**Année scolaire : 2015-2016 Classe : TS1/TS2  
Nom du groupe : Studio Team Mania Development**

**Intitulé du projet : Jeu « Picross Mania »**

**Participants : DAROUKH Sinan, BOUDET Romain LE GÔ Quentin, SIMONET Fabien**

Date : 22/05/16

Présentation du projet dans un contexte d’utilisation réelle possible :

Indiquer ici les principaux éléments de droits, de devoirs, de sécurité et de société abordés dans le projet  
  
Respect d’autrui, Utilisation de données à fin personnelle, etc…

Quels sont les points de votre projet qui peuvent poser question, que la réponse ait été apportée ou non dans le cadre de la réalisation ?

Sur le plan du respect du droit des personnes :  
  
Utilisation de Picross provenant de la toile (Hanjie-Star), et de sociétés tierces (Nintendo, Taito…)

Sur le plan de la sécurité des données :   
  
Respect de la vie privée de l’utilisateur  
Pas de publication de données personnelles de l’utilisateur

Sur le plan de l’intérêt économique :   
  
Gratuité du jeu, et apport d’un potentiel public

Sur le plan du respect de l’être humain :  
  
Respect de la Vie Privée, avec aucune publication de données personnelles.