

Cahier des  
charges

# Dark.Net

BOYAVAL Maeva  
GOSSELIN Emma  
DE ALMEIDA Kévin  
BERNASCONI Léa

## I. Contexte :

L'objectif de ce projet était de scénariser de la vulgarisation scientifique destiné au grand public. Nous avons donc choisi de traiter le sujet "Le darknet - Qu'est-ce que c'est ? Quels sont les dangers associés ?". L'idée initiale du projet était que l'IUT nous mettait à disposition un stand de 2 x 3 mètres que l'on devait animer pour présenter notre projet. Tous les modes de présentation sont envisageables mais le message doit rester compréhensible. Cependant, nous devons utiliser obligatoirement un support numérique de notre choix ainsi qu'un poster format A3 pour présenter notre thématique.

Le but de notre projet est donc de mettre à disposition un site internet/web documentaire consacré au Darknet afin d'expliquer au grand public ce qu'est le Darknet, ses origines, ce qu'on y trouve et comment y accéder en sécurité. Notre but n'est pas de diaboliser le Darknet mais, au contraire, d'informer le grand public sur ce qu'on peut y trouver, les bons comme les mauvais côtés.

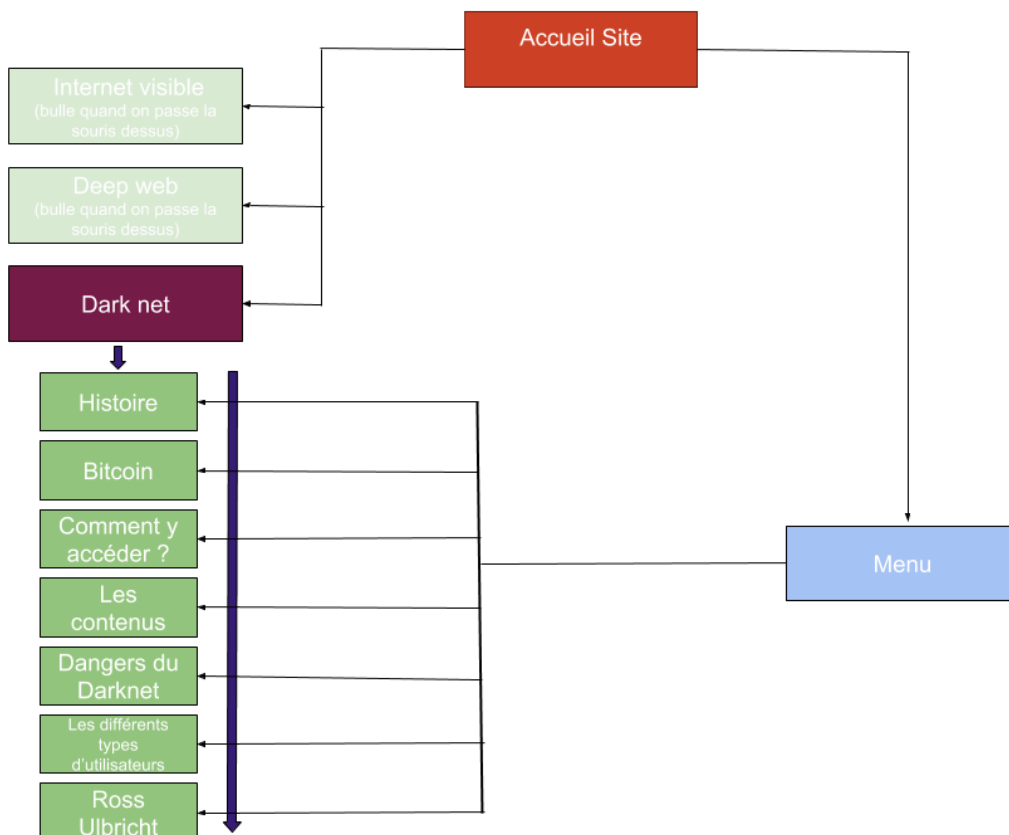
Après avoir réalisé un sondage sur une centaine de personnes diffusé via Facebook, nous avons reçu plusieurs données nous permettant d'améliorer ou confirmer la pertinence de la forme de notre projet et des informations que nous procurons. En effet, la majorité des personnes avait entre 16 et 25 ans (ce qui fait un public relativement jeune), connaissait le Darknet de nom mais n'y était jamais allée. De plus, une grande partie utilise très fréquemment Internet. Nous avons donc regroupé nos informations en rubriques et les avons disposé en un site web. Afin de captiver un public jeune, nous avons voulu créer un fil conducteur à travers le site, ce qui a donné l'histoire des hackers tentant de nous informer sur le Darknet. Pour le public moins à l'aise, nous avons simplifié au maximum les informations et avons fait des textes courts et illustrés pour chaque page.

