

LE SAUT

Rapport SI28 – A21



Alice BERNARD
Chloé BOLLE-REDDAT
Bastian COSSON
Albane DE JAEGERE

Sommaire

Sommaire	2
Note d'intention	3
Concept	3
Public cible	3
Enjeux/Objectifs pour l'utilisateur	3
Cahier des charges	4
Ressources média	4
Structure et navigation	5
Formes et degrés d'interactivité	6
Choix graphiques et interface	6
Point de vue de Sylvie	7
Point de vue de Clément	8
Point de vue de Lucie	9
Choix techniques	10
Le scénario	11
Résumé général	11
La timeline	12
Points de vue	13
Sylvie, mère	13
Clément, ami des études supérieures	14
Lucie, amie du lycée	16
Fin	18
Conclusion	19
Conclusions personnelles	21
Albane	21
Alice	21
Bastian	22
Chloé	23

I. Note d'intention

1. Concept

Notre projet est une expérience narrative à plusieurs voix qui vise à sensibiliser à la cause du suicide. L'utilisateur incarne différents points de vue parmi l'entourage de la victime : la mère, un ami des études supérieures et une amie du lycée.

Au cours de sa lecture, l'utilisateur a des choix à faire, lui permettant de débloquent des interactions et des événements qui étofferont l'histoire. Ces choix n'ont pas d'impact sur le dénouement mais rendent l'utilisateur actif. La fin sera ouverte, laissant aux lecteurs libre cours à leur interprétation selon l'histoire qu'ils se sont racontée à travers leurs choix.

Il y aura cependant un rappel des numéros d'aide après la fin de l'histoire afin de renforcer la sensibilisation.

2. Public cible

L'histoire est destinée à la plus grande audience possible. Nous mettons toutefois une réserve : le public devra être averti, les enfants par exemple ne sont pas compris dans notre public cible. L'utilisateur cible n'aura pas forcément déjà eu affaire à cette thématique : chaque personne a sa propre expérience vis-à-vis du suicide, ainsi cette histoire pourra avoir des retentissements différents selon chacun.

3. Enjeux/Objectifs pour l'utilisateur

Le projet a plusieurs objectifs pour l'utilisateur.

Tout d'abord, nous souhaitons le sensibiliser à la cause du suicide, puisque c'est un phénomène auquel chacun peut être confronté au cours de sa vie, dans notre entourage plus ou moins proche.

Aussi, le but est de montrer que la victime peut parfois montrer des signes de son mal-être : il est donc important de rester attentif et ouvert d'esprit pour être à même de lui apporter une meilleure écoute.

II. Cahier des charges

1. Ressources média

Le projet étant une histoire, la majorité du contenu est du texte, narratif ou sous forme de dialogue.

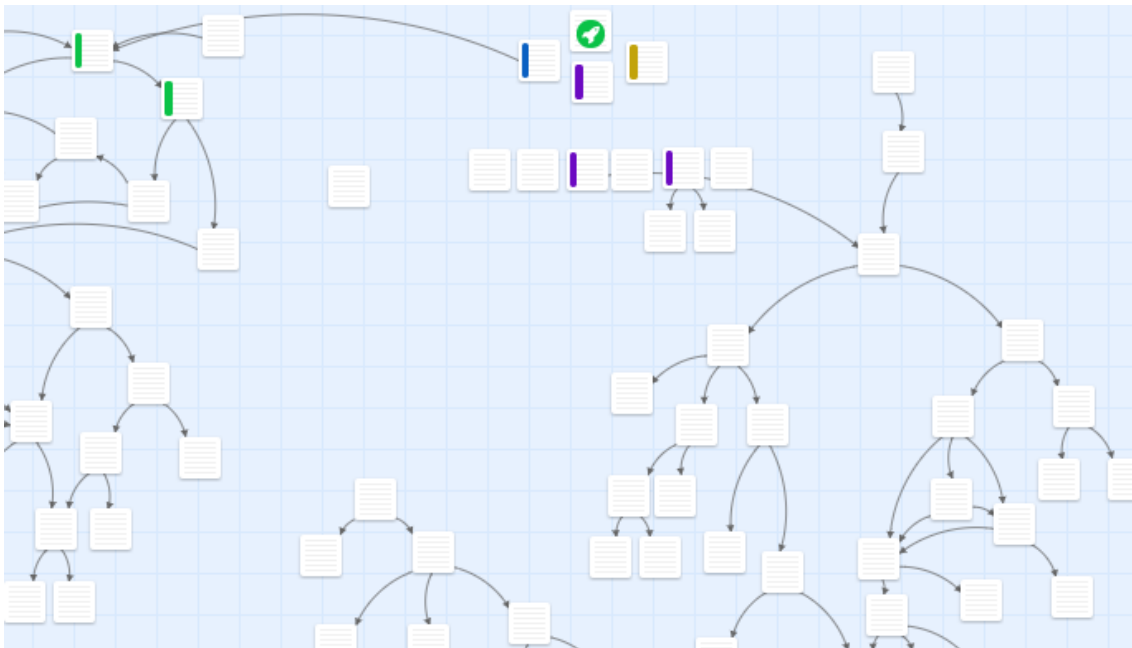
Pour illustrer nos différentes scènes, nous avons utilisé des images trouvées sur internet puis retouchées à l'aide de logiciels de graphisme.



