



Université Michel de Montaigne
Bordeaux 3

Master 1

Conception, Production, Ecriture Audiovisuelle et Multimédia

Ecriture interactive

Jean-François Dareths

LESCANNE Hélène

ILAVE Bruno

MARSOT Marine

MAYOUKOU Jordan

MIRAMON Elodie

Année 2011-2012

WEB DOCUMENTAIRE



Chauss' ton univers

SOMMAIRE

ORIGINE DU PROJET	4
EQUIPE ET COMPETENCE DANS LE PROJET	5-6
NOTE D'INTENTION	7
OBJECTIF ET IMPACTS	8-9
Objectif.....	8
Enjeux.....	8
Impacts.....	8
Public cible.....	9
CONTENU	10-11
Sujet.....	10
Thématiques.....	10-11
Ligne éditoriale.....	11
Ligne graphique.....	11
INNOVATIONS	12
Innovation technologique.....	12
Innovation d'usage.....	12
Innovation de service.....	12
TECHNOLOGIES ET SOLUTIONS	13
PILOTAGE DU PROJET	14
ANNEXES	15-16
Annexe A : liste des contacts.....	15
Annexe B : visuels du web documentaire.....	15
Annexe C : grille d'entretien pour les interviews.....	16
Annexe D : ancienne version.....	16

ORIGINE DU PROJET

Le choix du sujet résulte d'une réflexion de groupe sur deux axes :

- Qu'est ce qui pourrait nous intéresser et nous concerner à tous (membres du groupe)?
- Quels sujets seraient susceptibles d'intéresser un public élargi ?

Dans un premier temps, nos propositions de sujets se rapportaient à la ville de Bordeaux et au thème du numérique. Néanmoins, nous nous sommes rapidement rendu compte que ce genre de sujet manquait cruellement d'originalité et de spontanéité.

Après quelques réunions de groupe, nous avons enfin défini un centre d'intérêt commun à tous les membres du groupe : le sport.

Il était primordiale pour nous de traiter le sujet de manière intéressante et attractive. C'est donc à ce moment là que nous avons fait appel à nos connaissances personnelles et à notre vécu. En effet, nous nous sommes inspirés d'un web documentaire qui se nomme « Code-barre » (<http://codebarre.tv/fr/#/fr>) et dont le principe est de mettre en avant des objets du quotidien, en leur faisant raconter une histoire relative à l'objet en question. Autant dire que ce concept nous a plu, et nous avons décidé de « l'adapter » spécifiquement au monde du sport en mettant en avant les chaussures de sport.

Notre groupe de travail recense plusieurs sportifs de tout niveau et de toute discipline et c'est peut-être ici que se situe notre point fort. En effet, nous aurons cette capacité à traiter notre sujet avec un point de vue différent, celui d'une personne ayant pratiqué un des sports mentionnés dans notre web documentaire.

Notre motivation principale est que nous savons que notre projet est tout à fait réalisable, au-delà du fait que le sujet est original.

D'un point de vue de la réalisation, nos expériences jouent en notre faveur puisque nous possédons plusieurs contacts sérieux dans pratiquement tous les sports qui seront traités dans notre web documentaire. Il sera donc possible de réaliser nos vidéos et nos photos avec des personnes plus ou moins connues et reconnues dans le monde du sport.

EQUIPE ET COMPÉTENCE DANS LE PROJET

L'équipe du projet est composée de cinq personnes : Héléna, Bruno, Marine, Jordan et Elodie. Le point fort de notre équipe est la cohésion et la bonne entente. Nos parcours scolaires étant variés (parcours théorique et parcours technique) la répartition des tâches s'est faite de manière naturelle. En effet, chaque personne possède des compétences qui peuvent être mises au service de la réalisation de notre web documentaire :

- développement / programmation
- graphisme
- conception / storyboarding
- captation image et son
- montage vidéo
- méthode d'investigation qualitative
- composition sonore
- rédaction de contenu

De plus, chacun s'est attelé à des tâches bien spécifiques attribuées au cours de nos réunions.

Notre travail s'est déroulé de la manière suivante :

❖ Réunions durant lesquelles nous faisons un récapitulatif des points à traiter. Chacun précisait dans quel domaine il se sentait compétent. Une fois les diverses tâches réparties aux membres de l'équipe, on s'imposait des dates butoirs de rendu.

❖ Entre chaque réunion, nous communiquions de deux manières :

Sur Google docs, dans un groupe privé que nous avons appelé « Projet web documentaire », auquel seuls les cinq membres de l'équipe avaient accès. A travers la messagerie instantanée nous y posions les divers problèmes rencontrés pendant la réalisation de nos travaux respectifs, nous y demandions l'accord commun du groupe en cas de doute. De plus, grâce au système de partage de fichier nous gardions une trace de l'avancée de nos travaux respectifs depuis le début de la réalisation du projet.

