

Rapport “Regrets de Famille”

Semestre P25

DESBARRE HUGO - GARCIA-FOREST Flavie - HEUGAS Valentine - LE DUFF Lucas



Sommaire

1 Note d'intention.....	2
1.1 Concept.....	2
1.2 Public.....	2
1.3 Objectifs.....	2
2 Cahier des charges.....	3
2.1 Ressources médias utilisées.....	3
2.2 Structure et navigation.....	3
2.3 Formes et degré d'interactivité.....	4
2.4 Choix graphiques et d'interface.....	5
2.5 Choix techniques.....	5
3 Scénario.....	5
3.1 Introduction.....	5
3.2 Personnages et décors.....	7
3.2.1 Les personnages principaux.....	7
3.2.2 Quelques personnage secondaire.....	9
3.2.3 Le décor.....	10
3.3 Dénouement.....	11
4 Conclusion.....	13
4.1 Hugo.....	13
4.2 Flavie.....	13
4.3 Valentine.....	13
4.4 Lucas.....	13

1 Note d'intention

1.1 Concept

Notre projet est un récit interactif narratif dans lequel le joueur incarne un photographe chargé·e de suivre le quotidien d'une famille. Le jeu repose sur une idée centrale : ce que l'on choisit de photographier influence la réalité qui se construit ensuite. À travers différentes scènes de vie (repas, disputes, moments de complicité, silences, départs...), le joueur observe la famille évoluer. Dans chaque scène, plusieurs éléments importants coexistent : des gestes affectueux, des tensions en arrière-plan, des détails subtils. Le joueur doit choisir quoi capturer avant de découvrir ce que se choisit produit ensuite.

1.2 Public

Le public visé est assez large car il traite du sujet de la famille intergénérationnel, ainsi tout le monde peut se sentir concerné et impliqué. En mobilisant l'interaction, le changement de situation et le changement de personnage, le joueur peut s'identifier à une situation propre à sa vie et à ses ressentis.

1.3 Objectifs

L'objectif du projet est de proposer un récit interactif où le joueur influence l'évolution d'une famille à travers ses choix photographiques. En sélectionnant les moments qu'il décide d'immortaliser, il façonne indirectement la suite des événements et la mémoire collective du foyer. Ainsi, le jeu explore la question suivante : les souvenirs que l'on choisit de conserver façonnent-ils la réalité ? L'objectif est aussi de pouvoir retracer un peu tous les aspects d'une vie de famille, aussi bien les bons que les mauvais moments.

2 Cahier des charges

2.1 Ressources médias utilisées

Ressources visuelles :

Notre histoire sera essentiellement racontée au travers d'images. Elles sont tout d'abord constituées d'un décor de salon auquel des personnages et objets du quotidien sont ajoutés pour faire vivre différentes scènes dans ce même décor. La souris de l'ordinateur est également modifiée pour ressembler à un viseur de caméra afin de plonger l'utilisateur dans son rôle de photographe. Nous avons également ajouté une vidéo au début du récit, une sorte d'introduction avant de rentrer dans le vif du sujet.

Ressources textuelles :

Une dimension textuelle est ajoutée. Tout d'abord des textes expliquant les pensées des personnages afin de guider l'utilisateur dans ses choix photographiques. Puis un texte narratif pour poser le contexte de la scène afin de ne pas perdre l'utilisateur.

Ressources sonores :

Nous avons choisi d'ajouter une dimension sonore pour rendre le récit plus immersif. Pour cela nous avons ajouté un son d'ambiance assez calme et relaxant. Ce son évolue au fil des scènes. Il peut par exemple prendre une dimension plus stressante dans des scènes assez fortes ou pesantes. Pour appuyer l'appareil photo et guider l'utilisateur sur ce qu'il peut prendre en photo nous avons ajouté 2 sons différents au moment de cliquer. Le premier lorsque l'utilisateur peut prendre quelque chose en photo donc lorsqu'il va cliquer sur une image cliquable et le deuxième quand ce qu'il souhaite prendre en photo n'amène nulle part. Il s'agit alors d'un son lui faisant comprendre que ce qu'il souhaite prendre en photo n'est pas vraiment intéressant.