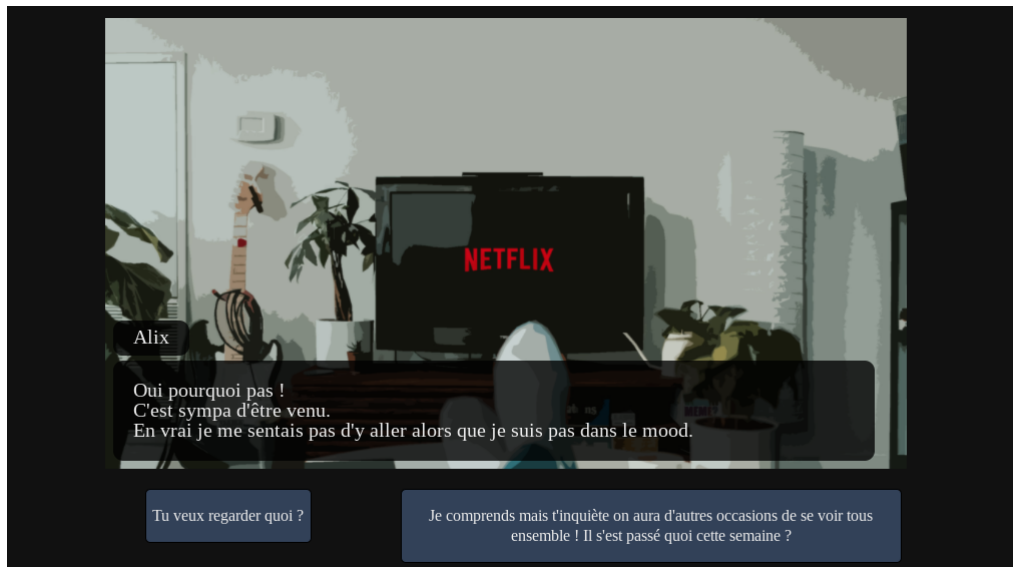
Enfin, nous comptons sur la dimension sonore pour immerger au plus l'utilisateur dans l'histoire. Des sons libres de droit mais aussi des créations sonores réalisées à l'aide de logiciels sont utilisés.

2. Structure et navigation

Le projet est réalisé à l'aide de l'outil Twine, sous la forme d'une histoire à choix. C'est donc un hyperdocument scénarisé, avec plusieurs possibilités de parcours. Selon nos choix, on va ainsi emprunter différents chemins de l'arborescence. Chaque utilisateur aura son propre parcours, même si l'histoire reste la même puisque les choix n'ont pas d'impact sur la fin. Finalement, le choix d'une telle structure permet à l'utilisateur de se raconter l'histoire à sa façon.



Les trois points de vue ont un ordre défini qui sera le même pour chaque utilisateur, pour des questions de scénario. À chaque point de vue, la navigation se fait via des boutons afin de choisir une action ou interaction, qui permet à l'utilisateur d'avancer dans l'arborescence.



3. Formes et degrés d'interactivité

La principale forme d'interactivité de ce projet réside dans la navigation et la possibilité de faire des choix parmi plusieurs propositions, afin de donner à l'histoire une certaine tournure, de créer des relations plus ou moins profondes, de débloquent des conversations et d'en apprendre plus sur les protagonistes. Nous proposons à l'utilisateur de se raconter une histoire à sa façon, dont il pourra choisir la fin, sans pour autant passer à côté du message.

Nous proposons aussi à l'utilisateur la possibilité d'introduire des données en participant à un concours d'écriture, évènement décisif dans la compréhension de l'histoire. L'utilisateur peut ainsi écrire un sonnet. Il est possible pour l'utilisateur de naviguer sur le site du concours d'écriture pour voir les autres poèmes écrits.

Pour des questions de scénario et de cohérence, le dernier point de vue se déroule au travers de réseaux sociaux. Lors du point de vue de Lucie, il sera proposé à l'utilisateur de naviguer sur une application inspirée de Snapchat en ouvrant des photos ou des messages dans l'ordre qu'il souhaite.

4. Choix graphiques et interface

L'ensemble de l'histoire est en 2D mais chaque point de vue a sa propre interface et choix graphiques.

L'histoire débute par une image d'une personne debout sur un pont avec le bouton "commencer", afin que le lecteur soit tout de suite immergé.



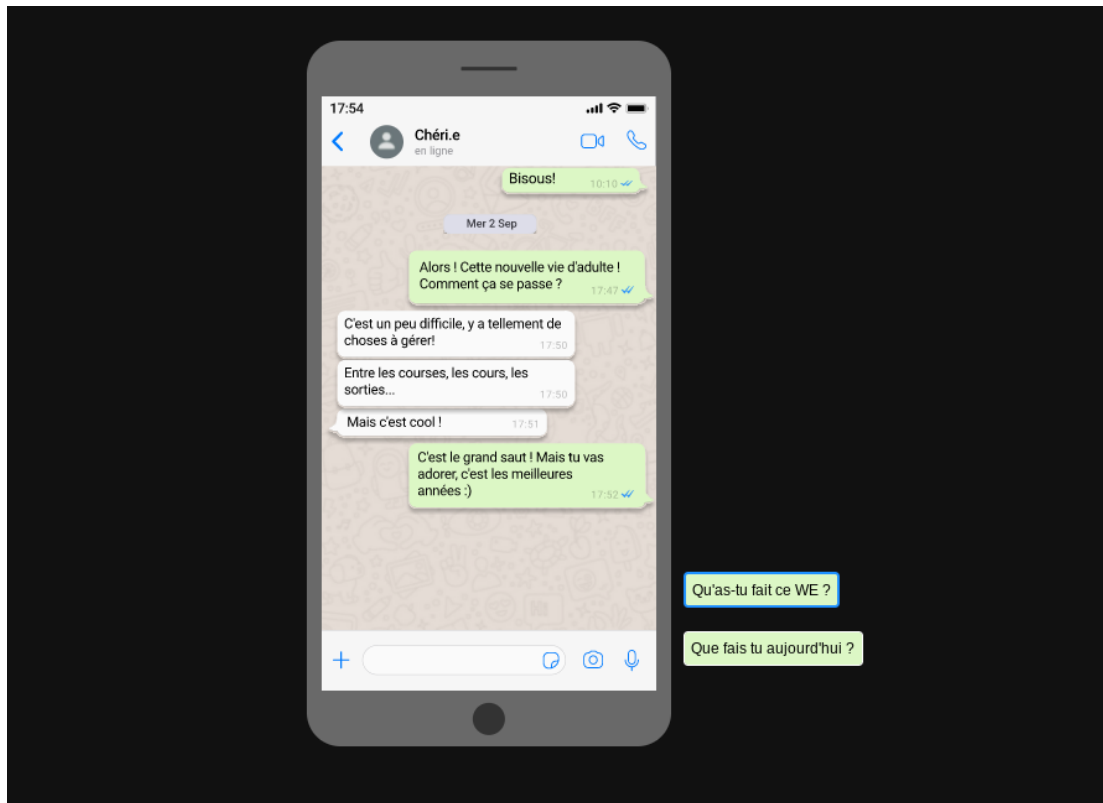
On se retrouve alors sur l'interface des différents points de vue. Le premier est en couleur et les deux autres en noir et blanc. Lorsque l'on change de voix, l'image qui lui est associée devient colorée. Cela permet de montrer à l'utilisateur quels sont les points de vue débloqués.



