

Datalireladata

SELF COACHING

Concevez une application de coaching sportif !



DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

SELF COACHING

Contexte d'usage	Scolaire
Tranche d'âge du public	→ 12-15 ans → 15-18 ans
Durée de l'activité	1 heure
Objectif de l'activité	À travers nos usages du numérique, nous produisons des données au quotidien. Quels sont les usages effectifs ou potentiels de ces données collectées ? Dans cette activité, les élèves vont être amené-es à mieux comprendre le rôle de nos données personnelles dans le modèle économique des services numériques.
Résumé de l'activité	En se mettant dans la peau de concepteurs d'une application de coaching sportif, les élèves sont amené-es à comprendre la notion de "quantified self" et de ses enjeux. L'activité propose aux élèves de déterminer quelles sont les données nécessaires au fonctionnement de l'application et quelle est la valeur des données personnelles (en particulier les données biométriques) que nous produisons.
Compétence développée	Adopter une attitude critique face aux données que nous consommons et que nous produisons
Capacité(s) développée(s)	→ Être capable de formuler une problématique en s'appuyant sur des données (ex : imaginer les différents usages d'une même donnée) → Être capable de cerner les limites d'un discours basé sur les données
Matériel	<input type="checkbox"/> Document "modèle smartphone"
Préparation de l'atelier	<input type="checkbox"/> Imprimer les modèles de smartphone

SELF COACHING

Description des étapes		Temps
	<p>MISE EN SITUATION</p> <p>L'enseignant·e explique que les élèves travaillent sur la conception d'une application de coaching sportif. Leur objectif est de proposer aux futur·es utilisateurs·trices de l'application des programmes de remise en forme personnalisés en fonction des besoins et des objectifs de chacun et chacune.</p>	5 minutes
Répartition des élèves en groupes de 4		
Étape 1	<p>QUELLES DONNÉES SONT NÉCESSAIRES ?</p> <p>1_ La première étape nécessaire à la conception consiste à déterminer comment proposer à chacun·e des utilisateurs·trices de l'app un programme personnalisé. Pour ce faire, les concepteurs·trices ont besoin des données personnelles des usager·ères.</p> <p><i>"Pour proposer un parcours 100% personnalisé pour nos utilisateurs, il nous faut en savoir le plus possible sur eux ! Vous devez donc réfléchir à toutes les données que nous allons pouvoir récolter et qui pourront avoir une utilité pour notre programme."</i></p> <p>2_ Les élèves doivent donc réfléchir aux données nécessaires pour que l'application propose aux mieux un programme personnalisé. Ils·Elles notent leurs idées sur des post-it qui sont ensuite affichés au tableau, au centre. Leur objectif est de proposer une liste de données exhaustive.</p> <p><i>Quelques données attendues (si les élèves "bloquent", leur suggérer que les données peuvent être récoltées par d'autres moyens que la simple déclaration, comme une montre connectée par exemple) : Âge, taille, poids, genre, rythme cardiaque, pression sanguine, données relatives au sommeil, calories journalières brûlées, nombre de pas, etc. D'autres données sans lien direct avec le sport peuvent être récoltées : la localisation, le nom/prénom, le numéro de téléphone...</i></p>	10 minutes
Étape 2	<p>DE L'USAGE DES DONNÉES</p> <p>1_ Pour toucher un maximum de personnes, les concepteur·trices de l'application veulent que celle-ci soit gratuite. L'enseignant·e demande aux élèves comment faire pour que l'appli soit utilisable gratuitement tout en ayant un modèle économique viable qui permette à l'entreprise de payer ses salarié·es et de gagner de l'argent.</p> <p><i>Solutions attendues : Publicité ciblées, partenariat avec des marques... et revente des données personnelles.</i></p> <p>2_ L'enseignant·e demande ensuite aux élèves d'imaginer des usages concrets de ces données récoltées. La moitié des groupes de 4 sont chargés de trouver des exemples d'usages marketing de ces données, tandis que l'autre moitié cherche des usages "vertueux" possibles.</p> <p>Écrire tous ces usages au tableau, autour du cercles des données récoltées.</p> <ul style="list-style-type: none"> Exemples d'usages marketing : <i>Partenariats avec des salles de sport ou avec des marques, partenariats pour des régimes, etc.</i> Exemples d'usages vertueux : <i>Mesurer la santé des citoyens, mise en place de politiques publics sur la santé, partenariats etc.</i> <p>L'idée est de montrer que les données produites vont au delà de l'application : celle-ci va les vendre à d'autres organismes (publicitaires, partenaires, services publics) qui vont aussi en avoir une utilité. Initier les échanges sur le fait que notre activité (notamment sur le web, via les applications téléphone, jeux vidéo, comptes sur les réseaux sociaux, navigation web...) produit une gigantesque masse de données, et que l'ensemble de ces données une fois collectées et croisées entre elles, permet d'en savoir beaucoup sur nous.</p>	10 minutes

Description des étapes	Temps	Contenus en lien avec l'étape
<p>Étape 2 (suite)</p> <p>Dans le cas de notre application, les données récoltées peuvent être achetées par d'autres entreprises. Par exemple, on peut imaginer qu'une entreprise vendant des barres protéinées soit intéressée pour payer l'application pour que celle-ci diffuse ses publicités.</p> <p>Plus encore, des entreprises sans lien avec le domaine du sport peuvent être intéressées pour acheter les données. En croisant les numéros de téléphone, les noms, la localisation, etc., elles constituent des grands fichiers qui regroupent les données personnelles de millions de personnes : c'est le Big Data.</p>		
<p>DESIGN D'INTERFACE</p> <p>Maintenant que les élèves ont un modèle économique viable pour leur application, il leur faut passer à la conception !</p> <p>Chaque groupe reçoit plusieurs modèles de smartphone vierge qu'ils doivent remplir. A cette étape, les élèves sont libres de designer l'interface qu'ils-elles veulent : l'important est que l'application soit lisible, simple à prendre en main et claire. Ils-Elles peuvent s'inspirer des applications qu'ils ont sur leur smartphone.</p> <p><i>Bien penser à faire apparaître les publicités quelque part, et pourquoi pas prévoir un onglet "partenariats" dans lequel des marques partenaires peuvent (par exemple) afficher leur programmes, régimes, etc.</i></p>	<p>20 minutes</p>	<p>Document "Modèle de smartphone"</p> 
<p>QUELLE ÉTHIQUE POUR LES DONNÉES ?</p> <p>L'application est sur le point d'être publiée, mais doit avant passer par les tests d'un comité d'éthique chargé de valider ou non les données récoltées et l'usage qui peut en être fait.</p> <p>L'enseignant-e joue un-e représentant-e de ce comité d'éthique et vient lancer les débats sur les limites éthiques propres à chacun-e. Les élèves peuvent rebondir sur les idées suggérées jusqu'ici, et d'autres peuvent leur être soumises.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Idées de débat :</i> <i>Utilisation des datas récupérées par l'application pour calculer des tarifs d'assurances / de cotisation sociales.</i> <p>Rappeler après les débats qu'il existe un cadre légal sur ce qu'il est possible de faire ou non avec les données personnelles de chacun. Il s'agit de la RGPD, le Règlement Général sur la Protection des Données. En France, c'est la CNIL qui se charge de faire appliquer le RPDG. Pas question de faire n'importe quoi avec les données !</p>	<p>15 minutes</p>	
	<p>=60 minutes</p>	

Pour aller plus loin :

À propos du RGPD : <https://www.cnil.fr/fr/rgpd-de-quoi-parle-t-on>