

GUILLAUD Jean, LEROY Téhème, MIZZON Nicolas,
GEFFRELOT Elouan, LY Céline

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	1
INTRODUCTION	3
1 - NOTE D'INTENTION	4
A - Concept	4
a - Concept au début du semestre	4
b - Retour sur le concept du début du semestre	4
B - Public-cible	5
a - Public-cible du début du semestre	5
b - Retour sur le public-cible du début du semestre	5
C - Objectifs	6
a - Objectifs du début du semestre	6
b - Retour sur les objectifs du début du semestre	6
2 - CAHIER DES CHARGES	7
A - Structure et navigation	7
B - Degrés et formes d'interactivité	7
C - Choix graphiques et d'interface	8
a - Ressources médias utilisées	8
b - Style graphique	11
1 - Les couleurs	11
2 - Les polices d'écriture	12
3 - Le personnage accompagnateur	12
c - L'interface	13
D - Choix techniques	13
3 - SCENARII	14
A - Tutoriel - Commandes	15
B - Tutoriel - Première prise en main	17
CONCLUSION GÉNÉRALE	23
A - GUILLAUD Jean	24
B - LEROY Téhème	24
C - MIZZON Nicolas	25
D - GEFFRELOT Elouan	25
E - LY Céline	25

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier tous les étudiants de l'UV SI28 et plus particulièrement les groupes avec qui nous avons partagé nos séances de TD. Les échanges que nous avons eus au sujet des différents projets ont toujours été riches et intéressants.

Merci aux membres du jury qui participent à la soutenance des projets.

Enfin, nous tenons à dire un immense merci à Serge Bouchardon qui nous a offert un cours passionnant et qui nous a conseillés dans ce projet ambitieux. Votre pédagogie profondément humaine a su nous accompagner dans la bonne direction tout au long du semestre.

INTRODUCTION

Au cours de ce rapport rédigé dans le cadre de l'UV SI28, nous allons rendre compte de la démarche de la réalisation de notre projet d'écriture interactive et multimédia.

Orienté à la fois dans le domaine musical et graphique, notre projet a évolué au cours du semestre mais a su rester fidèle à l'objectif original.

Afin de démystifier notre projet, nous allons vous faire part de notre note d'intention (1), puis éclaircir notre cahier des charges (2), et enfin fournir les scénarii (3) de nos tutoriels avant de conclure sur un point global et individuel.

1 - NOTE D'INTENTION

A - Concept

a - Concept au début du semestre

Notre premier jet de concept était le suivant : créer un tableau interactif numérique qui aurait converti la peinture en musique.

L'utilisateur selon son inspiration graphique aurait composé son morceau en utilisant divers instruments, rythmiques et genres.

Le but final aurait été de concevoir une application web de Musique Assistée par Ordinateur (MAO) dont l'interface serait un tableau et les outils des pinceaux.

Chaque couleur aurait correspondu à un instrument et chaque trait de pinceau (trait à la souris sur le canevas) aurait été un son émis par l'instrument, avec une hauteur et une harmonie définie par le positionnement sur le tableau. Il y aurait eu différents styles proposés avant de composer. La musique aurait été construite en lisant les sons dans l'ordre de tracé des traits. La vitesse de tracé aurait influencé le rythme.

b - Retour sur le concept du début du semestre

Malgré beaucoup de détermination nous nous sommes rendu compte que dans le cadre d'une UV de 6 mois, le travail était faramineux. Si nous avions continué sur cette première voie, nous aurions rencontré un cruel manque de temps mais aussi de connaissances de base. Nous nous sommes donc rabattus sur un concept plus simple mais restant dans la même lancée.

Nous avons trouvé deux grands axes de simplification. L'une fut la simplification musicale en limitant les sons disponibles à ceux de la batterie. Ainsi nous retirons toutes les considérations concernant l'harmonie (gammes, hauteur des notes...). La deuxième simplification concerne l'interface et les capacités de manipulation disponibles pour l'utilisateur. Nous avons réduit les interactions en limitant l'action de l'utilisateur à de la sélection d'éléments parmi un nombre fini d'options. Notre concept actuel est le suivant. Toujours dans le cadre de conception d'une **application de MAO** orienté **composition graphique**, nous nous sommes limités à la manipulation de **formes** mises à dispositions pour les **glisser** sur le tableau. Celles-ci peuvent être déclinées selon 7 couleurs correspondants à **7 instruments constitutifs d'une batterie** (caisse claire, grosse caisse...). Chacune des formes correspond au moment où sera joué l'instrument choisi dans le motif de batterie. Nous avons ainsi 16 formes associées chacune à un **un quart de temps**. De plus, ces couleurs peuvent être elles-mêmes subdivisées en **3 teintes** correspondant à la force avec laquelle l'instrument est frappé (vélocité). Cette contrainte nous a fortement incité à nous baser uniquement sur les **instruments d'une batterie** et ne pas fournir plusieurs modes selon le genre du morceau. Afin d'initier les utilisateurs à notre site, **deux tutoriels** ont été pensés. Un sur les commandes générales du site, et l'autre sur la conception

d'une bande sonore qui reprendrait les codes de certaines musiques connues, afin de montrer la puissance de l'outil.

