

Jeu de Loi - Une plateforme interactive dédiée à la protection des données par une informatique éco-responsable

Étudiant : Léonard Favre
Professeur : David Wannier

Résumé

Ce travail de Bachelor traite de la création d'un jeu sérieux sur la sensibilisation à la protection des données. Le but étant de créer un Proof of Concept d'une application mobile.

Introduction

- Dans un premier temps, le but est d'élaborer un état de l'art des jeux traitant la protection des données afin de faire ressortir les points les plus intéressants de chaque jeu.
- Ensuite, une analyse des besoins clients a été effectuée afin de pouvoir définir le public cible visé.
- Puis, nous avons analysé et comparé différents outils de développement afin de définir quel sera l'outil le mieux adapté pour répondre aux besoins de notre mandante et ainsi développer le jeu.
- Finalement, nous avons développé l'application sur la base d'un Product Backlog en respectant la méthodologie Scrum.

Étapes

- Élaboration de l'état de l'art
- Analyse des besoins clients
- Recherche d'outils de développement
- Analyse des frameworks
- Choix de la technologie d'implémentation
- Développement de l'application mobile
- Déploiement de l'application sur le Google Play Store pour des tests internes

Technologies



Flutter

Firebase



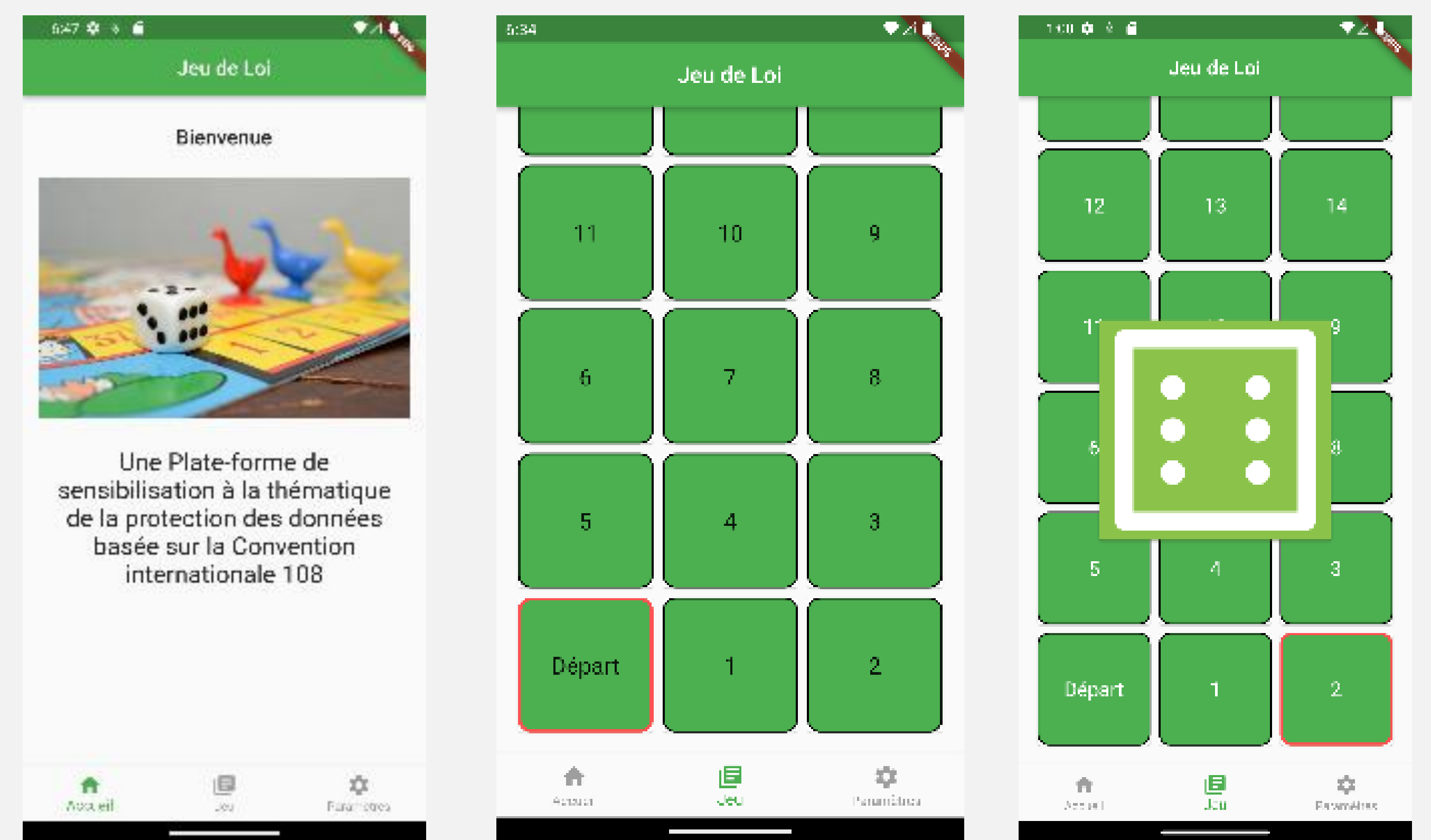
android



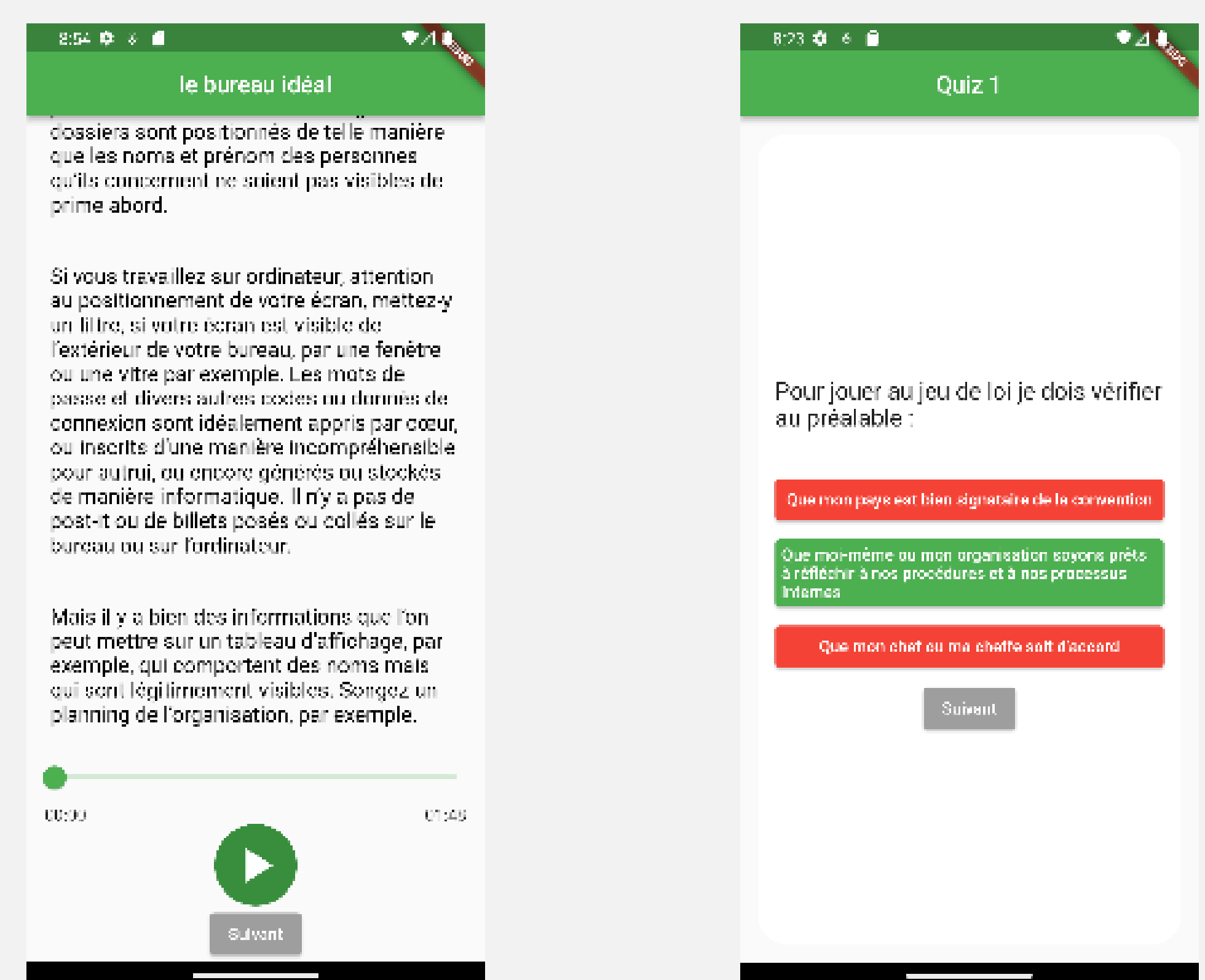
GitHub

Résultat

- Page d'Accueil et plateau de jeu de l'application mobile.



- Page d'information avec de l'audio et la page de Quiz



Conclusion

Avec la réalisation de ce travail de Bachelor, nous avons pu démontrer la pertinence de l'idée d'Isabelle Dubois. Le thème de la protection des données comporte plusieurs jeux mais aucun d'entre eux ne traite de la convention 108. Nos recherches nous ont permis de faire l'inventaire des outils de développement multiplateforme disponibles sur le marché, mais aussi de définir le Framework mobile le plus adapté pour ce projet, Flutter.