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