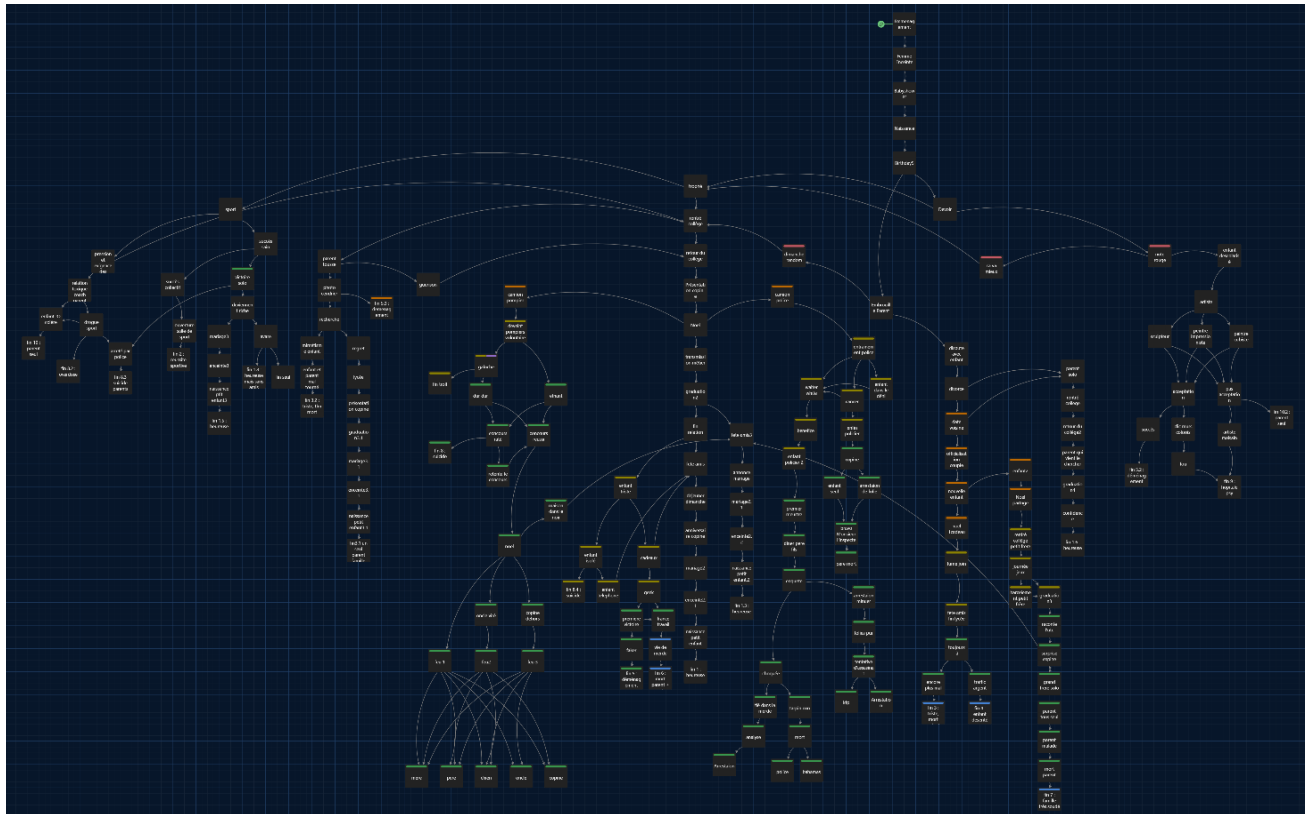
La mélodie de base a été trouvée grâce au logiciel d'IA "Suno", puis modifiée sur GarageBand et Reaper pour ajouter une dimension plus stressante, triste, ou même angoissante au son.

