

TIC – Filière Informatique

Projet de semestre 6 2018

Cahier des charges implémentation

S.A.S

Développement d'une application Web de surveillance et de soutien contre l'addiction en ligne

Logo

Nicolas Fuchs Grégory Ducrey

Superviseurs: Sandy Ingram

Houda Chabbi

Mandant: Dr. Claire Korkmaz



Table des matières

Historique des versions	3
Introduction	3
Contexte	3
Objectifs	
Contraintes	
Principaux	
Secondaires	
Activités	4
Délivrables	4
Planning	

Historique des versions

Cet historique indique à quelles dates ont eu lieu les modifications du cahier des charges :

Version	Semaine	Date	Personnes	Modification	
0.1 P5 19.03.18		19.03.18	G. Ducrey	Création du	
0.1	P5	19.05.16	N. Fuchs	document	
	0.2 P5			Création du	
0.2			G. Ducrey	document,	
		21.03.18	N. Fuchs	Ajout des	
			IN. FUCIS	contraintes et	
				des activités	

Introduction

Ce document est le cahier des charges de réalisation du projet de semestre 6 « SAS ». Il décrit les attentes du client ainsi que le travail à fournir par les étudiants. L'établissement de ce cahier des charges résulte de la partie d'analyse car il est écrit une fois que cette phase est terminée.

Le projet débute le 19.02.2018 et se termine le 18.05.2018. Il est réalisé par M. Nicolas Fuchs et M. Grégory Ducrey sous la supervision de Mme. Sandy Ingram et Mme Houda Chabbi pour la mandante le Dr. Claire Korkmaz.

Contexte

Selon le monitorage suisse de l'addiction, un peu plus de 7% des jeunes Suisses entre 15 et 19 ans utilisent le Web de manière compulsive et problématique (addiction aux jeux de rôle en ligne, jeux d'argent, négligence des devoirs et des activités hors-ligne). L'objectif du projet est de concevoir et développer une application minimisant l'effet des stimulis addictifs, et redonnant le contrôle aux "consommateurs". Pour cela, un monitoring automatique des activités du consommateur (avec son consentement) doit être mise en place suivi de mesures de sensibilisation proposées en temps-réel.

Objectifs

La réalisation de ce projet permet de fournir au client un outil qui va aider les enfants et adolescents à gérer le temps passé devant l'écran et à prendre conscience des risques liés à une utilisation abusive des technologies modernes.

Contraintes

Durant nos recherches et discussions avec les clientes, nous avons pris des décisions influençant sur le cadre du projet. C'est pourquoi nous avons pu établir les contraintes suivantes :

- Le projet sera une application desktop (qui fonctionne sur ordinateur)
- Les sujets traités sont les réseaux sociaux ainsi que les jeux vidéos
- L'application récupèrera des informations sur ce que l'utilisateur fait
- Le public cible est les enfants et les adolescents
- L'application doit redonner le contrôle à l'utilisateur

Principaux

L'application doit par conséquent :

- Récupérer les activités en cours de l'utilisateur sur l'ordinateur et les conserver dans un fichier de log. Les activités monitorées sont :
 - o Les réseaux sociaux qui sont accédés par une page web ou une application Desktop
 - Les jeux-vidéos (Desktop ou Pages web)
- Mesurer le temps passé sur chacune de ces activités et le répertorier dans un fichier de log
- Présenter les informations/statistiques que le client souhaite dans un Dashboard Desktop

Secondaires

- Permettre l'accès au Dashboard depuis une interface web
- Implémenter une barre d'utilisation qui passe du vert au rouge en fonction du temps d'utilisation
- Autres fonctionnalités selon les souhaits des clientes et le temps restant

Activités

Les activités de réalisation du projet ainsi que leur durée sont prévues ainsi :

- 1. Choix des technologies
- 2. Création des diagrammes de conception (Use case et séquences)
- 3. Design des interfaces
- 4. Récupération des activités de l'utilisateur
- 5. Création du fichier de log
- 6. Création du Dashboard Desktop
- 7. Création du Dashboard Web
- 8. Ajout d'une barre d'utilisation
- 9. Ajout des fonctionnalités supplémentaires (si le temps le permet)
- 10. Tests fonctionnels et tests utilisateur
- 11. Rédaction du rapport (en continu)

Délivrables

À la fin du projet seront délivrés les produits suivants :

- Un rapport contenant la démarche de développement
- Les documents de gestion
 - Planning
 - PV des séances
- Le produit développé

Planning

Planning S.A.S		19.02.2018	26.09.2018	05.03.2018	12.03.2018	19.03.2018	26.03.2017	02.04.2018	09.04.2018	16.04.2018	23.04.2018	30.04.2018	07.05.2018	14.05.2018	21.05.2018
		25.02.2018 P1	04.03.2018 P2	11.03.2018 P3	18.03.2018 P4	25.03.2018 P5	01.04.2017 P6	08.04.2018 Pâgues	15.04.2018 P7	22.04.2018 P8	29.04.2018 P9	06.05.2018 P10	13.05.2018 P11	20.05.2018 P12	27.05.2018 P13
Analyse	Exploration du sujet Idéation State of the art Tests des produits existants														-
	Tests technologiques Cahier des charges		CDC analyse			CDC final									
Conception	Choix des technologies et des fonctionnalités Création du diagramme de cas d'utilisations Etablissement des diagrammes de conceptions Design des interfaces UI														
	Prise en main des technologies Récupération des activités de l'utilisateur														<u> </u>
Implémentation	Enregistrement des activités dans un fichier log									Présentation du fichier log		Présentation			ale
	Création du dashboard desktop											d'un prototype			Présentation finale
	Création du Dashboard web												Présentation d'un prototype		Prése
	Ajout d'une barre d'utilisation													Books to	
	Ajout des autres fonctionnalités si le temps le permet													Rendu du produit final	
Evaluation	Tests fonctionnels Tests utilisateur														
Rapport	Rédaction du rapport en continu									•		•		Rendu Rapport	