B - Public-cible

a - Public-cible du début du semestre

Lors de notre premier jet, le projet s'adressait à **tout utilisateur**, de tout âge (enfants, adolescents, adultes), musicien ou non, qui souhaitent découvrir ou redécouvrir sous un angle graphique, le plaisir de la composition musicale depuis un navigateur web.

b - Retour sur le public-cible du début du semestre

Notre concept ayant légèrement changé, notre public-cible en est impacté. Bien que nous essayons d'ouvrir le plus possible notre projet à tous, il est tout de même désormais moins intuitif que simplement une toile, son pinceau et les couleurs. Il nécessite donc un tutoriel afin d'expliquer les mécanismes de notre site. Les utilisateurs que nous ciblons désormais sont donc **quiconque sachant lire**. Notre tutoriel général explique toutes les commandes et explique même de manière très ouverte au jeune public ce qu'est la vélocité par exemple. Il y a donc une seule **restriction**, ce sont les **non-lecteurs** à moins que ceux-là soient avec quelqu'un maîtrisant la lecture.

C - Objectifs

a - Objectifs du début du semestre

Nos premiers objectifs étaient les suivant :

- Nous avons souhaité apporter une alternative plus intuitive et à prise en main immédiate à la composition musicale qui est aujourd'hui réservée aux initiés.
- Nous souhaitons proposer un moment artistique agréable qui vise à stimuler la sensibilité graphique et auditive de l'utilisateur.
- Ce tableau aurait permis à l'utilisateur de conscientiser ce qui constitue la musique et l'effet qu'ont sur lui ses différentes composantes.
- Ce projet aurait pu permettre à l'utilisateur d'acquérir un sens de l'écoute et de la pratique musicale plus fin.

b - Retour sur les objectifs du début du semestre

Nos objectifs étaient trop ambitieux pour la conception d'une application dans le cadre d'une UV. Nous ne pourrions pas atteindre les objectifs précédents. En revanche voici nos objectifs finaux:

- Nous souhaitons apporter une alternative plus intuitive et à prise en main quasi immédiate à la création d'un rythme de batterie qui est aujourd'hui réservée aux initiés.
- Nous souhaitons proposer un moment artistique agréable et ludique qui vise à stimuler la sensibilité graphique et auditive de l'utilisateur.
- Ce tableau permet à l'utilisateur de conscientiser les éléments constitutifs d'une batterie et, en les manipulant, d'en ressentir les rôles.

Nous tenons à préciser que ce projet n'a pas pour but de remplacer l'usage et l'apprentissage de la batterie mais bien de proposer une autre approche du rythme.

2 - CAHIER DES CHARGES

A - Structure et navigation

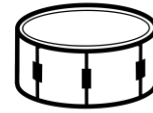
Notre page est un **“one shot”**. Pas besoin de scroller, pas besoin d'ouvrir de pages annexes. Tout se situe sur la page et à la vue de l'utilisateur afin de faciliter la prise en main de l'application ludique qu'est RythmiColor.

Toutes les informations utiles, en d'autres termes les tutoriels, seront accessibles sur cette même et unique page grâce à une **structure séquentielle linéaire** au sein de la zone d'instruction délivrée par l'assistant-accompagnateur.

B - Degrés et formes d'interactivité

L'interactivité au sein de notre projet se trouve être sous forme de **manipulations**. Celle-ci sera notre manière de communiquer avec l'utilisateur, et ce grâce aux symboles proposés par l'interface. Premièrement, il est possible de manipuler la couleur utilisée et donc de sélectionner l'instrument qui y est associé. Une fois le choix réalisé, toutes les formes accessibles prennent la couleur en question ce qui offre un **aperçu instantané**. Ce choix est complété par la possibilité de manipuler l'intensité de la couleur, choix directement répercuté sur l'aperçu également. Pour choisir la forme qu'il souhaite, l'utilisateur sélectionne l'un des 4 temps de la mesure. Les formes qui lui sont proposées évoluent en fonction de son choix. La plus forte expérience d'interactivité est celle de l'association du son et de l'image. L'utilisateur fait glisser la forme qu'il a choisie depuis la palette vers le tableau, place la forme n'importe où et le son défini par le choix de couleur est joué au moment défini par le choix de forme enrichissant ainsi la boucle sonore et le tableau. L'utilisateur créera donc son rythme de batterie au fur et à mesure de la construction du tableau.

C - Choix graphiques et d'interface



a - Ressources médias utilisées

Toutes nos illustrations sont réalisées par le groupe.

