

## **Wireframes « Chasseur d'info »**

**France TV Education**

*Les wireframes ci-dessous posent la structure de l'application.  
Ils ne sont en rien représentatifs du graphisme ni des textes définitifs.*



## ACCUEIL / SPLASH SCREEN (1)



## **ACCUEIL / SPLASH SCREEN (1)**

### **DESCRIPTION**

La page d'accueil permet de plonger l'utilisateur dans l'ambiance du jeu et de l'engager à jouer.  
Cette page est partageable sur les réseaux sociaux.

### **FONCTIONNALITES**

- > Au clic du bouton COMMENCER UNE PARTIE, on accède à l'écran 3.
- > Au clic du lien CREDITS, on accède à l'écran 2.
- > Les boutons de partage en haut à gauche permettent de partager **l'URL du jeu.**

## CREDITS (2)



## **CREDITS (2)**

### **DESCRIPTION**

La page « Crédits » présente le projet de manière plus détaillée, ainsi que les crédits.

### **FONCTIONNALITES**

> Au clic du lien ACCUEIL, on retourne à l'écran 1.

## NIVEAU 1 – DIDACTICIEL – écran d'intro (3)

Niveau 1 - Naissance d'une vocation

## **NIVEAU 1 – DIDACTICIEL – écran d'intro (3)**

### **DESCRIPTION**

Ce premier écran plonge l'utilisateur dans le jeu.

### **INDICATION GRAPHIQUE**

Design très simple, par exemple noir avec typo blanche pour le titre.

### **FONCTIONNALITES**

> Au bout de trois secondes, disparition dans une transition en fade away.



## SEQUENCE SCENARISEE

*Voir Game Design Doc, p. 37.*

## NIVEAU 2 – BLOGGER – écran d'intro (4)

5 ans plus tard...

Niveau 2 - Premiers pas d'un blogger

## **NIVEAU 2 – BLOGGER – écran d'intro (4)**

### **DESCRIPTION**

Le deuxième niveau commence par un écran d'accueil.

### **INDICATION GRAPHIQUE**

Design très simple, par exemple noir avec typo blanche pour le titre, cf écran d'intro du niveau 1

### **FONCTIONNALITES**

> Au bout d'un temps prédéterminé (**3 secondes**), cet écran disparaît dans une transition en fade out vers l'écran suivant.

## **SEQUENCE SCENARISEE – niveau 2**


*Voir Game Design Doc p. 39*

## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – HOME (5)

Faux header d'ordinateur


CuiCuitter

Fil d'actualité

[@comptetwitter](#) 1


Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.

Thématique : ? 2

[@comptetwitter](#)

Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.

Thématique : ?


[@comptetwitter](#)

Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.

Thématique : ?

Temps restant :

Terminer la journée

Indicateur de popularité :  



Vos lecteurs vont aimer cette publication !


Raison :  
La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié.


Skoupe

En ligne

Mes contacts


☒ Contact 1 


☒ Contact 1 


☒ Contact 1 

3 widget Thématique

Mes articles publiés

Lorem ipsum 

Lorem ipsum 

Lorem ipsum 

## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – HOME (5)

### DESCRIPTION

L'écran est composé de 5 éléments :

- le bloc « CuiCwitter » qui voit défiler, selon un timecode fixe, des informations présentées sous la forme de tweets. Chaque information publiée contient le texte du cuitt, le nom de la source (sous la forme @machintruc) et l'avatar.
- Le bloc « Skoupe » qui affiche les contacts de l'utilisateur. A ce niveau il s'agit d'une liste de contacts d'amis. Il se présente sous la forme d'une liste de contacts à côté de chacun desquels se situe un bouton « appel » symbolisé par un téléphone, ainsi que la thématique dont est spécialiste le contact.
- Le bloc « Mes articles publiés » présente la liste des CuiCuitts/informations publiées par l'utilisateur.
- Le bloc « temps restant » indique le temps qu'il reste à l'utilisateur sur ce niveau, et il dispose d'un bouton « terminer la journée ».
- Le bloc « Indicateur de popularité » qui affiche un retour au joueur sur ce qu'il vient de publier. Il se matérialise comme un message qui « pop » **de la zone inférieure droite de l'écran du joueur, comme les notifications de feu messenger.**

### FONCTIONNALITÉS

> Dans le fil CuiCwitter, **quand on clique sur l'alias ou la photo de la source** qui publie une information, s'ouvre une popup (voir page 15) qui affiche la page profil de la source : pseudo et nom complet, avatar, biographie. Un bouton propose d'analyser la source.

