

2018 - 2019

libwav

Rapport de Projet

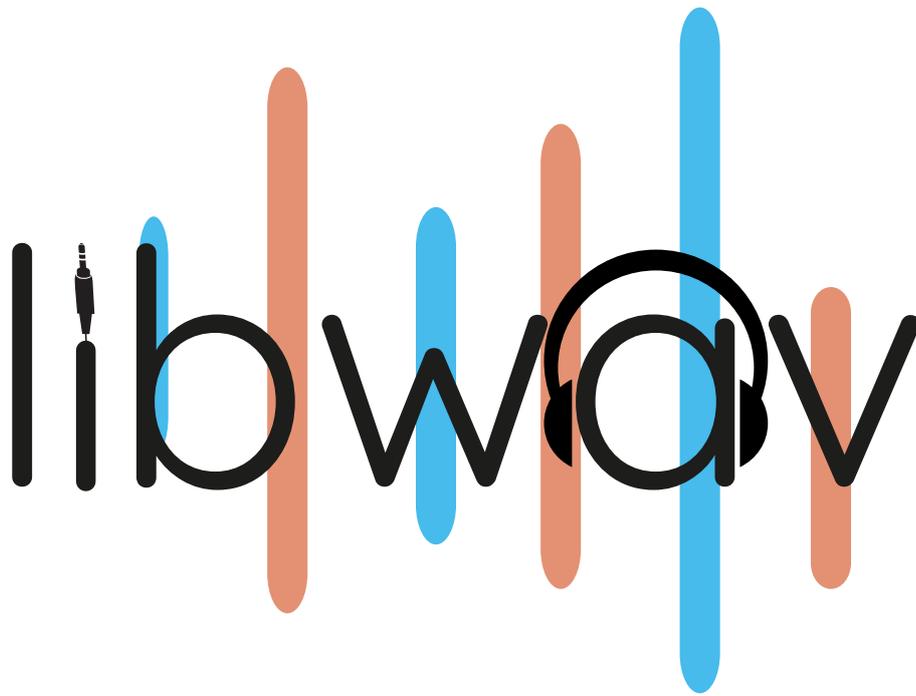
Deuxième année

Antoine Vanderbrecht
Léa Traccoen
Elise Robitaillé
Léa Lefebvre

2018 - 2019

Rapport de Projet

Deuxième année





Remerciements

Nous souhaitons remercier Monsieur Lecoutre pour son accompagnement tout au long de l'année en tant que tuteur du projet. Nous remercions les enseignants de design et graphisme pour leur avis et conseils concernant le logo, les maquettes mais aussi les autres designs que nous avons réalisés. Nous remercions également les enseignants techniques en web pour leur aide et conseils pour le développement du site web.

Nous voulons remercier également l'IUT de Lens, qui nous permet de réaliser ces projets qui nous fortifient et/ou nous éclairent pour notre projet d'avenir.



Sommaire

Introduction	..p7
Présentation du projet	..p8
Répartitions des tâches	..p8
Livrables et attentes	..p8
Réalisations	..p9
Veille informationnelle	..p9
Identité graphique	..p10
Charte graphique	..p11
Création plateforme web	..p13
Webdesign	..p18
Contenu du site web	..p20
Bilan interpersonnel	..p23
Bilan personnel Léa L	..p23
Bilan personnel Antoine	..p24
Bilan personnel Elise	..p26
Bilan personnel Léa T	..p28
Conclusion	..p32
Annexes	..p34
Planification	..p34
Diagramme de gantt	..p34
Logos	..p35
Maquettes	..p36
Visuels site	..p40
Réseaux sociaux	..p47



Introduction

Libwav est un projet étudiant dont l'objectif est de proposer un éventail de services. En effet, le but premier de ce site web est de répertorier de nombreux et divers sons disponibles en téléchargement légal et gratuit. Il offre aussi d'autres possibilités telles que des tutoriels, des articles ou des interviews qui peuvent guider l'utilisateur dans ses choix ou l'informer sur des thématiques liées au son. Un espace communauté est mis à disposition de l'utilisateur afin de répondre aux questions les plus fréquemment posées.

Ce projet a été motivé par la pluridisciplinarité ainsi que l'idée du court-métrage. En effet, après un tournage, il y a un travail de post-production assez conséquent, et trouver des sons, bruitages, musiques libres de droits et en téléchargement gratuit s'avère parfois difficile. C'est pour cela que nous avons choisi de concevoir Libwav.

En réalisant ce projet, nous nous sommes intéressés aux trois pôles principaux du DUT : le web, grâce à la conception du site web dans son intégralité; la communication, d'une part avec l'écriture des articles, de la F.A.Q. et des différents contenus obligatoires du site, d'autre part avec les réseaux sociaux ; et l'audiovisuel, notamment avec les tutoriels vidéo entièrement scénarisés, tournés et montés par le groupe Libwav.

Présentation du projet

Répartition des tâches

 <p>Antoine (chef de projet)</p> <p>Base de données Site Web Tutoriels Prise de son</p>	 <p>Léa T</p> <p>Site Web contenu légal Prise de son</p>	 <p>Elise</p> <p>Maquettes Tutoriels Articles Montage vidéo</p>	 <p>Léa L</p> <p>Logo/ animation Tutoriels Articles Montage vidéo</p>
--	---	--	--

Livrables

Identité visuelle	Site web	Tutoriels	Articles	Prise de son	Réseaux sociaux
- Charte graphique - Logo	- BDD - Site web	- Doublage dans le cinéma - Conseils et matériels	- Interviews - Liens images et sons - Sons au quotidien - Musiques indémodables	- Captations bruitages - Enregistrements instruments	- Simulation communication

Réalisations

Veille informationnelle

Avant de nous lancer dans le projet en lui-même, nous avons réalisé des études préalables durant plusieurs jours. Tout d'abord nous avons éclairci tous les points du projet, et défini sa structure. Pour cela nous avons fait des séances de brainstorming sur les différents points du projet. Une étude de marché concurrentiel a été effectuée afin de lister les avantages et les inconvénients des offres concurrentes. Ensuite, nous avons déterminé les fonctionnalités additionnelles afin de se démarquer de celle-ci. Un travail sur l'expérience utilisateur a été également fait.

Les différentes majeures avec nos concurrents sont l'interactivité, autant avec l'utilisateur, qu'entre utilisateurs, le format est lui aussi plus singulier que ceux des sites rivaux, puisque LibWav offre une dimension formatrice grâce aux tutoriels, articles, reportages (et éventuellement l'espace communautaire).

Des recherches sur des moyens de contrôles de fichier, grâce à des API par exemple, ont été faites, sans résultat applicable sur notre site. Nous avons donc dû réfléchir à des alternatives pour éviter d'avoir des sons qui ne sont pas libres de droits en ligne sur notre site.

Les étapes seront détaillées dans la suite du rapport.

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none">- Tutoriels- Articles/ Reportages- Communauté- Banque de son filtrage- Design	<ul style="list-style-type: none">- Pas de contrôle de fichiers automatisé
Opportunités	Menaces
	<ul style="list-style-type: none">- Lois et article 13



Réalisations

Identité graphique

Pour ce qui est du nom, nous avons tout d’abord pensé à utiliser le mot “sound”, puisque le son est au coeur de notre projet. Néanmoins, les idées proposées par le groupe étaient trop proches de choses déjà existantes ou ne reflétaient pas assez le projet. Puis, à force de recherches, le “wav” pour le mot “onde” ainsi que le “lib” pour le mot “librairie” (ou “libre de droits”) nous semblaient être une bonne idée. C’est comme ceci qu’est né “LibWav”.

Pour le design, nous avons fait énormément de “maquettes” afin de se mettre d’accord sur un design en particulier. Au début, du côté design, nous voulions mettre en avant les parties articles et tutoriels, mais nous avons oublié le sujet principal du site qui est le son libre de droits.

Nous avons décidé de partir sur une police assez sobre, lisible, pour le point du i de Lib nous y avons ajouté une prise jack. En ce qui concerne le a de Wav nous y avons ajouté un casque, pour rappeler, de nouveau, les sons, la musique. Nous avons ensuite repris deux des quatre couleurs du site web : le bleu clair et le rouge orangé pour faire les ondes derrière le logo.