Par mail, dès que nous avons terminé nos travaux individuels nous le notifions afin de prévenir des nouvelles mises à jour. De plus, nous y décidions des heures et lieux de rendez-vous.

Le choix de notre sujet n'a pas été pris à la légère par notre groupe, il a demandé du temps et de la réflexion. Chaque membre du groupe a apprécié le choix du sujet, cela nous a permis d'être réellement impliqué dans la réalisation de chaque tâche de notre projet.

Le travail collectif n'a pas été difficile puisque la bonne entente régnait dans notre groupe. La répartition des tâches n'engendrait aucune contradiction ou dispute de la part des membres du groupe.

La réussite de notre projet réside aussi dans la ponctualité et le sérieux dont ont fait preuve tous les membres de l'équipe. Nous terminions les travaux aux dates butoirs que nous nous fixions, ainsi nous avons pu avancer en temps et en heure dans notre projet. De plus, chaque membre du groupe possède un réseau de connaissances dans le milieu sportif (cf annexe A) qui joue un rôle important dans la réussite de notre projet de webdocumentaire « Chauss'ton univers ».

NOTE D'INTENTION

Le monde du sport est un monde parfois inconnu et encore inexploré. Les différentes expériences d'un individu ne sont pas seulement restreintes à celles de spectateur ou de participant à un sport. Il existe effectivement d'autres perspectives à prendre en compte. Notre équipe a donc choisi de se concentrer sur un aspect peu exploité mais très important dans le monde du sport : la vie des chaussures des sportifs.

Dans notre web documentaire « Chauss'ton univers » l'internaute pourra se déplacer de manière libre dans un complexe sportif grâce aux flèches directionnelles du clavier et à la barre d'espace et ainsi créer un sentiment de promenade. Au cours de cette « balade » il sera possible de s'arrêter sur certaines zones signalées pour regarder une vidéo, une animation ou obtenir des informations.

Notre web documentaire sera donc une représentation numérique de la carte des lieux d'un complexe sportif avec les gymnases et terrains propres aux sports que nous avons décidé de présenter. L'utilisateur pourra se « promener » dans le complexe et passer de lieu en lieu, non pas pour découvrir le sport d'un aspect technique mais pour venir à la rencontre du sportif et découvrir la relation particulière qu'il entretient avec ses chaussures de sport (cf annexe B).

➤ **Objectif**

L'objectif principal de notre webdocumentaire est d'expliquer la relation particulière qu'entretient un sportif de haut niveau avec ses chaussures de sport par l'intermédiaire de ces dernières.

➤ **Enjeux**

L'un des enjeux est de faire comprendre l'attachement que peut avoir un sportif avec ses chaussures de sport qui représente son univers bien à lui (affectif). L'autre enjeu de notre projet est d'expliquer la personnalisation du sportif qui se crée une fois ses chaussures de sport chaussées (passer d'un(e) homme/femme ordinaire à un(e) passionné(e)).

➤ **Impacts**

Ce que nous recherchons à travers ce web documentaire est avant tout de présenter une vision différente de la pratique sportive en mettant en valeur un objet. En choisissant de traiter notre sujet sous un angle original et peu commun, nous avons comme objectif de sensibiliser un public large et hétéroclite.

L'un des challenges de ce web documentaire se trouve dans la manière dont nous traiterons notre sujet. En effet, pour éviter que ce web documentaire ne soit réservé exclusivement à une communauté de sportif, nous avons choisi de focaliser notre sujet sur un outil servant à la pratique de plusieurs sports: les chaussures.

Souvent perçues comme anodines aux yeux de certains, les chaussures de sports possèdent une importance presque capitale pour certains sportifs. Sans cet « outil », la pratique sportive serait difficile voir impossible dans certains cas. Les chaussures possèdent une histoire, détiennent un rôle et sont conçues pour la victoire, un peu comme un sportif...

L'impact attendu à travers ce web documentaire est la prise de conscience d'un univers parallèle à celui de la pratique sportive. Il y a le sport, le sportif mais aussi les outils servant à la pratique. Tous ont des histoires, les chaussures peut-être plus que les autres d'ailleurs.

➤ **Public cible**

Concernant le public cible, nous pouvons y retenir deux catégories de cibles principales regroupant tous les âges et tous les genres.

- Cœur de cibles

- Un public s'intéressant uniquement au sport lui-même.

Ce public pourra ainsi découvrir un autre univers lié à l'outil qui permet la pratique du sport.

- Un public pratiquant un ou plusieurs sports traités dans le web documentaire et donc connaissant cet univers lié à l'outil dans son sport pratiqué.

