

RESPIRE

Réussir ses études ne devrait pas être une question de survie.

3	Pitch
5	Recherche utilisateur
10	Concept Cible • Message • Son • Mots-clefs
15	Recherche créative Iconographie • Illustration • Traitement son
19	Parcours utilisateur
29	Spécifications fonctionnelles, techniques & graphiques
35	Ce qu'on en retient
37	Remerciements

Pitch

RESPIRE

est une expérience narrative de cinq minutes sur mobile et tablette, découpée en cinq chapitres, qui met l'utilisateur dans la peau d'une étudiante stressée 24h avant un examen important.

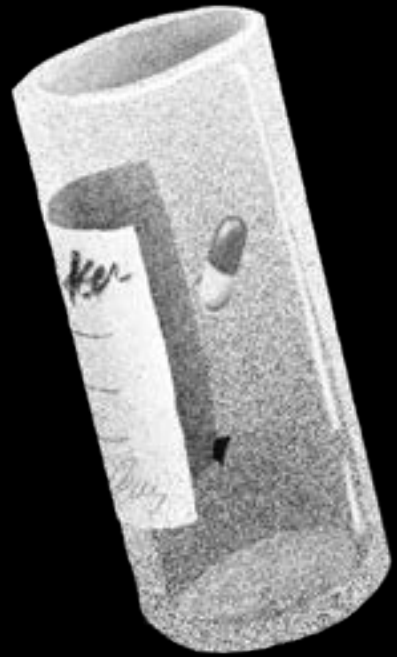
À l'approche de l'instant fatidique, la tension et le malaise grimpent à travers l'utilisation de nappes sonores angoissantes de plus en plus présentes et de la métaphore visuelle du sable qui vient ensevelir l'écran.

L'immersion est renforcée par l'emploi du son spatialisé et d'un point de vue subjectif, créant une ambiance intimiste propice aux émotions.

Recherche utilisateur

Questionnaire auprès de 30 (ex-)étudiants en formation supérieure

- Le travail et les efforts sont perçus de façon majoritairement positive. Ils sont souvent associés au mérite et sont un moyen de s'occuper sur le long terme, de se façonner un avenir, même si certaines personnes choisiraient de moins travailler s'ils en avaient la possibilité.
- La plupart des étudiants interrogés sont assez pragmatiques et choisissent leurs études dans un domaine qu'ils apprécient et où ils arrivent à se projeter.
- Ils n'ont généralement pas de plan B, ils ont confiance en eux, veulent croire en leurs capacités et ont l'envie de bien faire.
- Mais cette soif de réussite les conduit à ressentir une certaine pression, qui peut autant être un moteur qu'un frein.
- Associé à un milieu compétitif, cela peut créer un environnement anxiogène et les isoler les uns des autres.
- Malgré tout, la plupart ne sont pas encore prêts à recourir à des moyens pharmaceutiques pour contrer cette pression.



travail	⇒	mérite + occupation
choix des études	⇒	passion
pas de plan B	⇒	confiance en eux
pression	⇒	moteur ou frein
pression + compétition	⇒	isolement
aide pharmaceutique	⇒	mal perçue

« Les études sont un bonheur et
une souffrance en même temps. »

THOMAS, 27 ANS

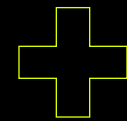
Phrase qui illustre en partie le mal-être que certains élèves peuvent ressentir, pas majoritairement à cause de facteurs extérieurs mais de pression qu'ils s'infligent eux-mêmes. Cela nous a donné envie d'en savoir plus sur cette souffrance.

Concept

RESPIRE

CIBLE

Ministère de l'Enseignement Supérieur



18-35 ans

EN ÉTUDES SUPÉRIEURES

RESPIRE

MESSAGE

AU MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Réussir ses études ne devrait pas
être une question de survie.

À L'ÉTUDIANT

Respire !

Notre expérience se veut intimiste.
On y adopte le point de vue à la première personne,
il nous semblait donc pertinent d'utiliser un son
spatialisé pour renforcer l'immersion/l'émotion.
Il contribue à la tension psychologique et nerveuse
de l'héroïne et est le vecteur de son angoisse
progressive.

peur de l'échec • pression • stress • angoisse
perte de repères • désorientation • vertige
intimité • vie privée • isolement • solitude

Recherche créative

- iconographie

Privilégier une interface minimaliste qui fait la part belle aux illustrations et aux sons, et qui n'apparaît à l'écran qu'au moment de l'interaction.