2.2 Structure et navigation

Le joueur explore librement la scène et choisit les éléments avec lesquels il souhaite interagir. L'objectif est d'amener l'utilisateur à réfléchir à l'impact de ses

décisions sur son avenir. Pour cela, le jeu intègre une structure arborescente qui débouche sur plusieurs scénarios et fins différentes.

L'utilisateur construit ainsi son propre parcours au fil de ses actions. Enfin, des bulles de pensée positionnées au-dessus des personnages permettent au joueur d'exprimer sa personnalité et de définir ses priorités tout au long de l'expérience.



2.3 Formes et degré d'interactivité

Lorsque le joueur commence le jeu, il assiste à une cinématique qui lui explique le pourquoi du comment il doit prendre en photo les différents événements. Il est alors exposé face à quelques premières scènes à choix uniques, qui lui permettent d'assimiler le gameplay du jeu. En effet, en passant sa souris sur un élément cliquable l'objectif de l'appareil photo se rétrécit ou s'agrandit. Les bulles de pensée flottent directement au-dessus des personnages tandis que le texte narratif est exposé majoritairement en bas de la scène. Une fois que l'utilisateur a pris sa photo il ne peut pas revenir en arrière lui montrant directement que chaque action à une conséquence.

Une fois le gameplay assimilé, le principe reste le même jusqu'à la fin du jeu. La fin varie en fonction des scènes prises en photo par l'utilisateur. A la fin, le joueur est amené à rejouer pour découvrir une autre fin, et s'il clique sur le bouton rejouer, il sera ramené au début du jeu.

2.4 Choix graphiques et d'interface

Les personnages et les décors adoptent volontairement une esthétique cartoon. Ce style permet d'obtenir un rendu plus universel, facilitant l'identification du joueur, tout en simplifiant l'environnement pour mieux guider son œil vers les éléments interactifs. La palette de couleurs, majoritairement axée sur des tons marron et rouge, vient renforcer cette direction en créant une ambiance intimiste et nostalgique. Ce choix visuel permet de plonger l'utilisateur au cœur de l'histoire et de le positionner comme un véritable acteur au sein de cette famille.

Pour contraster avec le décor, les bulles de pensée sont d'une couleur claire légèrement transparente, et le texte narratif est plus immersif puisqu'il est glissé dans une sorte de cadre transparent de couleur rouge/bordeaux. Les couleurs des textes sont également axées sur les couleurs du décor pour se fondre plus facilement dans l'ensemble de la scène.

Deux typographies différentes sont utilisées en fonction du type de texte. La police des textes des bulles de pensées est "Kalam". C'est une écriture manuscrite un peu irrégulière et vivante, ce qui rend les pensées du personnage plus humaines et spontanées. Tandis que celle du texte narratif est "Alegreya". C'est une police avec empattement qui donne un côté plus littéraire et qui contraste avec l'aspect plus informel des bulles de pensée.

Enfin, il y a quelques éléments animés comme les bulles de pensées disposées au-dessus des personnages qui bougent de haut en bas pour donner du mouvement à la scène. Mais aussi lorsqu'on peut prendre quelque chose en photo, le viseur de la caméra fait apparaître un rond rouge clignotant pour indiquer qu'on est prêt à prendre une photo.

2.5 Choix techniques

Le projet Regrets de Famille a été développé à partir de Twine. Il nous a servi de base pour construire l'architecture narrative complète du jeu. Cet outil nous a permis de visualiser et de structurer efficacement l'arborescence complexe de notre récit, pour pouvoir facilement construire tout l'arborescence du récit. Nous avons complété ce développement avec des langages web standards tels que HTML et CSS qui ont été utilisés pour personnaliser entièrement l'interface graphique et le

design des éléments. Mais aussi avec JavaScript qui a été utilisé pour dynamiser l'interactivité, notamment pour la gestion des bulles de pensée et les différentes animations.

