

***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**



Fribourg, Février 2018

Table des matières

[Historique des versions 3](#_Toc507509673)

[Introduction 3](#_Toc507509674)

[Contexte 3](#_Toc507509675)

[Objectifs 3](#_Toc507509676)

[Contraintes 3](#_Toc507509677)

[Principaux 4](#_Toc507509678)

[Secondaires 4](#_Toc507509679)

[Activités 4](#_Toc507509680)

[Délivrables 4](#_Toc507509681)

[Planning 5](#_Toc507509682)

# 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 | G. Ducrey N. Fuchs | Création du document |
| 0.2 | P5 | 21.03.18 | G. Ducrey N. Fuchs | Création du document, Ajout des 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 :
  + 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

