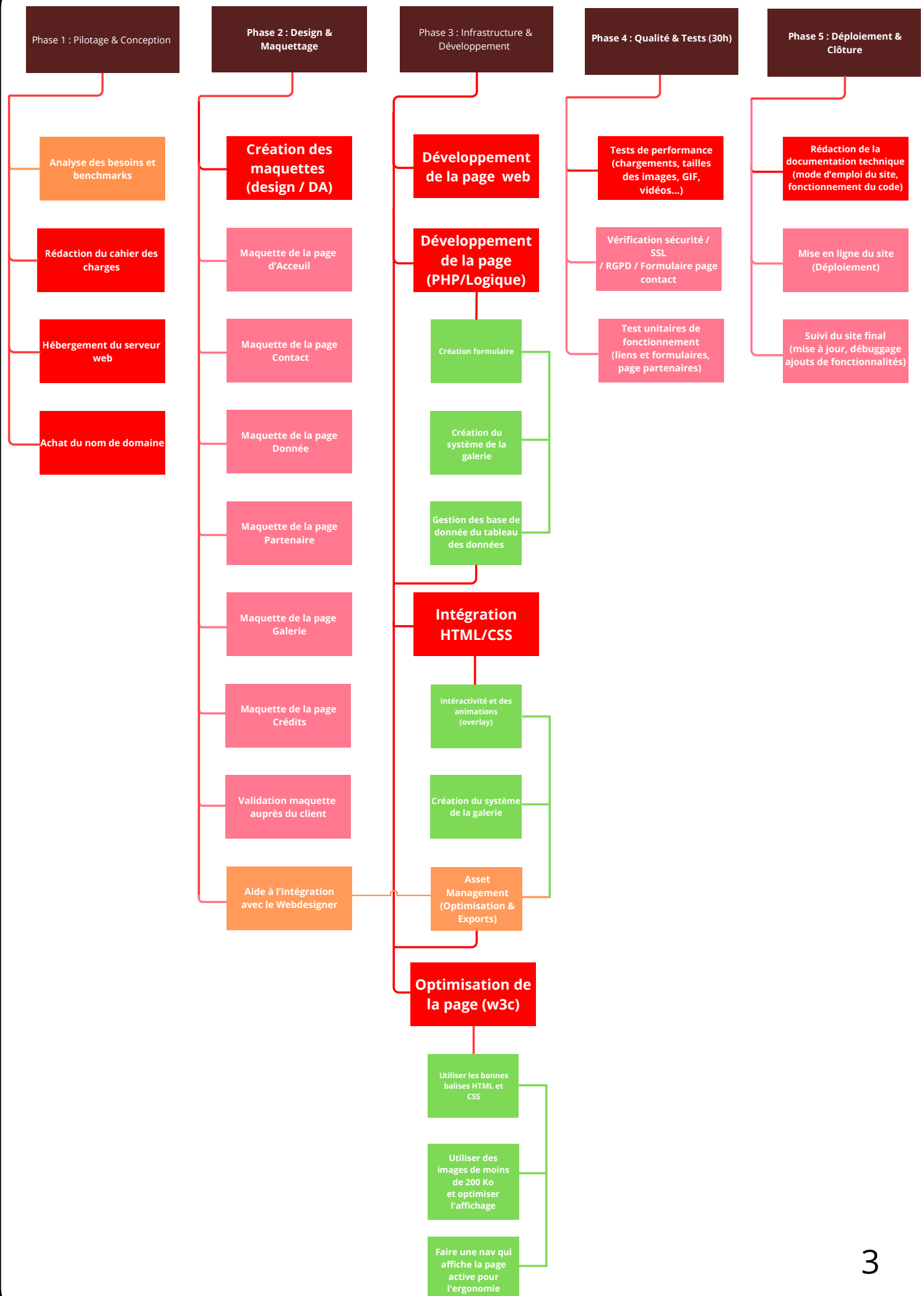
1.WPS

2 . GANTT

3. Analyse des risques

4. Communication

Diagramme WPS



Chef de projet	Bruneau-Denis Conan
Dates du projet	12 janv. 2026 - 30 janv. 2026
Avancée	0%
Tâches	34
Ressources	4

Ce GANTT a pour but de dater et d'organiser les différentes tâches du projet de la réalisation d'un site web.