Le logo RythmiColor :



Les symboles d'instruments :

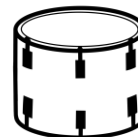
- La crash (équivalent de la couleur rouge)



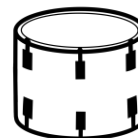
- La ride (équivalent de la couleur orange)



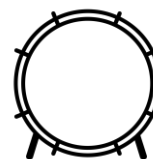
- Le tom 1 (équivalent de la couleur jaune)



- Le tom 2 (équivalent de la couleur vert clair)



- La grosse caisse (équivalent de la couleur vert foncé)



- Le caisse claire (équivalent de la couleur

















bleue)

- Le hi-hat (équivalent de la couleur violette)



Les correspondances couleurs - instruments ont été tirées au sort.

Les symboles de temps :

	1 ^{er} temps	2 ^{ème} temps	3 ^{ème} temps	4 ^{ème} temps
1 ^{er} quart				
2 ^{ème} quart				
3 ^{ème} quart				
4 ^{ème} quart				

L'assistant accompagnateur, Rythmos :



Les polices utilisées :

- police du logo : MusicNet

MUSICNET

- police générale : Trebuchet MS

Trebuchet MS

- police du tutoriel : Monospace

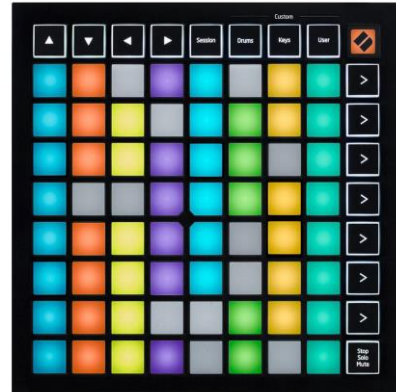
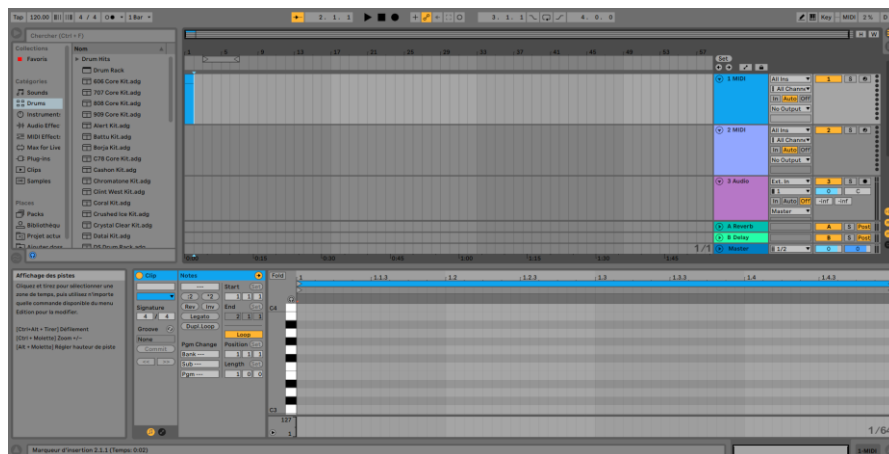
Monospaced

Les sons utilisés :

Les sons utilisés pour notre boîte à rythme graphique ont été extraits d'un **instrument virtuel** (VST) piloté depuis un logiciel de MAO classique. Les fichiers audio ont été exportés sous format .wav pour limiter les bruits parasites notamment en début de piste. La banque de son est donc constituée de trois pistes audios de vitesses différentes pour chacun des sept instruments.

b - Style graphique

Dans ce projet nous essayons de nous approprier un style à la fois **rétro, 2D**, laissant paraître une **allure de boîte à rythme, de launch pad** ou encore de logiciels de **MAO**.

Inspirations:*Boîte à rythme:**Launch pad:**Interface logiciel de MAO:*

1 - Les couleurs

Notre démarche étant de faire écho à la musique même dans le visuel du site. Pour cela nous utilisons majoritairement des couleurs grises foncées (cachet de boîte à rythme et de logiciel de MAO).

Nous utilisons donc particulièrement deux sortes de gris (code hexadécimal joint) :

#282C34

#1D2026

2 - Les polices d'écriture

Les polices d'écriture sont au nombre de trois:

- Celle du logo reflétant bien le côté rétro et MAO (Musicnet, voir dans la partie ressource graphique), avec une écriture faisant vaguement penser à des pixels ou encore un launchpad.
- D'autre part la police générale, Trébuchet MS, rondes très présentes dans les boîtes à rythme et permettant d'adoucir cette interface assez lourde.
- Et enfin la police utilisée pour le tutoriel, monospace, qui donne un aspect plus textuel, convenant à la communication numérique, permettant de se décrocher un peu des outils techniques.

3 - Le personnage accompagnateur

Notre personnage accompagnateur est un tambour, afin de rester dans le domaine musical. Il est muni de son plus beau sourire et des yeux pixelisés faisant écho à la police Musicnet du titre et donc aux mêmes allusions (pixels, launch pads).