SHOUT AGAINST VIOLENCE

AQUEST
2018



DETROIT: BECOME HUMAN

QUANTIC DREAM
2018

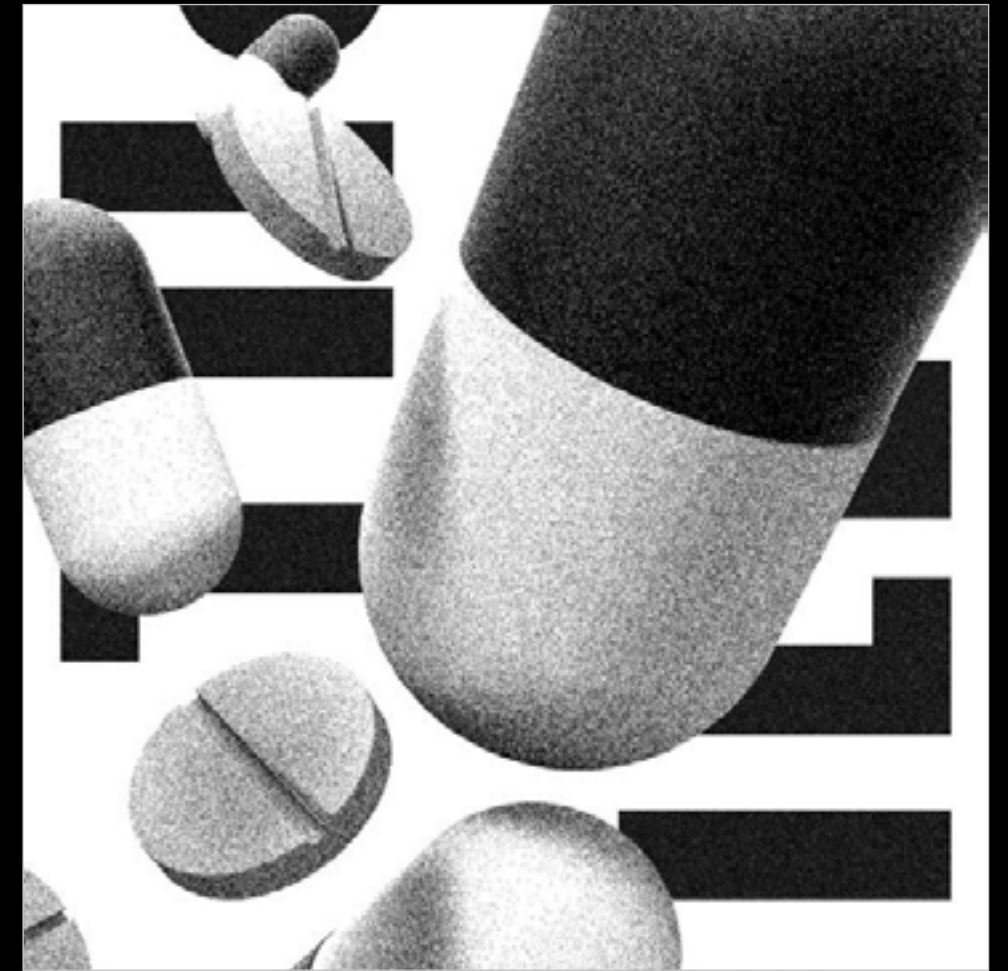


HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM
2010

- illustration

Traduire les émotions par des visuels imprécis, laisser la place à l'accident, la texture, le grain, les lignes imparfaites, une palette chromatique réduite.



• traitement son

Des expériences qui immergent dans un univers angoissant par le son.



