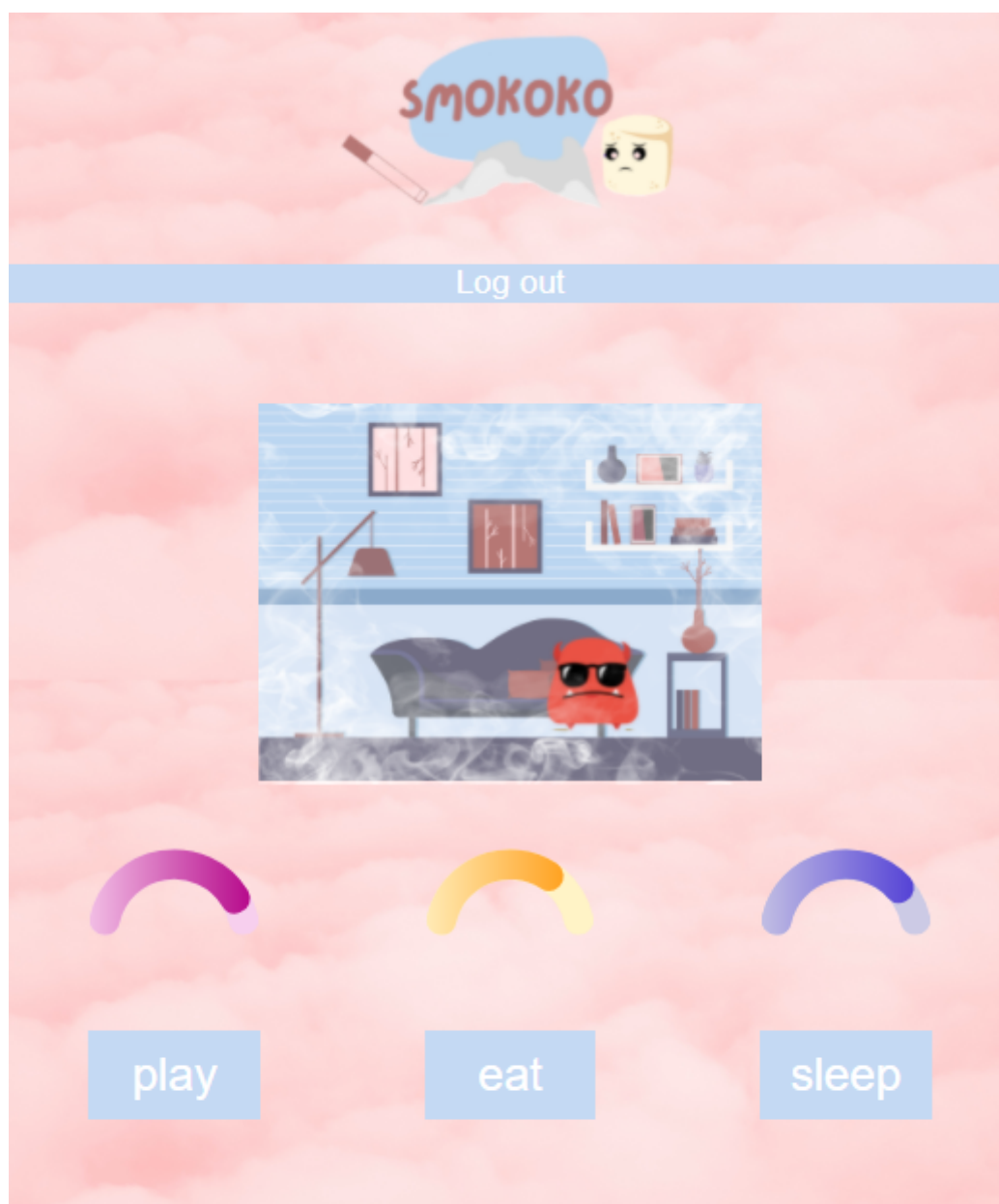


Smokoko



[Services](#) [About](#) [Terms](#) [Privacy Policy](#)

Smokoko © 2021

1. Objet connecté

Smokoko est une application développée dans le but d'aider les utilisateurs de cigarette électronique à mieux contrôler leur consommation. Bien que ce prototype communique avec une API simulée par nos soins, l'outil est prévu pour être à terme, couplé à une vraie cigarette électronique connectée

2. Modèle de données

Le fonctionnement de cette application repose sur l'interaction entre deux types de données:

- Les objectifs, renseignés en amont par le fumeur
- Les données de consommation, récupérées directement via la cigarette connectée

Pour ce prototype, nous avons choisi les deux indicateurs qu'il nous paraissait indispensable de considérer: le nombre de bouffées (vap) par heure ainsi que la quantité de nicotine présente dans le liquide.

L'architecture est néanmoins assez flexible pour permettre de considérer plus de données si besoin.

3. Innovation : Gamification

Le cœur du projet consiste à gamifier le rapport du fumeur à sa consommation en s'inspirant du jeu de Tamagotchi. En effet, si le fumeur est souvent conscient des conséquences de son activité, cela ne l'amène pas spécialement à la modifier. Le jeu déplace donc ces conséquences sur un élément extérieur en faisant le pari qu'une motivation extrinsèque sera plus efficace qu'une motivation intrinsèque.

Cependant, le bien être d'un personnage virtuel reste un facteur de motivation très limité. L'application ne mise donc pas sur l'empathie de l'utilisateur mais bien sur les contraintes additionnelles provoquées par son comportement.

Ainsi, dans Smokoko, on choisit d'abord de s'occuper d'un compagnon virtuel puis on finit par réduire sa consommation pour l'empêcher de prendre trop de place dans notre vie réelle.

Des efforts restent toutefois nécessaires pour maintenir l'utilisateur attaché à son compagnon, afin qu'il ne soit pas trop facilement tenté d'abandonner ce dernier et que les contraintes additionnelles le poussent bien à modifier son comportement.

/Gestion des objectifs/

Bien que ce prototype utilise des objectifs déjà renseignés explicitement dans l'API, une version finale proposerait toute une gamme de compagnons virtuels correspondant à des objectifs divers et variés. Les compagnons aux objectifs les plus exigeants pourraient ainsi être particulièrement soignés afin de donner envie aux utilisateurs de les collectionner.



Il faudrait ainsi implémenter un mécanisme de collection, où un compagnon ayant survécu une certaine durée rejoint une zone spéciale tandis que l'utilisateur doit en choisir un nouveau.

/Gestion des jauges et de l'environnement/

L'application fait des retours à l'utilisateur sur sa consommation via différents modes:

Directement à travers l'affichage

Quantité de fumée - La quantité de fumée présente dans la pièce n'est pas fixe, elle diminue naturellement au cours du temps. Les vapotages de l'utilisateur viennent toutefois s'y ajouter régulièrement afin de simuler l'évolution de l'état de la pièce à vivre d'un fumeur.

Indirectement à travers les réactions du compagnon

Jouer - L'action de jouer augmente la jauge de plaisir mais diminue l'énergie. De plus, si l'utilisateur dépasse l'objectif de vapotage au cours de l'heure de 10%, le compagnon refuse de jouer jusqu'à l'heure suivante.

Manger - L'action de manger augmente la jauge de nourriture. De plus, si l'utilisateur consomme plus de nicotine que l'objectif fixé, la jauge descend plus rapidement (de façon proportionnelle).

Dormir - L'action de dormir augmente la jauge d'énergie mais rend le compagnon indisponible pendant 2 heures. La quantité d'énergie rendue par le sommeil est inversement proportionnelle à la quantité de fumée présente dans la pièce.