Ensuite, nous avons décidé de créer une animation, qui serait ajoutée à chaque début de vidéo. Cette dernière permettrait alors de créer une continuité et une identité que les utilisateurs pourraient reconnaître instantanément et associer au site LibWav. Nous avons repris le logo, que nous avons animé simplement, avec des barres verticales qui arrivent deux à deux. Cette animation est assez courte, avec à la fin un pointeur cliquant sur le site, cela signale la fin de l’animation et le début de la vidéo.

Réalisations

Charte graphique

En ce qui concerne la charte graphique de notre site, nous avons choisi une palette de couleurs colorées afin que l'utilisateur apprécie le temps passé sur notre site et qu'il ne soit pas agressé par trop de couleurs. C'est par ailleurs dans cet optique que nous avons voulu que notre site soit simple d'utilisation. Ainsi, lors de la conception des maquettes nous avons essayé de réaliser un site qui soit designé dans un contexte d'expérience utilisateur optimale.

Les couleurs ont permis la création d'une palette de quatre teintes. Nous sommes restés sobres en partant d'une couleur que nous aimions tous et qui nous inspirait pour en faire découler d'autres coloris.

Pour les images, nous avons décidé de ne pas les mettre en avant car les contenus et le son étaient ce qui importait le plus. C'est pour cela que les images sont en noir et blanc. De plus, cela évite un surplus de couleur au niveau du site web.

Enfin pour ce qui est des formes et autres éléments graphiques, nous avons trouvé qu'une géométrie basique serait l'idéal pour peaufiner le rendu final du site web ainsi que celui de notre charte graphique.

Titre des Onglets	Richela Kids		2b4570
Menu	Shree Devanagari 714		46bbec
Corps site	Courier		fae37f
			e39172



Réalisations

Charte graphique

Avant de finaliser notre identité graphique, nous avons réalisé une étude au préalable par rapport à ce qui avait déjà été fait au niveau des sites hébergeants des sons libres de droits. Nous avons donc testé des sites concurrents afin de s'inspirer de leurs outils nécessaires à une bonne navigation et une bonne compréhension de l'utilisation du site. Nous y avons également relevé les problèmes d'utilisation que comportaient les sites concurrents. Il s'agissait de réaliser une veille informationnelle complète et réfléchie pour proposer à un large profil de personnes un site qui soit pratique et efficace.



Réalisations

Création plateforme web

Dans un premier temps, notre cible était les étudiants du DUT MMI. Par la suite, nous avons décidé d'élargir notre horizon en laissant le site ouvert à tous, puisqu'il est vrai que de nombreuses personnes, de professions différentes s'intéressent eux-aussi aux sons libres de droits. Les étudiants n'étant donc pas les seuls concernés par le besoin de la banque son ou les conseils sur le son.

Pour la création de la plateforme nous avons tout d'abord mis en place une maquette. Cette dernière fut conçue de manière simple afin que l'expérience utilisateur soit fluide. Ainsi, au niveau du header nous avons choisi d'y placer seulement le logo et le bouton connexion. Juste en dessous, nous avons placé le menu : quatre photographies en noir et blanc sur lesquelles se trouvent un bandeau de couleur (pour pas que le site soit trop fade) où est notifié la page sur laquelle l'utilisateur arrive s'il clique. Ensuite nous voulions proposer un design simple avec des polices optimisées pour les titres, menu et corps de texte.

Avant le développement du site-web, nous avons créée une base de données ainsi que l'architecture du site. La base de données, pensée en amont, nous a permis de visualiser l'échange des données, et de faciliter la création de l'architecture.

L'architecture du site est composée de quatre grandes catégories complémentaires. La banque son, les tutoriels, les articles et la communauté. Avec cette simple architecture l'utilisateur sait se déplacer sur le site.

Réalisations

Création plateforme web

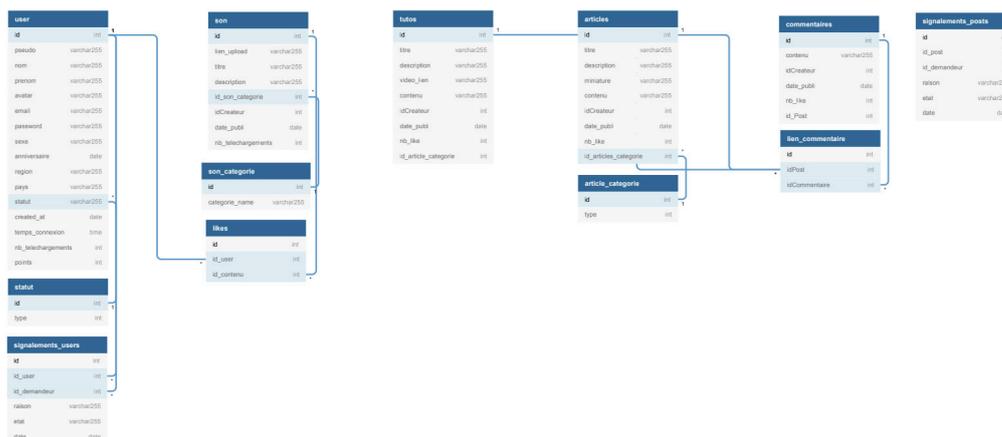
L'objectif de notre site suit un schéma très simple :

La banque son permet de fournir à l'utilisateur du contenu téléchargeable.

La section tutoriels va permettre de former l'utilisateur sur diverses choses liées au son.

Si l'utilisateur veut en découvrir plus, il peut accéder à la section articles et reportages.

Enfin, si l'utilisateur est 100% fidèle et qu'il veut interagir ou aider d'autres membres, c'est possible via la section communauté.



Banque de son :

La catégorie banque son est dédiée aux sons téléchargeables par les utilisateurs.

Dans cette section, le visiteur aura la possibilité de faire une recherche de sons, ou de la filtrer par catégories. Afin de fournir une meilleure expérience à l'utilisateur, les filtres sont dynamiques, et seule la liste des résultats est actualisée. Ce qui évite le rechargement de la page. Chaque son peut-être pré-écouté grâce au player intégré à la banque son. Ce player rappelle le titre du son en cours d'écoute. Si l'utilisateur est connecté, il pourra aimer un son, le télécharger ou encore le signaler. S'il a le niveau requis, il pourra également ajouter des sons à la base de données.

Tutoriels / Articles / Reportages / Communauté :

Voici la partie qui nous différencie de la concurrence. Les tutoriels sont une force pour Libwav, les utilisateurs bénéficient d'astuces et de conseils sur l'utilisation des sons, ou du matériel lié au son. Lorsque l'utilisateur arrive sur la page tutoriels, une liste apparaît avec une courte description de chaque vidéo. Une fois le tutoriel choisi, l'utilisateur est redirigé sur une autre page, où une vidéo youtube est intégrée, l'utilisateur peut alors laisser un commentaire, totalement interne au site.

Les articles et reportages permettent à l'utilisateur de découvrir le monde du son, eux-aussi sont commentables. Enfin, la communauté, elle, permet de faire interagir les différents utilisateurs, notamment avec la Foire Aux Questions, mais aussi avec des débats.

Gestion des utilisateurs et de droits sur dépôt :

L'ajout de musiques libres de droits doit être contrôlé, ce qui fut sans doute l'une des plus grosses contraintes du projet. Pour contrôler si le fichier audio est bien libre de droits et créé par la personne qui l'ajoute, nous devons analyser le fichier. Suite à de nombreuses recherches, d'implantations d'API cela représenté un travail trop conséquent par rapport au projet. Pour cela, nous avons trouvé une alternative qui est non-automatisée et plus rudimentaire.

Pour contrôler les uploads de sons, nous devons imposer des contraintes à l'utilisateur. Dans un premier temps, l'utilisateur devra être inscrit sur le site web depuis un certain temps. Il devra également posséder un nombre de points minimum, ce qui le rendra actif sur le site. La seconde procédure est d'avertir et de rappeler à l'utilisateur l'engagement qu'il a pris en s'inscrivant sur le site, à chaque ajout de son : il devra cocher une case pour cela. Enfin, nous avons mis en place un système de signalements.