Ensuite, comme le jeu propose une grande variété de choix, le nombre d'illustrations nécessaires était très élevé. Pour surmonter cet obstacle, on a d'abord dessiné nous-mêmes les personnages principaux et le décor du salon sur le logiciel "Krita", puis on a utilisé l'IA (Gemini) pour les mettre en scène dans les différents scénarios. Cette méthode nous a permis de contourner un des gros défauts actuels de l'IA : le manque de cohérence d'une image à l'autre. En lui donnant nos propres dessins comme base, on a pu générer toutes les situations nécessaires sans perdre le style de départ qu'on voulait donner au projet. Nous avons également utilisé le logiciel Photoroom pour détourer de manière simple les choses dites "cliquables" ou faire de petites retouches sur l'image que nous a donnée l'IA.

Enfin, pour la cinématique d'introduction, nous avons utilisé CapCut car il s'agit d'un outil facile à prendre en main et dont les fonctionnalités principales sont gratuites.

3 Scénario

3.1 Introduction

Légende:

« texte narratif »

« bulle de pensée des personnages »

Le récit commence avec une cinématique :

Sur une colline isolée, une maison abrite un vieil homme seul dans son salon (qui sera le décor principal du jeu).



On comprend rapidement qu'il est hanté par de nombreux regrets. Au moment de sa mort, une divinité lui apparaît et lui propose un choix unique : revisiter son passé.



En prenant en photo les éléments ou les moments qu'il regrette, il va pouvoir modifier ses choix et découvrir ce que sa vie aurait pu être.

La suite du récit se déroule dans la maison nouvellement achetée par un jeune couple (dont le vieil homme de la cinématique ,ici assez jeune) qui souhaite construire leur futur dans cette maison. On y retrouve un salon vide de meubles mais entassé de carton fraîchement arrivé. Le joueur, incarnant un photographe qui immortalise les futurs moments de vie dans cette pièce, doit donc choisir quoi photographier.

« Ahhh, te voilà ! Cette scène te rappelle quelque chose ? Non ? C'est normal, tu n'étais pas né. Voici tes parents avant ta naissance, lorsqu'ils étaient en train d'emménager dans ce qui deviendrait ta maison familiale. Bref, prends en photo ce qui te semble pertinent. »

Mère « Cette maison... C'est vraiment chez nous. Notre histoire commence ici.»

Père « On a mis des années à économiser pour ça. Je veux que tout soit parfait.»

Le photographe explore donc la pièce et décide de photographier le couple.

Une nouvelle scène se présente au photographe. Un salon parfaitement aménagé et où est présenté le couple composé de la mère avec un ventre arrondi et du père.

« Quelques mois sont passés, la famille semble bien installée et un heureux événement semble pointer le bout de son nez. Qu'est-ce que tu as envie de prendre en photo ? »

Mère « J'attend un petit bébé, notre bébé... »

Le photographe semble s'intéresser au futur de ce bébé et décide de photographier le ventre de la mère.

On assiste désormais à la babyshower du couple entouré de ballons bleu et rose et d'un salon décoré pour l'occasion.

« Wow, on dirait que c'est la fête par ici ! Cette tradition humaine de faire la fête pour découvrir le sexe du bébé m'a toujours fait rire. Alors, que vas-tu prendre en photo ? Les ballons roses ? Tu deviendras peut-être une fille ? »

Le photographe décide s'il souhaite photographier un ballon rose ou un ballon bleu. Celui-ci entrainera le sexe futur du bébé, à condition que les predictions du médecin soit correct.

On retrouve le couple assis sur le canapé et tenant dans leur bras un petit bébé. La mère vient de rentrer de maternité après avoir donné naissance.

« Ah ! Te voilà enfin. Tu as l'air si... innocent »

Mère « Notre bébé...Il est si mignon.»

Le photographe semble très intéressé par l'avenir de ce nouveau né, il décide donc de le prendre en photo.

