

---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ  
Nicole  
TES1

---

---

# L'Identité Numérique

Projet avec Léna GEMIGNANI et Lisa CORAILLER



---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ  
Nicole  
TES1

---

## Sommaire

○	Présentation .....	3
○	Objectif .....	4
○	Travail en équipe .....	5
○	Ma contribution au projet .....	6
○	Ma création au sein du projet .....	8
○	Conclusion .....	10

---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

---

## Présentation

Durant cette année scolaire, Léna, Lisa et moi avons réalisé notre projet d'ICN basé sur l'identité numérique. Nous avons trouvé que ce sujet concernait notre quotidien et surtout notre génération. Nous avons grandi avec les nouvelles technologies, l'informatique et internet. C'est pour cela que comme tout jeune individu, nous utilisons internet afin de se rendre sur les réseaux sociaux, sans forcément se rendre compte des risques que nous engendrons. Le fait de travailler sur ce sujet, cela nous a permis de nous rendre compte des réels dangers présent sur le net. Lorsque nous nous rendons sur des sites, nous y laissons des traces plus ou moins grandes, tels que des informations personnelles ou encore des photos de nous et de nos proches. Ce sujet nous a tenus à cœur, nous voulions en savoir d'avantage et le présenter avec nos compétences informatiques en tant que projet de fin d'année pour l'option ICN.

Ce dossier représentera donc notre parcours, sur le sujet de l'identité numérique, nos avancées et nos problèmes rencontrés lors de cette préparation.



---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

---

## Objectif

Notre objectif, lors de l'avancé de notre projet, restera de mieux protéger nos données personnelles. Nous avons pu apprendre que tout reste sur internet, il y restera une trace de notre passage. C'est pour cela qu'il est important de se protéger lorsque nous utilisons internet et plus particulièrement les réseaux sociaux, pour notre génération. Au début de ce projet, nous n'avions pas les connaissances pour pouvoir en parler et les comprendre. Par la suite nous nous sommes rendu compte des dangers et des dégâts que peut nous cosser notre identité numérique.

Pour ma part, je me suis rendu compte que je n'avais jamais fait attention à ce que je pouvais dire ou faire sur internet, à part la publication de photos. Au fils du temps, je me suis rendu sur mes différents profils sur internet et j'ai faits le tris. Beaucoup de choses n'avaient pas lieu d'être publique, c'est pour cela que je me suis empressée de les supprimer, et de mettre mes comptes en privé pour que le moins de personnes étrangères puissent avoir des information sur ma personne.



Mon objectif au sein du groupe était de parler des dangers présent par rapport aux identités numériques, afin de faire de la prévention lors de ma partie, que j'ai réalisée en HTML. Je me suis engagée à faire un QCM sur le logiciel « Scratch » avec des animations pour permettre d'avoir un petit plus au groupe et montrer que je manie ce logiciel.

---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ  
Nicole  
TES1

---

## Travail en groupe

Pour réaliser ce projet, nous nous sommes mis à trois, car nous avons déjà réalisé un projet en trinôme l'année passée. Nous avons collaboré de la façon la plus productive, malgré quelques difficultés présentes sur notre chemin, en nous répartissant les tâches en trois grands axes et selon les capacités de chacun. Ainsi, chaque tâche effectuée a été distribuée en fonction de nos points forts et points faibles.

C'est ainsi que Lisa s'est occupée de la partie « Qu'est ce que l'identité numérique ? ». Léna, quant à elle, s'est occupée de la partie « Comment préserver son identité numérique ? », des images et de la création des BDs qui allaient être réparties sur notre site et accompagner les pages HTML afin de rendre l'aperçu plus agréable. Et pour ma part, j'ai fais la partie « Qu'elle sont les risques de l'identité numérique ? » et la création d'un QCM sur Scratch. Une camarade de classe, Alexandrine Labbe, est venu nous aider pour notre mise en page HTML. Toutes les quatre nous avons aussi travaillées sur le codage de nos parties respectifs en langage HTML.

Afin de partager et discuter de nos travaux, nous avons exploité un espace « omnispace » où nous pouvons communiquer, stocker nos fichiers et avoir accès à ceux des autres.





---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

---

## Ma contribution au projet

Dans ce projet nous avons eu toutes les trois un rôle important et des efforts à fournir, que se soit dans la recherche comme dans le comportement, et ainsi faciliter le travail de groupe. Dans tout travail d'équipe, il faut apporter de la contribution et de la volonté pour travailler, chose qui a été facile car le sujet nous plaisait beaucoup.