THE MAN IN THE HIGH CASTLE

ERIC OVERMYER, FRANK SPOTNITZ
2015



SINS

ARIEL COSTA
2016



ECHOES OF TSUNAMI

84 PARIS
2014

Parcours utilisateur

RESPIRE

TIMELINE

18H AVANT L'EXAMEN
À CONTRE-COURANT
AMPHITHÉÂTRE

7H AVANT L'EXAMEN
NOCTAMBULE
CHAMBRE

SPLASHSCREEN

CHAPITRE 1

CHAPITRE 2

CHAPITRE 3

CHAPITRE 4

CHAPITRE 5

MESSAGE

+ TEST SONORE

+ CRÉDITS

24H AVANT L'EXAMEN
DANS LE BROUILLARD
CHAMBRE

17H AVANT L'EXAMEN
LES IDÉES NOIRES
AMPHITHÉÂTRE

5MIN AVANT L'EXAMEN
DERNIÈRE LIGNE DROITE
COULOIR DE L'ÉCOLE

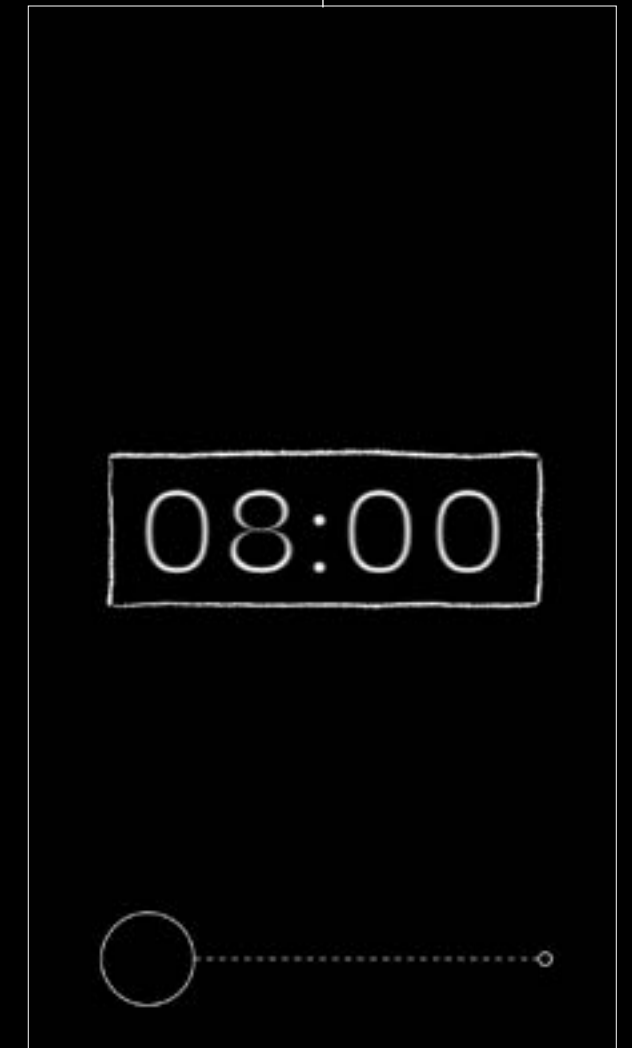
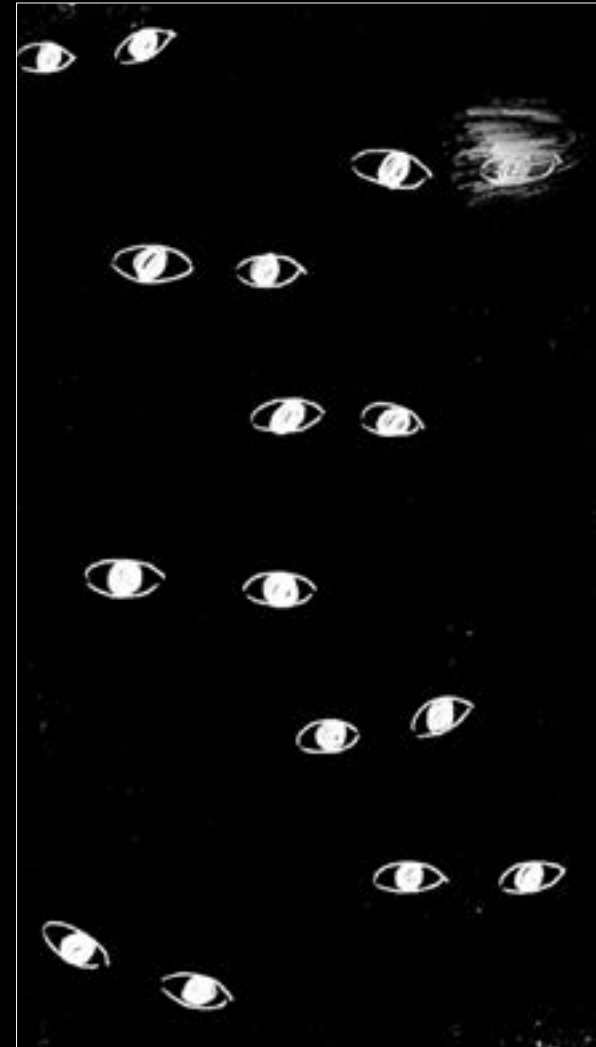


• chapitre 1

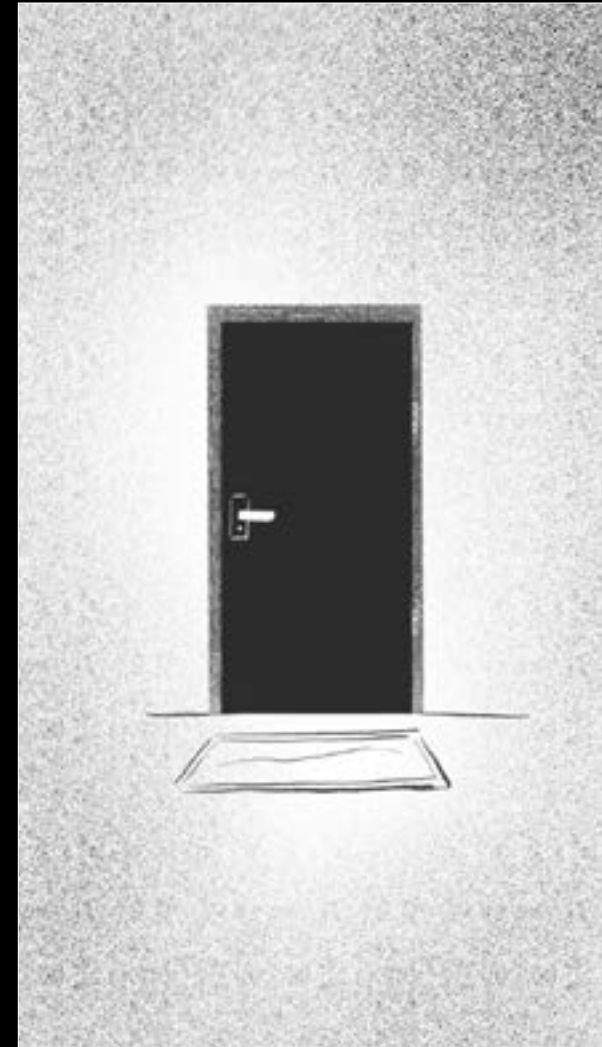
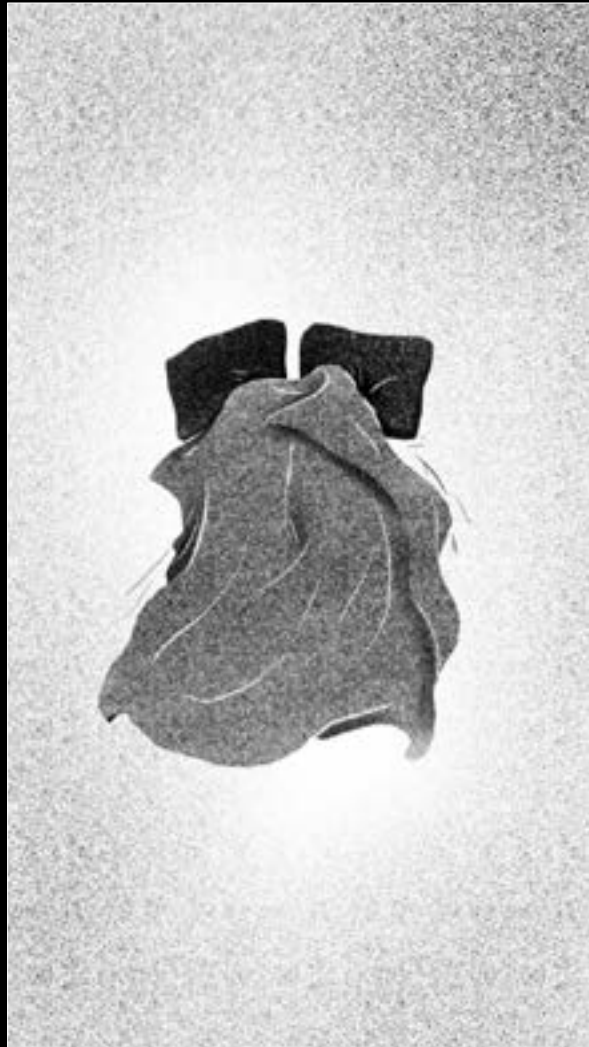
RESPIRE