Cela permet d'avoir une répartition précise des tâches et donc de s'organiser plus facilement.

La répartition des couleurs :

BLEU : Florian Guyot, graphiste

VERT : Conan Bruneau-Denis, chef de projet

ROUGE : Jovany Bailleul, intégrateur

VIOLET : Yassine Daif, développeur

GRIS : tâches commune à différentes ressources (précisées sur le GANTT selon la tâche)

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Réunion client	12/01/2026	12/01/2026
Rédaction du cahier des charges	12/01/2026	13/01/2026
Création de la maquette de la page d'accueil	14/01/2026	14/01/2026
Création de la maquette page données	15/01/2026	15/01/2026
Création de la maquette de la page contact	16/01/2026	16/01/2026
Création maquette page Galerie	19/01/2026	19/01/2026
Création maquette page crédits	20/01/2026	20/01/2026
Création maquette page partenaires	21/01/2026	21/01/2026
Détournement et sélection d'éléments pour l'intégration	22/01/2026	23/01/2026
Validation client page d'accueil	15/01/2026	16/01/2026
Validation client maquette page données	16/01/2026	19/01/2026
Validation client maquette page contact	19/01/2026	20/01/2026
Validation client maquette page galerie	20/01/2026	21/01/2026
Validation maquette page crédits	21/01/2026	22/01/2026
Validation maquette page partenaires	22/01/2026	23/01/2026
Rédaction de la documentation technique	26/01/2026	26/01/2026
Hébergement serveur web	13/01/2026	13/01/2026
achat du nom de domaine	14/01/2026	14/01/2026
Développement de la page à partir des limites du cahier des charges	14/01/2026	15/01/2026
Dév page d'accueil	16/01/2026	19/01/2026
intégration HTML/CSS page d'accueil	16/01/2026	19/01/2026
Dév page données	20/01/2026	21/01/2026
Intégration HTML/CSS page données	20/01/2026	21/01/2026
Dév page contact	22/01/2026	23/01/2026
Intégration HTML/CSS page contact	22/01/2026	23/01/2026
dév page galerie + crédits	26/01/2026	27/01/2026
intégration HTML/CSS Galerie + crédits	26/01/2026	27/01/2026
dév page partenaire	28/01/2026	28/01/2026
Intégration HTML/CSS page partenaire	28/01/2026	28/01/2026
optimisation de la page W3C	28/01/2026	28/01/2026
Déploiement du site	29/01/2026	29/01/2026
Test unitaires au fur et à mesure (liens et formulaires)	16/01/2026	28/01/2026
Tests de performances du site	16/01/2026	28/01/2026
vérification sécurité / SSL / RGPD	16/01/2026	28/01/2026

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Bruneau-Denis Conan	Chef de projet
Bailleul Jovany	Intégrateur
Daif Yassine	Développeur
Guyot Florian	Graphiste

