

2012

# Utopic Village

Cahier des charges





## Sommaire

### Table des matières

Sommaire.....	1
Introduction.....	2
Motivation .....	2
Description du besoin.....	3
Le projet .....	4
Les fonctionnalités du cœur du projet (utilisateur).....	4
Les fonctionnalités annexes (utilisateur) .....	5
Les fonctionnalités administrateur et modérateur .....	6
Compléments .....	7
Page web.....	7
Réseaux sociaux .....	7



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

## Motivation

Ce projet me tient particulièrement à cœur car il part d'un constat et y propose une solution. Cette solution me semble être la voie vers une solution plus globale et pourquoi-pas, permettre une évolution des mentalités (dans le bon sens, cela va sans dire).

## Licence

Ce projet sera réalisé en CC-BY-NC (creative commons avec attribution et non utilisable à des fins commerciales)



## 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. Où les joueurs pourront voir ces demandes en temps réel et y prendre part quand ils le désirent (et quand ils le peuvent).

D'autre part, un aspect important de ce projet, est la modération. En effet celle-ci, interviendra lorsqu'un joueur signalera un problème. Celle-ci doit être assez simple pour que des gens non formés à la technique puissent s'en charger.

Et enfin dernier point : ce projet devra pouvoir être intégré dans une corporation d'autres projets (un peu à l'image de Google). Et notamment pouvoir facilement échanger des données (comme la quantité d'argent possédée par un joueur et encore une notification lorsque le joueur a réalisé un exploit).

Il y aura trois rôles pour notre projet :

- Administrateur : il pourra accéder à l'ensemble des éléments bruts 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 un historique des activités de l'utilisateur : aides postées, aides réalisées);
  - Messagerie qui permettra de contacter les utilisateurs en cas de litige non manifeste
- Utilisateurs/ Joueurs : Ils pourront accéder à l'ensemble des fonctionnalités utilisateurs

Les deux rôles, administrateur et modérateur, disposeront d'une interface web. Alors que le rôle utilisateur ne disposera que de l'interface mobile.



## Le projet

### Les fonctionnalités au cœur du projet (utilisateur)

Le projet est donc principalement une plateforme mobile où 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'affichera les n 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 dans un écran minimaliste (ne voulant pas dire pauvre). Cet écran contiendra les champs suivants :

- (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 liées à son compte (mot de passe, email, autres informations générales).

Sur la carte, il faut afficher les demandes d'aide les plus proches, puis réaliser un système permettant la lecture rapidement. La participation devra aussi être simplifiée à son maximum (en un touch dans l'idéal).



## Les fonctionnalités annexes (utilisateur)

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

Connexion automatique si l'utilisateur s'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'autres joueurs.

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, pour simplifier la procédure du modérateur et éviter tout problème de partialité:

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

Les graduations doivent pouvoir être modifiées 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.

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

Lorsqu'un joueur a déposé une demande d'aide, il peut accéder à l'écran « Les aides demandées » pour voir un listing des aides qu'il a demandées. Il peut accéder au détail d'une aide et voir tous les joueurs qui se proposent de l'aider. Il doit sélectionner le joueur duquel il va recevoir un coup de main. Dans le cas où cette demande d'aide est reproductible la sélection se fait grâce à une checkbox et peut donc être multiple.

Lorsqu'il est sur l'écran qui lui affiche les joueurs volontaires pour l'aider, il est possible de consulter le profil de ces joueurs. Ce profil contiendra : son pseudo, sa position courante (ne pose pas de souci puisqu'il est déjà volontaire, en revanche il est impossible de connaître la position d'un joueur lambda), la liste de ses exploits.

Cet écran est aussi disponible pour un joueur ayant fait une demande d'aide (dans ce cas la position GPS n'est pas indiquée).

Lorsqu'un joueur s'inscrit, il a la possibilité de prendre une photo avec son téléphone et de se servir de cette photo comme photo de profil (visible dans le détail d'une demande d'aide)



## Les fonctionnalités administrateur et modérateur

Ces fonctionnalités se feront grâce à une interface web. L'administrateur pourra 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 les actions suivantes : avertir le joueur, retirer l'annonce ou bien valider l'annonce.
- **Modération d'un joueur** : dans cet écran s'affichera un listing des joueurs signalés. 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 une sanction à son encontre.
- **Message** : sur cet écran le modérateur voit un listing des conversations qu'il a eu avec les joueurs. Ces conversations seront sous la forme de thread : tous les messages envoyés par les deux correspondants et s'affichent par ordre chronologique.

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



## Compléments

### Page web

En complément de ces deux interfaces (web et mobile) je souhaite aussi la création d'une page web aux adresses suivantes :

- <http://utopic.rousseauillaume.fr>
- <http://village.rousseauillaume.fr>
- <http://utopicvillage.rousseauillaume.fr>

Cette page servira de plaquette produit, on y trouvera un trailer, un tutoriel vidéo 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 via le backoffice.

### Réseaux sociaux

De nos jours il est impossible de réaliser un projet sans parler des réseaux sociaux.

Dans le cadre du projet de synthèse aucune action ne sera entreprise sur ces médias. En revanche, une fois le projet mis en ligne, il devra s'accompagner d'une campagne de communication sur ces réseaux. On prévoit donc la création d'une page Facebook, d'un compte Twitter ainsi qu'un compte Flickr dédié au projet.

Les liens de ces pages/comptes devront être visibles sur la page web.

La communication sera produite par un (ou plusieurs) community managers.