

Semestre P26

Rapport SI28

# DE L'AUTRE CÔTÉ DU BUREAU



Encadré par M. Serge Bouchardon

Khoa Phan Dang - Lucie Frossard - Marielle David

# **SOMMAIRE**

<b>I. Note d'intention.....</b>	<b>3</b>
1. Concept.....	3
2. Public cible.....	3
3. Objectif.....	3
<b>II. Cahier des charges.....</b>	<b>4</b>
1. Ressources médias.....	4
2. Structure et navigation.....	4
3. Formes et degré d'interactivité.....	5
4. Choix graphiques et d'interface.....	5
5. Choix techniques.....	6
<b>III. Trailer.....</b>	<b>7</b>
<b>IV. Scénario.....</b>	<b>8</b>
1. Mise en contexte et choix du personnage.....	8
2. Déroulement des cours.....	8
3. Dénouement.....	12
<b>Conclusion.....</b>	<b>13</b>

# **I. Note d'intention**

## **1. Concept**

Notre travail est centré sur l'éducation et sur les effets que peuvent avoir chacune de nos décisions dans et en dehors de la salle de classe. Le lecteur/joueur se trouve plongé dans l'histoire en tant que personnage principal, soit en tant que professeur, soit en tant qu'étudiant à l'UTC, selon son choix initial. L'idée est donc de découvrir une position qui n'a jamais été vécue, ou de revivre des situations connues et d'en observer les enjeux.

De nombreuses situations du quotidien impactent nos humeurs et nos ressentis. A l'université, des retards, des pertes d'attention et des manquements à l'horaire sont courants et parfois imprévus. Notre mise en situation sert un objectif de compréhension de la personne de l'autre côté du bureau, professeur ou étudiant.

Chaque choix élu par le joueur aura un impact sur le suivant et entraînera un déroulé de la journée différent. Quel que soit son choix, le joueur prendra des décisions à la place de l'étudiant ET du professeur, cependant les actions principales induisant généralement un mécontentement seront faites par le personnage choisi au départ.

## **2. Public cible**

Nous sollicitons majoritairement les personnes travaillant dans l'éducation, ainsi que les étudiants. Chacun peut ainsi prendre la place de l'autre. Nous visons également les personnes qui peuvent se reconnaître dans ces situations où une forme de hiérarchie et de contrôle est mise en place. En mobilisant l'attention sous forme de récit interactif, la transmission de l'état d'esprit de chacun est plus simple et mieux comprise.

## **3. Objectif**

Notre travail vise à améliorer la compréhension de chacun dans le système éducatif, à lancer une réflexion sur la question : et si j'étais à sa place ? Notre dispositif joue sur le développement de l'empathie cognitive et la prise de perspective afin de réduire les jugements rapides et les conflits d'interprétation.

## II. Cahier des charges

### 1. Ressources médias

Le fil de pensée et les dialogues sont en partie enregistrés avec nos voix, afin d'apporter plus de naturel et de crédibilité aux échanges. Des effets sonores sont également ajoutés durant les scènes, associés au texte qui apparaît, afin d'améliorer le réalisme et de renforcer l'implication de l'utilisateur. Un fond sonore, lien avec le trailer, crée une ambiance immersive.

Nous avons pris en photo les différentes mises en situation pour rompre un peu plus la barrière entre le réel et le fictif et permettre une meilleure projection dans les scènes proposées. L'écran est divisé en deux parties, professeur et étudiant, dans toutes les situations pour faire le parallèle entre leurs réactions et leur ressenti.

La majorité du texte correspond au dialogue entre professeur et étudiant, même si certains passages apparaissent sous forme de pensée de l'un ou de l'autre, ce qui simplifie la compréhension de leurs réactions et leurs intentions.

L'ensemble de ces éléments est conçu de manière cohérente afin de créer une expérience fluide, interactive et engageante. Notre objectif, à travers ces ressources médias, est d'accroître le réalisme des situations en complétant la prise de rôle de l'étudiant ou du professeur avec des réactions sonores et visuelles typiques des situations rencontrées.

