Dans la conception de la fiction interactive, il ya eu plusieurs étapes. La première partie reposait uniquement sur inkle, c'est la partie rédactionnelle. Elle a pris au moins un tiers du temps total et était un véritable défi pour moi n'étant pas écrivain. La logique de la fiction interactive était assez facile à mettre en place et est venue assez instinctivement comme cette fiction ne se distingue pas par sa multitude de chemins différents et intriqués. Le but était de faire ressentir les difficultés quotidiennes d'un diabétique et je suis donc partie d'une journée type à laquelle j'ai ajouté les difficultés des diabétiques que j'ai sorti de ma propre expérience, d'articles cités en bibliographie, de personnes de mon entourage aussi atteinte du diabète de type 1 et de la communauté surtout américaine des diabétique de type 1 présente sur instagram notamment à travers les pages instas citées en bibliographie. Ensuite il a fallu que j'initie les différentes variables le temps qui est surtout important dans le chapitre 1 et au début du chapitre 2, et la glycémie, importante tout au fil de l'histoire. Il y a aussi des variables true/false qui permettent de suivre quelles étapes et quels outils le joueur a passé et a en sa possession. Après cette première partie de conception, il y a eu des premiers tests utilisateurs qui ont a la fois permis de me diriger pour les parties de codage Design et fonctionnalités, pour L'IU, et également pour ajuster les variables pour rendre la fiction la plus smooth possible, et également pour corriger d'éventuelles fautes d'orthographe, de formulation et de grammaire, ayant beaucoup écrit de texte, je ne les voyait pas forcement tout seul. Après cette deuxième partie je me suis penché sur l' ajout de nouvelles fonctionalité pour ajouter de la gamification et améliorer l'experience utilisateur pour arriver plus proche de l'objectif de la fiction, et ensuite le design, pour rendre l'expérience utilisateur la meilleure et la plus intuitive possible. J'ai ajouté un background sonore, avec des sons d’ambiance qui décrivent l’environnement où se passe la fiction, comme le réveil qui sonne au début ou le son d’ambience d’un bar musical le soir quand Zucchi sort. Cela permet d’ajouter de la véracité à l’histoire et de plonger le joueur dans un environnement familier, a laquelle on ajoute l’expérience non-familière de la gestion du diabète. Le joueur peut alors cerner la difficulté qu’est la gestion du diabète et ressentir comme si lui le vivait. J’ai aussi ajouté la fonctionnalité des succès, qui a pris énormément de temps mais qui en vaut le coup. La gestion des succès débloqués par l'utilisateur a nécessité la mise en place d'un système de suivi et de gestion des succès débloqués, ainsi que leur affichage dans l'interface utilisateur. J’ai du beaucoup modifier le javascript afin d’enregistrer dans des variables les succès débloqués et les intégrer à la logique d’Ink pour lier Ink et Javascript, ainsi que pour modifier les images en fonction des succès débloquer et afficher une allert box permettant de prévenir l’utilisateur qu’il a débloqué un succès. J’ai aussi du gérer la plateforme mobile qui se devaient différente de celle d’ordinateur surtout en raison du format de l’écran. Ensuite j’ai du faire que tout cela soit joli en touchant pas mal au CSS ainsi qu’au javascript pour certaines animations, surtout d’un point de vue des notifications. Ensuite a eu lieu une deuxième phase de test avec un test fait auprès des élèves des classes précédentes et actuelles de Monsieur Pante et un test destiné à un public plus large, et notamment à des professionnels de la santé ou des étudiantexs dans la santé.

# Introduction :

Ce rapport documente le processus de conception et de développement d'une fiction interactive créée dans le cadre du projet de Noé Carette pour le Master en Informatique pour les sciences humaines à la Faculté des Lettres de l'UNIL. Cette fiction interactive, conçue avec Inkle, vise à offrir aux joueurs une immersion dans les défis quotidiens auxquels sont confrontées les personnes atteintes de diabète de type 1.

## But :

L'objectif principal de cette fiction interactive est de sensibiliser les joueurs aux difficultés rencontrées par les personnes vivant avec le diabète de type 1 dans leur vie quotidienne. En mettant en scène les expériences et les émotions du personnage principal, Zucchi, cette fiction permet aux joueurs de mieux comprendre les défis complexes associés à la gestion rigoureuse de cette condition médicale.

## Description :

Le cœur de cette fiction interactive repose sur une expérience immersive centrée autour de Zucchi, un individu vivant avec le diabète de type 1. À travers une narration interactive, les joueurs sont plongés dans le quotidien de Zucchi, où ils doivent jongler entre une vie active, des émotions, des besoins personnels et la gestion rigoureuse du diabète.

