



CAHIER DES CHARGES

RÉALISATION D'UN ESCAPE GAME SUR LES DONNEES PERSONNELLES

Nom du projet : ESCAPE GAME SIG « Données personnelles »

Maître d'ouvrage : M. BALNY David et la DNE (Direction Numérique de l'Education)

Email : david.balny@ac-orleans-tours.fr

Chef de projet (Terminale STMG SIG) : *(à déterminer)*

Email: *(à déterminer)*

Coordinateur technique (BTS SIO) : FOURMAUX Benjamin

Email: benjamin.fourmauxb@gmail.com

Equipe technique : les élèves de la classe de terminale STMG SIG de Paul Louis Courier (2019-2020)



1-PRÉSENTATION DU CONTEXTE

En réponse à une demande de la Direction du Numérique de l'Education la classe de terminale STMG SIG du lycée Paul Louis Courier doit produire une application web permettant de sensibiliser les élèves de 2^{nde} SNT et de Bac pro SN à la protection des données personnelles.

La réponse correspondra à un Escape-Game comportant un certain nombre d'énigmes avant de pouvoir s'échapper...

Chaque élève est responsable de la création et du développement d'une énigme par rapport à un domaine imposé par le professeur.

Le fil rouge de l'Escape-Game est rédigé par quelques élèves missionnés pour cela.



2- PRÉSENTATION DU PROJET

Quels sont les attentes ?

- Sensibiliser les élèves de 2^{nde} et de BAC pro SN à la protection des données à caractère personnel,
- Communiquer sur la réglementation en vigueur (CNIL et RGPD),
- Communiquer sur le référentiel de compétences numérique (CRCN) et la certification via la plateforme PIX.
- Communiquer sur le contenu de la nouvelle terminale STMG spécialité SIG

Quel est le contexte du projet ?

Un manque de connaissance de la notion de données à caractère personnel et sur les compétences numériques nécessaires pour maîtriser...

Manque de visibilité de la terminale STMG spécialité SIG.

Quel est l'existant ?

Les notions informatiques vues en classe de 2^{nde} SNT et Bac pro SN.



2.1 Comité de pilotage

Le groupe est composé de trois personnes qui sont : **Monsieur BALNY (professeur)**, **FOURMAUX Benjamin** (étudiant en BTS SIO ancien SIG), **le chef de projet** (à déterminer)

Le chef de projet : **à déterminer**

Le responsable de la page d'accueil et de l'actualité du site : **GRELAT Lysanna**, **MAHMOUDI Vincent et nouvel élève ?**

2.2 Objectifs du site

- Site de sensibilisation aux données personnelles ;
- Communiquer sur les compétences numériques ;
- Communiquer sur la filière STMG ;

2.3 A qui s'adresse le site – Les cibles

Les élèves de 2^{nde} en enseignement SNT et les élèves de Bac pro SN.

2.4 Arborescence – Plan du site

NOM RUBRIQUE	Personnes responsables	DESCRIPTIF et sujet de l'énigme
Accueil	Lysanna, Vincent et le nouvel élève	Histoire + vidéo d'introduction
Enigme 1	Hasna	Qu'est-ce qu'une donnée à caractère personnel ?
Enigme 2	El Chikh	Quels sont les droits des personnes sur leurs données personnelles ?
Enigme 3	Maxime	Comment crypter des données personnelles ?
Enigme 4	Rémi	Comment protéger les sauvegardes des données personnelles ?
Enigme 5	Kirk-Angel	En quoi un pare-feu peut-il sécuriser l'accès aux données personnelles ?
Enigme 6	William	Quelles sont les obligations des entreprises concernant le traitement des données personnelles ?
Enigme 7	Nicolas	Qu'est-ce qu'une base de données ?
Enigme 8	Jessy	Quelles peuvent être les sanctions administratives en cas de non respects de la législation sur la protection des données à caractère personnel ?
Sortie...	Lysanna, Vincent et le nouvel élève	Espace de saisie pour les résultats des énigmes
Information compétences numériques	Lysanna, Vincent et le nouvel élève	Information sur le référentiel de compétences numérique (CRCN) et sur la certification via la plateforme PIX (lien à réaliser pour les élèves)



3-PRESTATIONS ATTENDUES

3.1 Charte graphique et charte éditoriale

L'ensemble de la présentation du site doit être homogène grâce notamment à l'utilisation d'une feuille de style (CSS) unique. La présentation doit rappeler le thème de l'Escape Game.

3.2 Développement

Chaque énigme doit être présentée différemment et utiliser des langages de programmation (exemple : PHP). L'utilisation de formulaires est à privilégier.

3.3 Langages utilisés

HTML, CSS, PHP.

3.5 Dépôt du nom de domaine

Un élève sera chargé de trouver un nom de domaine, en privilégiant un hébergement gratuit de l'application.

Image du logo de l'ESCAPE GAME
« Données personnelles »

Accueil

Enigme1

...

Sortie de l'Escape
Game

Sensibilisation aux
compétences
numériques

ACCUEIL

Histoire d'introduction....