Réalisations

Création plateforme web

Chaque utilisateur pourra signaler un son et/ou l'auteur ce qui sera, par la suite, analysé manuellement par l'administration. Pour éviter l'abus des signalements, nous avons également mis en place un engagement par rapport à la soumission de signalements.

Conformément à la RGPD, chaque utilisateur a la possibilité de télécharger les données que Libwav possède sur lui, cela se fait dans les paramètres de son profil. Si l'utilisateur est nouveau, une petite notification sur le site web sera affichée, l'invitant à compléter son profil. L'utilisateur peut à tout moment compléter et modifier son profil. Les informations collectées sur ce dernier ont pour but d'être utilisés à des fins statistiques (ce qui est précisé dans les Conditions Générales d'Utilisation).

Système de points :

Afin de concurrencer le marché, d'inciter l'utilisateur à rester sur le site, d'interagir et de lui proposer une expérience nouvelle, nous avons mis en place un système de points et de récompenses. Tout d'abord, le système de points est également une sécurité pour le site, il permet d'autoriser ou d'interdire l'accès au contenu selon le nombre de points possédés par l'utilisateur. Pour chaque action faite, l'utilisateur gagne automatiquement des points. Par exemple, si l'utilisateur signale un son ou un autre utilisateur il gagne des points. Une solution qui permet également de créer une communauté modératrice. Les utilisateurs savent qu'ils peuvent gagner des points, en signalement du contenu non-autorisé. Alors, ils vont signaler ce contenu et faciliter le contrôle des droits d'auteurs. De plus, les utilisateurs vont interagir avec d'autres utilisateurs, par exemple, avec la Foire Aux Questions. Plus l'utilisateur a de points, plus il a accès à des fonctionnalités. De plus, l'utilisateur pourra débloquent des badges avec son nombre de points, et les afficher sur son profil afin de partager son activité.



Réalisations

Création plateforme web

Menu d'administration :

Pour faciliter la modération du site web, un menu d'administration a été créé. De nombreuses fonctionnalités sont encore à implanter afin de faciliter l'expérience de modération du site. Actuellement, si l'utilisateur possède au moins le rôle de modérateur, il peut accéder à des informations que les utilisateurs ne voient pas et accéder à un menu d'administration. Le modérateur peut voir sur chaque profil, chaque sons, le nombre de signalements reçus et envoyés par l'utilisateur. Dans le menu d'administration, une liste des signalements est également présente avec différents statuts (attente / traité) et la possibilité de traiter les différents signalements. Un autre onglet avec les statistiques du site web est également implanté : nombre d'utilisateurs, nombre de téléchargement totaux, nombre de sons et bien d'autres.

En raison de la législation et de l'article 13 nous sommes confrontés à un gros problème pour la banque son libres de droits.

Étant donné que le projet est réalisé par des étudiants et non une entreprise avec des moyens conséquents, il est impossible pour nous de répondre aux demandes de la loi. Pour cette raison, nous ne pouvons pas mettre en ligne ce projet tuteuré qui, sans cette contrainte aurait pu s'implanter sur le marché du téléchargement de sons libres de droits sans problème.

Si le site web avait été mis en ligne, nous aurions dû améliorer la sécurité du site, et effectuer un contrôle plus approfondi des formulaires.

Dès lors que le projet fut lancé, le site web commençait à être codé. Cependant, nous avons dû attendre la quasi fin du projet avant de pouvoir coder la partie HTML/CSS. En effet, si les fonctionnalités étaient toutes présentes, il fallait créer tout le squelette ainsi que le design du site.

Dans un premier temps, le design a été codé suivant les maquettes réalisées au préalable. Néanmoins, nous nous sommes rapidement aperçus que l'expérience utilisateur ne serait pas optimisée avec la navigation imposante des quatre principales fonctionnalités du site présente sur toutes les pages. Nous avons donc opté pour déplacer cette navigation vers la barre de navigation textuelle afin que les pages ne nécessitant pas un accès facile aux fonctionnalités premières du site (notamment celles du profil et de la configuration du profil) ne soient pas trop fournies.

Ensuite, nous nous sommes penchés sur la manière, pour l'utilisateur, de se connecter à notre site. Effectivement, nous nous étions accordés sur le fait de faire une page permettant de se connecter et/ou s'inscrire. Une fois de plus, après réflexion, l'expérience utilisateur n'aurait pas été la meilleure. C'est pourquoi nous avons décidé de placer le login en haut à droite, dans la barre de navigation, afin de permettre à l'utilisateur de se connecter au site (ou de s'inscrire, avec le lien sous le login) sur n'importe quelle page, et ce, peu importe par quelle porte d'entrée du site il est arrivé.

Puis, après avoir étudié la maquette de la page banque son, nous avons décidé d'un commun accord de placer le bouton d'ajout d'un son juste en dessous de la navigation, afin qu'il soit accessible très rapidement et qu'il ne soit pas nécessaire de le chercher (cette fonctionnalité n'est disponible que si l'utilisateur est connecté).

De plus, après avoir entrepris la création d'un footer assez imposant, comme sur la maquette, nous avons jugé, dans un soucis de référencement et de sobriété, de le transformer en un plus petit espace de texte. Désormais le footer regroupe seulement les Conditions Générales d'Utilisation, les mentions légales et XXXX ce qui accroît considérablement la lisibilité et l'accessibilité au contenu.

Enfin, comme tout site web, il était indispensable d'avoir le contenu obligatoire d'un site, tels que les mentions légales ou encore les Conditions Générales d'Utilisation. Nous avons donc écrit ce contenu, que nous avons intégré au site web.

Il était aussi nécessaire de créer un peu de contenu propre au site, comme, par exemple, le contenu textuel de la page de présentation du projet et de l'équipe. Nous avons donc écrit quelques lignes sur le projet, ainsi que sur les quatre personnes à l'initiative de ce dernier. Qui sommes-nous, qui a fait quoi ? Une sorte de mini rapport de ce projet en somme.

L'utilisateur pourrait avoir d'autres questions, c'est pourquoi nous avons créé une partie "Communauté" où sont regroupées quelques questions que l'utilisateur peut se poser de prime abord lorsqu'il arrive sur notre site (ou même sur nos réseaux sociaux). Une possibilité de poser des questions a été ajoutée. En fait, les questions sont stockées dans notre base de données et dès lors que nous les voyons, nous y répondons et nous les publions sur le site. Néanmoins, les cinq premières questions visibles sur le site viennent de nous (autant la question, que la réponse).

Tutoriels :

Les tutoriels se sont avérés être une charge importante de travail aussi bien dans la préparation de ces derniers que dans la réalisation.

En effet, avant de débiter l'écriture de scénario, nous avons dû rechercher des sujets qui pouvaient intéresser tous ceux qui souhaitent se lancer dans la création de contenu audiovisuel. Nous avons donc choisi, en équipe, de filmer des tutoriels qui portent sur la prise de son, ainsi que sur le matériel à utiliser. Nous avons aussi proposé des solutions et des conseils à des problèmes ou contextes que l'on rencontre lorsque l'on tourne une vidéo et que l'on souhaite capter un son de façon propre.

Ainsi, après avoir défini clairement les thèmes que nous voulions aborder à l'aide de brainstorming et de veille (effectuée via l'analyse de tutoriels accessibles sur youtube), nous avons écrit les scénarii des vidéos. Nous avons donc sélectionné plusieurs sujets tels que : la prise de son en intérieur, en extérieur et l'explication du matériel à utiliser.

Après avoir terminé la rédaction, nous mettons en place le lieu de tournage à savoir : où tourner, sous quel angle, à l'aide de quel matériel, comment présenter le matériel de manière rapide et efficace pour l'utilisateur. Nous avons donc pris la décision de composer nos tutoriels de cette manière : introduction, présentation détaillée et outroduction. Durant l'introduction, une personne détaille le contenu de la vidéo. Dans la présentation détaillée, l'intégralité du tutoriel est monté, mêlé à différents plans de coupe afin de rendre le tout plus fluide et dynamique.



