

***TIC – Filière Informatique***

**Projet de semestre 6**

**2018**

**Rapport**

**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, Mars 2018

Sommaire

[Historique des versions 3](#_Toc508027203)

[Introduction 4](#_Toc508027204)

[Contexte 4](#_Toc508027205)

[Analyse 5](#_Toc508027206)

[Introduction 5](#_Toc508027207)

[Cahier des charges 6](#_Toc508027208)

[Exploration du sujet 6](#_Toc508027209)

[Idéation 6](#_Toc508027210)

[Brainstorming 6](#_Toc508027211)

[Classement des idées 6](#_Toc508027212)

[Etat de l’art 8](#_Toc508027213)

[Tests des produits existants 8](#_Toc508027214)

[Tests technologiques 8](#_Toc508027215)

[Conclusion 8](#_Toc508027216)

[Conception 9](#_Toc508027217)

[Introduction 9](#_Toc508027218)

[Architecture générale 10](#_Toc508027219)

[Diagrammes de cas d’utilisation 10](#_Toc508027220)

[Diagrammes de séquences 10](#_Toc508027221)

[Fiches descriptives 10](#_Toc508027222)

[Diagramme d’activité ? 10](#_Toc508027223)

[Conclusion 10](#_Toc508027224)

[Implémentation 11](#_Toc508027225)

[Introduction 11](#_Toc508027226)

[Conclusion 12](#_Toc508027227)

[Validation 12](#_Toc508027228)

[Introduction 12](#_Toc508027229)

[Conclusion 13](#_Toc508027230)

[Conclusion 13](#_Toc508027231)

[Conclusions personnelles 13](#_Toc508027232)

[Annexes 13](#_Toc508027233)

[Déclaration d’intégrité 13](#_Toc508027234)

[Sources 13](#_Toc508027235)

# Historique des versions

Cet historique indique à quelles dates ont eu lieu les modifications du cahier des charges :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Semaine** | **Date** | **Personnes** | **Chapitre** | **Modification** |
| 0.1 | A3 | 05.03.18 | G. Ducrey N. Fuchs | 1, 1.1 | Création de la table des matières  Introduction |

# Introduction

Ce chapitre présente les aspects suivants du projet :

* Le contexte et motivations de réalisation du projet
* Les objectifs
* Le document

## 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.

Pour détecter si une personne est dépendant au jeux vidéos, il y a plusieurs critères qui sont les suivants selon wikipédia :

* Monopolisation de la pensée par le projet de comportement addictif
* Intensité et durée des épisodes plus importants que souhaités à l'origine
* Tentatives répétées pour réduire, contrôler ou abandonner le comportement
* Temps important consacré à préparer les épisodes, à les entreprendre ou à s'en remettre
* L'engagement dans le comportement est tel que la personne ne peut plus accomplir des gestes élémentaires (se laver, se nourrir) et le conduit vers un désinvestissement social, professionnel et familial
* Poursuite du comportement malgré l'aggravation des problèmes sociaux et en dépit de la connaissance des conséquences négatives
* Tolérance marquée, c'est-à-dire besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence pour obtenir l'effet désiré, ou diminution de l'effet procuré par un comportement de même intensité
* Agitation, irritabilité et surtout angoisse si le passage à l'acte addictif est différé, empêché

On constate que pour ces gens là, les conséquences néfastes peuvent être les suivantes :

* Appauvrissement de la vie sociale
* Manque de sommeil
* Trouble du comportement (saute d’humeur…)
* Mauvaise hygiène de vie
* Perte du sens des réalités
* Atteinte à la santé physique (maux de tête, yeux secs, douleurs au dos, manque d’activité physique, depression, suicide)

Ces liens contiennent quelques témoignages qui permettent de comprendre l’importance de la gestion des stimulis addictifs pour les joueurs. En effet, il n’est pas néfaste en soit de jouer, mais il est absoluement nécessaire de garder le contrôle.

<http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00018270/l-addiction-aux-jeux-video-temoignages-de-joueurs-006.htm>

<https://www.vice.com/fr/article/ppvzd7/dependance-jeux-video-843>

## But du projet

Le projet consiste à développer un produit permettant aux utilisateurs de reprendre le contrôle lorsqu’ils sont soumis à des stimulis addictifs quand ils utilisent des jeux vidéos/internet.

L’enfant ou l’adolescent est encore en construction et il n’a pas encore tous les filtres lui permettant de comprendre les enjeux du temps passé sur un écran. C’est pourquoi cette application permettra de mettre un cadre où le joueur sera confronté à une responsabilisation de ses choix. A chaque âge le cadre doit être différent. Il sera donc plus restrictif pour des enfants que des adolescents.

Ce travail est réalisé dans le cadre du projet de semestre 6 en informatique à la haute école d’ingénieurs et d’architectes de Fribourg. Il est réalisé par M.Nicolas Fuchs et M.Grégory Ducrey pour la mandante Dr. Claire Korkmaz et il est supervisé par Mme Sandy Ingram ainsi que Mme Houda Chabbi.

## Document

Ce rapport fait partie intégrante du projet. Il contient des informations concernant les étapes de réalisation du produit final. La création de ce document se fait tout au long du projet. Il doit permettre au client de suivre les démarches de travail et si le projet devait être repris, le rapport donne toute les clés au développeur. Le document contient des informations sur les phases suivantes :

* Analyse
* Conception
* Implémenation
* Validation

Le rapport permet aux évaluateurs de vérifier la qualité et la rigueur du travail effectué.

# Analyse

## Introduction

## Cahier des charges

## Exploration du sujet

## Idéation

### Brainstorming

### Classement des idées

Afficher les tableaux du fichier excel en mode waad

## Etat de l’art

## Tests des produits existants

## Tests technologiques

## Conclusion

# Conception

## Introduction

## Architecture générale

## Diagrammes de cas d’utilisation

## Diagrammes de séquences

## Fiches descriptives

Avec les besoins IHM. Peut-être regrouper les diagrammes de séquences les fiches dans un seul chapitre.

## Diagramme d’activité ?

## Conclusion

# Implémentation

## Introduction

## Conclusion

# Validation

## Introduction

## Conclusion

# Conclusion

## Conclusions personnelles

# Annexes

## Déclaration d’intégrité

## Sources

<http://www.ot-lab.ch/?p=5605>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Dépendance_au_jeu_vidéo>

<http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00018270/l-addiction-aux-jeux-video-impact-de-l-addiction-aux-jeux-video-sur-la-vie-quotidienne-005.htm>

<http://tpe-addiction-jeux.e-monsite.com/>