### 2. Structure et navigation

Nous avons choisi d'utiliser TWINE pour réaliser notre projet, car c'est une interface simple, facile à comprendre et accessible à tous. Nous avons structuré notre projet en trois scènes différentes, correspondant à trois cours, puisqu'il se déroule dans un contexte éducatif. Cette organisation permet une progression claire et logique de l'expérience, tout en facilitant la compréhension pour l'utilisateur.

L'utilisateur choisit d'incarner soit le professeur, soit l'étudiant, et adopte ainsi un point de vue spécifique. Les actions principales sont réalisées par le parti élu mais des options peuvent être proposées pour le parti opposé. Le joueur suit ensuite un emploi du temps et vit trois situations que l'on rencontre au quotidien dans le monde de l'éducation. La navigation se fait de manière interactive, à travers des choix qui permettent à l'utilisateur d'avancer dans le récit et d'influencer le déroulement des scènes. Il suit les réactions des personnes de son environnement et peut lui-même réagir aux situations proposées. Elles sont indépendantes les unes des autres et sont complémentaires.

L'objectif est de comprendre comment l'autre peut réagir dans un environnement éducatif et pourquoi il peut répondre de cette manière. Cette approche met en avant les enjeux relationnels et les différents points de vue entre professeur et étudiant.

### 3. Formes et degré d'interactivité

Une mise en contexte explique au joueur comment interagir avec l'interface et quel est l'objectif de ce travail.

Avant le début du "jeu", l'utilisateur choisit qui il souhaite incarner entre professeur et élève. Il clique sur un des deux pour commencer l'expérience. Il sera soumis à des sons et des images tout au long de l'expérience qui le plongeront dans l'histoire.

Le joueur est face à un écran divisé en deux fixes. Il ne se déplace pas dans l'un ou l'autre. Il écoute les sons ajoutés et lit les textes associés, sans interaction particulière.

Une fois la situation lancée et la mise en contexte faite, le joueur peut y réagir via des choix multiples. Cela mène à une arborescence complexe qui réserve plusieurs fins en fonction des choix de l'utilisateur. Une unique conclusion est proposée pour montrer la fusion entre les réactions des partis, les deux ont des ressentis et des réactions similaires.

L'interactivité ici repose principalement sur une immersion et sur la réflexion que l'utilisateur a après les différentes mises en situation.

### 4. Choix graphiques et d'interface

De manière à rendre l'interface la plus ludique possible et cohérente avec notre histoire, nos choix graphiques sont simples. Nous sommes dans un cadre d'études, ce qui nous a poussé à faire les choix suivants:

- Typographie d'écriture manuscrite qui reste lisible et qui n'empiète pas sur l'accessibilité de notre projet à des personnes en situation de handicap (la dyslexie par exemple). Le jeu sera lisible, et dans l'esthétique d'un étudiant à l'université, si on peut parler d'esthétisme...
- Nous avons fait des photos des mises en situation pour briser la frontière entre réalité et fiction
- De manière à rendre l'interface plus simple et compte tenu de nos compétences artistiques, les dessins et le logo sont réalisés en 2D
- L'écran de jeu sera séparé en deux, d'un côté le point de vue de l'étudiant, et de l'autre celui du professeur, à la manière de *NON-roman* de Lucie de Boutiny

De plus, puisque Marielle a pu se familiariser avec Twine pour le présenter à la classe et que c'est un logiciel plutôt facile à prendre en main, nous l'utilisons dans le cadre de notre projet. Cela est assez intuitif et Khoa, en tant qu'étudiant en génie informatique, gère les parties de codes complexes.

Le joueur peut, de lui-même, explorer les options qui lui sont proposées et dérouler l'histoire au fur et à mesure. D'un côté, cela rend l'expérience assez prédictible: le joueur appuie sur des boutons qui emmènent à la scène suivante. D'un autre côté, il ne sait pas de quel côté de l'écran le choix suivant sera fait et le graphisme changera régulièrement, permettant de garder un aspect imprédictible. Enfin, le joueur recommence à jouer autant qu'il le souhaite pour incarner le personnage qu'il souhaite.