## II. Fonctionnalités/services :

Notre web documentaire commence par une petite vidéo d'introduction dans laquelle on voit un utilisateur se connecter sans utiliser de protection informatique. Lorsqu'il lance sa recherche, son ordinateur se fait hacker par un groupe de pirates informatiques qui le redirigent sur la page d'accueil de notre site. La vidéo est réalisée sous la forme d'une capture d'écran.

Pour le site web, nous avons décomposé notre thématique sur plusieurs parties indépendantes mais qui permettent, une fois la lecture totale finie, de comprendre les différents aspects du Darknet :

1. Histoire du Darknet
2. Bitcoin
3. Comment accéder au Darknet
4. Les contenus disponibles
5. Les dangers du Darknet et comment s'en protéger
6. Les différents types d'utilisateur
7. Ross Ulbricht



La thématique sur l'histoire du Darknet est importante pour comprendre le contexte dans lequel il a été créé et comment il a évolué au fil du temps pour devenir ce qu'il est aujourd'hui. Nous proposons aussi une partie sur le contenu de ce dernier afin d'informer les spectateurs de ce qu'ils pourraient y trouver.

La partie sur le Bitcoin est aussi importante car elle permet aux spectateurs de comprendre comment fonctionne le service d'achat et le modèle économique assez particulier du Darknet.

Nous proposons également une partie sur comment accéder au Darknet pour permettre aux spectateurs de comprendre les possibilités qu'ils possèdent s'ils souhaitent s'y rendre.

Cependant, nous n'essayons pas d'inciter le grand public à accéder au Darknet pour autant. De plus, nous avons ajouté une partie sur les dangers qu'il représente et les précautions à prendre pour garantir une navigation en toute sécurité.