## Publics cibles :

La fiction interactive vise principalement les personnes qui ne vivent pas avec le diabète de type 1 mais qui souhaitent comprendre les défis auxquels sont confrontées les personnes atteintes de cette condition médicale. Elle s'adresse également aux professionnels de la santé qui, bien qu'ils puissent maîtriser les aspects techniques du diabète, peuvent ne pas avoir une compréhension approfondie des aspects émotionnels et psychologiques de la maladie. Cependant, pour les personnes qui ne connaissent pas bien le diabète de type 1, la fiction comprend des explications contextuelles qui les aident à comprendre les aspects techniques de la maladie.

La fiction interactive vise à sensibiliser les joueurs à la charge mentale associée à la gestion quotidienne du diabète de type 1, ainsi qu'à la difficulté de concilier cette gestion avec une vie normale. Il est important de noter que la fiction peut être assez intense émotionnellement, car elle décrit le stress et les défis auxquels est confrontée la personne atteinte de diabète de type 1. Par conséquent, elle est déconseillée aux aux personnes vivant avec le diabète de type 1, surtout aux personnes nouvellement diagnostiquées, car elle pourrait être décourageante.

## Mécaniques ludiques :

La narration interactive repose sur des choix contextuels qui influent sur la glycémie et la gestion du temps de Zucchi. Les joueurs doivent prendre des décisions qui auront un impact sur ces deux scores cruciaux, ce qui ajoute une dimension ludique tout en sensibilisant aux aspects pratiques et médicaux du diabète de type 1.

* Vous pourriez détailler davantage comment les choix des joueurs influencent la glycémie et la gestion du temps de Zucchi, en donnant des exemples concrets de scénarios de jeu.

## Résumé de la fiction :

La fiction interactive est divisée en trois chapitres : "Un début difficile", "Une journée comme les autres" et "Quelle Soirée !". Chaque chapitre présente des choix et des défis uniques qui permettent aux joueurs de mieux comprendre les expériences de Zucchi et les défis associés à sa condition de diabétique de type 1.

Dans le chapitre 1, Zucchi se réveille et doit faire plusieurs choix en sachant qu'iel est en retard pour le travail. ses choix influent sur à quel point iel sera en retard ou pas et sur sa santé diabétique: d'abord quoi manger, en sachant que plus iel mange quelque chose de sain pour son diabète plus iel prend du temps; ensuite quoi prendre avec soi pour aller au travail comme ustensiles pour le diabète, en sachant que plus iel prend du temps à pack plus iel prend du retard ;et ensuite quoi faire de sa journée, si aller au travail, aller dehors ou rester a la maison, ce qui clot le chapitre et donne la direction du chapitre 2.

Dans le chapitre 2, si Zucchi décide d’aller au travail,

Dans le chapitre 2, si Zucchi décide de rester à la maison,

Dans le chapitre 2, si Zucchi décide d’aller voir des amiexs dehors,

Les trois chemins se rejoignent pour l’après-midi, car Zucchi est contraint d’aller au travail si iel n’y est pas allé et se retrouve au bureau l’après-midi. L’après-midi il ne se passe pas grand-chose à part un check de sa glycémie. A la fin de sa journée de travail, iel devra faire un choix important: quoi faire de sa soirée, si retrouver ses amies dans un bar ou rester à la maison, ce qui clôt le chapitre et donne la direction du chapitre 3.

Dans le chapitre 3, si Zucchi va au bar,

Dans le chapitre 3, si Zucchi reste à la maison,

# Conception :

* Pourriez-vous inclure des détails sur les choix esthétiques, tels que la palette de couleurs utilisée, le style des illustrations, etc. ?
* Expliquez comment la structure du site a été conçue pour faciliter la navigation et offrir une expérience utilisateur fluide.
* La section sur la conception détaille les choix esthétiques et ergonomiques du site. Elle aborde également les décisions prises en matière de structure et de navigation pour assurer une expérience utilisateur optimale.
* Intégrez des captures d'écran ou des maquettes du site pour illustrer les choix esthétiques et la structure de navigation. Cela aidera à visualiser les concepts discutés.