Réalisations

Contenu du site web

Puis l'outroduction invite l'utilisateur à suivre Libwav sur les réseaux sociaux, mais aussi à suivre l'actualité du site, ou encore à capter lui-même du son pour ses futures créations.

Une fois le tournage terminé, vient le moment de monter le tutoriel afin de le mettre sur la page youtube ainsi que sur le site. Pour ce fait, nous avons décidé de faire des vidéos courtes, dont la durée varie entre trois et cinq minutes. Dans chacune d'elles nous y mettons une animation du logo, ainsi qu'une introduction et une outroduction.

Articles :

Notre site web, en plus des ses sons libres de droits et de ses tutoriels, comporte également une partie dédiée aux articles. Les sujets choisis sont très ouverts mais doivent garder un lien avec le son de manière générale.

Ces derniers se présentent soit de manière simple, c'est-à-dire qu'ils s'agit d'écrits illustré de photographies. Ou alors, il peut s'agir d'interviews de professeurs répondant à certaines questions et partageant leur conseils.

Nous avons également mis en place des blindtests de musique du moment. Néanmoins, nous savons que le droit d'auteur nous freinerait dans la mise en ligne de ces derniers.

Réalisations

Contenu du site web

Avant de créer ces articles, nous avons fait une réunion afin de définir plusieurs sujets d'articles qui nous semblaient pertinents autant à écrire qu'à lire.

Néanmoins, ne voulant pas d'un site statique et monotone, nous avons préféré modifier certains articles afin de les présenter sous format vidéo.

Réseaux sociaux (fictif) :

La partie réseaux sociaux permet d'informer lorsqu'un nouveau tutoriel, un nouvel article ou encore une nouveauté est publié sur le site web ou sur youtube, cela permet d'avoir un lien encore plus direct avec les utilisateurs.

Nous avons voulu garder une ligne éditoriale cohérente et pour ce fait nous avons rédigé une description simple et directe qui permet aux utilisateurs de s'identifier et de se sentir accueilli comme il se doit.

En effet, nous avons mis le logo Libwav en photo de profil, en photo de couverture nous retrouver la mention "LibWav" ainsi que les grands axes de ce projet : Banque Son, Tutoriels, Articles et Communauté.

Prise de sons :

Afin d'alimenter la banque son de Libwav, nous avons récupéré les sons capturés lors des tournages pour les ajouts, comme par exemple, des bruits de pas sur des branches, sur l'herbe. Nous avons également capturé nos propres sons dans différents environnements pour enrichir la banque de sons. Afin de diversifier les apports sonores sur le site, nous avons capté des sons plus musicaux, puisque nous avons des sons d'instruments de musiques tels que la guitare ou le piano.

Bilan interpersonnel

Bilan Léa Lefebvre



Ce projet a regroupé les trois compétences proposées par le DUT MMI tels que le web, la communication et l'audiovisuel. La réalisation de ce projet confirme mon envie de continuer dans le domaine de la communication, et plus particulièrement du graphisme.

J'aime créer du contenu, créer des designs, partager ce que j'aime faire sur une plate-forme pour donner envie aux utilisateurs de mettre en pratique les conseils donnés.

Ce projet m'a permis d'approfondir mes connaissances dans plusieurs domaines comme la communication et l'audiovisuel. Les objectifs étaient de créer une plateforme pour les sons libres de droits, avec des tutoriels, des articles. J'ai aimé participer à la création de ce projet, même si au début nous avons eu un peu de mal à se mettre d'accord.

Le travail de groupe m'a aidé à m'investir davantage et à imposer certaines de mes idées, mais trouver un terrain d'entente n'est pas toujours simple dans un groupe de quatre personnes, car tout le monde donne son avis sur le projet. Nous avons pu bénéficier des bonnes expériences de chaque membre de l'équipe et corriger les mauvaises. Dans ce projet chacun a développé les compétences qu'il voulait, c'est pour cela que tout le monde savait ce qu'il avait à faire au sein du groupe.

J'ai pu accomplir, lors de ce projet, des tâches que je n'aurais pas forcément osé faire, comme la prise de décision pour la partie audiovisuelle, pour les différents plans. J'ai beaucoup aimé, cela m'a permis de développer mes compétences dans ce domaine. Ensuite, j'ai pu m'occuper de la partie montage, pour permettre aux utilisateurs d'avoir des vidéos dynamiques tout en ayant des choses à apprendre.

Bilan interpersonnel

Bilan Antoine Vanderbrecht



Cette deuxième année de DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet m'a permis de réaliser un projet tuteuré consacré à la réalisation d'un site web. Le but de ce projet pour moi était de créer une plateforme « d'apprentissage » et d'aide universitaire où je pouvais lier son et web.

Je voulais pouvoir créer un site web professionnel pouvant faire face à la concurrence sur internet. Allier le son et le web, pour moi était une opportunité. Je pouvais travailler dans mon domaine qui est le web, et alimenter le site en contenu avec les notions apprises lors du stage de première année effectué dans le domaine du son.

La réalisation de ce projet m'a permis d'exploiter tous les terrains d'un site web allant de sa conception à sa réalisation.

Avec l'équipe, j'ai eu l'occasion de débattre sur la structure du site web, son fonctionnement et surtout sur l'expérience utilisateur. Concernant la technique, j'ai réfléchi à la structure de la base de données, et l'ai mise en place. J'ai aussi mené des recherches pour des éventuelles API ou moyens de contrôles de propriétés sur les sons ajoutés. Ce travail en amont m'a vraiment facilité la tâche, même si j'ai dû refaire des modifications, sur la base de données, notamment.

Pour le développement du site web, toutes les fonctionnalités étaient listées dans un document ce qui devait faciliter la répartition du travail, et permettre de suivre la ligne directrice pour collaborer avec Léa T. Etant donné que Léa avait des difficultés, elle s'est consacrée au HTML / CSS du site web, et pour ma part j'ai continué les fonctionnalités. La répartition initiale de 50% back-end, front-end chacun à été



Bilan interpersonnel

Bilan Antoine Vanderbrecht

transformé en l'un back-end et l'autre front-end. Ce changement de plan, a fait que je n'ai pas pu consacrer assez de temps pour la réalisation de contenus et mettre en œuvre tout ce que j'avais appris. Léa L et Elise ont donc réalisé le contenu manquant. Par la suite, j'ai réussi à collaborer avec Léa T qui s'occupait du front-end.

Ce projet m'a permis de voir au-delà du développement d'un site web, et de comprendre le fonctionnement de la structure et son utilité. Même si tout ce qui été prévu à ce niveau n'a pas été appliqué, j'ai aimé la partie expérience utilisateur. Réfléchir et se poser la question si telle ou telle fonctionnalité va servir ou attirer l'utilisateur est vraiment importante pour chaque projet.

A l'initiative du projet j'ai été nommé chef de projet. J'ai tendance à instaurer un style de management participatif et non directif. Malgré les documents et cahiers de charges rédigés je me suis rendu compte, au fur et à mesure du projet que ce style de management ne convenait pas au groupe. J'en retiens qu'être chef de projet est un métier à part entière et que cela demande à être tout le temps derrière l'équipe afin d'obtenir les travaux en temps imparti. Il est difficile de travailler avec un groupe ayant différentes motivations, et rythme de travail.

Même s'il a été compliqué de gérer une équipe je pense qu'il faut continuer et persévérer dans ce domaine, car cela force à l'adaptation en permanence. C'est avec cette sortie de zone de confort, et expérience que je trouverai la bonne stratégie de management. Cependant, ce projet m'a tout de même plus, et a donné un résultat correct.

Bilan interpersonnel

Bilan Élise Robitaillé



Notre projet tuteuré de cette deuxième année de DUT des Métiers du Multimédia et de l'Internet a été une nouvelle expérience enrichissante. Nous avons souhaité réaliser un site web qui héberge des sons libres de droits mais aussi des articles, des tutoriels et des interviews.