De plus, afin d'être en accord avec notre projet alliant musique et graphisme (et plus particulièrement les couleurs), nous avons fait ressortir l'aspect coloré avec un tambour animé de par ses couleurs.

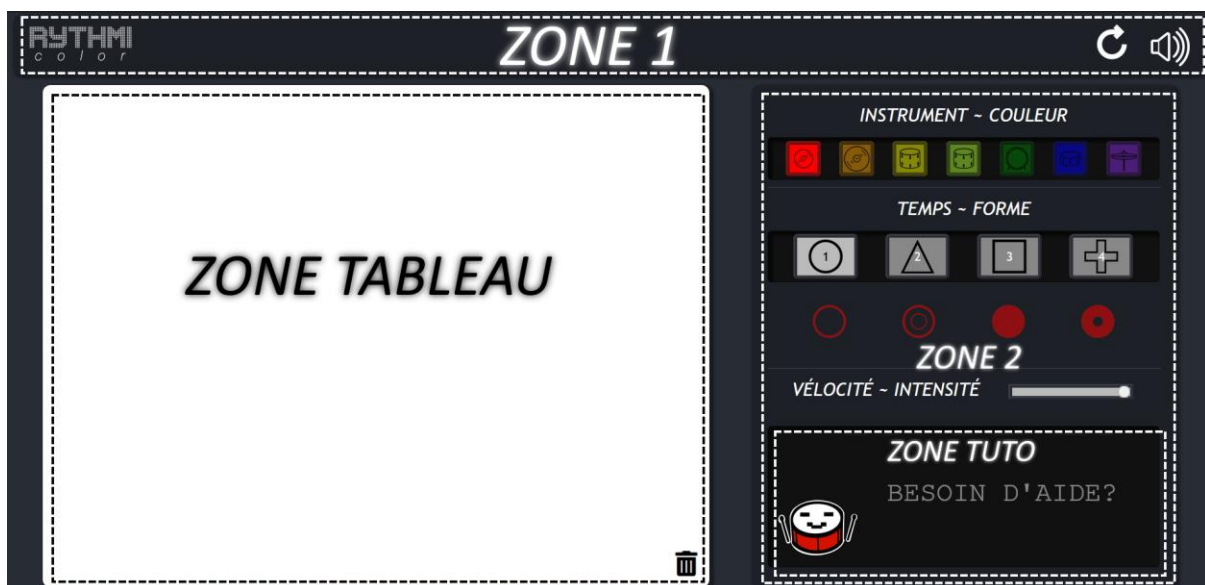
c - L'interface

L'interface est très simple d'utilisation avec toutes les fonctionnalités présentes sur une seule page.

L'utilisateur verra :

- En haut de l'écran un bandeau (zone 1) avec le logo de notre projet ainsi qu'un bouton "restart" et un bouton play/pause de la lecture sonore générale du site.
- Sur sa gauche (zone tableau) , le canevas, son tableau sur lequel il pourra déposer ses formes.
- Sur sa droite (zone 2), il a accès au menu afin de choisir quel son ajouter à quel moment. Celui-ci est composé d'une part du choix du son avec sa palette de couleur (=palette d'instrument), du réglage de la vitesse du son se traduisant par le choix de la luminosité de la couleur. et d'un choix de forme, qui correspondent respectivement au choix d'instruments, de vitesse de percussion, et du temps (dans la mesure) sur lequel l'instrument sera joué. Une fois tous ces paramètres fixés, le joueur pourra positionner la forme choisie sur son canevas, et quelle que soit cette position, cela n'aura aucun impact sur le morceau. Ainsi, le joueur garde une part de liberté dans la forme finale et dans l'esthétique de son œuvre.
- Dans la zone 2, il y a aussi la zone tutoriel, avec le tutoriel en lui-même et notre personnage assistant-accompagnateur.

L'interface ressemble globalement à ça : (version non finale de l'interface)



D - Choix techniques

Concernant les choix techniques, nous utilisons en ce qui concerne le développement de l'interface de jeu, les langages HTML, CSS, et Javascript. L'idée ne serait pas de tout reconstruire de zéro mais d'essayer de trouver des plug-ins Javascript ou HTML nous permettant de créer cette fonctionnalité de loop.

Nous avons commencé à développer notre projet sur la plateforme collaborative de codage Glitch, puis nous avons continué chacun de notre côté à avancer sur certains éléments.

Pour les illustrations, nous utilisons les logiciels Illustrator et Photoshop.

Les sons quant à eux sont extraits d'un instrument virtuel (VST) permettant de manipuler des fichiers Musical Instrument Digital Interface (MIDI), les bandes sons ainsi définies sont exportées au format .wav.

3 - SCENARII

A - Tutoriel - Commandes

Ce tutoriel est situé en bas à droite de l'interface de RythmiColor, il permet une première prise en main de l'application afin de découvrir ses fonctionnalités étapes par étapes.