a) Point de vue de Sylvie

Arrive alors le point de vue de la mère, qui est représenté à travers l'image d'une application de messagerie puisque la mère et la victime interagissent via messages, à cause de la distance.

L'interface est de la forme d'un smartphone donc très intuitive pour l'utilisateur. La charte graphique est directement reprise de l'application WhatsApp et est ainsi familière, rendant l'histoire encore plus ancrée dans le réel.



b) Point de vue de Clément

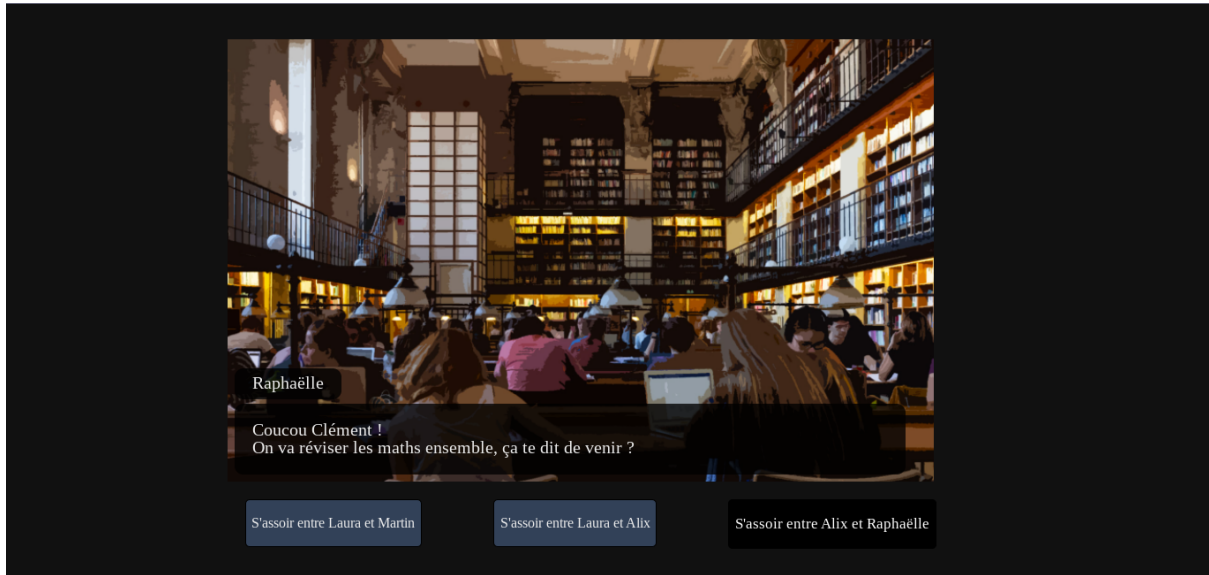
Le point de vue de Clément, ami des études supérieures, se joue à travers des scènes, accompagnées d'un texte narratif. Elles sont majoritairement sous la forme d'un visual novel avec une image de fond et des dialogues qui s'affichent en bas dans des bulles, une avec le nom de la personne qui parle et une autre avec sa réplique.

D'un point de vue graphique, les bulles sont de fond noir avec une faible opacité permettant de voir l'image de fond. La police *Montserrat* est utilisée et le texte est affiché en blanc. L'affichage se fait petit à petit grâce à une fonction *javascript* qui attend un nombre aléatoire de millisecondes (entre 50 et 10 ms) pour afficher chaque caractère. Ceci permet de créer une faible variation du rythme du récit.

Après l'affichage du texte, les choix que peut faire l'utilisateur apparaissent sous la forme de boutons sous l'image. Nous avons choisi un texte blanc sur fond bleu avec la même police que le récit et une bordure noire fine d'un pixel. Lorsque l'utilisateur passera sa souris sur le bouton de son choix, la police s'agrandira légèrement, le fond deviendra noir et faiblement transparent pour rappeler les styles du récit.

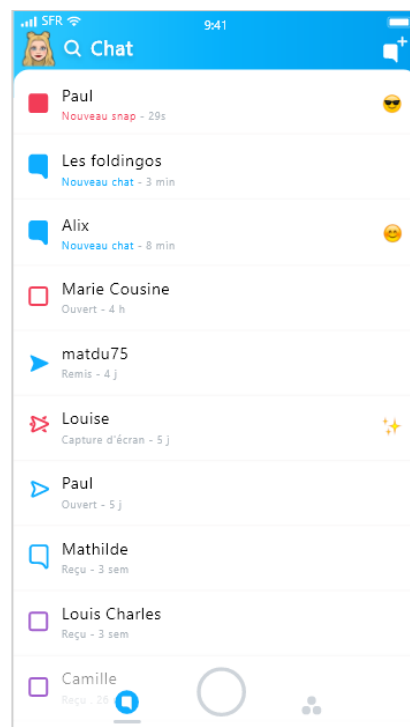
Les images sont des photographies stylisées de façon à donner un côté dessin réaliste à l'histoire. Cela permet notamment d'avoir de meilleures finitions qu'avec des mauvaises photos, ce qui aurait été dommage étant donné l'importance du sujet traité. De plus, ce genre d'image est plus facilement modulable pour donner les ambiances que l'on souhaite. Les images s'assombrissent au fur et à mesure de l'avancée du semestre, pour

rendre compte d'une part de la dégradation de l'état de la victime et plus généralement pour faire le lien avec la période d'automne-hiver et la progression temporelle de l'histoire.