ÉCRANS

INTERACTION



Désactiver le réveil



• chapitre 2

RESPIRE

ÉCRANS

INTERACTION



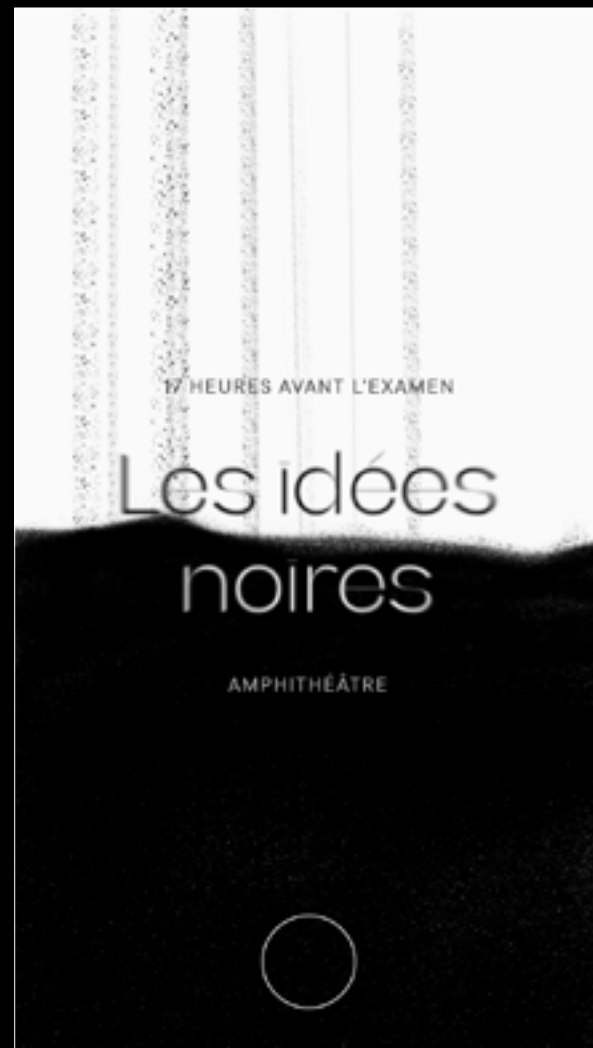
Se frayer un chemin parmi la foule

• chapitre 3

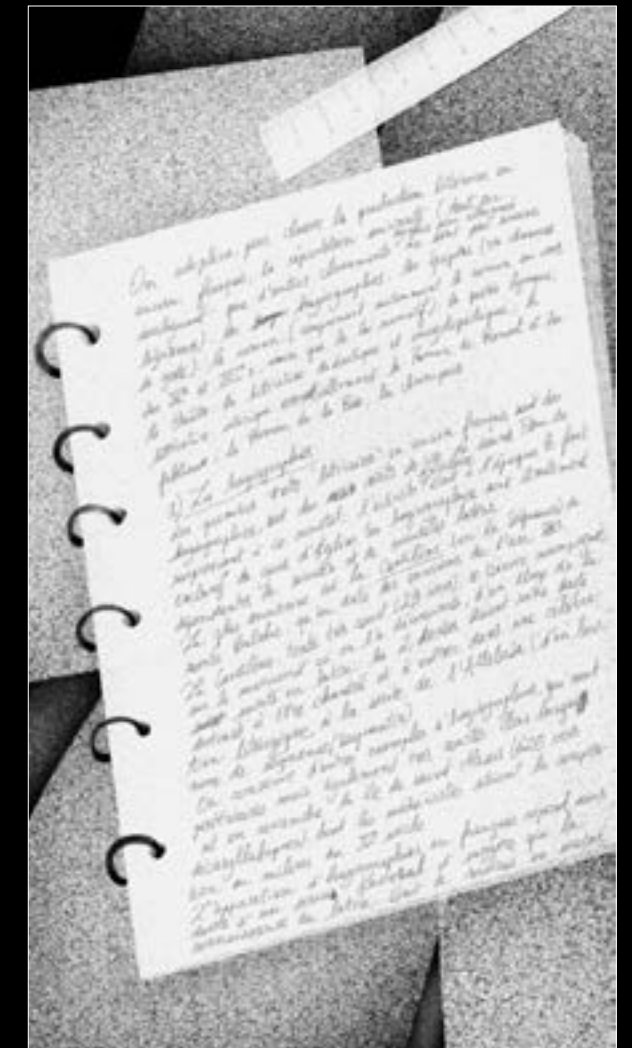
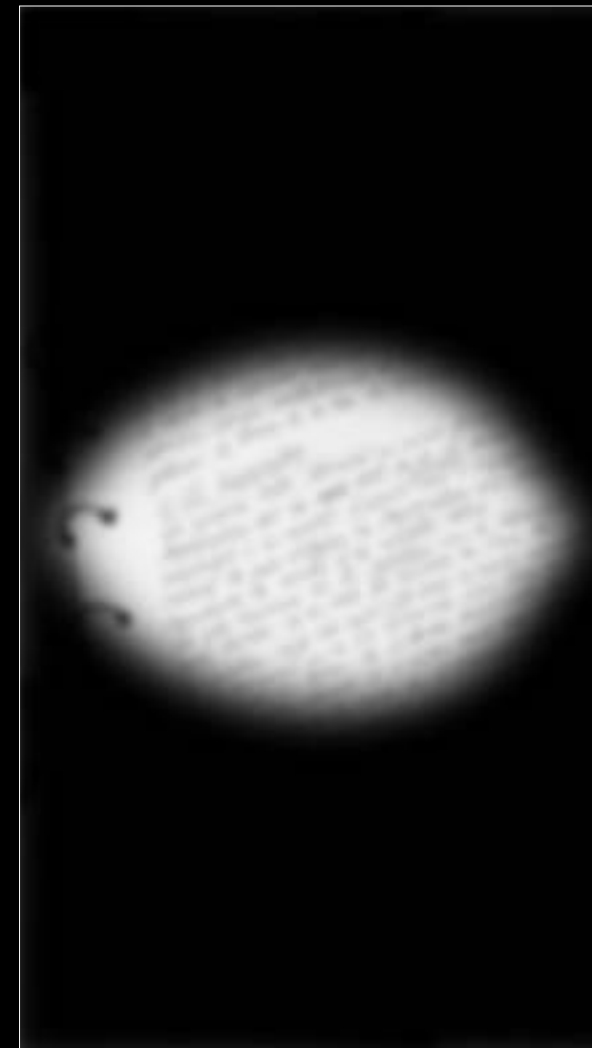
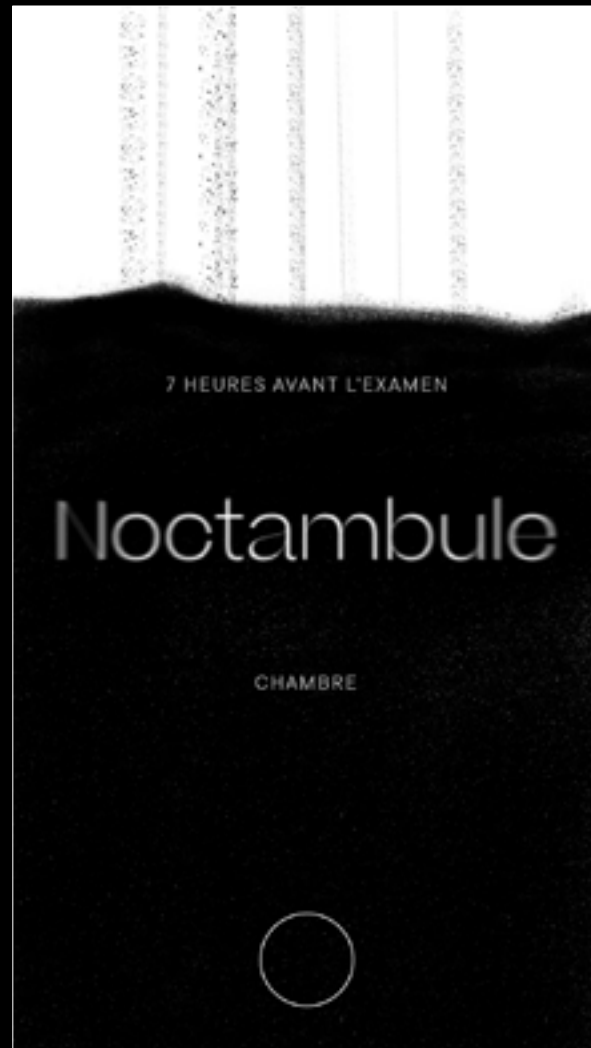
RESPIRE

