Utopic Village

Cahier des charges

2012

Guillaume

Exod Creation

11/06/2012

# Sommaire

Table des matières

[Sommaire 1](#_Toc327227098)

[Introduction 2](#_Toc327227099)

[Description du besoin 3](#_Toc327227100)

[Le projet 4](#_Toc327227101)

[Les fonctionnalités du cœur du projet (utilisateur) 4](#_Toc327227102)

[Les fonctionnalités annexes (utilisateur) 5](#_Toc327227103)

[Les fonctionnalités administrateur et modérateur 6](#_Toc327227104)

[Compléments 7](#_Toc327227105)

# Introduction

J'ai remarqué que le genre humain peut réaliser de bonnes actions spontanément, mais est souvent plus enclin à le faire lorsqu'il reçoit une compensation pour son geste (un peu à l'image de la réduction d’impôts lorsque l'on donne de l'argent aux œuvres caritatives).

On a tous eu besoin d'aide un jour (un cours de maths, de l'aide pour porter ses courses, garder son chat pendant trois heures, …). J'ai donc pensé à créer un jeu sérieux (serious game) qui permettrait aux gens de s'entraider tout en obtenant une compensation pécuniaire (grâce à une monnaie virtuelle).

En plus de en complément de cette argent, le joueur pourra réaliser ce qu’on appelle des exploits (« j’ai aidé quelqu’un habitant à plus de 500 kilomètre de chez moi » ou bien encore « j’ai aidé 30 personnes dans la même journée »).

# Description du besoin

J’ai donc besoin d’une plateforme attractive sur laquelle les gens pourront déposer une demande d’aide dès qu’ils en ont besoin. Et où les joueurs pourront voir ces demandes en temps réel et y prendre part quand il le désire (et quand ils le peuvent).

D’autre part, un aspect important qui va découler du dépôt d’une annonce, est la modération. En effet celle-ci doit être assez simple pour que des gens nous formés à la technique puissent s’en charger.

Et enfin dernier point, ce projet devra pouvoir être intégré dans une corporation d’autre projet (un peu à l’image de Google). Et notamment pouvoir facilement échanger des données (comme la quantité d’argent possédé par un joueur et encore notifié que le joueur à réaliser un exploit).

Il y aura donc trois rôles pour notre projet :

* Administrateurs : il pourra accéder à l’ensemble des éléments brut de la base de données ainsi qu’aux fonctions de modération.
* Modérateurs : Ils pourront accéder aux fonctions de modération : modérer les annonces, modérer les utilisateurs (pour la modération des utilisateurs il aura aussi accès à une historique des activités de l’utilisateur : aides postées, aides réalisées ; ainsi qu’a une fonction de messagerie afin de contacter les utilisateurs en cas de litige non manifeste)
* Utilisateur/Joueur : Ils pourront accéder à l’ensemble des fonctionnalités utilisateurs

Les deux rôles : administrateur et modérateur disposeront uniquement d’une interface web alors que le rôle utilisateur ne disposera que d’une interface mobile.

# Le projet

## Les fonctionnalités du cœur du projet (utilisateur)

Le projet est donc principalement une plateforme mobile ou l’on peut déposer et consulter des demandes d’aide. Ces demandes d’aide seront géo localisées.

La consultation de ces demandes d’aide se fera donc via une carte, sur laquelle s’affiche les X demandes d’aide les plus proches.

Un bouton permettra de signaler une annonce illégale ou déplacée aux modérateurs

Le dépôt d’une de ces annonces se fera quant à lui dans un écran minimaliste (ne voulant pas dire pauvre). Cet écran contiendra les champs suivant :

* (obligatoire) : description du besoin
* (obligatoire) : montant de la récompense
* (check box, coché par défaut) : reproductible

Un écran permettra de consulter l’historique de ces actions.

Un écran permettra de modifier les informations lié à son compte (mot de passe, email, informations générales).

## Les fonctionnalités annexes (utilisateur)

Réalisation des exploits : définition d’une liste d’exploit et intégration de ceux-ci dans l’application.

Connexion automatique si l’utilisateur c’est déjà loggé une fois (et n’a pas vidé son cache)

Système de notification en cas de réception d’un message, d’une réponse à une demande d’aide, d’un exploit réalisé par un autre joueur, d’un avertissement des modérateurs…

Un écran permettra de modifier les options système (principalement les notifications envoyées : vous avez une réponse pour l’annonce bidule, ou encore vous avez reçu un message de la part de Guillaume). Il sera possible de désactiver chacune de ces fonctionnalités

Un écran permettra d’envoyer ou de recevoir des messages de la part d’autre joueur.

Un écran permettra à un joueur d’en signaler un autre, dans cet écran il devra indiquer le motif de sa plainte. Celle-ci sera par la suite examinée par un modérateur.

Un système d’avertissement gradué :

* Premier avertissement : aucune sanction
* Deuxième : bannissement d’une journée
* Troisième : bannissement de 7 jours
* Quatrième : bannissement définitif

Les graduations doivent pouvoir être modifiée facilement (exemple au lieu de 7 jours je veux en mettre 10). Ce système se déclenche lorsque le modérateur utilise la fonction avertir un joueur.

Réaliser une visite guidée de l’application qui se déclenche uniquement lors de la première visite ou lors de l’ajout d’une nouvelle fonctionnalité.

## Les fonctionnalités administrateur et modérateur

Ces fonctionnalités se feront grâce à une interface web. L’administrateur disposera de la possibilité de modifier n’importe quelles informations grâce au backoffice sécurisé (qui ne sera accessible que par l’url).

Le modérateur quant à lui disposera de trois écrans :

* Modérer une annonce : dans cet écran s’affichera un listing des annonces signalées par les joueurs. Sur chacune des lignes le modérateur peut réaliser plusieurs actions : avertir le joueur, retirer l’annonce ou bien valider l’annonce.
* Modération d’un joueur : dans cet écran s’affichera un listing des joueurs signalé. Le rôle du modérateur est aussi de faire office d’arbitre entre les joueurs. Lorsqu’un joueur a été signalé, le modérateur peut entrer en contact avec lui (grâce à l’écran message), ou/et appliquer des sanctions à son encontre.
* Message : sur cet écran le modérateur voit un listing des conversations qu’il a eu avec les joueurs. C’est conversation seront sous la forme de thread : tous les messages envoyé par l’un et par l’autre s’affiche les uns à la suite des autres, par ordre chronologique.

\* Pour la première version de l’application, l’interface de modération ne sera pas développer. Il n’y aura que l’administrateur qui pourra effectuer la modération.

# Compléments

En complément de ces deux interfaces (web et mobile) je souhaite aussi la création d’une page web aux adresses suivante : <http://utopic.rousselguillaume.fr>, <http://village.rousselguillaume.fr>, <http://utopicvillage.rousselguillaume.fr>.

Cette page servira de plaquette produit, on y trouvera un traiter, une vidéo tutoriel ainsi qu’un descriptif de l’application et de sa philosophie; et enfin sur ce site sera visible un qrcode (ainsi qu’un lien classique) pour télécharger l’application.

Les textes de cette page ainsi que les liens des vidéos devront être modifiables en administration.