c) Point de vue de Lucie

Enfin, le point de vue de Lucie se déroule au travers de réseaux sociaux puisque ses amis du lycée ne se trouvent pas dans la même ville qu'elle. Là encore, l'interface est de la forme d'un smartphone mais cette fois fortement inspirée de Snapchat pour être immergé de la meilleure manière possible.



III. Le scénario

1. Résumé général

Notre histoire interactive raconte la vie d'une personne en situation de mal-être nommée Alix le temps d'un semestre d'études. Alix commence ses études supérieures dans une école d'ingénieurs fortement inspirée de l'UTC. L'histoire débute par une image plutôt évocatrice : on voit une personne debout sur un pont, comme si elle s'apprêtait à sauter.

Cette histoire est une histoire à plusieurs voix. Le joueur incarne ensuite différents points de vue mais jamais celui du personnage central. Le semestre d'automne constitue le cadre temporel de l'histoire, avec des événements successifs reconnaissables tels que l'intégration ou les médians.

On commence avec le point de vue de la mère d'Alix, Sylvie : l'histoire ici se joue uniquement via une interface de messagerie de téléphone. En effet, notre personnage vit désormais seul.e loin de ses parents et communique avec eux par téléphone. Le joueur doit faire des choix entre différentes propositions de message à envoyer à son enfant. La date des messages permet de situer l'avancement dans le semestre. Au fur et à mesure que l'on progresse dans l'histoire, une dégradation de l'état d'Alix se fait ressentir, avec des réponses de plus en plus évasives et tardives. Ce point de vue reste cependant assez détaché de la vie du personnage principal et on a très peu de détails. On souhaite ici retranscrire le fait que les parents ne sont pas toujours au courant de ce qu'il se passe dans la vie de leur enfant parti étudier. Il est important de noter que le joueur ne connaît pas encore le prénom du personnage principal à ce stade de l'histoire, puisque ce dernier est nommé par son surnom dans le téléphone des parents. Au moment de Noël, l'idée d'un saut à l'élastique est évoquée comme idée de cadeau. Le point de vue se termine par un sms provenant d'une certaine Lucie, inquiète de ne plus avoir de nouvelles d'Alix.

Le deuxième point de vue incarne un ami de la nouvelle école, prénommé Clément. Cet ami interagit au sein d'un groupe d'étudiants qui s'est connu pendant l'intégration, composé de profils divers. Ici, le joueur ne peut pas encore faire de lien avec le point de vue des parents puisqu'il ne connaît pas l'identité du personnage principal. Le joueur va ainsi vivre plusieurs événements comme l'intégration, une soirée au bar, des discussions à propos des médians qui permettent au joueur de situer l'histoire dans le temps et de faire le lien avec le point de vue des parents. Suivant les choix du joueur, Clément et Alix vont devenir plus ou moins proches. Alix est présenté.e comme un.e étudiant.e qui a des difficultés avec ses cours et qui va de plus en plus se renfermer et s'éloigner du groupe. Lors d'une soirée un peu trop arrosée, le joueur pourra avoir l'occasion de discuter un peu plus avec Alix et comprendre qu'il ne va pas bien. Le groupe d'amis va aussi participer à un concours d'écriture organisé par une association étudiante et découvrir un poème intitulé *Le Saut*. Ce poème est plutôt triste et peut faire penser que l'auteur voudrait sauter dans le vide. Les trois premiers vers reprennent des SMS échangés avec Sylvie lors de la première

partie de notre histoire, afin de faire un clin d'œil aux joueurs qui auraient débloqué ces SMS suite à leurs choix. Ainsi, le joueur, selon les choix qu'il a fait, va deviner que ce poème est écrit par Alix. Il pourra aussi se demander si Alix parle d'un saut dans le vide ou d'un saut à l'élastique.

Enfin, le joueur joue un dernier point de vue : celui de Lucie, amie du lycée, qui interagit avec Alix par téléphone et par les réseaux sociaux (snapchat). C'est à ce moment-là que le joueur comprend qui est le personnage principal de l'histoire, le lien entre tous les points de vue, s'il n'a pas encore trouvé l'identité plus tôt dans le jeu. L'amie incarnée par le joueur interagit à la fois individuellement avec plusieurs des personnes du groupe d'amis, mais aussi au sein d'une conversation de groupe, par téléphone car le groupe est réparti un peu partout en France à cause des études supérieures. Lors des vacances, le groupe se retrouve dans leur ville natale : Paris. A la fin du scénario et à l'approche de Noël, Alix ne donne plus de nouvelles à personne et n'ouvre plus les messages qu'il reçoit. Cela inquiète évidemment ses amis, qui décident alors d'envoyer un sms aux parents d'Alix pour leur demander des nouvelles : le sms que reçoit Sylvie à la fin du premier scénario.

2. La timeline



Événement du scénario du point de vue de...



3. Points de vue

a) Sylvie, mère

Le choix du prénom Sylvie fait référence au jeu de mots “S’il vit”.

Contexte du point de vue :

“Banlieue parisienne, année 2021.

Sylvie, ingénieure, est à une période de sa vie bien précise. Approche de la cinquantaine, une vie bien menée et voilà que son dernier enfant a quitté le nid familial.