ÉCRANS

INTERACTION



Se débarrasser de ses idées noires



Sortir une pilule « magique »
de sa boîte tremblotante

• chapitre 5

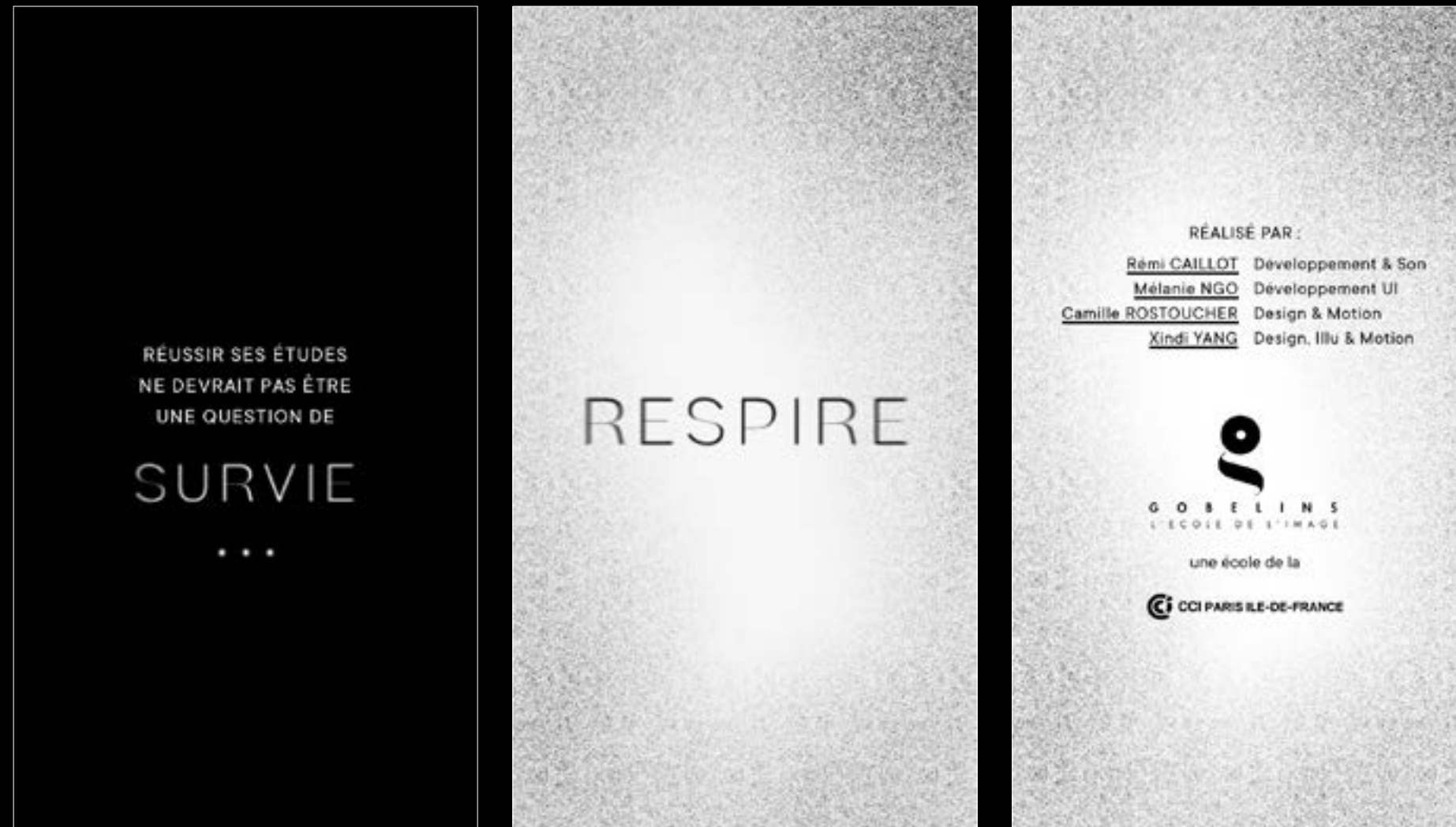
RESPIRE

ÉCRANS

INTERACTION



Atteindre la porte de la salle de classe



Spécifications fonctionnelles, techniques & graphiques

voir

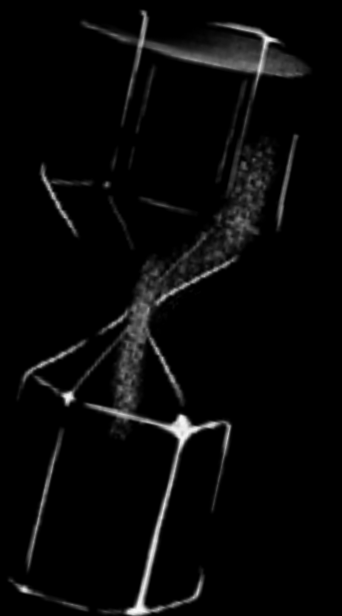
[https://whimsical.com/
CfVQwqXQSAzqbQWJqQB7DC](https://whimsical.com/CfVQwqXQSAzqbQWJqQB7DC)