Accompagné de notre mascotte Rythmos, il suffit d'appuyer sur "Besoin d'Aide ?" pour commencer le tutoriel.

Help

Salut jeune Rythmos, as-tu besoin d'aide ?

Est-ce que c'est ton premier tuto ?

[[Oui]]

[[Non]]

Si on déclare que c'est notre première fois, alors le tutoriel se fait d'une façon linéaire:

Oui

Reprenons alors du début ! Rythmicolor est une application qui va te permettre de créer ton tableau musical à l'aide de différents outils !

Pour commencer, à toi de choisir un instrument ! Chaque couleur correspond à un instrument !

Sélectionne une couleur pour passer à la suite du tuto ...

Le [[Rouge]], très bon choix ! Cette couleur correspond à la crash

Le [[Orange]], excellent ! Cette couleur correspond à la ride

Le [[Jaune]], excellent ! Cette couleur correspond au tom 1

Le [[Vert clair]], j'adore cette couleur ! Elle correspond au tom 2

Le [[Vert foncé]], parfait ! Elle correspond à la grosse caisse

Le [[Bleu]], mouais bof ! Nan je rigole c'est ma couleur préférée ! Elle correspond à la caisse claire

Le [[Violet]], extra ! Cette couleur correspond au hi-hat

[[Tu souhaites retourner à la page précédente ? | Help]]

Lorsque l'on choisit une couleur :

Rouge

Maintenant que tu as choisi ton instrument, tu peux choisir la vitesse ! Cela correspond à l'attaque du son, c'est-à-dire la force avec laquelle l'instrument est tapé. La vitesse reflète la nuance musicale de la note ainsi que la puissance sonore. Tu as le choix entre trois vitesses.

Tu as le choix entre 3 attaques différentes. Une vitesse plutôt cool, une plus intense et une encore plus forte !

Pour la sélectionner tu dois monter ou descendre le curseur de vitesse.

[[Tranquille]]

[[Plus intense]]

[[Du gros gros boum]]

[[Tu souhaites retourner à la page précédente ? | Oui]]

[[Tu souhaites recommencer ? | Help]]

[[Fermer le tutoriel ! | Help1]]

Tranquille

Après avoir choisi la vitesse de ton instrument, tu peux choisir le temps auquel il sera placé, chaque forme correspondant à un temps. Dans chacun de ces temps tu peux également sélectionner à quel quart de temps se situe ton instrument.

Les `[[Cercles]]` correspondent au premier temps de la mélodie.

Les `[[Triangles]]` correspondent au deuxième temps de la mélodie.

Les `[[Carrés]]` correspondent au troisième temps de la mélodie.

Les `[[Croix]]` correspondent au quatrième temps de la mélodie.

`[[Tu souhaites revenir à l'étape précédente ? | Rouge]]`

`[[Tu souhaites recommencer ? | Help]]`

`[[Fermer le tutoriel ! | Help1]]`

Les réponses sont comparables pour le choix de “Du gros gros boum” et “Plus intense”.

Cercles

Nous sommes presque arrivés à la fin mon cher Rythmos ! Il te suffit maintenant de déposer la forme que tu as sélectionné sur ton tableau ! Comme ceci !

`[[Tu souhaites revenir à l'étape précédente ? | Tranquil]]`

Tu penses avoir fini donc clique sur `[[Fin]]` !

`[[Tu souhaites recommencer ? | Help]]`

Fin

`[[Recommencer parce que je t'ai trop bien expliqué et que tu veux que je t'accompagne encore ! | Oui]]`

`[[Continuer seul parce que je t'ai trop bien expliqué et que tu veux voler de tes propres ailes ! | Help1]]`

Si on déclare que ce n'est pas notre premier tutoriel, une liste récapitulative d'aide interactive apparaît:

Non

As-tu besoin d'aide sur :

[[Les intruments]]

[[La vélocité]]

[[Les temps]]

[[Les formes]]

D'autres rubriques complémentaires sont disponibles ici:

Les temps

Tu peux choisir le temps auquel il sera placé, chaque forme correspond à un temps. Dans chacun de ces temps tu peux également sélectionner à quel quart de temps se situe ton instrument.

[[Besoin d'une autre aide ? | Non]]

Les intruments

Chaque couleur correspond à un instrument ! Il te suffit d'en sélectionner une pour définir l'instrument que tu vas choisir !

Rouge : Très bon choix ! Cette couleur correspond au crash.

Orange : Cool

Jaune : Excellent ! Cette couleur correspond au ride.

Vert clair : J'adore cette couleur ! Elle correspond au tom 1.

Vert foncé : Parfait ! Elle correspond au tom 2.

Bleu : Mauvais bof ! Nan je rigole c'est ma couleur préférée ! Elle correspond à...

Violet : Extra ! Cette couleur correspond à...