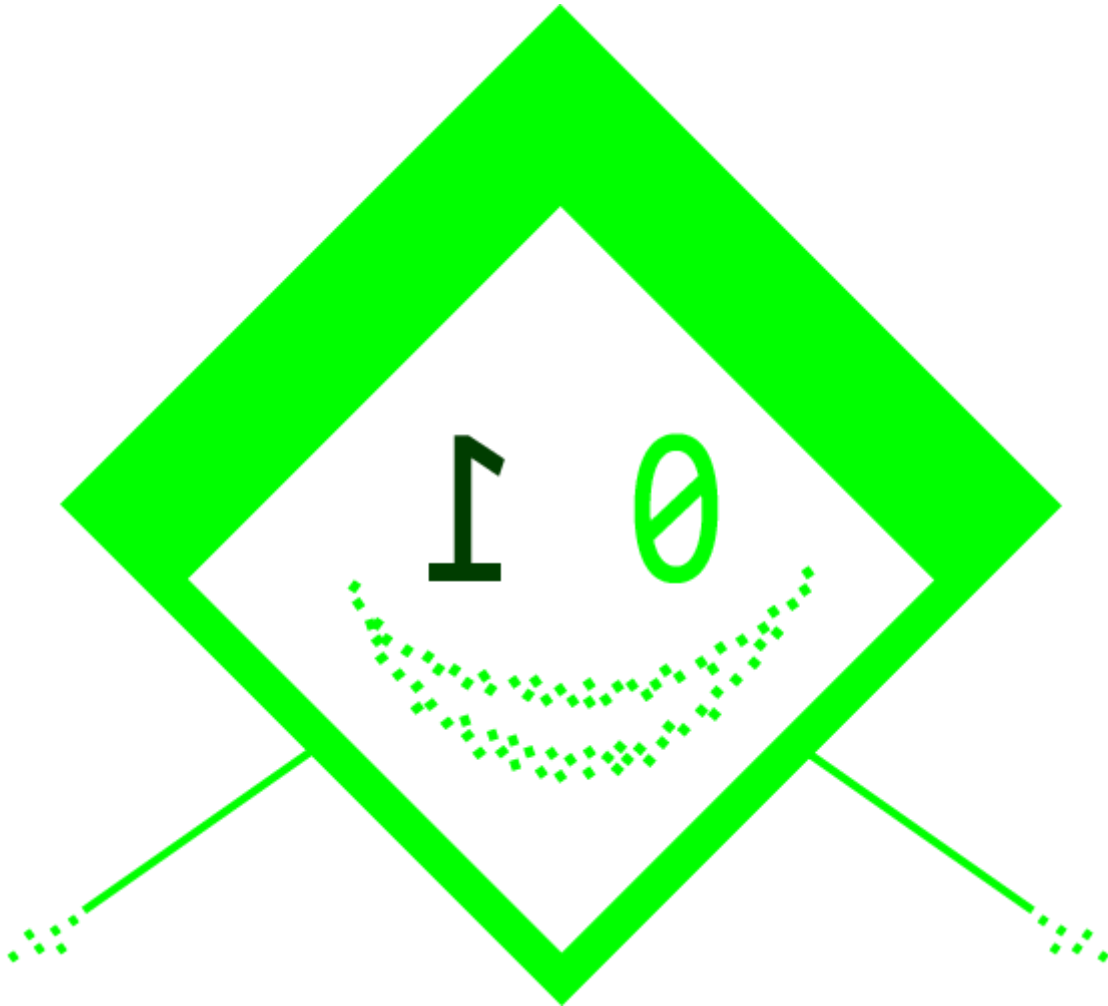
La partie sur Ross Ulbricht permet aux spectateurs d'avoir une certaine culture du Darknet car l'affaire Ross Ulbricht a été très médiatisée et a permis au grand public d'avoir une première approche du Darknet. Elle permet aussi de renforcer le contexte fictif du web documentaire.

Chaque partie fait l'objet d'une page spécifique possédant des illustrations ou bien des vidéos explicatives. Enfin, une page est dédiée à nos sources (bibliographie).

L'utilisateur pourra passer d'une page à une autre grâce à un bouton situé en bas à droite de la page et pourra consulter à tout moment une page grâce à un menu qui regroupe toute les parties.