Pour ma part, il n'a pas été réalisé dans une ambiance comparable à celui de l'année passée. En effet, cette année nous n'avions pas de commanditaire, mais seulement un cahier des charges bien complet afin que le sujet couvre un maximum de nos capacités et de nos compétences. Nous avons donc dû nous organiser de manière autonome et réfléchie, en nous rendant compte de l'organisation à avoir durant toute cette année.

J'ai souhaité pour ce projet m'investir en grande partie pour des livrables concernant la communication et l'audiovisuel. J'ai ainsi pu perfectionner mes compétences en audiovisuel grâce aux différents tutoriels que j'ai mis en place et montés. Mais j'ai pu approfondir également celles que j'avais en communication par le biais de diffusion de nos livrables.

Ce projet m'aura également permis de développer mon écoute et mon organisation en groupe. En effet, nous n'avions pas les mêmes rythmes de travail donc il était parfois difficile de s'accorder. Néanmoins, nous avons réussi à réaliser un projet correct et aussi complet que lorsque nous l'avions imaginé en début d'année.

Il n'a pas toujours été évident de fournir, de mon côté, un travail en temps et en heure mais c'est ce soucis qui m'a permis de donner le meilleur de moi-même le plus longtemps possible. En effet, j'ai ainsi fait en sorte que les tutoriels, articles et interview mais aussi la charte graphique et les réseaux sociaux soient complet et contiennent tout ce qu'il fallait.



Bilan interpersonnel

Bilan Élise Robitaillé

J'ai pu me conforter dans l'idée que le domaine de la communication est un domaine qui m'intéresse car je sais qu'il peut être très varié et demande une analyse critique en tout point. C'est-à-dire que l'on ne peut créer une palette ou même une maquette sans avoir, au préalable, réalisé des études et une veille informatique afin de savoir ce qui se faisait le plus ou les couleurs qui sont à la mode au moment où l'on crée.

Bilan interpersonnel

Bilan Léa Traccoen



Le projet tuteuré de deuxième année de DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet m'a permis de me confronter à la réalité du terrain, en contribuant à la création d'un site web dans son intégralité.

Au cours de ce projet, j'ai pu mettre en application les aspects théoriques abordés lors des cours, notamment en web, puisque j'ai codé quelques lignes en PHP et MySQL. Cependant, mon plus gros travail dans ce projet a consisté à transformer les maquettes en un site web, en les codant. J'ai donc pu m'améliorer en CSS et en PHP, puisqu'il me fallait comprendre le langage qui retournait les données textuelles pour pouvoir les designer.

J'ai également pu mettre à profit mes qualités rédactionnelles, notamment lors de la composition des contenus obligatoires du site (Conditions Générales d'Utilisation, mentions légales) ou encore lors de la création du contenu pour le site en lui-même (présentations du projet et de l'équipe, foire aux questions).

Afin de proposer un autre type de contenu que des tutoriels et des articles, j'ai voulu créer une vidéo classant des musiques (dans le genre des vidéos humoristiques Topito, Lama Faché). Cependant, après avoir effectué plusieurs heures de recherches et avoir mis en place le scénario de la vidéo, il m'a été impossible de la monter. Pour gagner du temps et donner la priorité à d'autres axes du projet, comme nous avons déjà le contenu minimum nécessaire, d'un commun accord, nous avons renoncé à cette vidéo.



Bilan interpersonnel

Bilan Léa Traccoen

Dès le début du projet, il était convenu que j'enregistre un nombre important de sons musicaux. Néanmoins, après une matinée d'enregistrements, au moment d'extraire les pistes sonores, pour les insérer dans la base de données, je me suis aperçue que la plupart des sons étaient coupés toutes les secondes. Ils étaient saccadés, ce qui les rendait totalement inutilisables. J'ai donc tenté d'enregistrer de nouveau, à plusieurs reprises, en changeant les modes de ma carte son, les connectiques, les instruments, en mettant à jour des drivers. Cependant, cela ne fonctionnait toujours pas. Une nouvelle session d'enregistrement est planifiée, en espérant que le matériel fonctionnera, cette fois, afin de pouvoir fournir notre base de données avec de nombreux sons instrumentaux.

Ce projet m'a permis d'approfondir mes compétences (en CSS ou PHP particulièrement) et m'en a apporté de nouvelles (la prise de décisions, par exemple). Je ressors grandie de cette expérience, pendant laquelle je me suis enrichie sur les plans des savoirs, savoir-faire et savoir-être.

Dans un premier temps, nous avons choisi un chef de projet, un peu par défaut, parce qu'il en fallait un. A ce moment là, personne ne mesurait vraiment l'importance de son rôle, en termes d'organisation et de gestion du temps, c'est sûrement ce qui a péché dans ce groupe. En effet, nous n'avions pas de comptes à rendre, c'est-à-dire que nous étions totalement libres dans nos avancements ce qui, petit à petit, a mis le groupe en retard.

Qui plus est, nous avons mis en place beaucoup d'outils collaboratifs, qui ne nous ont pas vraiment aidés. En fait, nous avons un trello, un drive avec de multiples documents, que nous n'actualisons pas, ne vérifions pas, nous ne prenons pas réellement en compte ces documents.



Bilan interpersonnel

Bilan Léa Traccoen

Jusqu'à quelques semaines avant la fin du projet, j'avais l'impression que chacun s'occupait uniquement de sa partie et que nous allions mettre en commun nos travaux à la veille du rendu. Je pense que nous avons tous été pris de court à l'approche de l'échéance car nous ne connaissions rien du contenu du travail des autres membres de l'équipe.

Ensuite, nous n'avions pas de deadlines, ou plus exactement, nous n'avons pas respecté celles que nous nous étions fixé, n'ayant aucun garde-fou. Cela a incontestablement favorisé une mauvaise gestion du temps ; chacun d'entre nous repoussant la restitution de son travail sous prétexte d'attendre celui de l'autre pour avancer.

Enfin, la communication au sein du groupe m'a semblé très complexe, en dépit des nombreux outils en notre possession. Afin de pouvoir échanger plus facilement, voire plus rapidement, nous avons créé un groupe de discussion (Messenger). Cependant, cela s'est révélé inefficace car le délai entre l'envoi d'un message et la réception d'une réponse demeurait relativement long, ce qui entraînait des attentes et des retards.

Nous avons peut être aussi manqué de franchise les uns envers les autres. Il aurait sans doute été judicieux de nous dire tout simplement les choses. Par exemple, nous avons tous conscience que ne pas répondre rapidement aux messages de l'un d'entre nous le mettrait en difficulté. Nous aurions dû prioriser ces échanges pour faciliter le travail de chacun, et par conséquent le travail du groupe. Mais par crainte d'empiéter sur la vie privée de chacun, ou par peur de générer un conflit au sein



Bilan interpersonnel

Bilan Léa Traccoen

du groupe, ou encore parce que tout le monde ne jouait pas le jeu des réponses instantanées, nous nous sommes tous tu et avons accepté cette situation.

Cette difficulté de communication n'a été abordée qu'en fin de projet, lorsque tout le monde paniquait à l'idée que le temps pourrait manquer pour finaliser le projet. Néanmoins, le fait d'en discuter n'a rien changé.

Travailler en équipe est formateur : bien que chacun ait une tâche bien spécifique et qu'il soit autonome pour la réaliser, tous les membres du groupe sont dépendants les uns des autres pour réaliser un projet collectif.



Conclusion

Pour conclure cette année de projet, nous dirons que celui-ci a été très intéressant pour nous car il touchait les trois pôles principaux de notre formation. Nous avons ainsi pu chacun apprendre ou améliorer une compétence.

En effet, le développement web a été pris en main par deux membres de notre groupe qui avaient déjà des bases solides mais qui ont dû établir des recherches et optimiser leur codes pour mener à bien les tâches qu'ils avaient à réaliser. Quant aux deux membres restants qui eux se sont chargés du contenu ainsi que du graphisme, ils ont pu également développer leurs compétences.