Service worker
pour précharger les assets

Création d'une librairie pour
la gestion + spatialisation du son

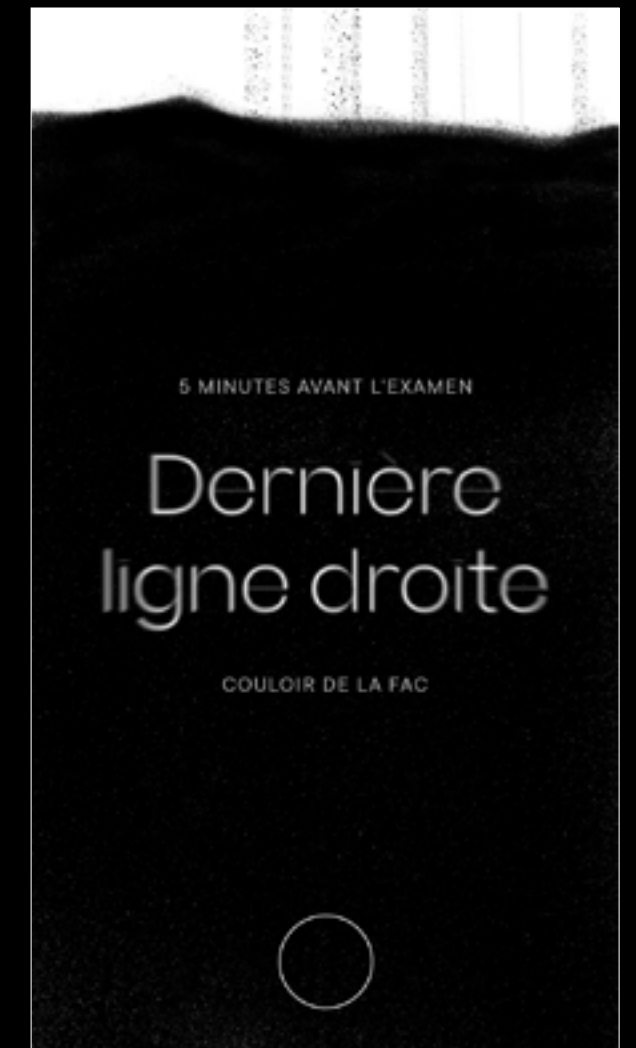
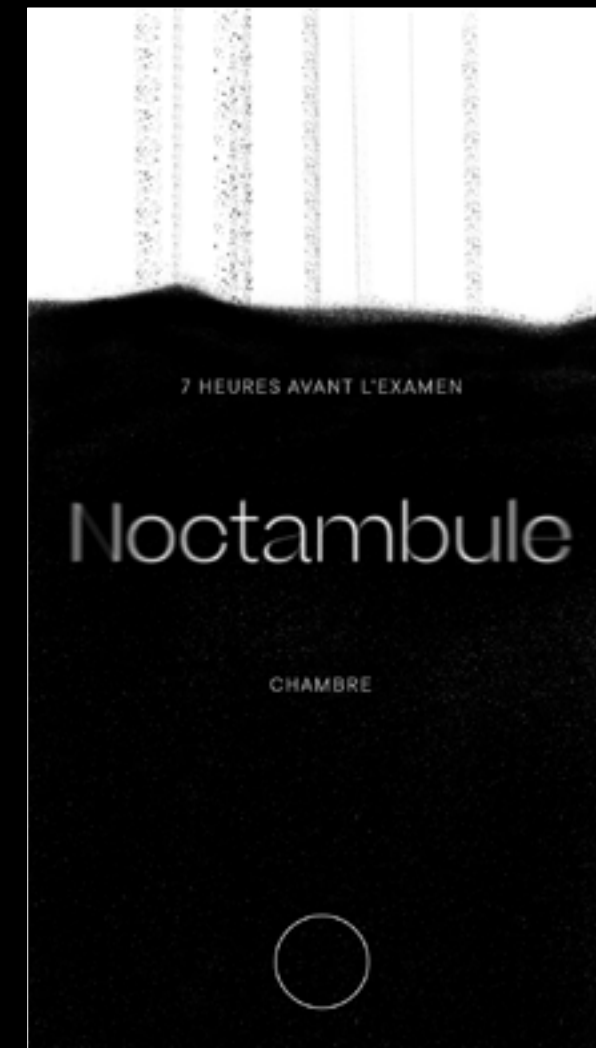
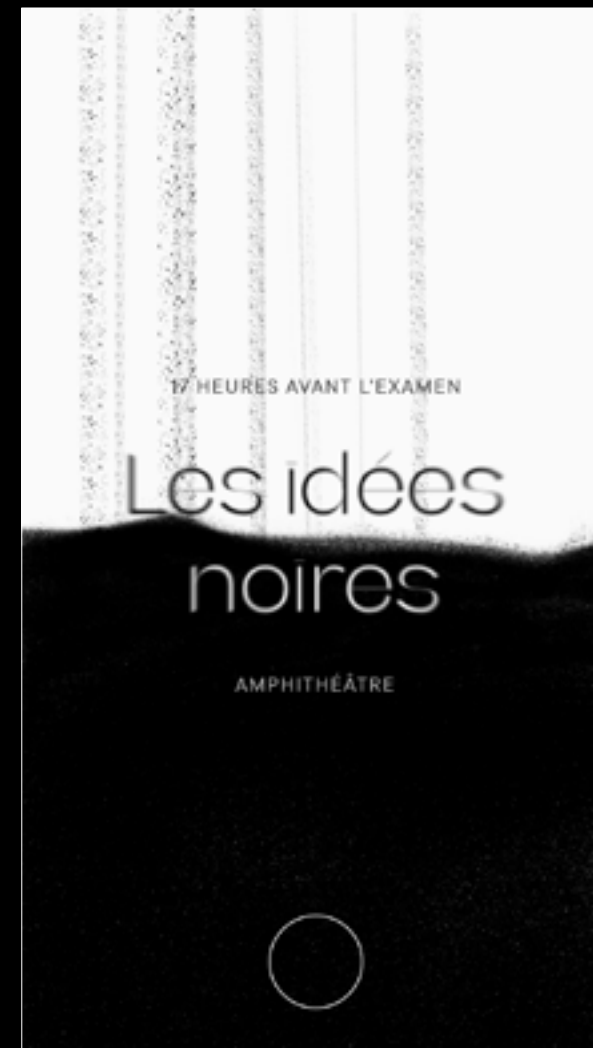
Utilisation de la librairie PIXI
pour les animations 2D