### III. Interfaces :

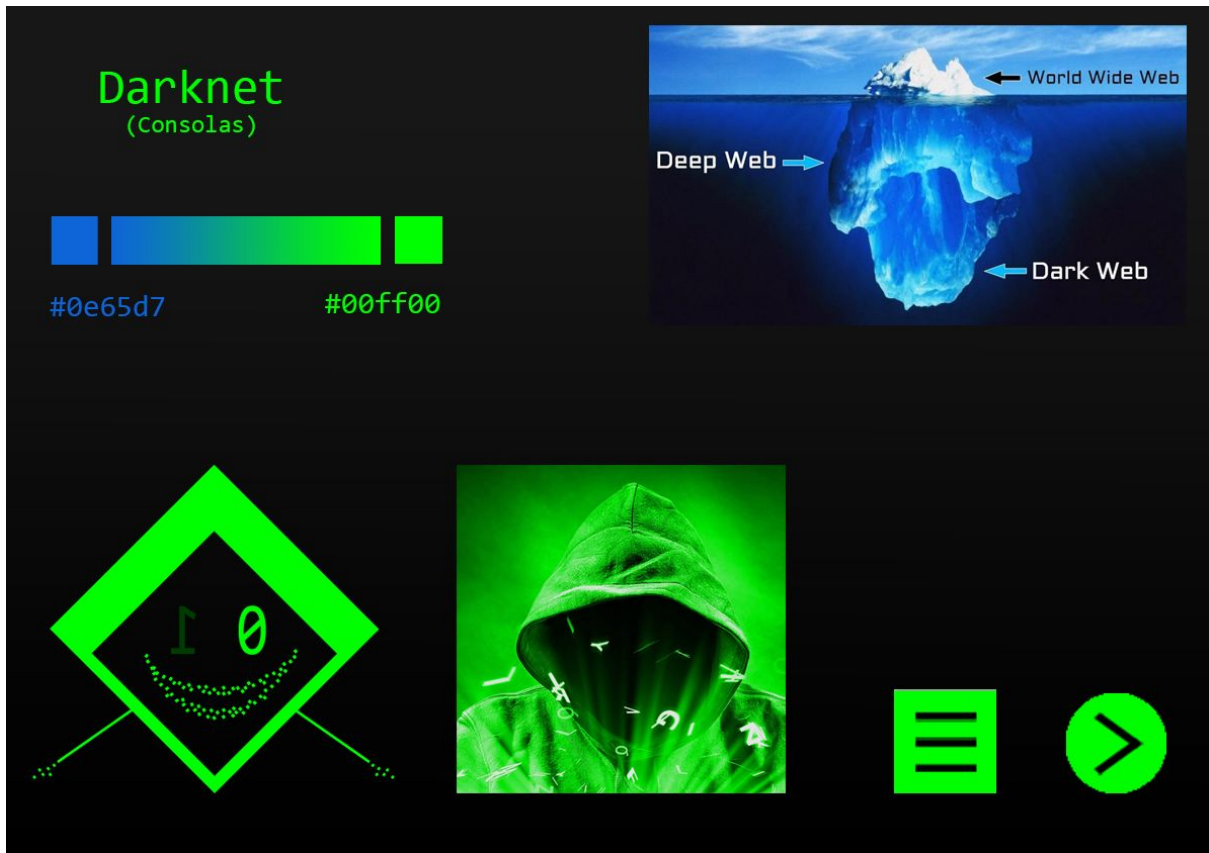
#### A. Le logo du site :



Ce logo représente un visage vu de face d'un hacker avec une capuche. Il n'a pas de fond, il peut donc s'incruster sur n'importe quelle couleur de fond (le noir étant le mieux pour respecter l'ambiance de notre projet). Le sourire du personnage est décomposé en pixels et ses yeux sont représentés par un 0 et un 1, les deux chiffres binaires.