J'ai donc réalisée une recherche et de la documentation sur les dangers de l'identité numérique. J'ai fait un plan disposant trois axes ; le cyber-harcèlement, le contrôle à l'embauche et à l'usurpation. Je me suis servit de plusieurs sites internet, à de multiples sondages et à divers témoignages. Cette partie du travail était la plus simple car il s'agissait de simples recherches. Par la suite je me suis occupée de ma page en langage HTML, avec les filles nous nous sommes mis d'accord sur une mise en page, que nous avons respecté. Il s'agissait d'avoir la même police d'écriture et de la même couleur. Ensuite, je me suis lancée dans la création d'un QCM à l'aide du logiciel Scratch. Cette création était le plus dur des trois car il fallait faire beaucoup de travail, du découpage, des choix des personnages, de la création de questions, du montage et du codage.

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

```
F:\NICOLE\Pages\Page_expo_ICN_2.0.html - Notepad++
Fichier  Édition  Recherche  Affichage  Encodage  Langage  Paramétrage  Macro  Exécution  Compléments  Documents ?
Page expo ICN.html  Page expo ICN 2.0.html  style.css  Partie 1 Lisa.html  Page_expo_ICN_2.0.html
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="fr">
3  <head>
4
5  <meta charset="UTF-8">
6  <title> Identité Numérique : Qu'elles sont les risques liés à notre identité numérique ? </title>
7  <link href="../CSS/main_style.css" rel="stylesheet">
8  <link href="../CSS/style.css" rel="stylesheet">
9  </head>
10 <body>
11 <header>
12
13 <h1>L'Identité Numérique</h1>
14 </header>
15 <nav id="nav">
16 <ul class="ul">
17 <li><a href="index.html">Accueil</a></li>
18 <li><a href="Pages/Partie_1_Lisa.html">Définition</a></li>
19 <li><a href="Pages/Page_expo_ICN_2.0.html">Dangers</a></li>
20 <li><a href="Pages/ICN_Gd3.html">Protéger</a></li>
21 <li><a href="Pages/remerciements.html">Remerciement</a></li>
22 </ul>
23 </nav>
24
25 <h2> Qu'elles sont les risques liés à notre identité numérique ? </h2>
26 
27 <p class= "txtIndent"> Aujourd'hui, notre
28 identité ne se résume plus à une identité unique synthétisée sur
29 notre carte d'identité. Nous avons aussi une identité sur la toile,
30 une sorte de prolongation ou de double de nous-même : l'identité
31 numérique, dite aussi identité virtuelle. Celle-ci est composée de
32 l'ensemble des traces que nous laissons sur le Web: profil,
33 commentaires, articles, informations personnelles, partage de
34 données ou autre. Cette identité numérique va correspondre à la
35 perception que les autres vont avoir de nous, que cela soit nos
36 amis, notre famille mais aussi les professeurs, les recruteurs ou
```

Hyper Text Markup Language file

length: 11 336 lines: 172

Ln: 1 Col: 1 Sel: 0|0

Windows (CR LF) UTF-8-BOM

INS

```
F:\NICOLE\Pages\Page_expo_ICN_2.0.html - Notepad++
Fichier  Édition  Recherche  Affichage  Encodage  Langage  Paramétrage  Macro  Exécution  Compléments  Documents ?
Page expo ICN.html  Page expo ICN 2.0.html  style.css  Partie 1 Lisa.html  Page_expo_ICN_2.0.html
102 <h3> B) Contrôle d'identité numérique à l'embauche : </h3>
103
104
105 <p class= "txtIndent"> De nos jours, il n'est pas rare de
106 voir des individus en situation délicates (dénudés ou consommant de l'alcool lors
107 de soirées) sur les réseaux sociaux. Parfois ces photos peuvent être consultées
108 par tout le monde. Le problème étant que nos traces laissées sur le web sont
109 immortelles. Google retrouve tout en un clic. Or, de plus en plus de patrons se
110 rendent sur Internet pour vérifier l'identité numérique des candidats postulants. </p>
111
112 <p> Une enquête menée par RegionJob auprès de 2526 candidats
113 et 379 recruteurs a montré que 44% des recruteurs font des recherches en ligne pour
114 se renseigner sur les candidats postulant. Cela leur permet de constater si la personne
115 est sérieuse et fiable. <br/>
116 Ces photos peuvent alors compromettre leur embauche. En
117 effet, l'étude montre aussi que 8% d'entre eux ont déjà éliminé un candidat suite à la
118 découverte de résultats négatifs. </p>
119 <p>Cependant, 8% d'entre eux ont aussi embauché une personne postulant grâce à son identité
120 numérique positive. Il est donc important de maîtriser son identité numérique.</p>
121 
122 
123 
124
125 <div id="repu">
126 
127 <p> Notre « réputation » sur internet peut être compromis, il
128 s'agit d'une évaluation sociale qui correspond plus ou moins à la réalité et qui peut
129 être plus ou moins utile pour qui a des doutes sur notre personne. Pour décrire notre
130 perception d'une personne, on s'exprime le plus souvent par des opinions. Or une opinion
131 est un jugement de valeur qui ne repose pas forcément sur des faits ou des données
132 observables et quantifiables. L'évaluation peut donc être juste ou injuste donc gérer
133 sa réputation numérique est utile par exemple pour la recherche d'un emploi. </p>
134 </div>
135
136 <h3 id="70"> C) L'inspiration d'identité : </h3>
```

