



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

***TIC – Filière Informatique***

**Projet de semestre 6**

**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, Février 2018

## Table des matières

<b>Historique des versions .....</b>	<b>3</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Contexte .....</b>	<b>3</b>
<b>Objectifs.....</b>	<b>3</b>
<b>Contraintes.....</b>	<b>3</b>
<b>Principaux .....</b>	<b>4</b>
<b>Secondaires.....</b>	<b>4</b>
<b>Activités .....</b>	<b>4</b>
<b>Délivrables .....</b>	<b>4</b>
<b>Planning.....</b>	<b>5</b>

## 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

## Introduction

Ce document est le cahier des charges 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 du cahier des charges car c'est d'après cette base que le produit peut être développé.

Le projet début en semaine P1 et termine en semaine P12. 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 l'écran et à prendre conscience des risques liés à une utilisation abusive des technologies modernes.

## 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 étudiants vont par conséquent effectuer un brainstorming afin de trouver à la fois les fonctionnalités pertinentes et la technologie sur laquelle / lesquelles le produit sera développé. La seule contrainte explicite est le public cible : **les enfants et les adolescents**.

## Principaux

Indépendamment de la technologie, le produit doit permettre à l'utilisateur de **gérer au mieux son temps** d'utilisation des technologies.

L'application doit par conséquent :

- Mesurer le temps d'occupation de l'enfant/adolescent sur la plateforme technologique
- Permettre un temps d'utilisation paramétrable
- Mettre des alertes si le temps autorisé/conseillé est dépassé
- Sortir l'utilisateur de son stimulus addictif et lui redonner le contrôle dans une idée de « responsabilisation »
- Informer l'utilisateur des risques liés à l'utilisation de telle ou telle site/application/jeu
- Permettre le choix de paramètres en fonction de l'âge de l'utilisateur de la technologie (les risques d'utilisations ne sont pas les mêmes pour un enfant de 8 ans qu'un adolescent de 14 ans)

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.

## Secondaires

Le produit doit également servir à encourager les utilisateurs à faire autre chose que d'être devant un écran. C'est pourquoi il est intéressant de développer une partie où l'utilisateur gagne des points lorsqu'il n'est pas devant son ordinateur ou son smartphone.

Ces points servent à gagner du temps d'utilisation de la plateforme. Par exemple, si l'utilisateur n'est pas sur son smartphone entre 06h00 et 10h00, il gagne 15 minutes d'utilisation de jeux flash. Le reste du temps, les jeux sont bloqués.

## Activités

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

1. Exploration du sujet
2. Brainstorming
3. State of the art
4. Réalisation finale du cahier des charges
5. Choix des technologies et des fonctionnalités
6. Etablissement des diagrammes de conception
7. Design des interfaces
8. Implémentation des fonctionnalités et réalisation du produit
9. Tests fonctionnels et test utilisateur
10. Rédaction du rapport

## 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

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	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	04.03.2018	11.03.2018	18.03.2018	25.03.2018	01.04.2017	08.04.2018	15.04.2018	22.04.2018	29.04.2018	06.05.2018	13.05.2018	20.05.2018	27.05.2018	
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	Pâques	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	
Analyse	Exploration du sujet														Présentation finale	
	Brainstorming (fonctionnalités, design et technologies)															
	State of the art															
	Cahier des charges final				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										Présentation du prototype			Rendu du produit final		
Evaluation	Tests fonctionnels															
	Tests utilisateur															
Rapport	Rédaction du rapport en continu													Rendu Rapport		