Il est parfois difficile pour les parents de voir leurs enfants chéris prendre peu à peu leur envol et commencer leur vie d’adulte. Heureusement, le smartphone est une invention fantastique et permet à Sylvie de prendre de temps en temps des nouvelles de ses petits devenus grands.”

Premières nouvelles

Objectif

Prendre des nouvelles

Contenu

Alix raconte ce qu’il a fait lors de son WE et/ou de sa journée.

Impact des choix

Faible

Phrase caractéristique

“C’est le grand saut !”
Un premier clin d’oeil au titre

Examens

Objectif

Savoir comment se sont passés les examens d’Alix

Contenu

Alix n’a pas bien réussi ses examens. On ressent de l’inquiétude dans ses messages. Montre de la fatigue et un manque de motivation.

Impact des choix

Modéré
On peut rassurer Alix ou lui reprocher son manque de travail. La conversation prend deux tournures différentes : Alix va un peu se confier ou se braquer.

Résultats

Objectif

Connaître les résultats des examens

Contenu

Alix a une mauvaise note en maths. Les réponses sont très brèves et on ressent qu’il vit mal ce résultat. N’a pas envie d’en parler.

Impact des choix

Modéré
On peut rassurer Alix ou montrer sa déception. Le premier choix induit des questionnements d’Alix sur sa motivation et ses méthodes de travail. Le second induit un braquage, voire même l’absence de réponse à la question “t’avais assez bossé ?”. Encore une fois, cela dépend de si l’on veut être un parent inquiet et ambitieux pour son enfant.

Cadeaux de Noël

Objectif

Demander des idées de cadeaux de Noël

Contenu

Alix est sarcastique puisqu'il aimerait "valider son semestre" pour Noël. On ressent encore une fois que l'étudiant.e se sent en échec et n'est pas très enthousiaste. La discussion continue ensuite sur différentes idées.

Impact des choix

Fort

Ici, Sylvie peut proposer l'idée du saut en parachute ou non, ce qui fera germer dans la tête du lecteur cette possibilité.

Phrase caractéristique

Selon nos choix, on peut débloquer deux vers qui se trouveront dans le poème *Le Saut*.

"Me transformer en oiseau"

"Parfois j'en rêve"

ainsi que l'idée de la chute brutale.

SMS de Lucie

Objectif

Montrer que quelque chose cloche avec Alix

Contenu

Lucie contacte Sylvie car elle n'a plus de nouvelles d'Alice et s'inquiète.

b) Clément, ami des études supérieures

Nous avons choisi d'appeler ce personnage Clément pour l'étymologie de ce prénom, qui appelle à la clémence et la bienveillance envers autrui.

Contexte du point de vue :

"Compiègne, septembre 2021.

Clément, 18 ans, vient d'avoir le bac et s'apprête à commencer une toute nouvelle vie : la vie étudiante. Il a choisi de poursuivre des études d'ingénieur à l'UTC, son goût pour les sciences ayant toujours été prononcé.

On lui a tant vanté la vie étudiante qu'il n'a qu'une hâte, profiter le plus possible de toutes les opportunités qui s'offriront à lui. Mais première étape cruciale selon lui, trouver des amis avec qui faire les 400 coups."

Intégration

Objectif

Mise en place du contexte de l'école, première rencontre des amis.

Contenu

Clément vient d'arriver dans sa nouvelle ville étudiante et se retrouve à l'intégration de son école. Il rencontre différents anciens afin de choisir son clan où il y rencontre ses futurs amis.

Impact des choix

Modéré

Le choix de clan n'influe aucunement sur l'histoire. Cependant, Clément a le choix de parler ou non avec Alix et donc de le rencontrer ou non.

Première sortie

Objectif

Sortir avec ses amis ou voir Alix.

Contenu

Clément crée un groupe de discussion pour organiser une sortie entre amis. Alix prévient au dernier moment qu'il ne peut plus venir tandis que les autres vont au bar.

Impact des choix

Fort

Clément a le choix entre aller parler à Alix ou non. Si oui, il va lui parler, il peut lui proposer de se voir ou de sortir avec les autres. Il aura aussi le choix de jouer, regarder un film ou manger, ce qui n'a pas d'impact. Mais après il peut amener Alix à se confier légèrement ou non.

Scène du café

Objectif

Aller passer son examen et/ou parler avec Alix.

Contenu

Lors de la semaine des médians, Clément se réveille (en retard ou non) et doit aller à son examen. Il reçoit un appel d'Alix.

Impact des choix

Fort

Clément reçoit un appel d'Alix, qu'il peut refuser ou accepter. Ainsi, cela lui permettra de le voir ou non. Ce qui pourra mener à une discussion plus ou moins profonde avec Alix et ainsi les rapprocher ou non.

Soirée fin examens

Objectif

Découvrir le mal-être d'Alix.

Contenu

Pour fêter la fin des examens, le groupe d'amis va au foyer étudiant. Comme tout bon étudiant, Alix va boire un peu trop et cela l'amènera à se confier sur les difficultés et remises en question qu'il traverse.

Impact des choix

Modéré

Alix va plus ou moins se confier selon les choix. Presque tous les chemins mènent à une fin où Alix a trop bu. Un seul choix permet d'emmener Alix manger une pizza : la discussion sera plus tranquille et les deux personnages sobres.

Concours d'écriture

Objectif

S'interroger sur l'auteur du poème *Le Saut*.

Contenu

Le groupe d'amis, sans Alix, lit les poèmes et est interloqué par *Le Saut*, poème qui évoque un saut et un mal-être. Personne n'évoque le fait qu'Alix est peut-être l'auteur mais le lecteur l'aura normalement compris à ce stade de l'histoire.

Impact des choix

Faible

On lit le poème quelque soit les choix.

Phrase caractéristique

On retrouve certains SMS échangés avec les parents, afin que les joueurs ayant lu ces SMS fassent le lien entre les deux points de vue.

c) Lucie, amie du lycée

“Lucie” appelle à la lumière et à la la notion d’espoir que celle-ci apporte dans un monde noir. Nous avons choisi d’appeler ce personnage ainsi car c’est à elle qu’Alix se raccroche quand iel se sent plus mal que jamais.