Quelques années ont passé et l'enfant a bien grandi. La famille est justement là pour fêter son anniversaire.

« Te voilà vieux de 5 ans ! Tu as bien grandi. Sur quel détail as-tu envie de t'attarder ? »

Enfant « Wouah il est trop beau le gâteau ! »

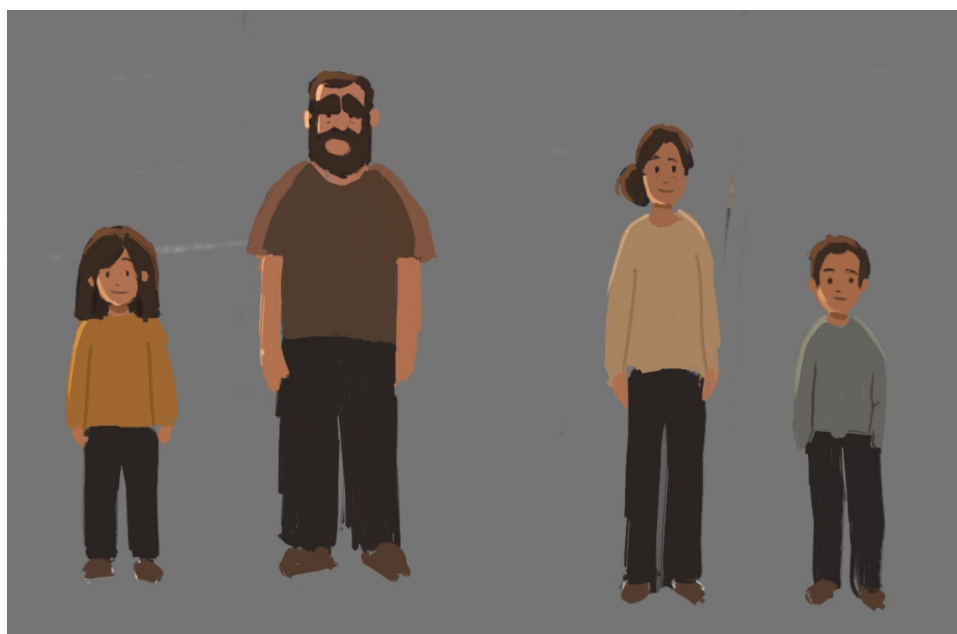
Mère « C'est toujours moi qui range dans cette famille ! »

Plein de moment semble intéresser le photographe. C'est maintenant le moment de choisir l'avenir de cette famille.

3.2 Personnages et décors

3.2.1 Les personnages principaux

Pour réaliser notre projet nous avons dessiné les personnages principaux de l'histoire. Nous avons ici un couple d'environ 30 ans accompagnés de leur fils d'environ 5 ans et de sa copine du même âge.



Les voici quelques années plus tard un peu vieilli. Il y a toujours le couple mais cette fois d'environ 50 ans et toujours accompagné de leur fils d'environ 15 ans et de sa copine



Et enfin, les voici vraiment bien plus vieilli. Le couple est alors âgé d'environ 70 ans et accompagné de leur fils d'environ 27 ans et de sa copine.



3.2.2 Quelques personnage secondaire

Voici maintenant 3 personnages secondaires apparaissant quelques fois. Il s'agit ici d'un ambulancier, un policier et un pompier



3.2.3 Le décor

Pour l'ensemble du récit nous avons utilisé cette base de décors pour manifester chaque scène familiale. Ce décor évolue au fil des scènes et des chemins empruntés. Il évolue en même temps que la famille. Nous avons cependant décidé de garder le même salon et de ne pas changer de pièce pour conserver cette idée d'évolution temporelle tout en gardant une ligne directrice à notre histoire. Nous voulions que cela crée chez le spectateur un effet "pièce de théâtre" afin qu'il se sente en immersion dans la scène, presque comme s'il en faisait partie.