Hyper Text Markup Language file

length: 11 336 lines: 172

Ln: 1 Col: 1 Sel: 0|0

Windows (CR LF) UTF-8-BOM

INS

---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

---

## Ma création au sein du projet

La création que j'ai voulu réaliser lors de ce projet est un jeu sur Scratch. Il s'agit donc d'un QCM sur l'ensemble de notre projet. Au total, il y a 9 questions, trois par parties, proposant trois « solutions » dont une seule est correcte. Si on répond correctement aux questions on marque des points et si ce n'est pas le cas on ne gagne pas de points. Le personnage changera de position en fonction des réponses données et donnera la bonne réponse avec une explication si le joueur ne répond pas correctement.

Ce jeu était très difficile à faire car il m'a fallu beaucoup de patience et de programmation. Pour le réaliser, je me suis renseignée auprès d'autres jeux fabriqués par différents utilisateurs de Scratch.mit.edu. Ils avaient tous des moyens différents pour parvenir à faire un QCM, je me suis inspirée de plusieurs d'entre eux.

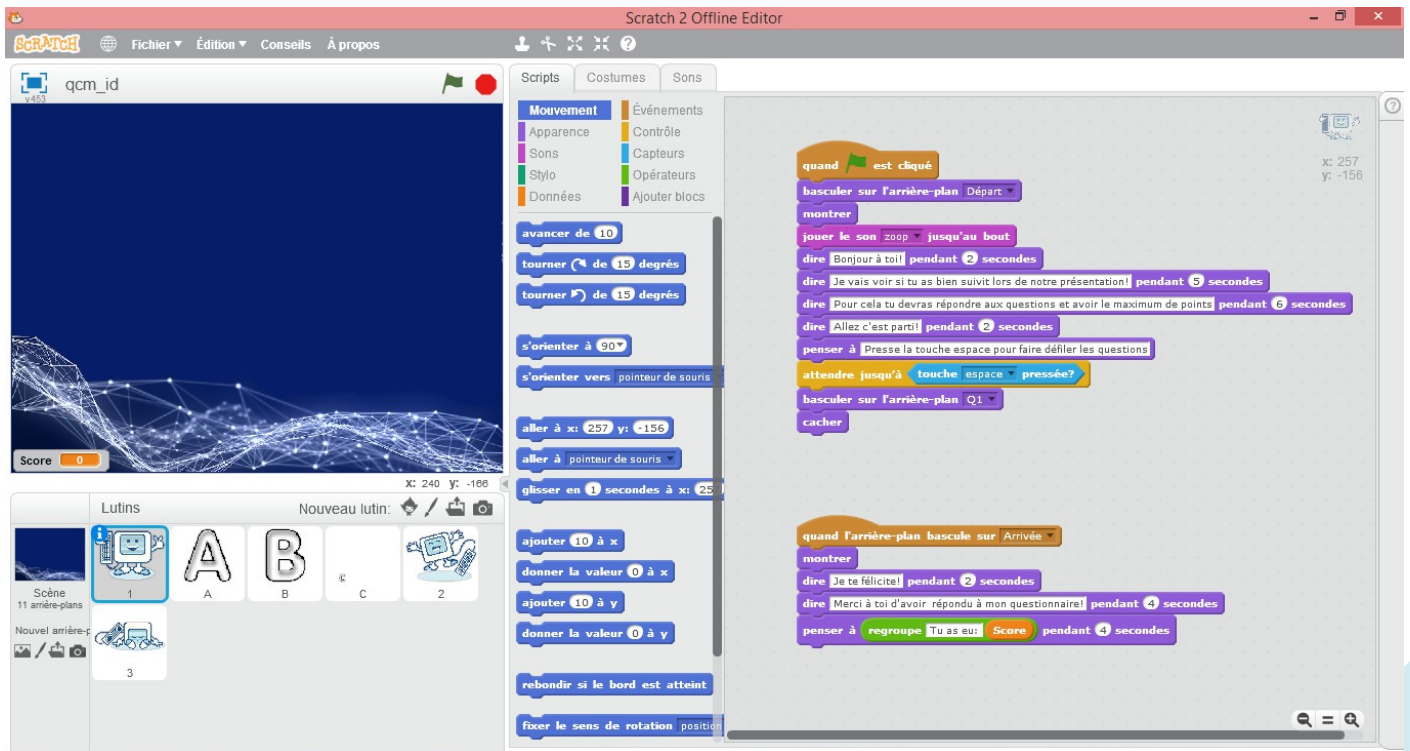
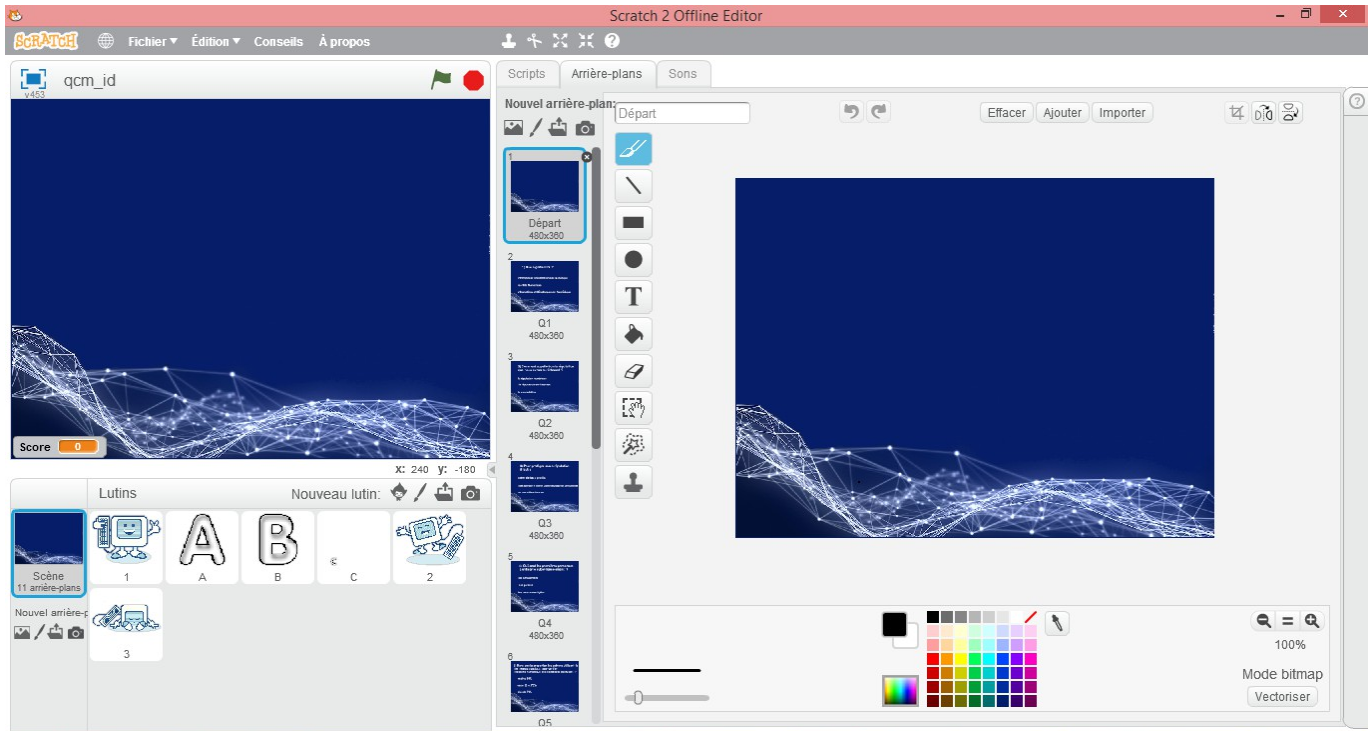


# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1



---

---

# Projet ICN: Dossier Personnel

BEDNARZ

Nicole

TES1

---

## Conclusion

Je peut conclure que ce projet m'a beaucoup apportée. En effet, je porte plus attention à ce que je peut mettre sur internet, je limite mes données personnelles et multiplie ma sécurité. Bien se protéger sur internet est utile dans le présent comme dans le passé, c'est pour cela qu'il faut faire attention.