

~~Projet d'Initiation à la Recherche~~ ou Projet d'Innovation-Recherche (barrer)

Nom du laboratoire ou de l'entreprise/établissement :

LAAS, équipe TRUST

TUTEUR(S)

NOM-Prénom Tel Mel

- NICOMETTE Vincent (98-20) nicomett@insa-toulouse.fr
- AURIOL Guillaume (98-39) guillaume.auriol@insa-toulouse.fr
- LE BOTLAN Didier (98-41) didier.le-botlan@insa-toulouse.fr

TITRE DU PROJET

Jeu de plateau pour sensibiliser le grand public à la cybersécurité

MOT-CLES

créativité, jeu de plateau, serious game, programmation embarquée, cybersécurité

DESCRIPTIF (RESUME), indiquer l'enjeu sociétal de l'INSA de Toulouse s'il y a lieu

Enjeu sociétal : Systèmes et données numériques au service de la société.

Remarque : pour faire ce PIR il n'y a pas besoin d'être un super geek en cybersécurité (faut juste s'intéresser à la cybersécurité !)

La cybersécurité est aujourd'hui une préoccupation constante pour tout un territoire. Des exemples récents dans l'actualité montre qu'aujourd'hui, les attaques informatiques ne sont plus lancées par plaisir mais bien dans des objectifs très sérieux. On parle aujourd'hui de cyber-guerre entre état.

Face à ce constat, il est nécessaire de sensibiliser tout à chacun aux enjeux de la cybersécurité, et notamment le jeune public pour faire de la prévention efficace.

L'objet de ce PIR est de produire un matériel ludique pour sensibiliser un large public à la cybersécurité dans le cadre familial ou des écoles.

Il existe différentes initiatives aujourd'hui, essentiellement sous forme de cours ou jeu en ligne. Nous avons retenu un jeu de plateau accessible au plus grand nombre.

La création de ce jeu est complexe, plusieurs réflexions ont été menées lors d'un précédent PIR :

- Quelles sont les points « incontournables » de cybersécurité qui doivent être traités,
- Comment articuler ces points pour créer un scénario efficace et ludique, comment construire un « serious game »,
- Comment maintenir à jour le jeu pour prendre en compte les évolutions rapides dans le domaine de la cybersécurité

Cette année, il s'agira de profiter de ces réflexions et des quelques retours d'expérience obtenus grâce à un prototype « papier » du jeu pour avancer sur la réalisation technique du plateau de jeu. Pour cela, on se basera sur les jeux de plateaux classiques avec des éléments de jeu traditionnels (carte, dés, pions,...), mais il faudra aussi intégrer des nouvelles technologies numériques (micro-contrôleurs, composants électroniques, applications Android,...) pour rendre le jeu plus ludique mais aussi pour faciliter l'apprentissage et la sensibilisation sous différentes formes.

Ce projet s'appuiera sur les ressources du fablab pour pouvoir concevoir un prototype le plus avancé possible dès cette année.

Les étudiants devront se montrer créatifs, à l'aise avec les outils informatiques et les composants électroniques, la programmation de micro-contrôleurs et/ou Android et être intéressés par la cybersécurité sans pour autant être des « spécialistes » de la cybersécurité.

PROFIL DES ETUDIANTS SOUHAITE (1 seul choix par projet)

- ☐ AE-SE : spécialité Automatique-Electronique parcours Systèmes Embarqués
- ☐ IR-SI : spécialité Informatique parcours Systèmes Informatiques

PRIORITE : si vous posez plusieurs sujets, indiquer ici la priorité de ce sujet (1= plus prioritaire)