[[Besoin d'une autre aide ? | Non]]

[[Fermer le tutoriel ! | Help1]]

B - Tutoriel - Première prise en main

Ce tutoriel se présente de la même manière que le précédent, et permet d'accompagner l'utilisateur pour la conception de sa première musique sur notre application. Le tutoriel lui apprendra à procéder étapes par étapes : d'abord la grosse caisse, ensuite la caisse claire, puis le hi-hat et enfin les cymbales. Le but étant de reproduire un rythme représentatif du rock.

Voici son scénario :

Bienvenue

Maintenant que tu as découvert les fonctionnalités de Rythmicolor, suis moi pour commencer à créer un vrai rythme de batterie !

[[Suivre le tambour qui parle]]

Suivre le tambour qui parle

C'est parti ! Je vais te montrer comment utiliser Rythmicolor pour créer la partie de batterie d'une musique super connue. Je te révèle le titre à la fin du tuto ;)

Tout d'abord la batterie c'est du lourd donc on commence par le plus gros des éléments : La grosse caisse !

[[Allons-y pour la grosse caisse]]

Allons-y pour la grosse caisse

On va donner un coup de grosse caisse au début de chaque temps. Sélectionne la couleur verte place le curseur d'intensité au maximum puis place les quatres formes correspondantes n'importe où sur le tableau.

La grosse caisse arrive au début de chaque temps donc il faut placer un cercle vide, un triangle pointant vers le haut vide, un carré horizontal vide et une croix en forme de plus vide.

Bon, avec ça, on donne le tempo, c'est bien mais c'est un peu fade !

[[On rajoute la caisse claire ?]]

On rajoute la caisse claire ?

La caisse claire c'est super ! Elle a un son beaucoup plus aigu que les autres tambours de la batterie et est toujours très utilisée.

Ici on va souligner un accent du rythme qui se trouve au troisième quart de temps de chaque temps.

On va placer 3 formes sur le tableau mais cette fois-ci sélectionne la couleur bleu (à l'intensité moyenne c'est bien...)

Les 3 formes à placer sont : le disque plein, le triangle plein qui pointe vers le haut, le carré avec les arêtes horizontales et verticales. (Pourquoi pas au 4ème temps ? Suspens...)

[[On y est presque, va pour le hi-hat]]

On y est presque, va pour le hi-hat

Le hi-hat c'est avec les 2 éléments précédents le noyau dur de la batterie. Une grande partie des rythmes se passent sur ces 3 éléments là.

Comment on l'utilise ici ? C'est simple, partout !

Sélectionne la couleur violet, au minimum d'intensité (sinon ça fait beaucoup) et place les 4 formes des 3 premiers temps. Ça veut dire toutes les formes rondes, triangle et carré (pas touche aux croix).

Bon bah ça tourne presque bien cette affaire !

Ce qui manque c'est un bon break !

[[Un break ? Humm, oui...?]]

Un break ? Humm, oui...?

Un break c'est une variation du motif de batterie qui permet de relancer un peu le rythme pour que ça ne soit pas trop monotone.

On va placer notre break sur le quatrième temps.

On commence par mettre 2 coups de caisse claire à la suite sur les premiers et deuxièmes quarts de temps du quatrième temps.

Sélectionne la couleur bleu au maximum d'intensité et glisse les 2 croix vides sur le tableau.

Enfin, on va utiliser un peu nos cymbales pour relancer tout ça.

Comme tu commences à bien te débrouiller je vais te laisser décider un peu !

On va placer un coup de ride et un coup de crash sur les 3ème et 4ème quarts du 4ème temps mais dans l'ordre que tu veux et à l'intensité que tu veux.

La couleur de la crash c'est le rouge, tu prends l'intensité que tu veux et tu places l'une des 2 croix pleines sur le tableau.

Fait pareil avec la couleur orange et c'est bon !

Tu as fini ton tout premier rythme avec Rythmicolor, bravo !

[[Mais t'avais dis que tu me donnerais le titre !]]

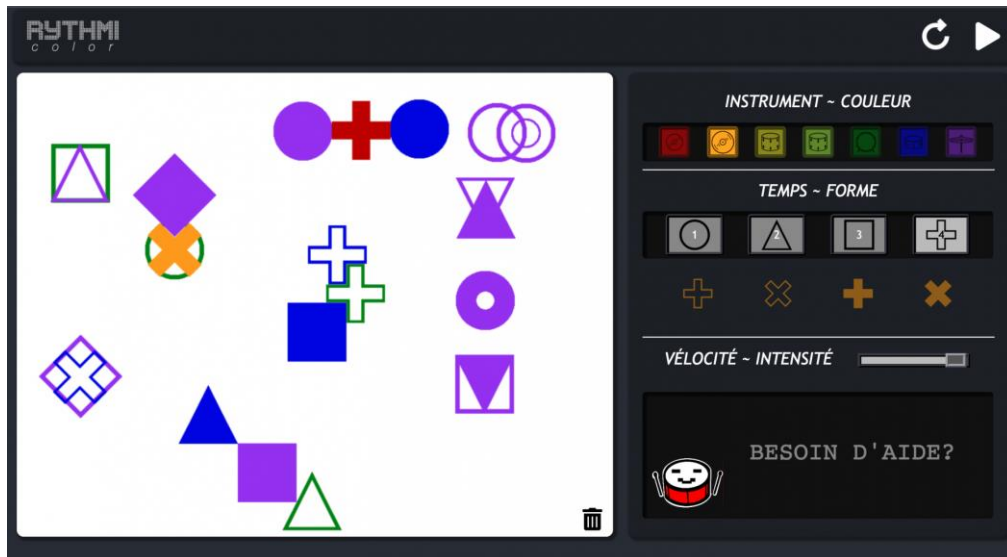
Mais t'avais dis que tu me donnerais le titre !