Contexte du point de vue :
 “Lyon, septembre 2021.

Lucie, 18 ans, entre en fac de droit à Lyon. Elle a décidé d’aller étudier dans une ville qu’elle ne connaissait pas, n’ayant connu que la banlieue parisienne et Paris. Elle a un peu peur de s’éloigner de ses amis du lycée à cause de la distance mais est également très curieuse d’entrer dans un nouveau pan de sa vie.

Avec son petit groupe du lycée, ils se sont promis de se donner des nouvelles régulièrement et de se voir dès qu’une occasion se présente, comme pendant les vacances. On ne peut pas balayer d’un revers de main tant de souvenirs et de moments passés ensemble. Grâce aux réseaux sociaux, elle peut suivre facilement la vie de ses amis et a ainsi l’impression d’être un peu moins loin d’eux.”

Visite de la nouvelle ville

Objectif

Appréhender les différents personnages et comprendre le mode de fonctionnement de l’application

Contenu

Alix, Lucie et quelques autres envoient des photos des villes où ils viennent d’emménager

Impact des choix
 Faible

Intégration

Objectif

Faire le parallèle entre les ressentis d’Alix (qu’iel partage avec Lucie) et le point de vue de Clément

Contenu

Alix et Paul parlent de leurs différentes intégrations et du début de leur nouvelle vie à Lucie, Louise explique à Lucie sa nouvelle vie en ménage avec Etienne

Impact des choix
 Faible

Retour sur Paris - vacances

Objectif

Montrer la différence entre l’humeur d’Alix pour ces vacances et pour celles de Noël (qui viendront en fin d’expérience)

Contenu

Messages disant qu’iel a hate et prévision de sorties sur Paris

Impact des choix
 Faible

Nostalgie des vacances

Objectif

Commencer à vraiment comprendre le mal-être d'Alix

Contenu

Discussion sur les événements passés pendant les vacances et manque de Paris, discussion sur la pression des cours et le fait que "c'était bien les vacances"

Impact des choix

Faible

Soirée fin examens

Objectif

Obtenir la confirmation par Alix lui/elle-même qu'il va mal en ce moment

Contenu

Alix se confie réellement à Lucie sous l'emprise de l'alcool

Impact des choix

Fort

Alix peut ne pas du tout se confier et l'utilisateur manque alors toute l'expression de son mal-être

Dispute Alix et Capucine

Objectif

Montrer l'accumulation de problèmes dans la vie d'Alix et l'impact qu'on peut avoir dans la dépression de quelqu'un

Contenu

Dialogues principalement avec Capucine qui se confie à nous concernant la dispute

Impact des choix

Fort

On peut parler ou non à Alix mais il se ferme complètement si on décide de lui parler

Organisation du nouvel an

Objectif

Montrer qu'Alix n'a plus le goût à rien et va vraiment très mal

Contenu

Discussions actives avec tous les amis pour savoir où quand et comment se déroulera la soirée

Impact des choix

Modéré

L'utilisateur peut choisir de comprendre Alix et de respecter ses choix ou bien de le/la forcer à suivre l'optimisme de Lucie (menant à de la positivité toxique)

4. Fin

Une fois l'histoire terminée, une page noire s'affichera avec un message indiquant que c'est la fin de l'histoire mais aussi expliquant pour la première fois l'objectif du projet, à savoir sensibiliser à la cause du suicide.

“Cher lecteur, chère lectrice, tout au long de l'histoire, nous t'avons guidé.e à travers des choix afin que tu te racontes à ta façon l'histoire d'Alix. Mais la fin, nous ne l'avons pas écrite et c'est à toi de la décider.

L'histoire d'Alix, c'est l'histoire de nombreux étudiants, qui font parfois partie de notre entourage sans que l'on s'en rende compte.

“Parler du suicide sauve des vies” (Source : Association québécoise de prévention du suicide).”

Des chiffres sur le suicide et des numéros d'aide seront ensuite affichés.

Par exemple :

Suicide-Ecoute : ligne d'écoute 24h/24

www.suicide-ecoute.fr/

Suicide Ecoute : 01 45 39 40 00

Conclusion

Nous avons décidé d'écrire une histoire engagée pour le projet SI28 car nous pensons que les récits interactifs et multimédia peuvent être des outils de sensibilisation très efficaces, comme vu en cours. Nous avons choisi la cause du suicide puisque c'est une cause qui nous tient à cœur et qui est intemporelle et universelle.

Notre histoire joue sur la frontière entre lecteur et narrateur, puisque le lecteur peut se raconter une histoire différente suivant ses choix et possède la liberté d'interpréter la fin, mais aussi sur la frontière entre lecteur et personnage en incarnant différents proches d'Alix. Ainsi, le lecteur est actif dans sa sensibilisation, de part son immersion dans l'histoire. Le choix de ne pas mentionner le suicide et de ne pas raconter la fin de l'histoire ajoute selon nous du poids au message et rend la sensibilisation encore plus forte.

Ce projet nous a permis de développer de nombreuses compétences. Tout d'abord, s'investir dans un projet d'une telle envergure demande une bonne organisation, avec la mise en place de réunions régulières et l'utilisation d'outils collaboratifs, afin de voir l'avancement de chacun. Savoir conduire un projet est une compétence indispensable pour de futurs ingénieurs. Il nous a fallu aussi cerner les compétences de chaque membre du groupe, telles que la programmation, le graphisme ou l'écriture afin de se répartir le travail intelligemment.

Nous avons aussi utilisé de nombreux logiciels, comme Twine ou Figma : ainsi ce projet a été l'occasion, pour certains de consolider et approfondir leurs connaissances de ces différents outils, pour d'autres de les découvrir et d'en apprendre les bases.

