



Haute école d'ingénierie et d'architecture Fribourg
Hochschule für Technik und Architektur Freiburg

TIC – Filière Informatique

Projet de semestre 6

19.02.2018 - 18.05.2018

Cahier des charges

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

Fribourg, 1 mars 2018

Table des matières

Historique des versions	3
Introduction	3
Contexte	3
Objectifs.....	3
Contraintes.....	4
Principaux	4
Activités	4
Délivrables	4
Planning	5

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	A2	26.02.18	G. Ducrey N. Fuchs	Création du document et première ébauche
0.2	A2	01.03.18	G. Ducrey N.Fuchs	Création d'un cahier des charges uniquement pour l'analyse

Introduction

Ce document est le cahier des charges de la partie analyse du projet de semestre 6 « SAS ». Il décrit les attentes du client ainsi que le travail à fournir par les étudiants. La réalisation de ce projet débute par l'établissement d'un cahier des charges car c'est d'après cette base que le produit peut être développé.

Une fois la partie d'analyse terminée, les étudiants seront en mesure d'établir un nouveau cahier des charges pour les parties de conception et d'implémentation car les tâches importantes et prioritaires auront été identifiées.

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 monitoring 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 stimuli 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 un écran. La partie d'analyse de ce projet doit fournir aux étudiants les informations nécessaires afin qu'ils puissent établir un cahier des charges contenant la description des objectifs auxquels doit répondre le produit final.

Contraintes

Le mandant n'a pas de souhait particulier par rapport à la technologie utilisée. Il désire que nous lui fassions une proposition d'application permettant de réaliser sa demande. Il est donc possible de faire :

- Une application mobile
- Une application web
- Une application native pour l'ordinateur
- ...

Les seules contraintes explicites sont le public cible et le thème de prévention : **les enfants et les adolescents et les jeux vidéos**. Les étudiants vont par conséquent effectuer une phase d'idéation afin de trouver à la fois les fonctionnalités pertinentes et la technologie sur laquelle / lesquelles le produit sera développé en fonction de ces contraintes.

Principaux

La phase d'analyse dure environ 4-5 semaines. Elle doit fournir les informations pour pouvoir :

- Faire un comparatif de technologies déjà existantes sur sujet
- Faire un choix de technologies pour l'application
- Faire un choix de fonctionnalités pertinentes à implémenter
- Réaliser un cahier des charges pour les phases de développement de l'application
- Effectuer des tests technologiques pour se rendre compte de ce qui est réalisable ou non

Il est donc nécessaire pour ce projet de passer par une phase d'analyse assez conséquente pour effectuer les meilleurs choix lors de la réalisation.

Activités

Les activités de réalisation de l'analyse sont prévues ainsi (ordre non-exhaustif) :

1. Exploration du sujet
2. Idéation
3. State of the art
4. Tests de produits existants, réalisation de fiches techniques et de comparatifs
5. Effectuer des tests technologiques en fonction de la phase d'idéation
 - Windows/Mac
 - Application mobile, natif/web, iOS/Android
 - Jeux vidéo natif/web
6. Documentation des recherches
7. Réalisation du cahier des charges final

Délivrables

À la fin de l'analyse seront délivrés les produits suivants :

- Une documentation contenant les recherches, les comparatifs ainsi que les tests technologiques
- Un cahier des charges pour la partie de l'implémentation

Planning

Ci-dessous, la planification du projet. Ce planning est va évoluer en fonction des premières parties de l'analyse car ce sont ces parties qui vont nous permettre d'identifier correctement les tâches d'implémentation.

Planning S.A.S		19.02.2018 - 25.02.2018	26.09.2018 - 04.03.2018	05.03.2018 - 11.03.2018	12.03.2018 - 18.03.2018	19.03.2018 - 25.03.2018	26.03.2017 - 01.04.2017	02.04.2018 - 08.04.2018	09.04.2018 - 15.04.2018	16.04.2018 - 22.04.2018	23.04.2018 - 29.04.2018	30.04.2018 - 06.05.2018	07.05.2018 - 13.05.2018	14.05.2018 - 20.05.2018	21.05.2018 - 27.05.2018
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	Pâques	P7	P8	P9	P10	P11	P12	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														
	Etablissement des diagrammes de conceptions														
	Design des interfaces UI														
Implémentation	Prise en main des technologies														
	Implémentation des fonctionnalités														
	Elaboration d'un prototype et du produit final														
Evaluation	Tests fonctionnels														
	Tests utilisateur														
Rapport	Rédaction du rapport en continu													Rendu Rapport	

Présentation finale