## Développement :

* Cette section décrit les étapes du développement, en mettant en évidence les technologies utilisées, les défis rencontrés et les solutions apportées. Elle comprend également des informations sur l'intégration de fonctionnalités spécifiques et sur l'optimisation du site pour différentes plateformes et appareils.
* Donnez un aperçu des langages de programmation et des frameworks utilisés pour développer le site.
* Décrivez les défis techniques rencontrés lors du développement, comme l'intégration de fonctionnalités interactives ou la gestion des scores de glycémie et de temps.
* Mentionnez les outils de développement utilisés, tels que des éditeurs de code, des plateformes de gestion de projet, etc.
* Expliquez comment vous avez assuré la compatibilité et la réactivité du site sur différents navigateurs et appareils.

## Fonctionnalités clés :

* Dans cette partie, sont présentées en détail les fonctionnalités principales du site, telles que les boîtes de dialogue modales, les cases à cocher, les animations, etc. Chaque fonctionnalité est expliquée en termes de conception et de mise en œuvre technique.

## Défis rencontrés :

* Énumérez les principaux défis techniques ou conceptuels auxquels vous avez été confronté lors de la conception et du développement du site.

## Solutions apportées :

* Décrivez les stratégies et les solutions que vous avez mises en œuvre pour surmonter les défis mentionnés précédemment.
* Discutez des compromis éventuels que vous avez dû faire pour atteindre vos objectifs de conception et de développement.

## Développement :

Dans cette section, nous détaillerons les différentes étapes du développement de l'application de manière à mettre en lumière les technologies utilisées, les défis rencontrés et les solutions apportées. Nous aborderons également l'intégration de fonctionnalités spécifiques et l'optimisation du site pour garantir une expérience utilisateur fluide et cohérente sur différentes plateformes et appareils.

## Technologies Utilisées :

Le développement de l'application repose sur un ensemble de technologies robustes et modernes, notamment :

* **JavaScript et Inkjs :** JavaScript est utilisé pour la logique de l'application côté client, tandis qu'Inkjs est une bibliothèque JavaScript utilisée pour interpréter le langage d'écriture interactive Ink.
* **HTML et CSS :** HTML est utilisé pour la structure de la page, tandis que CSS est utilisé pour la mise en forme et le style.
* **LocalStorage :** Cette fonctionnalité est utilisée pour stocker localement les sauvegardes de progression de l'utilisateur et les succès débloqués.

## Défis Techniques :

Le développement de l'application a été confronté à plusieurs défis techniques, notamment :

* **Intégration de fonctionnalités interactives :** L'application comprend des fonctionnalités interactives telles que la sélection de choix, la manipulation d'images et l'affichage de boîtes de dialogue modales. L'intégration de ces fonctionnalités a nécessité une gestion précise de l'interaction entre le contenu Ink et l'interface utilisateur JavaScript.
* **Gestion des succès débloqués :** Un aspect important de l'application est la gestion des succès débloqués par l'utilisateur. Cela a nécessité la mise en place d'un système de suivi et de gestion des succès débloqués, ainsi que leur affichage dans l'interface utilisateur.

## Outils de Développement :

Pour le développement de l'application, nous avons utilisé divers outils et technologies, notamment :

* **Éditeurs de Code :** Des éditeurs de code tels que Visual Studio Code ont été utilisés pour écrire et organiser le code source de l'application.
* **Plateformes de Gestion de Projet :** Des plateformes de gestion de projet telles que GitHub ont été utilisées pour suivre les problèmes, gérer les versions du code et faciliter la collaboration entre les membres de l'équipe de développement.

## Compatibilité et Réactivité :

Une attention particulière a été portée à la compatibilité et à la réactivité de l'application sur différents navigateurs et appareils. Des tests approfondis ont été effectués pour garantir que l'application fonctionne de manière cohérente sur les navigateurs les plus courants, y compris Chrome, Firefox, Safari et Edge, ainsi que sur les appareils mobiles et les tablettes.

## Gestion de l'Affichage sur les Appareils Mobiles :

L'adaptation de l'application pour les appareils mobiles a représenté l'un des défis majeurs du développement. Nous avons consacré un temps significatif à garantir que l'expérience utilisateur reste fluide et agréable, quel que soit le périphérique utilisé. Voici quelques aspects clés de notre approche :

* **Responsive Design :** Nous avons adopté une approche de conception réactive pour assurer que l'application s'adapte de manière transparente à différentes tailles d'écran, des smartphones aux tablettes. Cela a impliqué l'utilisation de techniques CSS telles que les media queries et les unités de dimensionnement flexibles pour ajuster dynamiquement la mise en page et le contenu en fonction de la taille de l'écran.
* **Optimisation des Performances :** Nous avons optimisé les performances de l'application pour garantir des temps de chargement rapides et une expérience utilisateur fluide, même sur des connexions réseau mobiles moins rapides. Cela a impliqué la minimisation du poids des ressources, telles que les images et les scripts, ainsi que l'utilisation de techniques de mise en cache pour réduire les temps de chargement des pages.
* **Gestion des Événements Tactiles :** Nous avons pris en compte les interactions tactiles spécifiques aux appareils mobiles, telles que le toucher et le glissement, pour garantir une expérience utilisateur intuitive et ergonomique. Cela a impliqué l'utilisation d'événements tactiles JavaScript et de gestes CSS pour fournir une interaction tactile réactive et agréable.