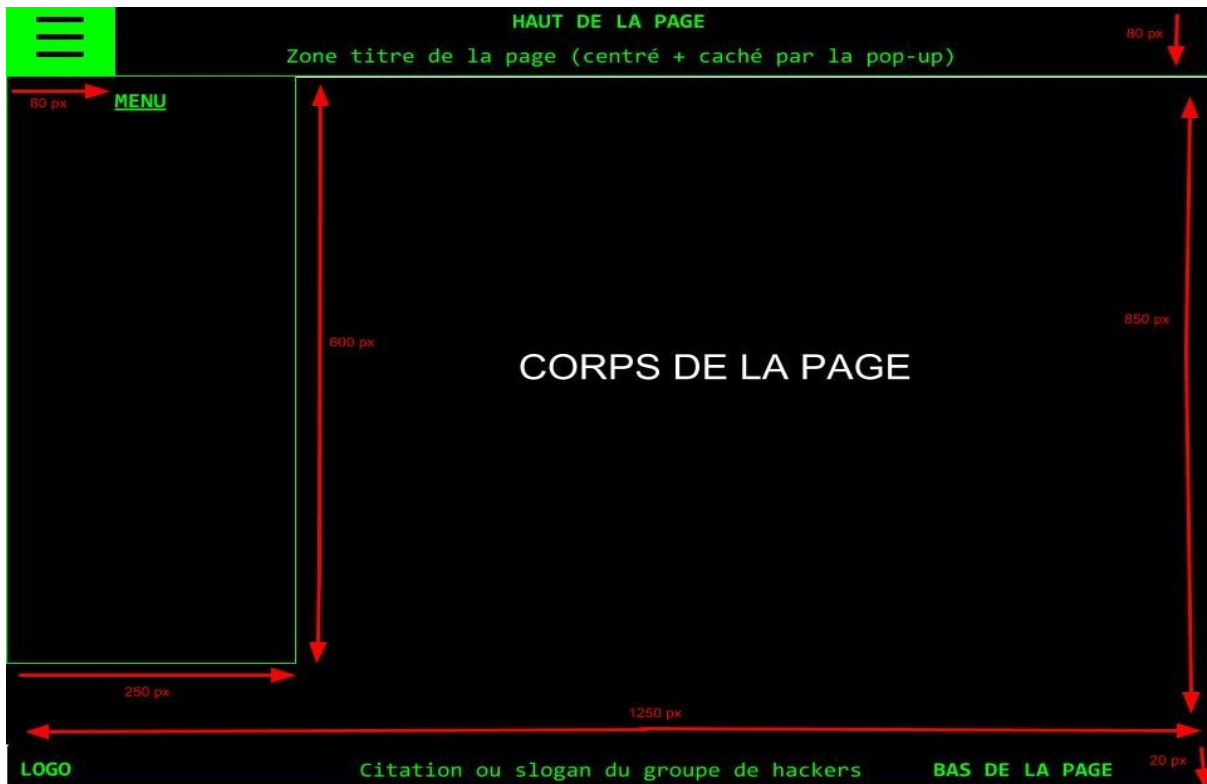
On a un personnage aux traits irréalistes assez dérangent. Cela renforce l'ambiance recherchée pour notre site car c'est le logo utilisé par les hackers professionnels.

## B. Planche tendance :



Cette planche permet de donner l'ambiance principale de notre site web. Bien que le vert étant la couleur principale, on retrouve également du bleu, notamment dans la page d'accueil avec l'iceberg. Toutes les couleurs du dégradé allant du bleu au vert sont permises. On retrouve le logo en bas à gauche sur le fond noir de chaque page, le carré du menu en haut à gauche et le bouton pour passer à la page suivante en bas à droite. La police est la même pour les titres et le texte : Conso1as. Cette police permet d'être en adéquation avec le thème du sujet car elle possède un aspect informatique présent dans les lignes de commandes.

## C. Gabarit du site :



Le gabarit du site se décompose en 3 zones :

- Le haut de la page : qui contient le titre centré de la page consultée ainsi que, sur la gauche, le bouton du menu. Lorsque l'utilisateur appuie sur ce bouton, un menu apparaît sur la gauche et permet d'accéder à toutes les autres pages.
- Le corps de la page : qui contient le résultat des recherches ainsi que les informations de la rubrique. Cette zone peut contenir des illustrations ou des vidéos selon la rubrique.
- Le bas de la page : qui contient à gauche, le logo du projet et à droite, un bouton pour passer à la page suivante. Au centre de cette zone, l'utilisateur peut retrouver une citation propre au groupe de hackers. Cette citation associée au logo permet de renforcer l'immersion de l'utilisateur.

Le gabarit s'applique à toutes les pages du site sauf la page d'accueil.

## D. Maquettes du site :



Le texte est blanc sur fond noir, comme dans les boîtes de commandes. Dans la version finale, nous avons réduit le contenu du texte et avons fait ressortir les mot-clés en les mettant en vert. Il y a toujours au moins une image ou une vidéo. Le fond du menu est légèrement transparent pour donner l'impression d'un autre écran se superposant. Lorsque l'on passe la souris sur une des rubriques dans le menu, le texte devient vert. Le menu n'affiche pas la page sur laquelle est l'utilisateur.

Cette maquette ne représente pas la version finale. En effet, nous avons ajouté une rubrique "Bibliographie" qui regroupe toutes les sources que nous avons utilisées ainsi qu'un bouton en bas à droite de l'écran permettant de passer à la rubrique suivante.