3.3 Dénouement

Notre histoire comprend de nombreuses branches et plus de 250 passages afin de garantir au joueur une expérience de jeu intéressante et complète. Afin de faciliter l'explication du projet nous proposons ici de présenter nos axes principaux ainsi que les différentes fin atteignables par l'utilisateur.

Branches et leurs fins	Scénario
------------------------	----------

Branche principale	Scénario classique, le couple du début ont un fils et nous suivons l'histoire de cet enfant. Collège, lycée, première copine, mariage et enfant.
Fin Classique	Notre protagoniste devient père à son tour, les parents vieillissent et la famille est unie.
Fin2 Classique avec autre copine	idem que la précédente mais l'homme vit la séparation de sa première copine et finit avec une autre.
Branche geek	En partant de la branche principale quand l'enfant est triste après sa relation, il se plonge dans les jeux vidéos.
Fin déménagement Séoul	L'homme devient un joueur pro de e-sport et déménage pour la Corée du Sud.
Fin chômeur	Ses parents ont brisé ses rêves de gamer, l'homme finit sur France travail, il en veut à ses parents et les abandonne.
Fin isolé	Le joueur a rendu notre personnage isolé suite aux jeux vidéos, c'est game over pour lui.
Fin parent seul	Les parents finissent seuls dans la maison sans leur enfant, pleins de regrets.
Branche sportif	Notre protagoniste fait une carrière dans le sport si le joueur prend en photo des trophées.
Fin sportif de haut niveau	L'homme réussit à faire carrière dans le sport, devient riche et célèbre.
Fin riche sans amis	L'argent de la réussite lui monte à la tête, il finit riche mais sans amis autour de lui.
Fin riche mais seul	idem mais ses parents l'ont abandonné également.
Fin succès collectif	Notre homme emmène toute son équipe dans la réussite puis ouvre une salle de sport pour enseigner à des enfants et transmettre son savoir
Fin Jo parents seuls	Après avoir été poussé et surmené par l'entraînement de ses parents, notre homme finit aux JO.
Fin overdose	Idem mais il finit par se droguer pour exceller dans son sport.
Fin arrêté par la police	idem mais avant la fin l'homme est arrêté par la police.
Branche séparation des parents	Après une dispute entre les parents, la mère quitte la maison et nous suivons l'histoire de la famille recomposée, ou non.
Fin heureuse parent seul	Notre homme grandit heureux avec son père, ses parents ont gardé une bonne relation.
Fin heureuse famille	Le père se remarie avec la voisine et ils ont un enfant. La famille

recomposée	est recomposée et heureuse. Relation fusionnelle entre le protagoniste et son demi frère.
Fin alternative	idem mais le père décède, la nouvelle famille est encore plus soudée.
Fin vie gâchée	idem mais une relation de jalousie apparaît entre notre protagoniste et son demi frère. Notre homme finit vieux garçon chez sa famille.
Fin homme déshérité	idem relation de jalousie avec son demi frère mais notre protagoniste tourne mal et finit par faire du blanchiment: sa famille le déshérite.
Branche père malade	Le père est atteint d'une maladie et décède, nous suivons l'histoire de notre protagoniste et sa mère à travers cette épreuve.
Fin déchirement de la famille	La famille n'a pas réussi à se relever de cette difficulté, la fin est triste et nos deux personnages restants ont également disparu.
Fin heureuse malgré tout	La famille a réussi à remonter la pente et la vie reprend son cours. Notre homme se marie et la fin est heureuse en restant nostalgique.
Branche artiste	Après une mauvaise note à l'école, notre homme se lance dans une carrière d'artiste.
Fin artiste à succès	L'homme devient un artiste à succès, ses parents ont accepté sa nouvelle voie et l'ont soutenu.
Fin fou	L'homme se fait interner en hôpital psychiatrique car devient soit un artiste fou soit un artiste malsain tombant dans les substances pour développer son art.
Fin parents abandonnés	Les parents de notre homme n'acceptent pas sa nouvelle voie, il les abandonne et part vivre sa passion seul.
Branche pompier	Globalement, dans toutes les scènes, l'enfant veut devenir pompier.
fin troll	Pendant la fête, l'enfant joue avec ses amis à un jeu, et lorsque l'on clique sur la télévision dans le jeu, une image de plusieurs "brainrot" s'affiche
fin suicide	L'enfant est devenu pompier volontaire ; ses amis et sa famille font une scène pour le féliciter. Cependant, pendant la fête, son meilleur ami embrasse sa copine. Il est tellement triste qu'il se suicide
fin feu1,2,3	« L'enfant devient finalement pompier, mais pendant un repas de Noël où le fils n'est pas arrivé, on voit une cigarette ou une prise qui fume. Si le joueur clique sur l'un des deux objets, la maison