En mettant l'accent sur ces aspects de la gestion de l'affichage sur les appareils mobiles, nous avons réussi à offrir une expérience utilisateur optimale, quel que soit le périphérique utilisé pour accéder à l'application.

# Conclusion :

* La conclusion récapitule les points clés du rapport et évalue le succès du projet. Elle peut également inclure des recommandations pour d'éventuelles améliorations futures du site.
* Résumez brièvement les points forts du projet et les réalisations importantes.
* Envisagez d'inclure des suggestions pour d'éventuelles améliorations futures du site, basées sur votre expérience et les retours des utilisateurs.

\*\*Rapport sur la Conception et le Développement d'une Fiction Interactive Sensibilisant au Diabète de Type 1\*\*

\*\*1. Introduction\*\*

Ce rapport documente le processus de conception et de développement d'une fiction interactive conçue dans le cadre du projet de Noé Carette pour le Master en Informatique pour les Sciences Humaines à la Faculté des Lettres de l'UNIL. Cette fiction, réalisée avec Inkle, vise à immerger les joueurs dans les défis quotidiens auxquels sont confrontées les personnes atteintes de diabète de type 1.

\*\*1.1. But\*\*

L'objectif principal de cette fiction est de sensibiliser les joueurs aux difficultés rencontrées par les personnes vivant avec le diabète de type 1. En mettant en scène les expériences et les émotions du personnage principal, Zucchi, cette fiction permet aux joueurs de mieux comprendre les défis complexes associés à la gestion rigoureuse de cette condition médicale.

\*\*1.2. Description\*\*

La fiction interactive repose sur une expérience immersive centrée autour de Zucchi, un individu vivant avec le diabète de type 1. À travers une narration interactive, les joueurs sont plongés dans le quotidien de Zucchi, où ils doivent jongler entre une vie active, des émotions, des besoins personnels et la gestion rigoureuse du diabète.

\*\*1.3. Publics Cibles\*\*

La fiction vise principalement les personnes non atteintes de diabète de type 1 mais désireuses de comprendre les défis associés à cette condition médicale. Elle s'adresse également aux professionnels de la santé pour les sensibiliser aux aspects émotionnels et psychologiques du diabète. Cependant, elle est déconseillée aux personnes nouvellement diagnostiquées, car elle pourrait être décourageante.

\*\*1.4. Mécaniques Ludiques\*\*

La narration interactive repose sur des choix contextuels influant sur la glycémie et la gestion du temps de Zucchi. Les joueurs doivent prendre des décisions impactant ces scores cruciaux, ajoutant ainsi une dimension ludique à la sensibilisation aux aspects pratiques et médicaux du diabète de type 1.

\*\*1.5. Résumé de la Fiction\*\*

La fiction est divisée en trois chapitres : "Un début difficile", "Une journée comme les autres" et "Quelle Soirée !". Chaque chapitre présente des choix et des défis uniques permettant aux joueurs de mieux comprendre les expériences de Zucchi et les défis associés à sa condition.

\*\*2. Conception\*\*

\*\*2.1. Choix Esthétiques et Structurels\*\*

La conception de l'interface utilisateur a été guidée par une palette de couleurs apaisantes et des illustrations simples mais évocatrices. La structure du site a été conçue pour faciliter la navigation, avec une disposition intuitive des choix et des actions à prendre.

\*\*2.2. Technologies Utilisées\*\*

Le développement de l'application a utilisé JavaScript et Inkjs pour la logique côté client, HTML et CSS pour la structure et le style, ainsi que LocalStorage pour le stockage des sauvegardes utilisateur.

\*\*2.3. Défis Techniques\*\*

L'intégration de fonctionnalités interactives et la gestion des succès débloqués ont été des défis majeurs rencontrés lors du développement de l'application.