Néanmoins, nous avons également appris tous ensemble, concernant notamment la partie audiovisuelle où nous avons dû faire face à certaines contraintes qui ne faisaient pas parti initialement de notre spécialité puisque nous sommes deux membres en web et deux autres membres en communication. Cette partie du projet nous a donc permis d'améliorer nos connaissances que nous avons mis en pratique lors de notre court-métrage.

Le travail de groupe n'est pas toujours évident mais c'est grâce à cette expérience que l'on doit savoir apprendre de ses erreurs pour mieux gérer à l'avenir, une telle dose de travail.

En ce qui concerne nos enseignants, ils ont été très réceptifs à nos demandes et ont su nous apporter des réponses précises et claires sur les problèmes que nous rencontrions ainsi que sur les avis que nous voulions avoir.



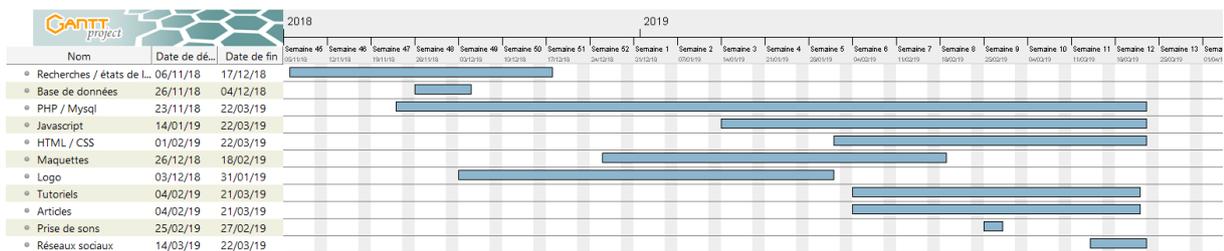
Conclusion

Enfin, nous pensons qu'il est pertinent et très enrichissant pour des étudiants de deuxième année de pouvoir bénéficier d'un projet tuteuré aussi varié car ce dernier nous aide dans nos perspectives et nous forment aussi dans notre formation.

Planification des tâches

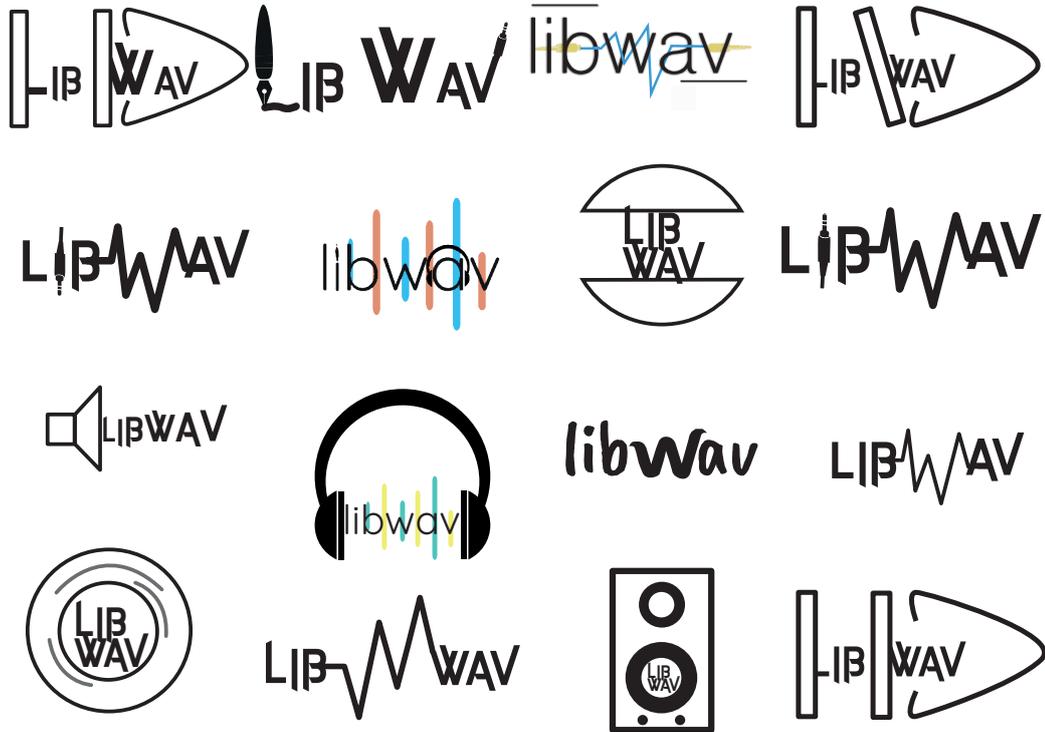
QUI ?	QUOI ?	DETAILS	DEADLINE
Léa L	Logo		22 janvier
Élise	Modifs Maquette		22 janvier
Élise	Police écriture		22 janvier
Equipe	Plan de comm		25 janvier
Léa T	Prise de son musique		25 janvier
Equipe	Tuto prise de son	Elaboration scenar Prise de son	2 février
Léa L	Register Connexion/Deco Paramètres compte		4 février
Antoine	SON		4 février
Antoine	Levels BDD		4février
Léa L & Élise	Articles / Tutos		25 février
Antoine & Léa T	Site web		25 février
Léa L	Logo animé		25 février

Diagramme de Gantt



Annexes

Logos





Ajouter un son

Dernière sons mis en ligne



Profil Actuel

Nom
Prénom
Sexe
Date de naissance
Date de création du compte
Nombre de téléchargement

Modifier

Annexes

Les maquettes



Articles



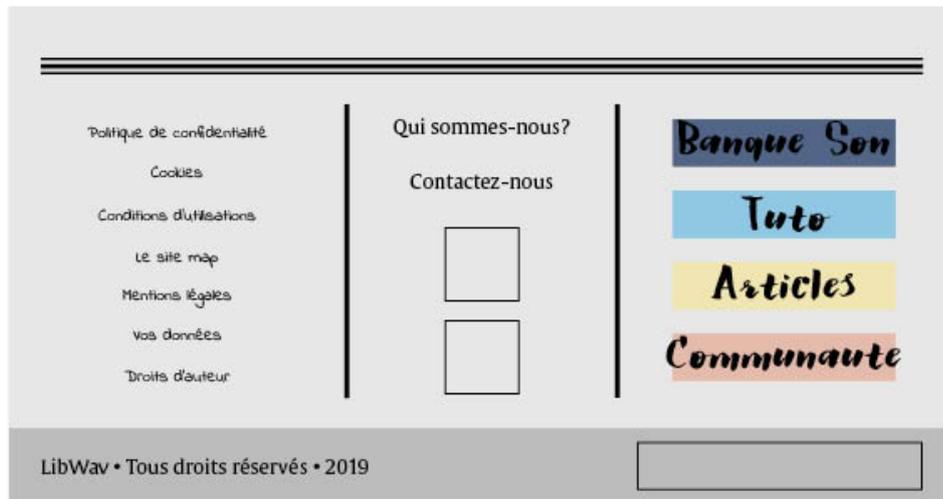
Ajouter un nouveau son

Ajouter un son :

Ajouter un titre :

Désigner une catégorie :

J'accepte les conditions d'utilisation, et d'upload de Schéa Kanoa



Login



libwoy Qui sommes-nous ? [Se connecter](#)

[Pas encore inscrit\(e\) ?](#)

Banque Son **Tutoriels** **Articles** **Communauté**

Recherche

Par titre : [Chercher](#)

Par catégorie : [romantique](#)

Sons les plus téléchargés :

1 2 3

Titre : Mon premier son
Description : voici la description
Date : 2019-01-01

Aucun son sélectionné Durée : 0

Banque son



Ajouter un son à la banque

Recherche

Par titre : [Chercher](#)

Par catégorie : [romantique](#) [nature](#)

Supprimer les filtres

Sons les plus téléchargés :