Enfin, le choix de raconter une histoire pour ce projet était l'occasion de se mettre à l'écriture. Le fait d'avoir plusieurs points de vue nous a demandé de construire un cadre spatio-temporel, des personnages, des dialogues, à articuler de façon cohérente afin que l'histoire soit compréhensible. Nous avons aussi dû réfléchir aux différents chemins que l'histoire pouvait prendre en fonction des choix du lecteur. Ainsi, ce projet a été sans aucun doute un exercice littéraire, exercice qui est plutôt rare à l'UTC.

Par ailleurs, nous avons été confrontés à de nombreuses difficultés lors de ce projet.

Le scénario a été une grande source de questionnement, à cause du sujet sensible qu'est le suicide. Nous avons prévu de faire une histoire à choix à fort impact mais avons eu peur que les choix soient trop manichéens et évidents. De même, nous ne voulions pas faire culpabiliser le lecteur en pointant du doigt des mauvais choix. Enfin, nous avons fini par conclure qu'il n'y avait pas de bons ou mauvais choix puisque chaque personne réagit différemment à une situation donnée : le suicide n'a pas de schéma défini. Ainsi, nous avons pris beaucoup de temps pour écrire le scénario et n'étions pas toujours d'accord sur la façon d'écrire.

Une autre difficulté est que nos profils étaient tous très différents et que nous manquions de certaines compétences pour réaliser le projet tel que nous l'avions imaginé au début. Par exemple, avoir une personne capable de dessiner nous aurait permis d'utiliser nos propres images. De plus, un seul étudiant était en Génie Informatique : la charge de

travail était donc conséquente puisque le projet est réalisé sur Twine. De la même façon, la réalisation des graphismes a été prise en charge par une étudiante qui en avait les compétences. Ainsi, la crainte pouvait être que l'histoire soit peu cohérente dans la réalisation, du fait de la forte polarisation de chaque média. Heureusement, nous avons réussi à bien nous répartir le travail et à la fin, articuler les différentes parties (écriture du texte, son, image, programmation) pour en faire un tout cohérent.

Enfin, comme tout projet, le temps a été source de difficultés puisque nous devons réaliser le projet de SI28 en parallèle de nos autres UVs et projets respectifs. Nous avons dû faire des concessions afin de terminer le projet à temps.

Ce projet a été en tout point enrichissant, de part les compétences apprises et la sensibilisation à une cause nous tenant à cœur. Nous souhaitons remercier Monsieur Bouchardon pour son aide tout au long du semestre et pour nous avoir donné l'opportunité de nous exprimer à travers *Le Saut* et de nous investir sur un projet de longue durée.

Conclusions personnelles

Albane

J'ai beaucoup apprécié travailler sur ce projet. L'écriture du scénario a été pour moi un vrai défi car il a fallu énormément réfléchir à la façon dont on allait raconter l'histoire d'Alix de manière subtile, tout en ne passant pas à côté du message. Au début, j'ai eu quelques craintes à ce sujet car j'avais l'impression que nous n'arriverions pas à parler du suicide sans être trop "bateau", avec des choix évidents pour le lecteur qui auraient rendu l'histoire assez lourde. De plus, de mon côté, je ne me sentais pas forcément légitime de parler de ce sujet mais une fois que j'ai commencé l'écriture, je me suis prise au jeu et j'ai réussi non seulement à me mettre dans la peau des personnages, mais aussi à cerner la façon dont on allait délivrer notre message. Finalement, je suis très satisfaite du scénario et j'espère qu'il plaira aux lecteurs et qu'ils comprendront le message derrière.

Le projet a été l'occasion de découvrir des outils que je n'avais jamais utilisés, tels que Twine ou Figma. J'ai aussi pu utiliser mes compétences en design sonore en réalisant les sons de l'histoire. Je suis plutôt habituée aux projets de groupe mais celui-ci était mon premier en TSH et cela change des projets scientifiques classiques. Cependant, la conduite de projet reste la même quel que soit le domaine et en cela, SI28 offre un moyen de mettre à profit le travail en équipe et l'organisation.

J'aurais aimé avoir plus de temps pour qu'on puisse aller aussi loin qu'on l'avait imaginé au début, mais aussi pour prendre mieux en main Twine et pouvoir soulager Bastian. Mais je pense finalement qu'on a réussi à bien se répartir le travail, l'entente dans le groupe était très bonne et je suis très satisfaite du rendu. J'ai hâte de partager notre travail !

Je remercie tout le groupe pour avoir porté ce projet tous ensemble et ne jamais avoir baissé les bras, même lorsque l'on se trouvait face à une impasse, ainsi que M. Bouchardon pour son soutien tout au long du semestre.

Alice

Je suis ravie d'avoir pu travailler sur un projet aux thèmes aussi lourds que le suicide et la dépression. J'y ai été confrontée de très près cet été, donnant à ce projet une importance toute particulière à mes yeux. Ce n'est pas toujours simple d'être reconfrontée à ce souvenir à travers un projet, mais il était vraiment important pour moi que ce projet aboutisse à quelque chose de concret et qui ne tombe pas dans le cliché : c'est un sujet sérieux qui ne doit aucunement être pris à la légère, car non, ça n'arrive pas qu'aux autres.

Prendre partie par rapport à de tels sujets est forcément compliqué et demande énormément de réflexion, et nous avons passé de longues heures à nous creuser les méninges pour ne pas être trop culpabilisateurs mais toutefois réussir à faire passer notre message. Il y a eu beaucoup de changements et de compromis au cours du projet, et il a

beaucoup changé par rapport à notre point de départ, mais le plus important est là : le message passe.