	prend feu avec l'oncle, le père, la mère, la copine et le chien. Si le joueur prend en photo l'une des personnes sur l'image, le fils arrive à sauver uniquement la personne qu'il a pris en photo ; cependant, si le joueur prend le chien en photo, tout le monde est sauvé.
Branche policier	L'homme se passionne pour le métier de policier et le devient à son tour. Une enquête sur des dealers de drogue est le fil conducteur de ces passages. Son père quant-à-lui est atteint d'une maladie.
Fin enquête résolue	L'homme devient un policier à succès, il se réconcilie avec sa copine et gagne la médaille du mérite
Fin Breaking bad	Le père devient le célèbre dealer de la série breaking bad, ramène de l'argent pour sa famille mais à la fin se fait arrêter par son fils.
Fin Breaking bad 2	Le père décède et laisse une lettre avouant la position de tout l'argent gagné grâce au trafic. Le fils, par conscience professionnelle, décide tout de même de tout transmettre à la police.
Fin Breaking bad 3	Idem mais le fils et la mère décident de tout garder pour eux, deviennent riches et partent vivre aux Bahamas.
Fin Breaking bad 4	L'enquête de notre homme rentre trop dans les affaires de son père. Celui-ci devient fou et décide de mettre fin aux jours de son fils pour continuer son trafic.
Fin Breaking bad 5	Idem mais le père se fait arrêter par notre homme avant.

4 Conclusion

4.1 Hugo

J'ai beaucoup apprécié faire cette UV. Le projet m'a fait réaliser que le truc que j'aime le plus faire, c'est imaginer. J'ai donc adoré réaliser ce projet, réfléchir à tous les différents scénarios, aux différents textes possibles à mettre dans les bulles, ou même réfléchir à la musique que j'aurais envie de mettre ou de faire pour une scène précise.

En bref, j'ai adoré réaliser ce projet ! Le fait de travailler en équipe et de tirer le meilleur de chacun pour réaliser un projet qui nous correspond donne vraiment un sens à ce jeu

Ayant moi aussi une histoire familiale assez complexe, l'idée de faire ce projet sur le thème de la famille m'a plu. Je me suis en quelque sorte servi de ce projet pour tourner au ridicule, voire à l'humour, certaines scènes qui pourraient être marquantes.

4.2 Flavie

Pour ma part, j'ai adoré travailler sur ce projet. Il m'a tout d'abord permis de montrer à mes coéquipiers ce qu'il était possible de faire en informatique et de montrer que leurs idées pouvaient réellement être concrétisées. Il a été intéressant de voir toute l'évolution du projet. Au début tout était assez flou puis progressivement le projet est devenu de plus en plus concret. C'était très satisfaisant de voir le résultat prendre forme.

Ensuite, étant la seule en GI, cela a été un réel défi de développer ce projet. Mais j'ai pu découvrir un nouvel outil technique, Twine. C'est un outil assez simple à prendre en main qui n'est pas vraiment pratique pour toute la partie code notamment lorsqu'on veut travailler tous en même temps dessus. Mais on a parfaitement su se compléter, chacun avait ses points forts et ça a vraiment ajouter un plus au groupe.