## 5. Choix techniques

Notre structuration se base sur une ligne de temps claire et progressive. Le joueur commence le jeu en début de journée et, au fur et à mesure de ses choix, il avancera dans le temps, cela donne un rythme naturel à l'expérience. Chaque décision influence les événements rencontrés. Les cours 1, 2 et 3 permettent justement de mieux souligner cet axe temporel de l'histoire, en servant de repères structurants dans la progression narrative. Ils agiront comme des jalons qui rythment le déroulement du jeu et facilitent la compréhension de l'évolution du scénario par le joueur.

Dans un souci d'inclusivité, nous avons choisi d'adopter l'écriture inclusive dans notre projet même si les images mettent en scène une professeure (Lucie) et une étudiante (Marielle). Dans le rapport, nous conservons une écriture traditionnelle par praticité.

### **III. Trailer**

Le trailer a été réalisé dans les locaux de l'utc, dans des lieux connus par les étudiants qui participent au projet. Cela facilite l'identification aux situations proposées. Il comporte trois parties principales.

La première fait le parallèle entre deux personnages représentés par Marielle et Lucie, ils ne sont pas identifiés. Ils font les mêmes actions et interagissent dans les mêmes environnements. La seconde distingue les deux individus : professeur (Lucie) et étudiant (Marielle). L'écran divisé en deux et les textes permettent leur identification par le spectateur. En effet, le professeur, puis l'élève, s'épanchent sur les problèmes de la journée, dûs au parti de l'autre côté du bureau. Enfin, la dernière partie réunit les personnages et incite le spectateur à jouer au jeu en l'intrigant.

Ce trailer s'accompagne d'une musique qui fait le lien avec le projet et rythme le visuel. Il a pour objectif d'attirer l'attention mais notre projet ne fonctionne que si l'utilisateur y met de la volonté et réfléchit à la symétrie entre sa situation et celle de la personne de l'autre côté du bureau.

## IV. Scénario

### 1. Mise en contexte et choix du personnage

Ce projet vise à provoquer une réflexion centrée autour de l'empathie dans le milieu universitaire. Prendre la place de l'autre et comprendre ses raisons sont parfois compliqués, c'est pourquoi "De l'autre côté du bureau" aide à cette compréhension particulière. Une mise en contexte est nécessaire à l'utilisateur pour appréhender cette expérience.

BIIIIIP BIIIIIIIP BIIIIIP

Le réveil sonne, c'est l'heure d'aller à l'université !

Choisis ton rôle au sein de l'histoire qui va suivre et fais tes propre choix. Élève ou professeur.e, une grosse journée t'attend, pleine de rebondissements. Suit ton instinct et répond comme dans la vraie vie !

L'université n'attend plus que toi pour ouvrir ses portes, qui incarnes-tu aujourd'hui ?

### 2. Déroulement des cours

L'utilisateur suit la journée du rôle qu'il a choisi : étudiant ou professeur et rencontre des embûches sur son passage. Certaines suscitent des réactions surprenantes, d'autres non selon le caractère du joueur. Ce dernier, quel que soit le rôle qu'il choisisse, devra répondre à la place du professeur et de l'élève pour comprendre les deux opinions. Le parti opposé réagit aussi à sa manière en fonction des choix qu'il a faits. Nous avons donc construit les deux scénarios suivants :

Tableau 1 : Scénario étudiant

Scène	Étudiant.e	Professeur.e
0	Choix du rôle : Étudiant.e	
1	Choix du transport : • Vélo • Bus	
2	• Vélo qui déraile • Bus en retard	Vue du professeur.e de dos devant une salle vide. Il regarde l'heure et se demande quand les étudiant.e.s vont arriver. lel soupire.