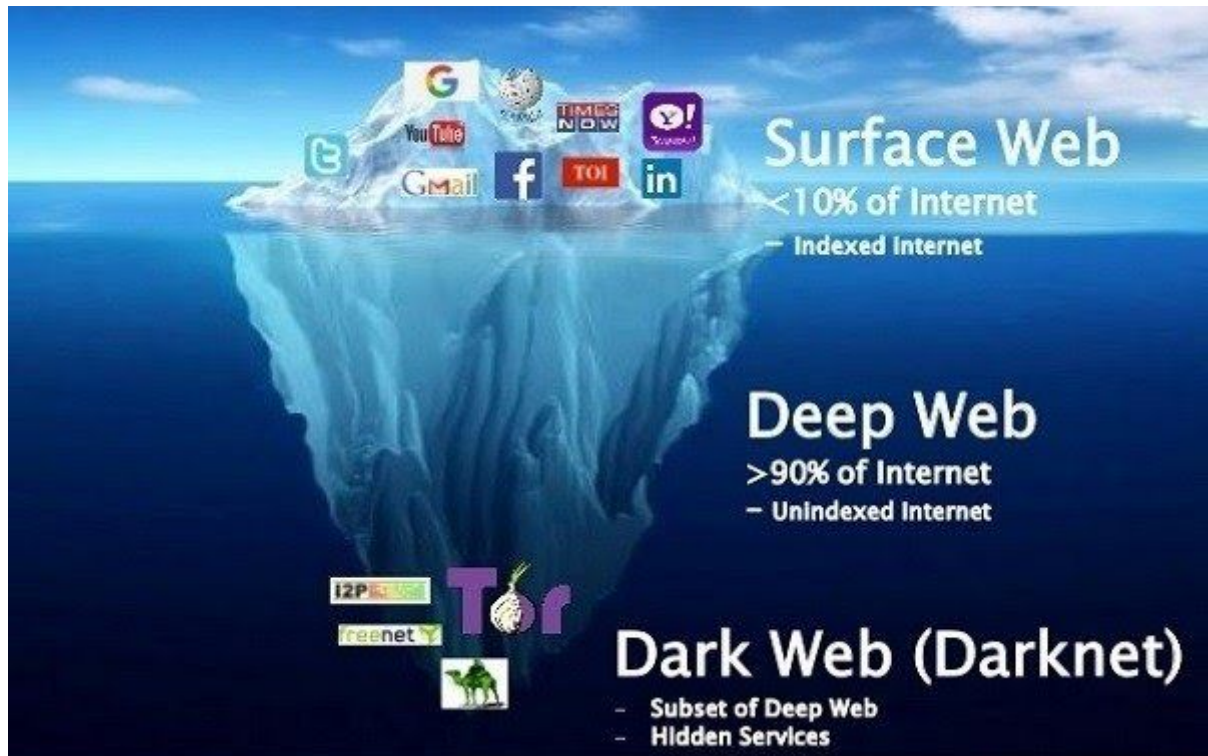
La page d'accueil est totalement différente, elle reprend une des affiches (celle avec l'iceberg). Lorsque l'on passe la souris sur une partie de l'iceberg, une infobulle apparaît et indique de quelle partie du web il s'agit : web visible, deep web ou darknet. Seule la partie du Darknet est cliquable et emmène à la page suivante, c'est à dire son histoire.