L'utilisateur a la possibilité de fermer cette popup en cliquant sur la croix située en haut à gauche.

> Dans le fil CuiCwitter, **quand on clique sur le texte de l'information (2)**, le fil se déplie en accordéon (voir page 15) et des boutons d'action apparaissent : vérifier la thématique ou publier cette information.

> **Au clic du widget post-it (3)**, s'affiche sur l'ordinateur un faux post-it (image) qui rappelle les six familles thématiques du jeu et leur picto associé (voir page 15). Le skin de ce post-it évolue en fonction des niveaux.

> La jauge « temps restant » diminue en fonction des actions réalisées par le joueur.


> Au clic du bouton « **Terminer la journée** », l'utilisateur passe au niveau suivant.

## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – HOME SUITE (5)

Faux header d'ordinateur

CuiCuiTwitter


Fil d'actualité

[@comptetwitter](#)  
Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.  
Thématique : ?


2

Vérifier la thématique (5 minutes)

Pублиer cette info (10 minutes)



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum




Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum

Attention, vous êtes déjà à la moitié de la journée !

Temps restant :

Terminer la journée

1



André-Pierre Maniak  
[@AndrePierreManiak](#)  
Je suis l'attaquant vedette de l'Orfrique de Marseille, la meilleure équipe du championnat. Notre devise : droit au bus !  

Analyser cette source (25 minutes)

3

Ma thématique favorite :

- Science, technologie et jeux vidéo

Les autres thématiques :

- Société

- Politique

- International

- Économie

- Culture, sport et people

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

1001

1002

1003

1004

1005

1006

1007

1008

1009

1010

1011

1012

1013

1014

1015

1016

1017

1018

1019

1020

1021

1022

1023

1024

1025

1026

1027

1028

1029

1030

1031

1032

1033

1034

1035

1036

1037

1038

1039

1040

1041

1042

1043

1044

1045

1046

1047

1048

1049

1050

1051

1052

1053

1054

1055

1056

1057

1058

1059

1060

1061

1062

1063

1064

1065

1066

1067

1068

1069

1070

1071

1072

1073

1074

1075

1076

1077

1078

1079

1080

1081

1082

1083

1084

1085

1086

1087

1088

1089

1090

1091

1092

1093

1094

1095

1096

1097

1098

1099

1100

1101

1102

1103

1104

1105

1106

1107

1108

<

## FONCTIONNALITÉS (SUITE) (5)

> Au clic du bouton « **Analyser cette source** » sur la page profil de la source, la thématique de la source s'affiche sous forme d'un pictogramme (voir page 17).

Cette action consomme du temps, qui fait diminuer la jauge.

Une fois que l'utilisateur a analysé cette source, **la thématique de la source reste affichée tout au long du jeu, y compris sur les niveaux suivants.**

> **Au clic du bouton « Vérifier la thématique »** dans le cuitt déplié, la thématique de la source s'affiche, sous forme d'un pictogramme (voir page 17). Cette action consomme du temps, qui fait diminuer la jauge.

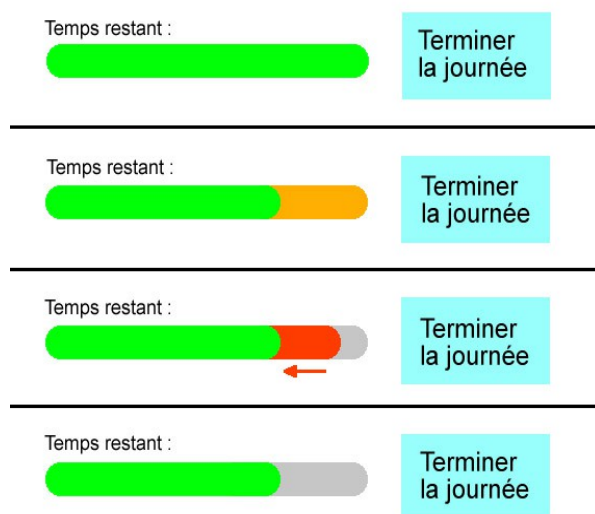
> **La jauge de temps** diminue en fonction des actions effectuées.