Oui oui, c'est vrai... C'est ce que j'ai dis, mais pour être honnête c'est pas un titre que je pourrais dire mais 1000 !

Ce qu'on a fait c'est le rythme de base du rock, tu peux l'entendre par exemple dans I Was Made For Lovin'You (Babyyy) de Kiss !

Voilà, c'est tout pour moi, j'espère que ça t'a plu :)

Capture d'écran d'écran du RythmiColor après réalisation du tutoriel de première prise en main:



CONCLUSION GÉNÉRALE

Au cours du semestre, le projet sur lequel nous avons travaillé a bien évolué. D'un tableau de dessin musical à un tableau numérique interactif, nous avons dû nous adapter afin de soumettre un projet techniquement réalisable dans le cadre de l'UV SI28. Bien que le projet a été simplifié, ce projet n'a pas été de tout repos.

En effet, la charge de travail a été très importante aussi bien dans la réalisation que dans les recherches menées au cours de celui-ci. En termes de répartition du travail, les grandes parties de la programmation ont été développées par Céline, Elouan et Jean. En outre, les parties graphiques et le tutoriel ont été réalisés par Téhème et Nicolas. Concernant les différentes rédactions des jalons, toute l'équipe s'est mise au travail à travers plusieurs réunions. Le trailer quant à lui, a été discuté sur la forme d'une part par toute l'équipe puis réalisé d'autre part par Jean, Elouan et Nicolas.

Enfin, le groupe de projet RythmiColor tient à remercier les membres de notre TD qui ont su nous conseiller et nous aiguiller tout le long du semestre ainsi que Monsieur BOUCHARDON, pour sa pédagogie et son implication.

CONCLUSION PERSONNELLES

A - GUILLAUD Jean

Ce projet a été une superbe aventure du début à la fin. Ce qui compte le plus pour moi c'est d'avoir réussi à partir d'une idée un peu folle mais terriblement tentante, à la faire passer par le filtre de la faisabilité et d'en sortir un projet duquel nous sommes fiers et qui respecte l'esprit de l'idée d'origine. J'ai particulièrement aimé les réunions de création où nous travaillons sur le concept réalisable de RythmiColor. J'ai eu des camarades formidables. Tous ont apporté des choses différentes au projet et l'ont marqué de leur style.

J'ai adoré découvrir le monde de l'informatique sous l'angle d'un projet comme celui-ci. C'était la première fois que je travaillais sur du code hors d'un cadre "exercice".

J'ai pu travailler sur la partie musicale du projet ce qui fut un vrai plaisir pour le passionné que je suis. Cependant, j'ai un certain regret sur ce que j'ai pu réaliser au niveau informatique. Le fait d'avoir des grosses disparités de niveau a rendu difficile le fait de se répartir le travail puisque les approches de Céline par rapport au code étaient systématiquement les meilleures et qu'elle allait bien plus vite dans la réalisation.

Je pense que ce projet a apporté à chacun des choses très différentes, il s'est parfaitement inscrit dans ma fin de formation.

B - LEROY Téhème

Ce projet de SI28 que nous avons mené à bien au cours de ce semestre a su particulièrement accaparer mon attention (et ce même en dépit de mes autres UVs parfois). Au cours de celui-ci, j'ai surtout eu le temps de m'attaquer :

- Au site en lui-même (html, CSS), et cela a permis de développer mes capacités dans ce domaine. Travailler le projet devenait presque un jeu sur cet aspect.
- Une partie du design : les symboles d'instruments de musique (présents dans la palette de couleur) et le personnage assistant. Je n'ai pas appris à manier de nouveaux logiciels, mais cette tâche m'a fortement convenu dans le sens où l'art (entre autres numérique) est un domaine qui me plaît beaucoup.
- Assister Nicolas dans la rédaction du tutoriel principal.

Ce qu'il faut retenir de ce projet c'est qu'il m'a été très enrichissant surtout en tant que premier projet technique réalisé à l'UTC. De plus, dans le cadre d'une UV ouverte à tout niveau, il a été enrichissant de travailler avec des personnes plus âgées, mais surtout spécialisées (pour 3 d'entre elles), que ce soit en IM ou en GI. J'ai été très contente de travailler sur un sujet que je porte dans mon cœur : la musique.