## E. Affiches :

### 1. Première affiche

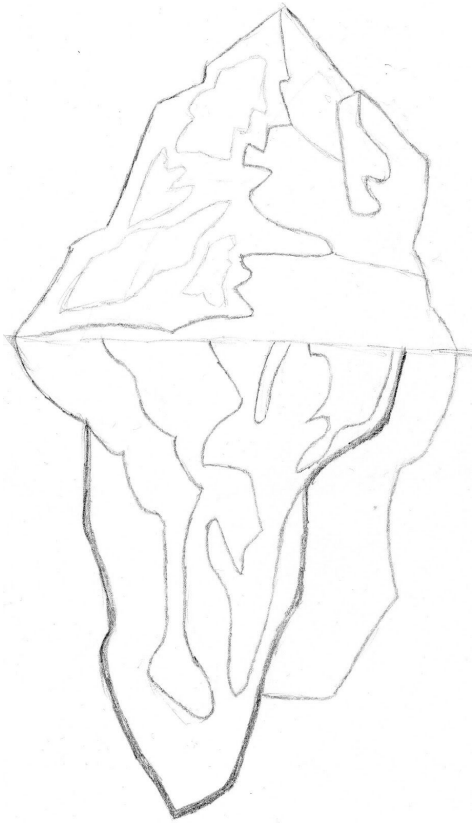
L'affiche a été inspirée des icebergs que l'on retrouve souvent sur le net pour représenter le Darknet. Ce visuel donne aux utilisateurs une idée de la taille du Darknet.



On a ainsi souhaité reprendre cette image et l'adapter de sorte à ce que le Darknet soit mis en valeur puisque c'est le sujet que nous traitons. Ainsi, les couleurs adoptées sont plutôt des nuances sombres à dominance bleu par rapport aux différentes parties du web représentées sur l'iceberg. Contrairement à l'image ci-dessus, notre affiche montre un ciel de nuit pour souligner le côté sombre du Darknet et l'impression d'inaccessibilité. On garde tout de même des nuances de bleu clair pour les couleurs de l'iceberg pour les distinguer nettement.

Le titre est situé tout en haut de l'affiche au centre pour permettre au spectateur de bien voir le sujet. Il est écrit en typographie "Conso1as" pour donner un côté informatique. Seul le point est en typographie arial pour avoir un carré, ce qu'il le fait ressembler à un pixel. Le point est vert, ce qui est un rappel aux couleurs utilisées sur le site.

# Dark.Net



(Croquis iceberg de l'affiche)

**Affiche n°1 (non finie) :**



Il ne manque que l'eau qui s'assombrira vers le bas et tendra vers une teinte verte.

## Affiche n°2 (non finie) :



Pour cette deuxième affiche, nous avons décidé de montrer le darknet sous un jour moins théorique et plus proche de l'utilisateur.

Nous voyons dans ce croquis, un squelette réaliste confortablement installé dans son fauteuil de bureau en train de regarder son écran d'ordinateur.

Sur sa chaise et son ordinateur nous allons rajouter le logo du darknet que nous avons créé spécialement pour ce projet.

Le squelette sera colorié en vert et l'ambiance environnante sera celle d'une chambre plongée dans le noir. Des lignes de codes binaires flottant dans l'air seront ajoutées.

Pour finir, nous mettrons le titre du projet en haut "DARK. NET" aux couleurs du projet.

Cette affiche pourra alors devenir la source de nombreuses interprétations tout en restant en adéquation avec l'ambiance générale de notre projet.

