

SEPIA

Cahier des charges

Ahmed GUELLIL
Dimitri TORTERAT
Pierre VARIN

14 mars 2016

Ce document dresse le cahier des charges du projet SEPIA, un jeu vidéo mobile destiné à lutter contre l'isolement des patients atteints de sclérose en plaques (SEP). Ce RPG (jeu de rôle) permettrait de surveiller certains symptômes de manière non intrusive, tout en étant capable d'envoyer des messages automatiques aux proches ou médecins suivant les points obtenus, si le patient le souhaite.

Sommaire

1	Problématique	3
1.1	Contexte	3
1.2	Objectif	3
2	Description fonctionnelle	3
2.1	Personnage	3
2.2	Environnement	3
2.3	Mini-jeux	3

1 Problématique

1.1 Contexte

La *sclérose en plaques* (SEP) est une maladie auto-immune, qui attaque le système nerveux et engendre de nombreux symptômes physiques et mentaux. Il n'existe pas de traitement curatif pour cette pathologie.

Indépendamment des signes neurologiques, les patients sont régulièrement atteints d'une fatigue intense, qui apparaît plus fréquemment et plus brutalement que la fatigue non liée à la maladie, et peut être véritablement invalidante pour la vie sociale, familiale et professionnelle.

Les statistiques de l'Inserm¹ observent notamment que la maladie :

- concerne environ 80 000 personnes en France (1 personne sur 1 000) ;
- touche d'avantage de femmes (1 homme pour 3 femmes environ) ;
- commence à montrer des symptômes sérieux vers les 30 ans ;

De plus, l'Arsep² a constaté que 30 % des enfants présentant une SEP ont moins de 10 ans (l'âge moyen est de 12 ans).

1.2 Objectif

2 Description fonctionnelle

2.1 Personnage

2.2 Environnement

2.3 Mini-jeux

1. Institut national de la santé et de la recherche médicale.

2. Fondation pour l'aide à la recherche sur la sclérose en plaques.