3	Arrive en retard en cours : "Excusez-moi pour le retard."	Ressent de la frustration. Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuser l'entrée → l'étudiant.e repart</li> <li>• Accepter avec une remarque → l'étudiant.e s'installe</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refusé : "Iel se prend pour qui ? Ce n'est pas m.a.on p.m.ère." → Il part et ne reviendra plus</li> <li>• Accepté : Iel suit le cours et pense : "J'ai eu chaud, je ferai attention la prochaine fois."</li> </ul>	Continue son cours
5	<b>Cours 2</b> : Notification Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regarder</li> <li>• Ignorer</li> </ul>	
6		Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne rien dire</li> <li>• Demander de ranger les téléphones</li> <li>• Demander à l'étudiant.e de partager le message</li> </ul>
7	Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouvrir et répondre au message</li> <li>• Ranger son téléphone</li> <li>• Hésiter (bafouiller) puis ranger</li> </ul>	
8		Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne rien dire</li> <li>• "Si ça ne t'intéresse pas, tu peux partir."</li> </ul>
9	Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quitte la salle</li> <li>• Bafouiller et ranger son téléphone</li> </ul>	
10	<b>Cours 3</b> : le cours semble ne jamais finir	
11		Le.a professeur.e dépasse sur le temps de pause : iel n'a pas terminé son contenu

12	Choix : • “C’est vraiment pénible...” mais j’attends et j’irai lui parler • J’ai un rendez-vous important → je pars • “Ça m’énervé...” → je pars	
13	Choix : • “Franchement, c’est abusé, on n’a même pas le temps de souffler.” • “Excusez-moi, serait-il possible de finir à l’heure ? J’ai cours toute la journée, j’ai besoin de mes pauses.” • Abandonner : “De toute façon, il ne changera jamais.”	

Tableau 2 : scénario professeur

Scène	Étudiant.e	Professeur.e
0		Choix du rôle : professeur.e
1		Choix du transport : • vélo • voiture
2	L’étudiant.e attend dans la salle et se demande s’il ne s’est pas levé à 8h pour rien.	Arrive en retard à cause d’un pneu crevé
3		Choix : • Arrive et s’excuse, puis commence le cours directement • Prend un café en se disant qu’un peu de retard ne va tuer personne
4	Choix : • Soupire mais accepte les excuses, de toute façon iel n’a pas vraiment le choix • “Ça fait déjà 15 minutes...” retourne se coucher et revient pour le prochain cours	
5	<b>Cours 2 : Notification</b>	Iel reçoit une notification Choix : • regarder

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ignorer</li> </ul>
6	Pensée : “Pourquoi iel regarde son téléphone ? Si c’était moi, j’aurais déjà eu une remarque.”	
7		Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Répond au message</li> <li>• Voit que ce n’est pas important et continue son cours</li> </ul>
8		Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lance un exercice et jouer à Candy Crush</li> <li>• Reprendre le cours</li> </ul>
9	Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Je ne sais pas faire l’exercice...” puis va aussi sur son téléphone</li> <li>• Iel cache très mal son jeu mais je vais essayer de faire l’exercice quand même</li> </ul>	
10		Pensée : “J’ai tout gagné, j’espère qu’ils.elles n’ont rien vu...”
11	<b>Cours 3 : le cours continue</b>	Le.a professeur.e voit que l’heure est dépassée, mais iel lui reste deux points du cours (10 minutes max). Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je continue, les élèves ne vont pas m’en vouloir</li> <li>• Je vais m’arrêter là, on reprendra la prochaine fois c’est pas bien grave</li> </ul>
12	Pensée : “Pourquoi iel continue ? C’est l’heure !”	
13		À la fin du cours, l’élève vient discuter des horaires. Choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>• S’excuse : “On a tous des choses à faire, on a besoin de pauses.”</li> <li>• S’énerve : “La prochaine fois, le cours durera 20 minutes de plus !”</li> </ul>

### 3. Dénouement

Le dénouement vise à résumer l'objectif du projet et en faire comprendre les enjeux à l'utilisateur. Ce n'est pas seulement un texte interactif, il a une visée pédagogique qui peut être utile dans le milieu universitaire. L'utilisateur en retire ce qu'il en souhaite, mais il est désormais conscient des contraintes personnelles existantes pour chacun.