**Quand 50% du temps** du niveau est écoulé, une popup s'affiche et indique un message à l'utilisateur.

Le même message apparaît à **nouveau à 25%** du temps restant.

**Au survol des boutons d'action** (en bleu, comme « analyser cette source »), la jauge indique le temps que cela va consommer.

Exemple :






## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – HOME FIN (5)

Faux header d'ordinateur


CuiCuiCutter

Fil d'actualité




@comptetwitter

Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.

Thématique :  Crédibilité : ???

Vérifier la crédibilité (5 minutes)


Publier cette info (10 minutes)



Nom @comptetwitter

Lorem ipsum

Lorem ipsum



Nom @comptetwitter


Lorem ipsum

Lorem ipsum

Temps restant :

Terminer la journée


1



André-Pierre Maniak

@AndrePierreManiak

Je suis l'attaquant vedette de l'Orrifique de Marseille, la meilleure équipe du championnat. Notre devise : droit au bus !


Thématique : 

Vérifier la crédibilité (15 minutes)

Etes-vous sûr de vouloir publier cette information ?

Non

Oui




Vos lecteurs vont aimer cette publication !


Raison : La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié.


Skoupe

En ligne

Mes contacts

☒ Contact 1 

☒ Contact 1 

☒ Contact 1 

widget Thématique

Mes articles publiés

Lorem ipsum

×

Lorem ipsum

×

Lorem ipsum

×

17/40

## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – HOME FIN (5)

### FONCTIONNALITÉS (FIN)

- > Au clic du bouton « **Publier cette information** », une popup de confirmation s'affiche. L'utilisateur doit cliquer sur OUI pour voir s'afficher l'info sélectionnée dans le bloc « mes articles publiés ».
- > L'utilisateur peut dépublier une information en cliquant sur la petite croix en haut à droite du bloc article.
- > Publier une information consomme du temps : la jauge de temps diminue.
- > Publier une information déclenche l'affichage de l'indicateur de popularité : image du pouce + champ texte.  
L'indicateur est positif si le joueur vient de publier une info dans la bonne thématique.  
L'indicateur est négatif si le joueur vient de publier une info dans la mauvaise thématique.







## NIVEAU 2 – BLOGGEUR – ECRAN DE FIN DE NIVEAU (6)

Félicitations !  
Vous passez au niveau suivant !

Score à atteindre sur ce niveau : 70 pts  
Votre score sur ce niveau : 140 pts  
Votre score total : 320 pts

Continuer

Détail du score :

Info publiée	Retour du public	Score
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📌 Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes apprécié</p></div>	+ 10 pts
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📌 Crédibilité : 0/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>L'info choisie était complètement bidon ! La prochaine fois, vérifiez sa crédibilité !</p></div>	-5 pts
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📌 Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>Cette info était un scoop, vous l'avez publiée en premier. Bravo de l'avoir dénichée !</p></div>	+ 25 pts

## DESCRIPTION

Quand le temps imparti pour le niveau est écoulé, le jeu se termine. Un écran de fin de niveau apparaît.

Chaque écran de fin de niveau est composé de deux parties :

- Un message de félicitations (ou, le cas échéant, d'encouragement à réessayer) comportant :
  - Le score à atteindre sur le niveau.
  - Le score atteint par le joueur sur le niveau.
  - Le score du joueur depuis le début de la partie.
  - Un bouton continuer / recommencer.
  
- Un écran de feedback détaillant le score du joueur en listant :
  - Les cuitts publiés par le joueur (seuls les cuitts qui étaient dans la zone de publication au moment où le joueur a fini sa journée sont pris en compte. Ceux qui ont été publiés puis supprimés par le joueur ne comptent pas).
  - Le feedback obtenu (pour que le joueur puisse comprendre pourquoi une info était bonne ou non), légèrement reformaté pour être plus compact que quand il s'est affiché pendant la partie et rédigé au passé « vos lecteurs ont aimé » et non plus au futur « vos lecteurs vont aimer ».
  - Le score que chacun des Cuitts a rapporté.
  - **NB : le détail de la valeur de chaque Cuitt n'est pas expliqué au joueur, par exemple un Cuitt assez crédible rapportera moins de points qu'un Cuitt très crédible sur la même thématique, mais ce ne sera pas expliqué en toutes lettres - le joueur pourra néanmoins facilement le déduire).**

### NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – écran d'intro (7)

3 ans plus tard...