Diagramme de Gantt

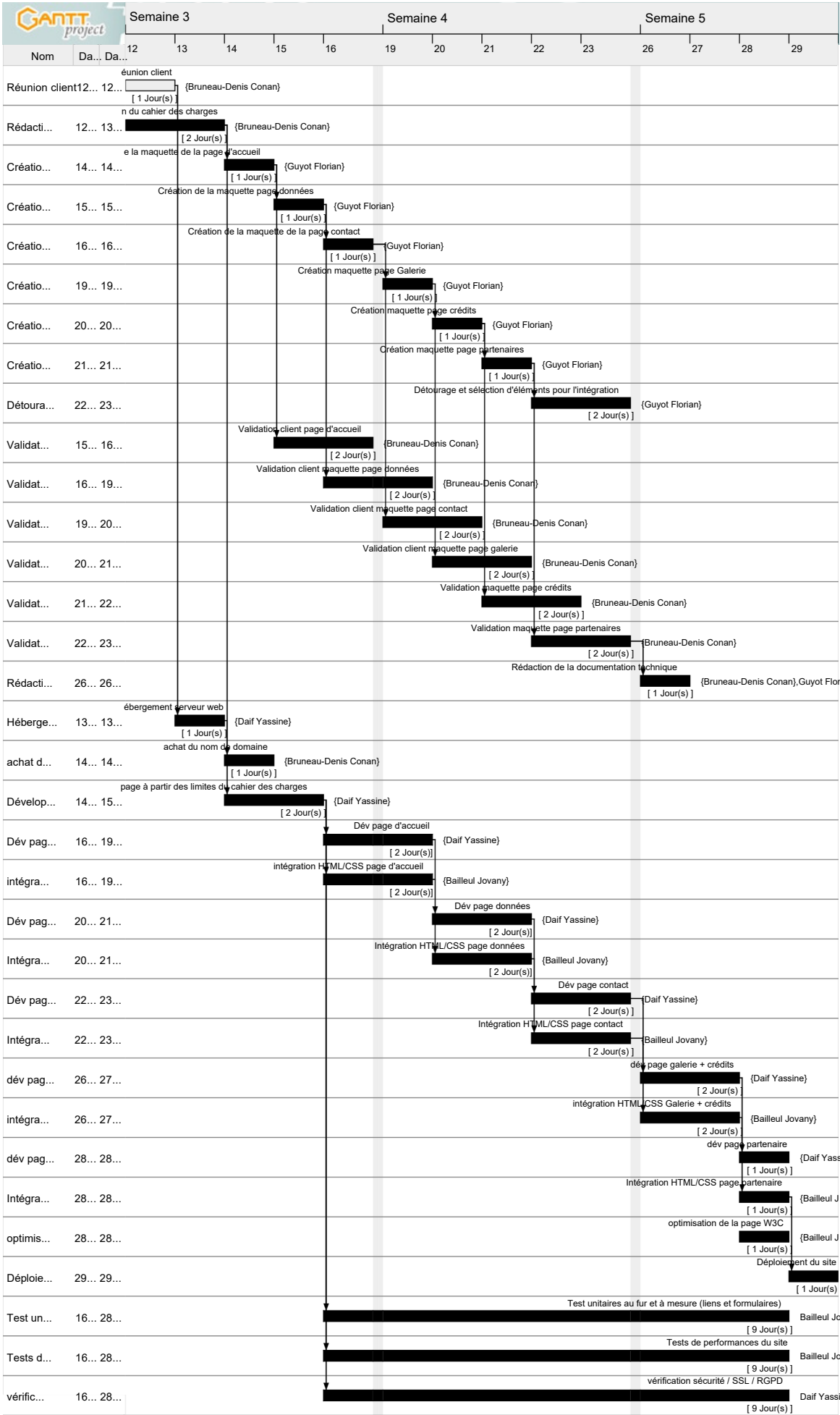
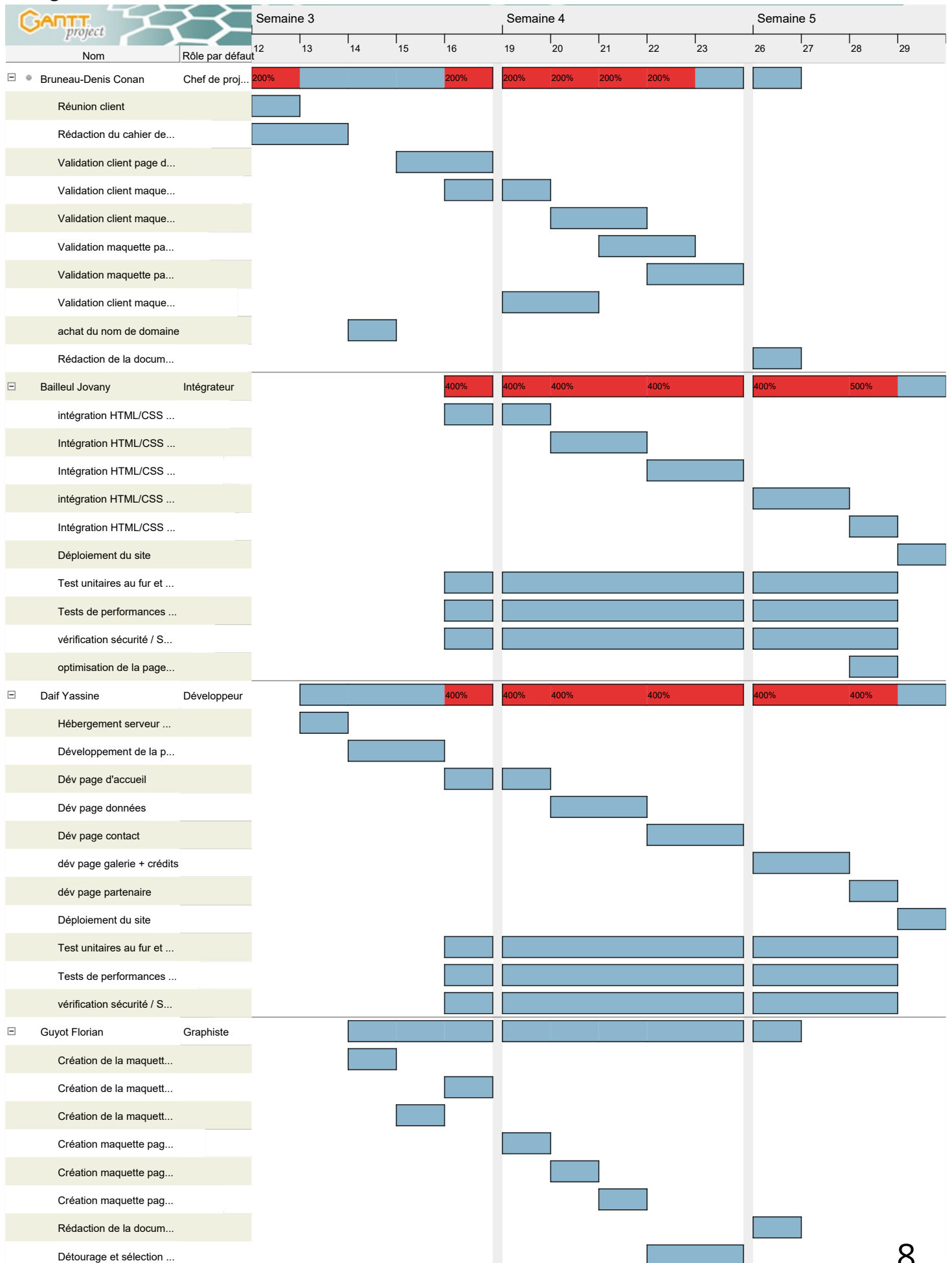