Néanmoins je reste frustrée du premier jet d'idée que nous avons émis : je suis persuadée qu'avec un peu plus de temps, les prémices de projet auraient pu aboutir.

C - MIZZON Nicolas

Pour une personne comme moi n'ayant aucun rythme et ne jouant d'aucun instrument musical, ce projet fut une réelle découverte de ce monde. D'une part, j'ai pu découvrir l'univers de la batterie et d'autre part, j'ai pu assister les membres du groupe avec un œil complètement néophyte afin de développer notre projet pour les débutants.

Notre projet, RythmiColor fut ambitieux, surtout si nous étions restés sur nos premières propositions. Néanmoins, nous avons su proposer un projet qui nous ressemble et qui se rapproche au plus de nos souhaits initiaux.

A travers ce semestre, j'ai découvert de nombreux logiciels à travers les différents exposés proposés par les autres membres du TD. Notamment Twine et le langage HTML qui a permis à Téhème et moi d'élaborer la partie tutoriel de notre projet. J'ai également participé au tournage de la vidéo du trailer. Ce fut une découverte et un réel plaisir de devoir jouer devant la caméra. Pour finir, un grand merci à Monsieur BOUCHARDON qui nous a accompagnés dans ce projet !

D - GEFRELOT Elouan

RythmiColor est le plus gros projet que j'ai réalisé depuis que je suis arrivé à l'UTC. L'UV SI28, qui a encadré ce projet, m'a apporté toutes les clés nécessaires à la réussite de celui-ci. Toutefois, je pense que ce sont les échanges avec mes camarades lors de nos différentes réunions, les recherches que j'ai pu faire ainsi que les questions que j'ai pu me poser en travaillant sur le projet qui m'ont apporté le plus. J'ai vraiment beaucoup appris et dans des domaines très différents. Jean m'a apporté sa connaissance du monde du cinéma lorsque j'ai participé à la réalisation du trailer pour lequel nous avons fait un tournage, nous avons aussi beaucoup échangé sur la MAO et la musique en général. Céline m'a permis de mieux comprendre le fonctionnement du Javascript et m'a éclairé sur le développement web en général confirmant mon choix de m'orienter vers le GI. Téhème et Nicolas m'ont permis de découvrir que je suis certainement plus créatif que je le pensais, notamment avec les idées que j'ai eu sur le design du projet.

Au départ, notre projet était trop ambitieux pour le groupe de 5 que nous sommes, pour autant nous avons réussi à donner un cadre plus accessible au projet. Aujourd'hui, je pense que nous avons réussi à faire une application sympathique dans le design et fonctionnelle qui peut être très agréable à utiliser.

Plus généralement, l'UV SI28, m'a donné envie de continuer à explorer l'interactivité qu'il peut y avoir entre les Hommes et les machines. Je pense donc faire le mineur TCN afin de satisfaire ma curiosité dans ce domaine.

E - LY Céline

N'ayant pas pu assister aux premières séances de l'UV, je me suis retrouvée à avoir le choix entre différents projets (tout aussi intéressants les uns que les autres). Au départ, je pensais que j'aurais un peu de mal à m'intégrer au groupe car je n'aurais pas pu participer à l'élaboration et à la réflexion sur le choix du projet. Mais au contraire, j'ai été très bien accueillie et j'ai pu très vite contribuer au développement et aux réajustements du sujet. Par ailleurs, le sujet m'avait beaucoup plu tout d'abord parce que je suis moi-même musicienne, mais aussi pour ce côté créatif et ludique du projet.

Étant la seule GI du groupe, je craignais un peu la charge de travail qui me serait attendue ainsi que les attentes du groupe et de Monsieur BOUCHARDON vis-à-vis de mes compétences informatiques. Mais assez rapidement, j'ai pu prendre en main les bibliothèques utilisées et me replonger dans le HTML, le CSS, et le Javascript que j'ai pu utiliser lors de mon précédent stage. J'y ai pris beaucoup de plaisir et j'étais contente de voir que mon travail satisfaisait le groupe. En plus d'avoir renforcé mes compétences en développement web, j'ai pu en apprendre beaucoup de chaque membre de l'équipe.

- Jean a été un bon leader et a su nous faire avancer tout au long du semestre. De plus, ses qualités de batteur ont été indispensables à la réalisation de ce projet.
- Téhème m'a impressionnée par ses talents de graphisme et son sens de l'esthétisme, ainsi que ses compétences en CSS (le style de la page) et HTML (l'inclusion du tutoriel Twine dans la page).
- Nicolas a su démontrer sa créativité à travers la conception des formes, ainsi que son humour et ses talents d'écriture à travers le tutoriel de prise en main du site.
- Elouan a été très investi dans le développement Javascript quant à l'interactivité et au dynamisme du site. Il a été fort de propositions côté développement informatique : un GI en devenir !