Niveau 3 - Bienvenue chez les pros !

## **NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – écran d'intro (7)**

### **DESCRIPTION**

Le deuxième niveau commence par un écran d'accueil.

### **INDICATION GRAPHIQUE**

Design très simple, par exemple noir avec typo blanche pour le titre, cf écran d'intro du niveau 1

### **FONCTIONNALITES**

> Au bout d'un temps prédéterminé (**3 secondes**), cet écran disparaît dans une transition en fade out vers l'écran suivant.

## **NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – SEQUENCE SCENARISEE**

*Voir Game Design Doc p. 40*






### NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – HOME (8)


Faux header d'ordinateur

CuiCuiitter

Fil d'actualité


[@comptetwitter](#)

Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.


Thématique :  Crédibilité : ???

Vérifier la crédibilité (5 minutes)

Publier cette info (10 minutes)



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum

Temps restant :

Terminer la journée

Skoupe

Nouveaux contacts +


Mes contacts



Thématiques


☒ Contact 1


☒ Contact 2


☒ Contact 3



















Contact 1 

Un expert de la science, qui a des méga capacités, et à qui vous pouvez faire confiance les yeux fermés.

Thématique de prédilection :  Science, technologie et jeux vidéo

widget Thématique

Mes articles publiés

Lorem ipsum


✕

Lorem ipsum

✕

Lorem ipsum

✕

 Vos lecteurs vont aimer cette publication !

Raison : La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié.

25/40

### NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – HOME (8)

#### DESCRIPTION

**L'interface et les fonctionnalités sont les mêmes qu'au niveau 2.**

Une nouvelle action est désormais possible pour l'utilisateur : vérifier la crédibilité d'une information ou d'une source, et ce grâce à son bloc de contacts.

**Le bloc Skoupe est fourni de deux contacts au départ du niveau 3.**

#### FONCTIONNALITES

> Similaires au niveau 1.

> **Au clic du nom du contact**, une fiche d'identité (1) apparaît qui contient les informations suivantes : nom complet, avatar, biographie, thématique de prédilection.



> L'utilisateur **peut cliquer sur « nouveaux contacts »** (voir liste des fonctionnalités du niveau 4) mais il n'a pas d'obligation / de nécessité à le faire à ce niveau.

## NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – HOME SUITE (8)

Faux header d'ordinateur


CuiCuiTwitter

Fil d'actualité


[@comptetwitter](#)  
Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.  
Thématique :  Crédibilité : ???

Vérifier la crédibilité (5 minutes)

Publier cette info (10 minutes)



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum







Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum



Skoupe



Nouveaux contacts +

Mes contactsThématiques

☒ Contact 1

☒ Contact 2

☒ Contact 3

[@comptetwitter](#)  
Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.  
Thématique :  Crédibilité : ???

Vérifier la crédibilité (5 minutes)

Publier cette info (10 minutes)

widget Thématique

Mes articles publiés

Lorem ipsum

×

Lorem ipsum

×


Lorem ipsum

×

Temps restant :

Terminer la journée

Indicateur de popularité :



Vos lecteurs vont aimer cette publication !

Raison :  
La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié.

27/40

## NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – HOME SUITE (8)

### FONCTIONNALITES (SUITE)

> Le bouton « Vérifier la crédibilité » ne s'affiche que si la thématique a été vérifiée.

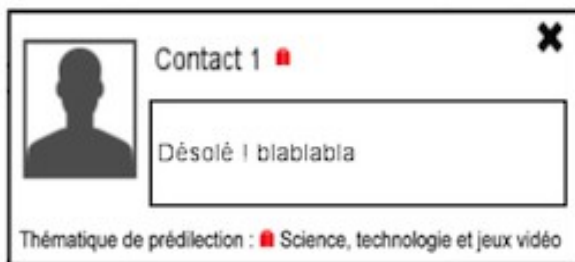
> L'enchaînement **clic sur le bouton « Vérifier la crédibilité »** (source ou cuitt) puis **clic sur le nom d'un contact** entraîne deux possibilités :

- la thématique de la source/du cuitt et du contact correspondent : la crédibilité s'affiche dans la fiche source/la fiche du cuitt, de cette manière :



**La crédibilité de la source s'affiche pour toute la durée du jeu.**

- la thématique de la source/du cuitt et du contact ne correspondent pas : un message du contact s'affiche et on propose au joueur de demander à un autre contact.









## NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – ECRAN DE FIN DE NIVEAU (9)

Félicitations !  
Vous passez au niveau suivant !

Score à atteindre sur ce niveau : 70 pts  
Votre score sur ce niveau : 140 pts  
Votre score total : 320 pts

Continuer

Détail du score :

Info publiée	Retour du public	Score
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📰 Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes apprécié</p></div>	+ 10 pts
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📰 Crédibilité : 0/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>L'info choisie était complètement bidon ! La prochaine fois, vérifiez sa crédibilité !</p></div>	-5 pts
<div><p>Nom <a href="#">@comptetwitter</a> Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p><p>Thématique : 📰 Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p></div>	<div><p>Cette info était un scoop, vous l'avez publiée en premier. Bravo de l'avoir dénichée !</p></div>	+ 25 pts

### **NIVEAU 3 – REDACTEUR SPECIALISE – ECRAN DE FIN DE NIVEAU (9)**

#### **DESCRIPTION**

Même fonctionnement qu'à la fin du niveau 2, mais avec intégration des feedback sur la crédibilité des informations.

## NIVEAU 4 – REDACTEUR EN CHEF - écran d'intro (10)

10 ans plus tard...

Niveau 4 - C'est vous le boss !

## **NIVEAU 4 – REDACTEUR EN CHEF - écran d'intro (10)**

### **DESCRIPTION**

Le niveau commence par un écran d'accueil.

### **INDICATION GRAPHIQUE**

Design très simple, par exemple noir avec typo blanche pour le titre, cf écran d'intro du niveau 1.

### **FONCTIONNALITES**

> Au bout d'un temps prédéterminé (**3 secondes**), cet écran disparaît dans une transition en fade out vers l'écran suivant.



## **NIVEAU 4 – REDACTEUR EN CHEF – SEQUENCE SCENARISEE**

*Voir Game Design Doc p.43*





## NIVEAU 4 – REDACTEUR EN CHEF – HOME (11)

Faux header d'ordinateur


CuiCuiCui

Fil d'actualité


[@comptetwitter](#)  
Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.  
Thématique :  Crédibilité : 2/3 Scoop : ???

Vérifier l'exclusivité (5 minutes)

Pублиer cette info (10 minutes)



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum



Nom [@comptetwitter](#)  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum


Temps restant :  

Terminer la journée

Skoupe




1 Nouveaux contacts +




1 Dans quelle thématique souhaitez-vous rechercher un nouveau contact ?  

Science, technologie et jeux vidéo  ▼


Chercher ! (15 minutes)


Thématiques  






Mon Journal

L'Orifique de Marseille droit au bus x  
Cruelle désillusion pour le club de football provençal, qui a perdu hier son match au sommet contre le Paris-Saint-Glinglin sur le score sans appel de 17 à 0.  
Thématique : 

Lady Glagla réchauffe le Moyen Journal x  
Antoine Icône n'en est toujours pas revenu : le show donné par la diva...  
Thématique : 

Scandale à l'assemblée x  
Le ton monte à l'Assemblée. « C'est celui qui le dit qu'y est ! », a déclaré le chef de l'opposition...  
Thématique : 

Superman contre les caniches, un film décevant x  
Au théâtre à Noël : Les Fourberies du sapin x  
L'extinction de voix de Justin Bideur fêtée partout. x

Pублиer cette maquette

35/40

## NIVEAU 4 – REDACTEUR EN CHEF – HOME (11)

### DESCRIPTION

L'interface et les fonctionnalités sont les mêmes qu'au niveau 2.

Une nouvelle action est désormais possible pour l'utilisateur : vérifier l'exclusivité de ses informations, et cela grâce à son bloc de contact.

