

***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, 2 mars 2018

Table des matières

[Historique des versions 3](#_Toc507760833)

[Introduction 3](#_Toc507760834)

[Contexte 3](#_Toc507760835)

[Objectifs 3](#_Toc507760836)

[Contraintes 4](#_Toc507760837)

[Principaux 4](#_Toc507760838)

[Activités 4](#_Toc507760839)

[Délivrables 4](#_Toc507760840)

[Planning 5](#_Toc507760841)

# 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 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 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 des applications 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 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.