Ce public ira à la découverte de la vie de la chaussure dans les autres sports qu'il ne connaît pas.

- Cible secondaire

Un public pas forcément intéressé par le sport en général mais qui pourra ainsi découvrir le sport d'une manière originale à travers un objet du quotidien.

➤ **Sujet**

La chaussure étant différente d'un sport à un autre, nous avons choisi de présenter sept sports avant tout pour l'intérêt que représente la chaussure typique de ce sport. Le chausson de danse a une histoire que la basket du volleyeur n'a pas et nous avons choisi ces sept sports pour l'intérêt et la particularité de la chaussure (il est plus intéressant de filmer les pieds d'un danseur que ceux d'un handballeur, l'histoire racontée en sera plus attrayante).

➤ Voici les sports retenus :

- Basket
- Boxe
- Danse
- Football
- Golf
- Hockey sur glace
- Rugby

➤ **Thématiques**

Notre web documentaire s'orientera, pour chaque sport, autour de quatre thématiques principales. Le contenu de ces thématiques changera suivant le sport choisi.

- La vie de la chaussure

Séquence vidéo des pieds du sportif (uniquement des pieds) pendant le déroulement d'une activité sportive pour montrer ce que vit la chaussure en direct.

- La retraite de la chaussure

On s'attachera à savoir, par le biais d'interviews (cf annexe C), ce que deviennent les vieilles chaussures des sportifs (objets de décoration, objets que l'on transmet aux générations futures...). Voix off avec défilement de photos.

- L'entretien de la chaussure

Grâce aux interviews nous pourrions connaître quelles sont les pratiques (les secrets) des sportifs pour entretenir leurs chaussures. Voix off avec défilement de photos ou petites vidéos montrant comment le sportif « s'occupe » de ses chaussures après avoir joué. (le golfeur nettoie ses chaussures avec de l'air...)

- La trajectoire type du sport

Suite à une étude du podologue Monsieur Pascal Petit (exerçant à la Clinique des Sport de Mérignac) sur la démarche des sportifs, nous afficherons la photo de la trajectoire attribuée au sport ainsi qu'une courte explication.

➤ **Ligne éditoriale**

Il s'agit ici d'aborder nos choix rédactionnels, de déterminer une orientation du sujet afin de garder une cohérence dans nos contenus.

Notre objectif est de mettre en avant les chaussures de sport à travers plusieurs situations (la vie de la chaussure au quotidien, l'entretien, la vie de la chaussure après son utilisation). Même si elles sont les protagonistes de notre web documentaire, nos différentes paires de chaussures seront mise en avant à la troisième personne. Il n'est pas question d'utiliser la première personne et de « faire parler la chaussure ». La plupart des situations présentées seront commentées par les sportifs eux même. Ces derniers seront briefés afin de jouer le jeu et de parler exclusivement de leur chaussure, et/ou de la relation sportif/chaussure de sport.

Nos contenus auront cette particularité d'être exclusivement centrés sur la vie de la chaussure. Cependant, il n'y aura que très peu de texte, car nous estimons que le graphisme et les vidéos seront beaucoup plus parlants.

➤ **Ligne graphique**

Nos graphismes allieront sobriété et fluidité. L'objectif est que notre utilisateur se repère facilement dans la navigation. Les graphismes de la map joueront un rôle très important tant sur le plan fonctionnel qu'intentionnel (principe d'affordance).

➤ **Innovation technologique**

La technologie jDocumentary est un plugin pour jQuery qui permet de réaliser simplement des WebDocumentaires sans l'utilisation du Flash. On proposera grâce à cette technologie une interface graphique épurée, donnant pleine place aux images, permettant au visiteur de naviguer rapidement et facilement entre les pages, compatible sur tous les navigateurs, et s'intégrant parfaitement dans la navigation sur le Web.

➤ **Innovation d'usage**

Une des innovations d'usage de notre projet concerne la navigation principale dans l'ensemble du web documentaire. Sous la forme d'une « map » géante, notre système de navigation reliant chaque vidéo au sport concerné, aura l'avantage d'apporter cette fluidité et d'exclure le plus possible l'action du clic de la souris.

Le but étant de se déplacer sur la map à l'aide d'un curseur afin de découvrir toutes les vidéos qui s'offrent à nous. Évidemment, chaque sport sera représenté graphiquement d'une manière originale et unique, afin que l'utilisateur fasse la distinction entre les univers atypiques de chaque sport.

➤ **Innovation de service**

Nous proposons par le biais de notre interface la possibilité de télécharger chaque vidéo présente dans le web documentaire. Une page Facebook sera créée en lien avec notre webdocumentaire afin d'augmenter sa notoriété et de permettre aux usagers de poster des commentaires, donner leur avis, partager leur expérience. De plus, l'internaute pourra partager les vidéo sur les différents réseaux sociaux.