## F. Interview :

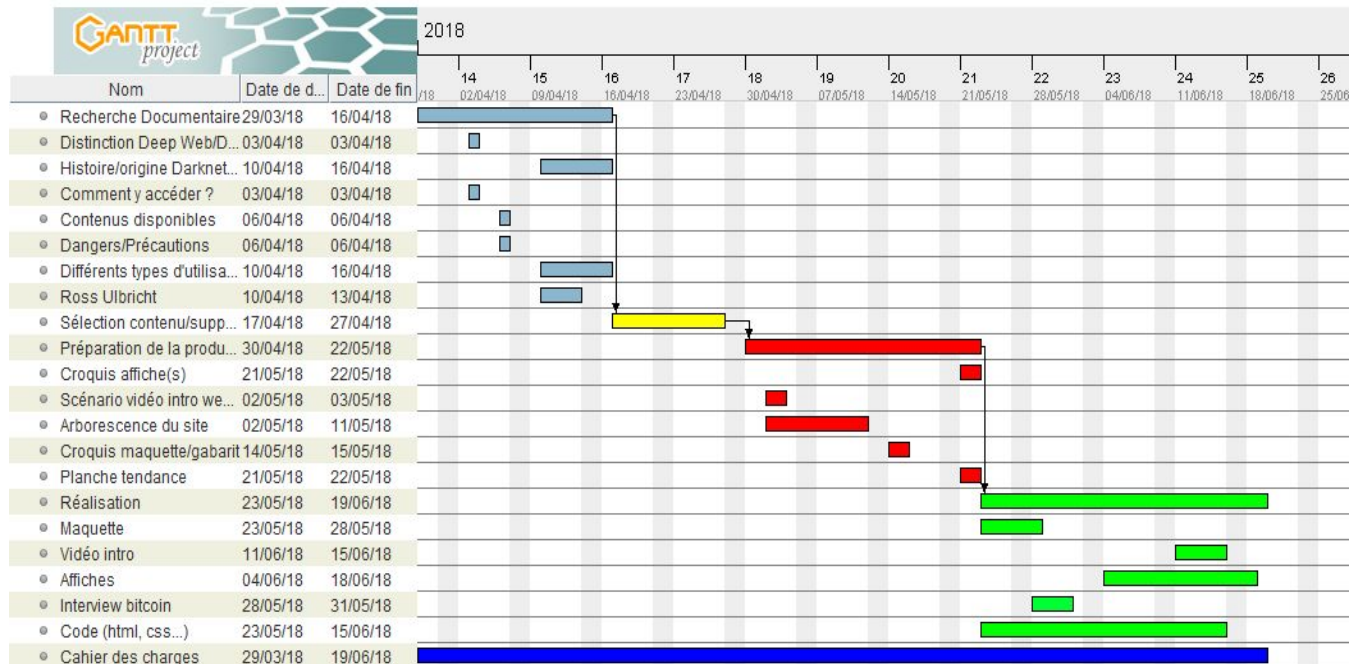
Pour la rubrique sur les crypto-monnaies, Nous avons réalisé une interview sur le commerce et des traders de crypto-monnaie et en particulier à propos du bitcoin. Pour ce faire, nous avons donc posé des questions à l'un de ces traders qui était un de nos contacts. En effet de nos jours, n'importe qui peut se lancer dans le crypto-finance à condition de s'y connaître.

L'interview dure environ 6 minutes. Tout au long de la vidéo, les voix des interlocuteurs sont modifiées et les visages sont floutés afin de rester dans l'ambiance mystérieuse de notre web documentaire.

Pendant l'interview, nous posons des questions d'ordre technique afin que le spectateur puisse être plus familier avec ce concept. Le choix d'un format vidéo accompagnant le texte est justifié par la grande quantité d'information que possède cette rubrique.

## IV. Planning/budget :

Voici le planning du projet débuté en 29/03/2018.



Notre projet se décompose en 4 grandes parties :

- Recherche documentaire : dans cette partie, nous avons fait toutes les recherches liées à notre projet. Nous avons d'abord établis la problématique de notre sujet afin de déterminer les rubriques importantes de notre site et les éléments qu'elles possèdent.
- Sélection contenu/support : durant cette période, nous avons sélectionné le contenu de nos recherches qui allaient figurer dans notre site web. Nous avons aussi cherché ensemble un moyen de rendre les parties complexes de nos recherches plus accessibles au grand public.
- Préparation de la production : dans cette partie, nous avons décidé de l'ensemble des supports visuels qui allait être intégré à notre projet. Nous avons aussi mis en place la structure du site et sa mise en page.
- Réalisation : Cette partie est la dernière et représente le travail de création des affiches, des éléments visuels et du site jusqu'à leurs versions finalisées.

Le budget correspond à l'achat de masques pour la présentation sur le stand (que nous avons payé nous-même), les frais d'impression de nos affiches en format A3 ainsi qu'un

nom de domaine si nous avons réalisé un site web accessible en dehors de notre présentation. Le budget utilisé s'élève à 6 euros.