Diagramme des Ressources

5



3. Analyse des risques

ID	Nom du risque	Catégorie	Probabilité	Impact	Note	Approche	Mesure à prendre	Responsable	Commentaires
001	Bug/Incompatibilités techniques	Technique	Élevé (4)	Élevé (4)	12	Atténuation	Tests réguliers	Développeur	Vérifier les versions php/html des serveurs
002	Vol de données	Sécurité	Élevé (4)	Très élevé (5)	20	Atténuation	Implémenter des pare-feu	Développeur	Réévaluer chaque mois la sécurité du site
003	Indisponibilité d'un collaborateur clé	Logistique	Moyen (3)	Très élevé (5)	15	Évitement	Organiser le travail afin qu'on puisse reprendre derrière lui	Chef de Projet (CP)	Le CP peut essayer de compenser le travail et les tâches de celui qui est absent
004	Retard dans la réalisation d'une tâche	Logistique	Moyen (3)	Élevé (4)	12	Atténuation	Validation/check intermédiaire après/avant chaque tâches	Chef de Projet (CP)	Besoin d'une communication régulière afin d'anticiper
005	Changement du cahier des charges par le client	Logistique	Moyen (3)	Moyen (3)	9	Atténuation	Réunions de pré-lancement une fois le cahier des charges approuvé	CP	Communication régulière
006	Retard validation client	Logistique	Moyen (3)	Très élevé (5)	9	Évitement	Inclure des délais de validation strict dans le planning (Gantt) & mise en place de marge (buffer)	CP	Si retard, décale l'intégralité du planning
007	Non respect des normes	Juridique	Faible (2)	Très élevé (5)	10	Évitement	Audit de conformité lors de tests (réunions)/consultation juridique	Développeur/CP	Risque de refonte majeur
008	Oublie d'un élément du cahier des charges	Logistique	Faible (2)	Très élevé (5)	10	Acceptation	Planifier des buffer	CP	Réunions/mise au point global auprès de chaque rôles.
009	Perte de travail/ Pas de "Backup"	Logistique	Très faible (1)	Très élevé (5)	5	Acceptation	Sauvegarder à chaque nouvelle versions de code	Développeur	Nécessite un suivi continu