La réalisation du web documentaire respectera les normes du Web 2.0 : HTML 5, utilisation des langages du développement Web (CSS, JavaScript, PHP...) de bases de données (MySQL, PostgreSQL...), ainsi que des formats numériques conformes aux standards (vidéo en format MP4, images fixes optimisées pour un chargement Web efficace, support sonore encodé afin d'optimiser une utilisation en streaming, métadonnées selon les normes documentaires...).

La nature évolutive du Web sera prise en compte afin de donner une expérience adaptée à l'équipement de chaque utilisateur (débit de la connexion, système d'exploitation, navigateur Web utilisé, etc...). Si les logiciels payants ne sont pas accessibles (prix élevé), les supports audiovisuels seront créés avec des solutions libres.

Ainsi, les différents contenus seront créés/traités avec les logiciels suivants :

- Images : Photoshop ou GIMP.
- Audio : Traitement et masterisation – Adobe Soundbooth et/ou Audacity – GarageBand
- Vidéo : Adobe Premiere, ou une solution logiciel sous Linux (Pitivi, OpenShot, Lightworks...)
- Support Web (HTML, CSS) : Adobe Dreamweaver ou Aptana Studio.

Le matériel audiovisuel que nous envisageons d'utiliser est:

- Caméra HD ou Go Pro
- Micro, dictaphone et perche

PILOTAGE DU PROJET

Afin de se situer temporellement dans notre projet, voir le chemin parcouru et celui qu'il reste à parcourir nous avons dressé un tableau des tâches en les nommant de A à L en indiquant le nombre de jours nécessaires à leur réalisation. Nous avons distingué trois catégories : l'organisation du projet, le pilotage du projet et enfin la communication du projet. Ce tableau nous permettra de mieux évaluer la durée des différentes tâches que nous avons à réaliser et à les situer dans le temps.

Tableau préparatoire :

	Tâche	Intitulé	Tâches antérieures	Durée (jours)
Organisation du projet	A	Choix du sujet	-	14
	B	Identification des enjeux et fixation des objectifs du projet	A	5
	C	Recherche de contacts	B	15
Pilotage du projet	Réalisation du teaser			
	D	pré-production (storyboard, scénario, plan de tournage...)	AB	21
	E	production (capation image et son)	CD	21
	F	post-production (montage, ajout d'effets et de sons...)	DE	25
	Réalisation de l'interface web			
	G	Rédaction du cahier des charges	ABD	7
	H	Conception et réalisation du site	E	30
	I	Tests et mise en ligne du site	H	3
Communication du projet	J	Rédaction et conception graphique des affiches, flyers	ABDG	15
	K	Impression	J	1
	L	Diffusion	K	5

ANNEXES

➤ Annexe A

Liste des contacts :

CONTACTS	
SPORTS	JSA Bordeaux Basket
	SPUC Boxe anglaise (Pessac)
	Conservatoire de Bordeaux
	Girondins de Bordeaux
	Blue Green- Bordeaux Lac
	Boxers de Bordeaux
	Bordeaux-Bègles
PODOLOGUE	Monsieur Pascal Petit Clinique du sport de Mérignac

➤ Annexe B

Vous pouvez consulter les visuels du web documentaire « Chauss'ton univers » à cette adresse :

<http://www.calameo.com/read/0010816217ebd971e89cc?authid=2bEqZTU8HiXc>

➤ **Annexe C**

Grille d'entretien pour les interviews :

QUESTIONS POSEES (par thèmes)	
ENTRETIEN DE LA CHAUSSURE	- Comment entretenez vous vos chaussures ?
	- Devez- vous utiliser des produits spécifiques ?
	- SI l'entretien n'est pas effectué, encourez vous un risque (chute, usure rapide, faute technique...) ?
	- En moyenne, combien de temps gardez vous la même paire de chaussure avant de les changer ?
LA VIE APRES	- Conservez-vous vos vieilles chaussures de sport ?
	- Si oui, dans quel endroit se trouvent-elles actuellement ?
L'ACHAT	- Le choix / l'achat de vos chaussures a-t-il été un acte réfléchi ?
	- Quels ont été vos critères pour l'achat de vos chaussures ?
GENERALITES	- Vous souvenez-vous de votre première paire de chaussure ?
	- A quoi ressemblaient-elles ?
	- Avez-vous l'impression, en chaussant vos chaussures, de vous transformer ? [Passer d'un(e) homme/femme ordinaire à un(e) passionné(e)]

➤ **Annexe D**

Vous pouvez consulter l'ancienne version de notre interface à cette adresse :

<http://www.calameo.com/read/001081621c5c8dd86b53a?authid=MOUyZT57H0pE>