Pour mettre l'emphasis sur le temps qui passe, qui nous presse et nous oppresse, on utilise la **métaphore du sablier**. Les grains de sable viennent parasiter l'écran, avec une **gradation** au fil des interactions, jusqu'à nous ensevelir.



RESPIRE

GRADATION DU SABLE



RESPIRE

TYPOGRAPHIES

Beatrice Display Light

PAR SHARP TYPE

TT Commons Regular

PAR TYPE TYPE FOUNDRY

Ce qu'on en retient

- Si savoir se remettre en question est essentiel, trop douter devient bloquant et retarde inexorablement les livrables ainsi que l'avancée du projet.
 - En cas de baisse de régime de l'un d'entre nous, l'esprit d'équipe reprend le dessus pour requinquer les troupes !
- La web audio api est encore à un stade assez préliminaire au niveau du chargement et de la gestion des assets audio, mais lorsqu'il s'agit de spatialisation, effets et animations, c'est très performant.
- Pixi est une librairie quelque peu instable, avec peu d'exemples, bien qu'assez documentée. (Comprendre : Pixi c'est dur.)

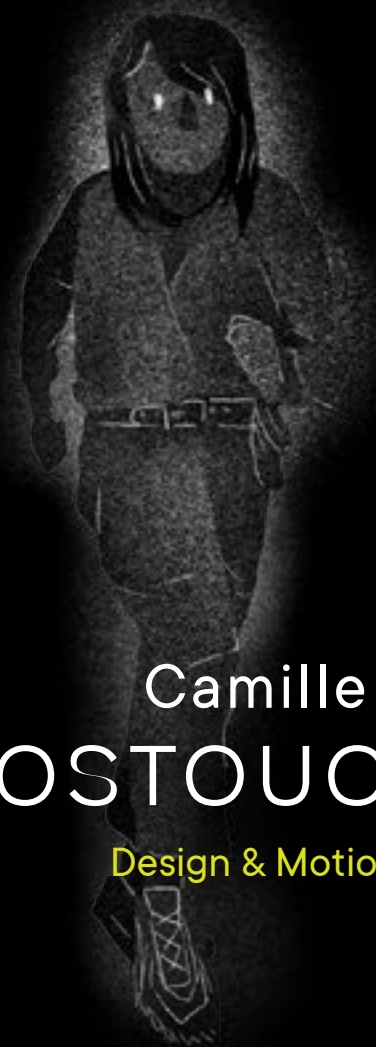
Remerciements

merci à l'équipe pédagogique
de Gobelins, l'école de l'image,
pour ses conseils **éclairés**
tout au long du projet.

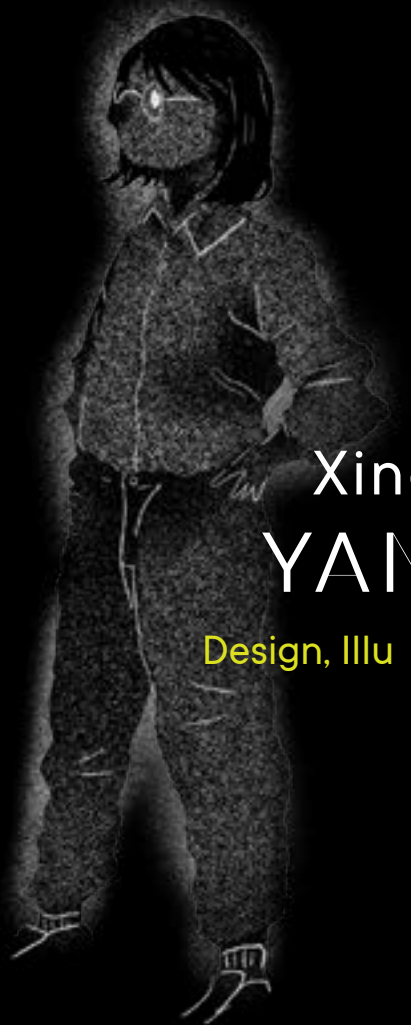


Rémi
CAILLOT
Développement & Son

Mélanie
NGO
Développement UI



Camille
ROSTOUCHER
Design & Motion



Xindi
YANG
Design, Illu & Motion

PROJET #2

DOSSIER DE CONCEPTION

rendez-vous sur

respire.remicaillot.fr



UNE ÉCOLE DE LA