4. Communication

La communication au sein de notre équipe est importante. Tout autant importante que celle avec le client.

Pour débiter un projet en partant dans la même direction et avec les mêmes limites et demandes, nous faisons toujours une ou plusieurs réunions avec le client.

Avec ces réunions, nous fixons les objectifs du projet, ce que le client ne souhaite pas et ce qu'il aimerait comme fonctionnalités. Ainsi, nous pouvons directement faire un GANTT et un WBS avec toute l'équipe pour que tout le monde comprenne bien ce qui est attendu, pour organiser le projet selon la deadline donner par le client ou pour lui transmettre une deadline si il n'en n'a pas donné.

Cela nous permet de déjà prévoir les différents risques qui peuvent interférer avec le projet, calculer leurs impacts ainsi que leurs probabilités.

Par la suite, nous avons pour habitude de mettre en commun nos recherches/données sur Canva afin de faire un premier brouillon avec toutes les données. Canva nous sert aussi pour préparer les rendus de présentation pour le client, avec un dossier simple mais efficace présentant tout le nécessaire de ce qui est demandé de manière synthétique et pas trop technique, de manière à faciliter la compréhension de la documentation qui sera transmise en PDF.

Cela est rédigé par le chef de projet, qui a une vue sur toutes les parties du projet, que ce soit aussi bien sur l'intégrateur et le développeur qui laissent un accès au chef de projet sur leur code grâce à GitHub par exemple. Ou bien, le graphiste qui transmet ses maquettes par mail ou sur le document Canva.

Les documents sont toujours vérifiés par toute l'équipe pour que tout le monde soit sûr que ce qu'ils souhaitent faire apparaître soit bien sur le document et que ça soit clair.

Ce genre de documents peut être accompagné d'une présentation Powerpoint pour permettre au client d'avoir un aperçu intermédiaire de l'avancement du projet, en réunion.

Pour les discussions au sein même de l'équipe, nous échangeons par e-mail et par Discord afin de faciliter les discussions et de les rendre plus rapides. De plus, le chef de projet possède une liste avec tous les numéros de téléphone des différents membres de l'équipe pour s'adresser directement à chacun des membres selon le sujet.

Les retards sont transmis directement au chef de projet qui en informe les personnels affectés pour ainsi revoir l'organisation et adapter les tâches en conséquence.

À chaque fin de semaine, il est aussi prévu d'avoir une réunion avec l'équipe afin de mettre au clair l'avancement du projet : ses tâches, les difficultés et les blocages afin de redéfinir les risques pour la suite du projet.

Ensuite, pour les retards ou n'importe quelle autre information, nous communiquons principalement par e-mail avec le client et les partenaires. S'il y a une urgence, nous procédons directement à un appel téléphonique avec le client pour l'informer et discuter de la situation.

4.1 Communication

La communication avec le client est une partie importante pour nous. Le but est de montrer au client sans être intrusif dans ses activités, que le projet avance. Communiquer avec le client en lui envoyant un e-mail tous les 2 jours paraît être la solution la plus optimale pour que le client donne déjà un avis afin de savoir ce qu'il faudrait éventuellement ajuster. Les maquettes seront par exemple transmises au client régulièrement dès le début du projet car l'avis du client est important pour le graphiste notamment, afin de savoir si ses idées peuvent être transmises/réalisées par l'intégrateur et le développeur.

L'avis du client est central pour nous est non négligeable.

**404 Devs Not Found
Co.**