Étudiant.e ou professeur.e, t'es tu déjà retrouvé dans une situation délicate, propice à l'impatience et la frustration ?

Que ce soit dû à un comportement inapproprié ou un mot mal placé, ton attitude a un impact sur l'autre. Dans ce projet, nous avons essayé de mettre en place une sensibilisation aux petits actes du quotidien qui semblent futiles mais qui peuvent être perçus agressivement. Ces différents ressentis sont dus à l'éducation qu'on a reçue et à l'environnement dans lequel on a grandi et celui dans lequel la situation a lieu.

Les comportements ne sont pas intrinsèquement négatifs et ne sont pas forcément signe de désengagement, ils peuvent répondre à des logiques personnelles (stress, organisation, contraintes). Ce ne sont pas les comportements qui posent problème, mais le sens que chacun leur attribue. La communication est importante pour expliquer, quand on le peut, ou s'excuser pour une action interprétée comme manque de respect envers l'autre. D'autant plus dans le supérieur où la distance entre professeur et étudiant amplifie ces jugements rapides.

Nous t'invitons, étudiant ou professeur, à prêter attention dans la vie réelle à ces actions qui peuvent décrédibiliser ton rôle ou au contraire, l'amplifier. Des études ont été faites sur l'impact du comportement verbal et non verbal. Si ça t'intéresse, voici les liens attachés :

- Les comportements communicationnels de l'enseignant: impact sur la dynamique de l'activité d'apprentissage et l'engagement des élèves dans la situation <sup>1</sup>
- État des savoirs sur les relations entre les étudiants, les enseignants et les IATOSS dans les établissements d'enseignement supérieur <sup>2</sup>

Merci d'avoir participé à notre projet, nous espérons que tu sauras en retirer quelque chose. Passe une bonne journée et surtout, pense à arriver à l'heure demain ;)

<sup>1</sup>[Les comportements communicationnels de l'enseignant: impact sur la dynamique de l'activité d'apprentissage et l'engagement des élèves dans la situation](#)

<sup>2</sup>[État des savoirs sur les relations entre les étudiants, les enseignants et les IATOSS dans les établissements d'enseignement supérieur](#)

## **Conclusion**

### **Marielle**

Réaliser ce projet fut enrichissant dans le sens où, en tant qu'étudiants, nous vivons au quotidien des situations semblables. Se mettre vraiment à la place de l'enseignant pour comprendre les contraintes qu'il subit aussi au même titre que "nous" pour construire le scénario est instructif. On porte alors un nouveau regard sur les actions parfois désagréables que l'on perçoit. J'espère que ce projet permettra une meilleure communication entre enseignants et étudiants du supérieur à sa petite échelle.

### **Lucie**

Selon moi, l'évolution des idées du projet a été un des aspects phares de notre rendu final. Devoir, en groupe, brainstormer et se mettre d'accord sur la note d'intention a été, finalement, le plus gros challenge. Une fois le thème clair, l'organisation, la répartition des tâches et la gestion du groupe se sont révélées être plutôt faciles et agréables. Enfin, étant donné ma volonté d'un jour être professeur, ce projet m'a permis d'avoir un peu plus d'indulgence pour les enseignants qui, comme moi, sont humains.

### **Khoa**

Pour ma part, ce projet m'a permis de mieux comprendre l'importance du changement de point de vue. En travaillant sur les choix et les réactions des personnages, j'ai réalisé qu'une même situation peut être vécue très différemment par un étudiant et par un professeur. La réalisation sur Twine a aussi été intéressante, car elle nous a obligés à penser aux conséquences de chaque décision. Enfin, ce projet m'a fait réfléchir à l'importance de la communication pour éviter certaines tensions dans le milieu universitaire.