Ça n'a pas été toujours évident de suivre toutes les évolutions du projet car tout était sans cesse remis en question et que nous avons vraiment de grandes ambitions. Nous n'avons pas pu réaliser toutes nos idées mais je suis tout de même contente de la tournure finale du projet. Étant la principale personne en charge du design, ce projet a généré beaucoup de pression même si je m'en savais capable. La réelle source de pression résidait surtout au niveau du temps. Créer des prototypes sur Figma ou Adobe XD n'est globalement pas quelque chose de difficile, mais c'est très chronophage et on s'y perd facilement quand on recrée toute une arborescence. Le projet aurait probablement été plus abouti si nous avions quelques semaines supplémentaires, ou si nous avions arrêté des choix plus tôt dans le semestre plutôt que d'y revenir chaque semaine ; mais globalement je le considère comme réussi et je suis fière du travail accompli.

Je tiens beaucoup à remercier les filles pour la rédaction du scénario sur Whimsical, qui m'a permis d'intégrer bien plus facilement les textes sur les différentes interfaces, et Bastian pour sa flexibilité et sa capacité à trouver une technicité pour tous mes choix de design. J'ai beaucoup aimé travailler avec eux trois et ce projet aura été, en plus d'un hommage à une personne très chère à mon cœur, la possibilité de vraies rencontres humaines. Merci également à M. Bouchardon, sans qui rien n'aurait (évidemment) été possible.

Mon mot de la fin sera que ce projet a été très challengeant, mais que je suis fière d'avoir pu y contribuer et reconnaissante d'avoir pu rencontrer les trois personnes que sont Albane, Bastian et Chloé.

Bastian

Ainsi s'achève notre projet de SI28 qui nous aura accompagnés chaque semaine durant ce semestre. Le premier jour où l'on abordait les toutes premières idées me semble être la semaine passée et pourtant tant d'étapes de la réalisation du projet se sont succédé.

J'ai particulièrement apprécié réaliser un projet de groupe sur une thématique aussi forte et profonde que le suicide. Cela a soulevé plusieurs réflexions chez moi, et rien que pour cela ce projet m'a déjà beaucoup apporté. Ce sujet est très éloigné de ceux des projets classiques que l'on peut faire à l'UTC et c'était un réel plaisir de pouvoir aborder un projet autrement qu'avec une démarche scientifique traditionnelle.

Concernant la forme, je trouve que la plupart de nos idées du début sont toujours présentes, et que l'image mentale générale que je m'étais construite n'est pas si loin du résultat.

En revanche, pour ce qui est du fond, l'évolution a été très complexe, et surtout très enrichissante. Les décisions pour choisir tous les aspects amenant le récit à l'utilisateur

donnaient lieu à des débats sur des problématiques très intéressantes. Je pense par exemple aux questions comme "est-ce que l'utilisateur doit impacter la fin de l'histoire ?" ou encore "à quel moment l'utilisateur comprendra la thématique du projet ?". Ces questions étaient très nombreuses, c'est pourquoi nous avons l'impression d'avancer doucement mais avec le recul ce temps était nécessaire pour s'assurer d'avancer dans la bonne direction. Bien que nous ayons longuement débattu, chaque membre du groupe partageait sa vision des choses, tout le monde était à l'écoute, et la bienveillance a toujours été présente, ce qui peut être rare dans les projets de groupe... L'objectif de chacune de mes camarades était de veiller à ce que personne ne soit à l'écart et que tout le monde arrive à un accord. Merci Albane, Alice et Chloé pour cela en particulier.

D'un point de vue répartition des tâches, même si nous avons tenté chacun et chacune de se confronter à ce que l'on ne connaissait pas, petit à petit nous nous sommes redirigés vers les tâches que nous maîtrisons le mieux par souci d'efficacité. Le travail réalisé sur le scénario est selon moi le plus conséquent et j'en suis extrêmement admiratif, de même toute la partie création graphique représente un travail colossal et joue un rôle capital dans le projet.

Mon seul regret serait la limitation imposée par le temps. D'abord le fait que le travail exigé par les autres cours occupe le temps que j'aurais voulu investir dans ce projet, puis le fait que l'UV ne dure que six mois. Tout le monde en était bien évidemment conscient depuis la première semaine. Les projets qui "ont du sens" sont rares, il me semble qu'ils devraient peut être prendre une place plus grande dans notre cursus.

Pour finir, je suis très heureux d'avoir rencontré Albane, Alice et Chloé dans ce cadre de travail particulier. Merci M. Bouchardon d'offrir à vos élèves ce type d'expérience, je conseillerai sans aucune hésitation cette UV.

Chloé

Le suicide et la dépression sont des causes qui me tiennent beaucoup à coeur. Il est connu que ce sont des sujets très sensibles en ce moment et que beaucoup en souffrent. J'ai personnellement vécu ceci et c'est pourquoi ce projet était très important pour moi et que j'ai aimé m'y engager.

Il a été très difficile tout au long du semestre de se décider à propos de ce qu'on allait faire et de comment on allait traiter le sujet étant donné sa profondeur. Cependant, nous avons fini par obtenir au bout d'un semestre, un résultat concret et réel qui n'était que des mots au départ, ce que je trouve très gratifiant. Par ailleurs, étant donné que ce résultat est à la hauteur de ce que j'avais imaginé au début, j'en suis très satisfaite. D'autant plus que nous avons très peur de ne pas arriver à le finir à temps.

J'ai vraiment beaucoup apprécié travailler sur ce projet de A à Z avec mes camarades. En effet, je trouve très intéressant le fait de voir comment fonctionne un projet, notamment toutes les réflexions que l'on a pu avoir, les problèmes rencontrés et leurs réponses ainsi que le travail de groupe dans ces situations. Ceci m'a permis de mieux

cerner le métier d'ingénieur et cela me conforte dans l'idée de le devenir pour gérer par la suite des projets par moi-même.

Enfin, je tenais à remercier Alice, Albane et Bastian pour tout le travail qu'ils ont fourni dans ce projet, tant au niveau design, codage et écriture et sans qui le projet n'aurait jamais pu aboutir. Un grand merci également à M. Bouchardon qui a soutenu notre projet dès le début.