Au niveau du scénario, le sujet était assez important pour moi. Ayant perdu mon père récemment, je souhaitais vraiment incruster une partie de mon histoire dans cette réalisation. Dans le but de montrer que malgré les épreuves que l'on peut traverser, il est toujours possible d'avancer et de retrouver du bonheur, que ce soit grâce à sa famille, à ses amis ou même à des personnes rencontrées au cours de la vie.

Ce projet a été une réelle façon de s'approprier les concepts vus en cours. Dans notre projet, l'interactivité façonne le récit comme une sorte de jeu qui laisse une grande liberté de choix à l'utilisateur. Les dialogues peuvent ainsi influencer ou non son expérience. Ce que je trouve très intéressant c'est qu'il s'agit avant tout, non pas d'un projet scolaire, mais d'un véritable projet créatif et libre. C'est cette dimension qui m'a donné envie de m'investir pleinement tout au long du semestre.

4.3 Valentine

J'ai également beaucoup aimé travailler sur ce projet. N'étant pas issue du milieu informatique, j'avais au départ quelques appréhensions concernant la faisabilité technique. Nous nous sommes cependant bien adaptés à cette configuration, chacun ayant trouvé son rôle au sein d'un scénario réfléchi conjointement. J'ai adoré le fait que tout le groupe se soit autant investi dans la réalisation et que chacun ait pu y mettre sa patte et sa personnalité. Personnellement je me suis vite passionnée pour Si28 et la réalisation de *Regrets de famille*.

Concernant le scénario, il peut paraître humoristique par moments, mais le sujet de la famille est universel et peut nous toucher tous d'une manière ou d'une autre. J'ai trouvé essentiel de pouvoir proposer de nombreuses branches à l'histoire, étant donné la complexité des relations familiales réelles. Nous sommes bien évidemment conscients de n'avoir qu'effleurer les possibilités scénaristiques, mais je pense que chacun de nous a pu se reconnaître dans un ou plusieurs chemins développés. Je rejoins également Flavie sur son histoire personnelle, j'ai également perdu mon père récemment donc cela a été important pour moi de pouvoir l'évoquer à travers nos histoires. C'est crucial de montrer l'influence de l'entourage dans ces moments-là, comment certains peuvent prendre la nouvelle et ne pas réussir à la surmonter, ou au contraire réussir à construire **leur** vie après cela. Le joueur peut ainsi, selon ses choix, traverser cette expérience à sa propre manière.

Ce projet nous a permis de mettre en relation plusieurs moyens de créer de l'interactivité: scénarios, code, musique, dessins, etc Ainsi, j'ai trouvé que c'était une belle manière de produire une expérience interactive pour un utilisateur, avec créativité.

4.4 Lucas

J'ai personnellement beaucoup apprécié travailler sur ce projet. Je me suis beaucoup concentré sur la partie graphique du jeu et c'était satisfaisant d'essayer de retranscrire en image ce qu'on voulait raconter sur un projet à long terme.

J'étais inquiet sur le fait que l'IA efface totalement ce que j'avais dessiné mais elle a globalement bien respecté le style, les designs et les décors qui lui ont été donnés ce qui m'a permis d'être satisfait du résultat (malgré une petite standardisation des images de base).

Ce projet m'a aussi permis d'expérimenter l'animation, domaine dans lequel je m'étais très peu testé. Je suis content d'avoir pu apprendre quelques notions de base.

Par ailleurs, le thème du jeu a aussi été un élément de motivation. En effet, la

famille est universelle. Il était ainsi facile de trouver des pistes de réflexion qui nous inspiraient et que l'on voulait raconter.

L'élaboration du scénario a donc été un bon moment.

Enfin j'ai moi aussi beaucoup aimé la liberté qui nous a été laissée pendant ce projet. On travaille vraiment sur un projet personnel et on n'a pas l'impression de faire un travail scolaire.