Projet ISH – A daily routine

* Forme du rendu
* Visualisation/Front-end
* Gamification
* Volume/durée de la fiction
* But
* Timing des différentes phases : idéalisation – conception – esthétique – rapport ?
* Traduction

Idées :

* Idée de base : A rough start + la journée + le soir + la nuit. Explore les struggles quotidiens du diabétique dans une journée « type ». Journée : Travail/loisir/sport, Soir : Repas/sortie/alcool/planification, nuit : différents struggles basiques de la nuit : l’hypo/l’hyper/les alarmes/pas de sucre/ manque de sommeil
* Permet de finir dans une boucle, aspect de l’éternel recommencement
* Déviation : après le matin, plusieurs moments de la journée standard, chronologiques mais déterminés, chaque fois centrés sur un aspect particulier (p.ex : le matin, se préparer pour la journée, le coût de la préparation / axé sur le temps qui passe, le retard et le coût lié au fait de se dépécher
* Plus d’indépendance entre les chapitres, plus dirigé aussi, mais ducoup moins redondant
* Moins gamifié ducoup, moins de variables sous-jacentes, ce qui peut être mieux pour des objectifs tel que : apprentissages de ce qu’est le diabète, et moins un jeu ou il faut faire au mieux ou autre : car finalement il n’y a pas de « mieux ». Voir le positif/négatif de tous les choix, permet d’explorer + en profondeur alors qu’une fiction gamifiée n’offrira qu’un bout très maigre au premier jeu.
* Moins répétable – mais est-ce vraiment l’objectif ?

1. ars

Plot : 4 grands moments de la journée : A rough start + la journée + le soir + la nuit. Explore les struggles quotidiens du diabétique dans une journée « type ». Journée : Travail/loisir/sport, Soir : Repas/sortie/alcool/planification, nuit : différents struggles basiques de la nuit : l’hypo/l’hyper/les alarmes/pas de sucre/ manque de sommeil

* Permet de finir dans une boucle, aspect de l’éternel recommencement
* Pas grandes modifications de rough start hormis l’implémentation plus parfaite des variables

2 grandes variables :

* Le temps : l’indiquer avec une horloge sur un coin de l’écran ?
* La glycémie : ne pas la chiffrer. Peut-être juste l’indiquer par un changement de la couleur du fond sur un spectre allant de bleu à jaune (bleu = hypo, vert = bien, rouge = hyper)

Planning :

1. Écrire les scripts « version test », sans variables et avec moins d’options -> donc état de « rough start » tel que rendu pour fiction interactive + les 3 autres chapitres
   1. Chapitre 2 : La journée 31 mars 2024
   2. Chapitre 3 : La soirée 7 avril 2024
   3. Chapitre 4 : La nuit 14 avril 2024
2. 28 avril 2024 : Implémenter la variable temps et la variable glycémie
3. 5 mai 2024 : Design
4. Tests
5. 12 mai 2024 : Retour des tests
6. 19 mai 2024 : Modifications

\*\*Sous-chapitre 1A: Matinée mouvementée au travail\*\*

- Zucchi se retrouve confronté·e à une situation d'hypoglycémie le matin, causée soit par un oubli de petit-déjeuner, soit par un trajet en vélo rapide pour se rendre au travail.

- Après avoir pris conscience de sa glycémie basse, Zucchi décide d'anticiper sa pause déjeuner pour prendre soin de sa santé.

\*\*Sous-chapitre 2A: Gestion de l'hypoglycémie au travail\*\*

- Zucchi choisit de manger avec ses collègues, de reporter son repas pour plus tard ou d'accompagner ses collègues à la pause sans manger, en fonction de sa situation glycémique.

- Les choix de Zucchi influencent son ressenti et son expérience sociale pendant la pause déjeuner.

\*\*Sous-chapitre 3A: Stabilité glycémique au travail\*\*

- Zucchi constate que sa glycémie est normale, ce qui lui permet de choisir son repas avec précaution pour maintenir cet équilibre.

- Zucchi fait face aux défis de maintenir un équilibre glycémique dans un environnement de travail.

\*\*Sous-chapitre 4: Fatigue de l'après-midi\*\*

- Après une matinée mouvementée, Zucchi se concentre sur ses tâches professionnelles tout en jonglant avec la gestion de son diabète.

- Zucchi rencontre des difficultés liées à un problème avec son capteur de glycémie en continu (CGM) et doit prendre des mesures pour maintenir sa santé.

\*\*Sous-chapitre 1B: Repos mérité à la maison\*\*

- Zucchi décide de rester à la maison pour se reposer après une matinée difficile.

- Iel prend des mesures pour régler un problème avec son CGM avant de se reposer.

\*\*Sous-chapitre 1C: Repos mérité à l'extérieur\*\*

- Zucchi choisit de passer une journée à l'extérieur avec ses amis pour se détendre.

- Iel doit faire face à des défis liés à la gestion de son diabète et à la pression de ses responsabilités professionnelles.

Chaque sous-chapitre explore les défis uniques auxquels Zucchi est confronté·e dans sa vie quotidienne en tant que personne atteinte de diabète de type 1, offrant une perspective intéressante sur la manière dont la condition médicale affecte différentes facettes de sa vie.

Contage des heures :

Avant mail : 3+4+2+2+3+1

Après mail : 4+4+4+6+7+6+4,5+4,5+4

Après texte : 5+2+3+4+5+3+6

Pour l’instant : 76/150

Fleche pour aller vers l’arrière

Traçabilité

Répétitivité (comment faire ? commentaire Coline, commentaire Gai)

Plus de choix ? mais il y a déjà beaucoup de choix, simplement il faudrait que l’utilisateur puisse + explorer les choix.

* Filtre de connaissance diabète
* Couleur pour classes d’émotions
* Musique
* Couleur pour glycémie ?
* Images (4-5) pour décrire le milieu classique

Ressources jeu vidéo 2d

Freesound.org -> fading de son

Succès : gérer une hypoglycémie / gérer une hyper / etc