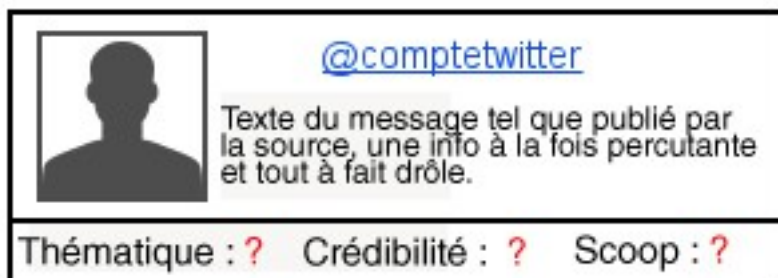
Son bloc de publication a également changé : il s'agit à ce niveau d'une maquette de « Une », constitué de 6 blocs.

### FONCTIONNALITES

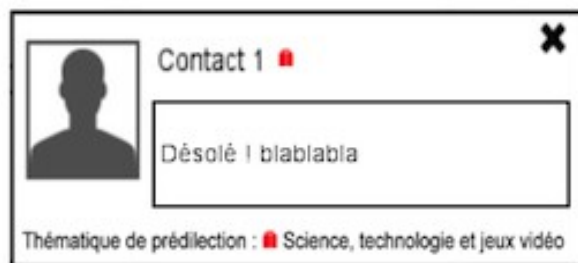
> Le bouton « Vérifier l'exclusivité » ne s'affiche que si la thématique puis la crédibilité a été vérifiée.

> L'enchaînement **clic sur le bouton « Vérifier l'exclusivité »** (source ou cuitt) puis **clic sur le nom d'un contact** entraîne deux possibilités :

- la thématique de la source/du cuitt et du contact correspondent : l'exclusivité s'affiche dans la fiche source/la fiche du cuitt, de cette manière (points d'interrogations remplacés par les picto correspondants).



- la thématique de la source/du cuitt et du contact ne correspondent pas : un message du contact s'affiche et on propose au joueur de demander à un autre contact de vérifier l'exclusivité.



> **Au clic du bouton « Nouveaux contacts »** dans le bloc Skoupe, s'affiche une popup (1) qui propose à l'utilisateur de sélectionner (menu déroulant) la thématique qui l'intéresse.

Une fois cette action effectuée, des nouveaux contacts s'affichent ensuite dans la liste des contacts Skoupe.

> Le joueur peut **drag and dropper** l'information qu'il souhaite dans son bloc « Mon journal ».

Il peut également la **supprimer** de sa sélection en cliquant sur la croix en haut à droite des infos. **Une popup de confirmation lui demande alors de valider son choix.**

La suppression d'une information ne permet pas de regagner du temps.

> au clic du bouton « Publier cette maquette », le jeu s'arrête. Il aura ensuite la possibilité de partager cette maquette.

## NIVEAU 4 – REDACTEUR SPECIALISE – ECRAN DE FIN DE NIVEAU (12)

« Félicitations !

Vous maîtrisez tous les rouages du métier de journaliste : vous êtes capable de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information.

Mais peut-être pouvez-vous faire encore mieux ? »

Recommencer le niveau

Fin de la partie

## **NIVEAU 4 – REDACTEUR SPECIALISE – ECRAN DE FIN DE NIVEAU (12)**

### **DESCRIPTION**

Le joueur se voit attribuer son score final, addition des points qu'il vient de marquer au niveau 4 et des points accumulés des niveaux 2 et 3. L'écran de fin de partie détaille quels cuitts publiés étaient les bons et lesquels étaient dotés d'une crédibilité trop faible ou redondants en terme de thématique.

## ECRAN DE FIN (13)

### DESCRIPTION

Le joueur voit s'afficher un message final dépendant de son score :

- s'il a fait un mauvais score (par exemple moins de 200 points – cf. le fichier BDD\_newsgame.xls) au niveau 4, c'est un message négatif

*« On dirait que les subtilités du travail de rédacteur en chef vous échappent encore... Normal : ce n'est pas facile de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information ! Et si vous tentiez à nouveau l'aventure ? »*

+ deux boutons : « Recommencer le niveau » ou « Finir la partie »

- s'il a fait un bon score (par exemple plus de 200 points – cf. le fichier BDD\_newsgame.xls) au niveau 4, c'est un message positif :

« Félicitations ! Vous maîtrisez tous les rouages du métier de journaliste : vous êtes capable de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information. Mais peut-être pouvez-vous faire encore mieux ? »

+ deux boutons : « Recommencer le niveau » ou « Finir la partie »

Le bouton « Finir la partie » renvoie vers l'écran d'intro/ splash screen.