\*\*2.4. Solutions Apportées\*\*

Pour surmonter ces défis, des stratégies précises ont été mises en place, telles que l'utilisation de systèmes de suivi pour les succès débloqués et une gestion minutieuse de l'interaction entre le contenu Ink et l'interface utilisateur JavaScript.

\*\*2.5. Gestion de l'Affichage sur les Appareils Mobiles\*\*

L'adaptation pour les appareils mobiles a nécessité une approche réactive, avec un design flexible et des performances optimisées pour garantir une expérience utilisateur fluide sur toutes les plateformes.

\*\*3. Conclusion\*\*

Ce projet a réussi à sensibiliser efficacement les joueurs aux défis du diabète de type 1 grâce à une expérience immersive et ludique. Les améliorations futures pourraient inclure des ajustements esthétiques et l'ajout de contenu supplémentaire pour approfondir la compréhension de la condition.

---

\*\*2. Conception et Développement\*\*

\*\*2.1. Processus de Conception\*\*

La conception de la fiction interactive a été un processus progressif, caractérisé par plusieurs étapes cruciales. Initialement, la rédaction du contenu narratif était la priorité absolue. Cette première phase, entièrement réalisée avec Inkle, a représenté un tiers du temps total consacré au projet. Pour moi, qui ne suis pas un écrivain de métier, cela a été un véritable défi. L'objectif était de transmettre de manière authentique les défis quotidiens auxquels sont confrontées les personnes atteintes de diabète de type 1. Pour ce faire, j'ai basé le contenu sur une journée typique, en y intégrant les difficultés spécifiques liées à cette condition médicale. Cette approche a été alimentée par mes propres expériences, des recherches approfondies comprenant des articles de référence et des témoignages de personnes proches atteintes de diabète de type 1, ainsi que par la communauté en ligne, notamment sur Instagram.

Une fois la base narrative établie, j'ai procédé à l'initialisation des variables clés, telles que le temps et la glycémie, qui sont des éléments cruciaux de l'expérience interactive. Ces variables ont été soigneusement intégrées pour refléter de manière réaliste les défis auxquels Zucchi et les joueurs sont confrontés tout au long de l'histoire. En parallèle, j'ai mis en place des variables booléennes pour suivre les choix et les outils utilisés par le joueur, ce qui a permis d'adapter l'expérience en fonction des décisions prises.

\*\*2.2. Développement\*\*

Après la phase initiale de conception, j'ai entrepris le développement des fonctionnalités additionnelles visant à enrichir l'expérience utilisateur et à atteindre l'objectif de la fiction. Cela incluait l'ajout d'un background sonore pour renforcer l'immersion du joueur dans l'univers de Zucchi. Les sons d'ambiance, comme le réveil qui sonne au début de la journée ou l'atmosphère d'un bar musical le soir, ont été sélectionnés pour leur capacité à ancrer l'histoire dans un contexte familier tout en soulignant les défis spécifiques liés à la gestion du diabète.

Une autre fonctionnalité clé que j'ai intégrée était celle des succès. Bien que cette fonctionnalité ait demandé un investissement considérable en termes de développement, elle s'est avérée être un ajout précieux à l'expérience globale. La gestion des succès débloqués par l'utilisateur a nécessité la mise en place d'un système complexe de suivi et d'affichage dans l'interface utilisateur. Cela a impliqué des modifications substantielles du code JavaScript pour enregistrer les succès débloqués, les intégrer à la logique d'Ink et modifier dynamiquement l'interface en conséquence.

\*\*2.3. Adaptation pour les Appareils Mobiles\*\*

Une attention particulière a été accordée à l'adaptation de l'expérience pour les appareils mobiles, qui présentent des contraintes uniques en termes de taille d'écran et d'interaction tactile. L'objectif était de garantir une expérience utilisateur fluide et cohérente, quel que soit le dispositif utilisé. Pour ce faire, j'ai dû effectuer des ajustements significatifs au niveau du design, du CSS et du JavaScript pour optimiser la navigation et la présentation du contenu sur les petits écrans.

\*\*2.4. Tests Utilisateurs\*\*

Après la phase de développement initial, des tests utilisateurs ont été menés pour évaluer l'efficacité de la conception et de l'expérience utilisateur. Ces tests ont été réalisés auprès de différents groupes, notamment des étudiants et des professionnels de la santé, afin de recueillir des retours précieux pour améliorer la fiction interactive. Les résultats de ces tests ont permis d'identifier les points forts et les faiblesses de l'application, et ont guidé les ajustements finaux pour garantir une expérience optimale pour tous les utilisateurs.

---