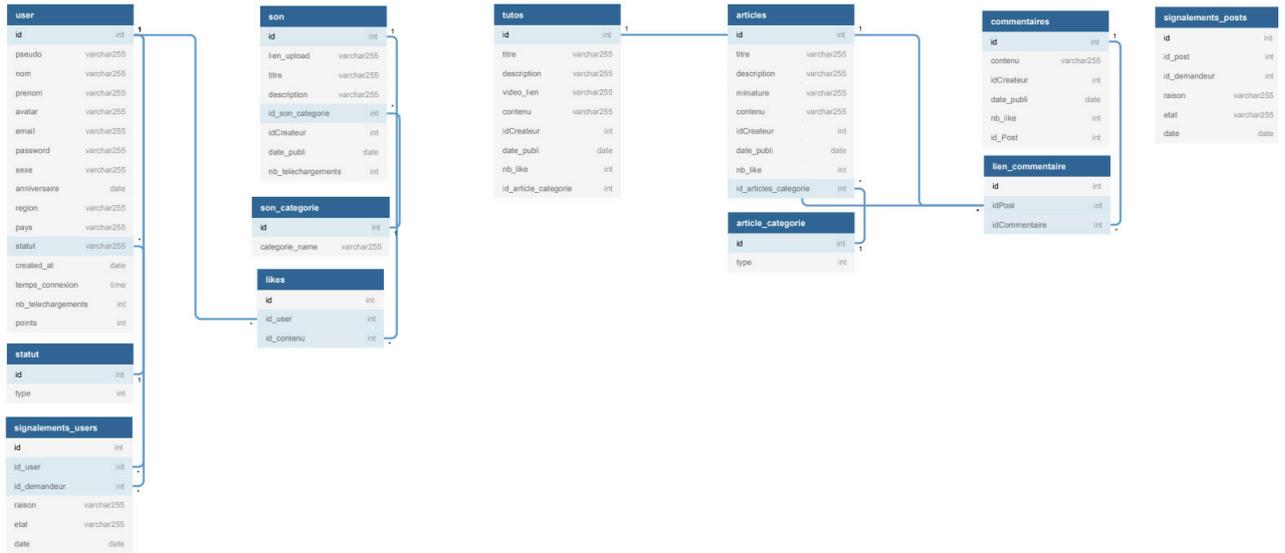
1 2 3

Titre : Mon premier son
Description : voici la description
Date : 2019-01-01

Titre : Toto
Description :
Date : 2020-01-20

Titre : son 6
Description :
Date : 2020-01-20

Aucun son sélectionné Durée : 0



Tutos

[Retour à la liste des tutoriels](#)

Tuto Conseils et Matériel PARTI en intérieur

Tuto PUBLIÉ le 2019-03-28



Bonjour à tous ! Libway vous propose dès maintenant un tutoriel pour vous présenter le matériel à utiliser ainsi que quelques conseils et astuces lorsque vous voulez tourner une vidéo et obtenir une bande son correcte. Celui-ci est découpé en deux parties : la première partie concerne le matériel utile en intérieur et la deuxième partie traite l'utilisation du matériel en prise de son extérieure. Je vous laisse avec la vidéo et je vous souhaite une bonne captation !

Vos commentaires :

Entrez votre commentaire

[Commenter](#)

Articles

Les musiques indémodables.



La musique existe depuis les temps les plus reculés, avant même les premières traces humaines. Il est impossible de dater avec exactitude les débuts de la musique. En revanche, ce que nous savons c'est que depuis qu'elle existe elle fait partie intégrante de nos vies. En effet, déjà autrefois elle aidait à traduire des sentiments, des émotions élémentaires et le rythme leur donnait vie. Aujourd'hui, nous l'écoutons en toutes circonstances : dans les instants d'intimité (notre premier baiser, par exemple), dans les moments de partage (mariages, baptêmes, fêtes entre amis). Cependant, les musiques que nous écoutons le plus ne sont pas celles qui rythment notre quotidien d'adulte actif mais celles qui ont bercé notre enfance et notre adolescence.

[Par quels moyens ces musiques ont-elles réussi à traverser les générations sans vraiment se démoder ?](#)

Loin d'illustrer un conflit de générations ou une potentielle déchéance de l'industrie musicale, ce phénomène aurait une explication tout à fait scientifique. En effet, écouter nos chansons préférées augmenterait la production d'hormones dites "du plaisir" - comme la dopamine, la sérotonine ou l'ocytocine. Et durant notre puberté, ce phénomène est amplifié puisqu'il s'agit d'une période de notre vie où notre système hormonal se met en place et où la création d'hormones est plus importante. Ces dernières années, psychologues et experts en neurosciences ont confirmé que ces chansons exerçaient un pouvoir disproportionné sur nos émotions. Et ces chercheurs ont découvert des preuves démontrant que notre cerveau crée un lien plus étroit avec la musique que nous écoutions adolescents qu'avec tout ce que nous pouvons entendre une fois adulte. En fait, durant notre adolescence, voire notre enfance, nous avons écouté des musiques que nous avons associées à des moments de bonheur ; ces musiques garderont à nos yeux une place très particulière car elles nous ont aidés à tisser des liens sociaux. Ce sont des années que nous qualifions de "formatrices". À l'époque, nous préférons jouer avec des amis ou passer du temps en famille. Durant tous ces moments, la musique ajoutait une ambiance de tranquillité, de sérénité, de calme, et conférait un certain sentiment de sécurité, ce que nous avons du mal à ressentir lorsque nous entrons dans la vie active. Stress, pression extérieure, etc... notre environnement n'est plus autant propice au développement. De plus, les musiques actuelles ne nous touchent plus autant que celles de notre passé. Nous sommes toujours capables d'apprécier de nouveaux artistes, de garder une chanson actuelle en tête pendant plusieurs heures, mais seule une "vieille"chanson pourra nous rendre nostalgique, nous



Communauté

Foire Aux Questions

1. Pourquoi Libwav ?

- Après des heures et des heures de réflexion (et nous ne plaisantons pas quand nous disons des heures) nous nous sommes arrêtés sur "LibWav".
- LibWav a plusieurs significations. Premièrement c'est une contraction de deux mots, "Libre" et "Wave". Tu auras donc compris libre pour "libre de droits", "liberté", et wave pour la vague, les ondes du son mais aussi le fichier .wav qui est un format de fichier audio.

2. C'est quoi Libwav ?

- LibWav c'est un site trop cool (ouais on fait notre pub, mais en même temps, c'est notre site, on fait ce qu'on veut -ou presque), sur lequel tu peux télécharger des sons de tous genres, toutes humeurs et toutes longueurs de façon GRATUITE et LÉGALE puisque les fichiers sont libres de droits.

3. Pourquoi autant d'informations sont demandées dans le compte ?

- Pour la simple et bonne raison qu'on veut savoir qui tu es ! Sérieusement, nous sommes un groupe d'étudiants, comme c'est expliqué [ici](#) (clicque, aller, tu verras, on est cools) et par conséquent, on voulait savoir les différents types de personnes étant intéressés par le téléchargement GRATUIT et LÉGALE de sons.

4. Que faites-vous de mes données ?

- Les données que l'on récolte sont uniquement utiles pour nos statistiques, afin de savoir d'où tu viens, qui tu es, jusqu'où notre site est allé, quel type de population il touche, la tranche d'âge moyenne, le sexe, le lieu de vie, enfin toutes les infos que tu as rempli ! (Et si tu ne l'as toujours pas fait, tu peux aller [ici](#) et le faire, t'en as pour trois secondes et demie, après tout tu te connais mieux que nous !).

5. Comment prononce-t-on "Libwav" ?

- C'est tout simple, et c'est cadeau : lib wouéve (lisez-le à haute voix et rapidement...). Non, ce n'est pas allemand ou créole ! Juste un peu d'anglais, sinon, le premier point vous explique tout !

Présentation

Présentation

LibWav est un site sur lequel tu peux télécharger de nombreux sons, divers et variés, tels que des extraits musicaux, des bruitages, etc...

C'est **LÉGALE** et **GRATUIT** puisque nos fichiers sont libres de droits. Sur LibWav il y a aussi des tutos et des articles pour t'aider à mieux comprendre et choisir ton matériel selon tes besoins.

Nous sommes quatre étudiants DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI) de l'IUT de Lens. Ce site est un projet tutoré réalisé tout au long de notre deuxième année de DUT.

