

***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

[Historique des versions 3](#_Toc507427601)

[Introduction 3](#_Toc507427602)

[Contexte 3](#_Toc507427603)

[Objectifs 3](#_Toc507427604)

[Contraintes 3](#_Toc507427605)

[Principaux 4](#_Toc507427606)

[Secondaires 4](#_Toc507427607)

[Activités 4](#_Toc507427608)

[Délivrables 5](#_Toc507427609)

[Planning 5](#_Toc507427610)

# 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 | 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 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

Ce réalisation de ce projet doit permettre de fournir au client un outil qui va aider les enfants et adolescents à gérer le temps passé sur l’écran et à prendre conscience des risques liés à une utilisation abusive des technologies modernes.

## Contraintes

Le mandant n’a pas de souhaits particuliers 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 paramètrable
* Mettre des alertes si le temps autorisé/conseillé est dépassé
* Sortir l’utilisateur de son stimulis 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 (lees 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 leurs durées sont prévues ainsi :

1. Brainstorming 1 jour
2. Choix des axes de travail 3 jours
3. Analyse des produits existants 1 semaine
4. Analyse des technologies de réalisations par rapport aux choix 2 semaines
5. Conception de l’application 2 semaines
6. Implémentation 3 semaines
7. Validation 1 semaine
8. Finissions et rendu 2 semaines

# Délivrables

À la fin du projet seront délivré les produits suivants :

* Un rapport contenant la démarche de développement
  + Analyse
  + Conception
  + Implémentation
  + Validation
* Les documents de gestions
  + Planning
  + PV des séances
  + Discussions avec le client
* Le produit développé

# Planning