Équipe



Antoine Vanderbrecht

Chef de projet & développeur back-end

Amoureux du PHP et de MySQL.
Gestion des fonctionnalités du site.
Gestion de la base de données du site.



Léa Traccoen

Développeur front-end & contenu

Amoureuse de CSS et HTML.
Création du contenu du site.
Développement du webdesign.



Élise Robitaille

Design & Contenu

Présentation

Équipe



Antoine Vanderbrecht
Chef de projet & développeur back-end

Amoureux du PHP et de MySQL.
Gestion des fonctionnalités du site.
Gestion de la base de données du site.



Léa Traccoen
Développeur front-end & contenu

Amoureuse de CSS et HTML.
Création du contenu du site.
Développement du webdesign.



Élise Robitaille
Design & Contenu

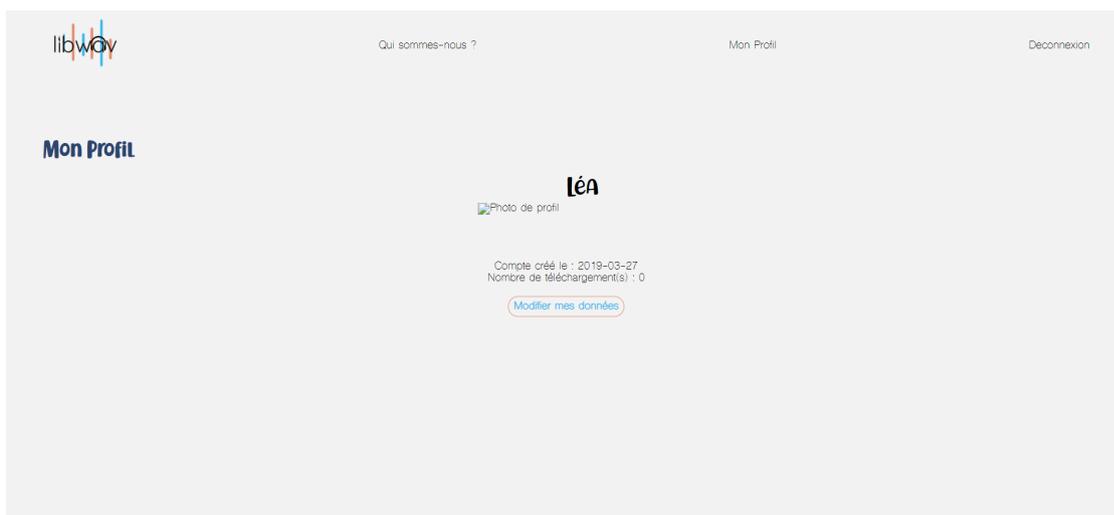
Amoureuse de couleurs et de caméra.
Écriture d'articles et de scénarii.
Création des maquettes.



Léa Lefebvre
Design & Contenu

Amoureuse de caméra et de formes géométriques.
Écriture d'articles et de scénarii.
Création de la charte graphique.

Mon profil



libway

Qui sommes-nous ? Mon Profil Deconnexion

Mon Profil

Léa

Photo de profil

Compte créé le : 2019-03-27
Nombre de téléchargement(s) : 0

[Modifier mes données](#)

Modifier mon profil

Modifier mon profil

Photo de profil ACTUELLE :

 Choisir ma nouvelle photo de profil
 Mettre à jour ma photo de profil

Mes données personnelles :

Changer mon pseudo : Léa
 Mon nom :
 Mon prénom :
 Je suis é(e) un(e) : Homme
 Je suis né(e) le : / / /mm /aaaa
 Je viens de : Sélectionnez une réci

Enregistrer les modifications
 Télécharger mes données

Non hover

libway Qui sommes-nous ? Mon Profil Deconnexion

Votre profil est complété à 14%

BANQUE SON Tutoriels Articles Communauté

Ajouter un son à la banque

Recherche
 Par titre : Rechercher un titre Chercher

Sons les PLUS téléchargés :
 1 2 3
 Titre : Mon premier son
 Durée : 0

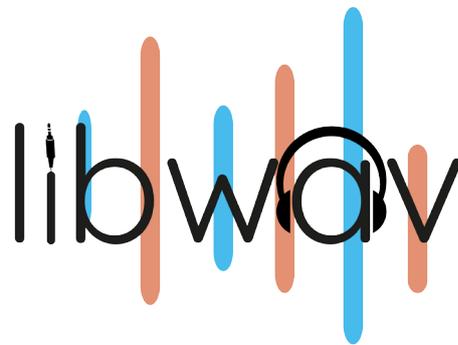
Aucun son sélectionné

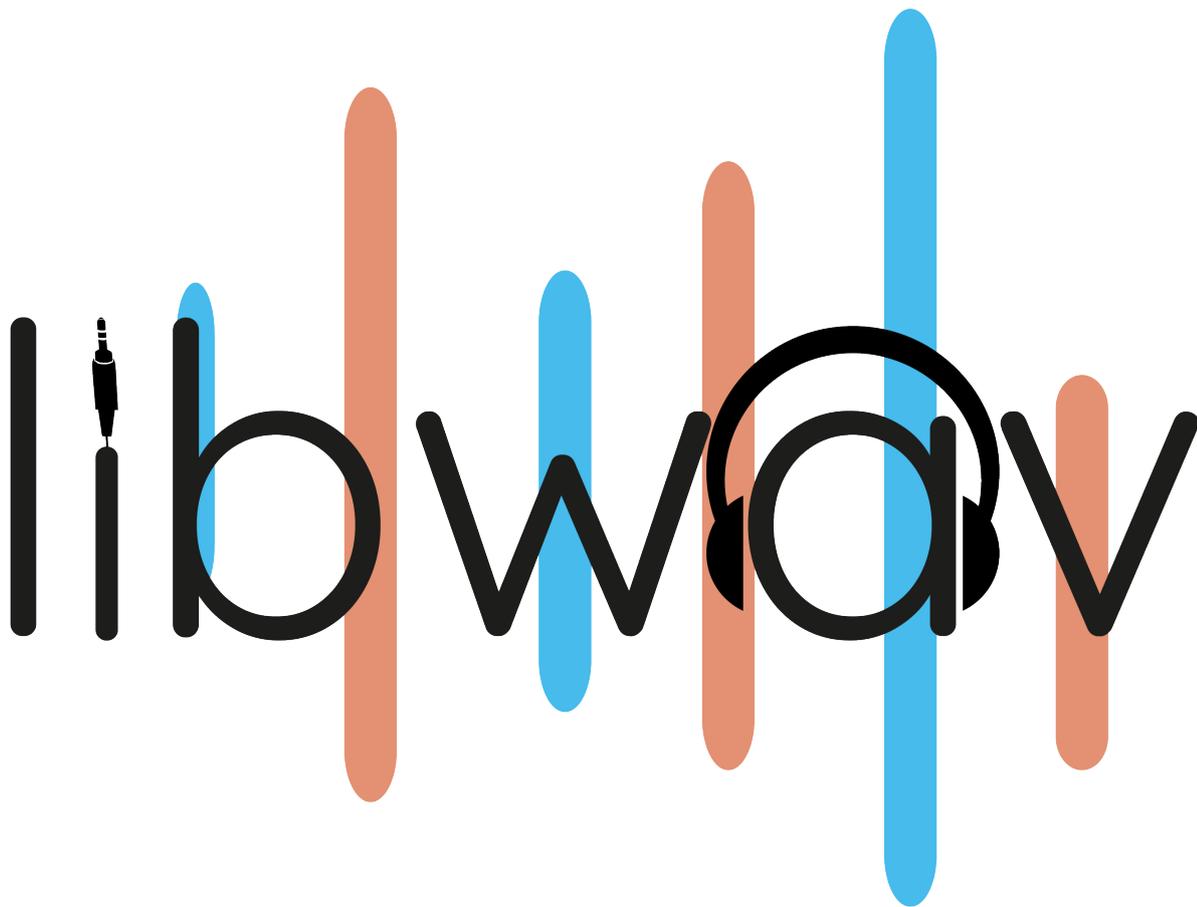
Hover



Annexes

Réseaux sociaux





Projet tuteuré 2018 - 2019