Barast Ludivine

Chastel Adrien

Estival Elodie

Gaillard Christophe

**Editeur de document collaboratif pour table tactile**

Entreprise Maskott

I.U.T. Clermont-Ferrand I, Département Imagerie Numérique

Année universitaire (2013-2014)

**Remerciement**

Merci à l’entreprise Maskott pour leur implication dans ce projet.

Merci à Delphine Huguel pour l’aide indispensable et constante qu’elle nous a fournis.

Merci à Adélaïde Albouy-Kissi.

**Résumé**

L’objectif de ce projet était de réaliser un créateur de document collaboratif sur table tactile. Cela consistait à permettre à plusieurs utilisateurs autour de la table de proposer leurs idées que se soit sous forme de texte, image ou vidéo. Chaque utilisateurs devait pouvoir de son côté relier les idées, les séparer, en ajouter et en supprimer dans le but de créer des arbres d’idées qui permettraient ainsi d’organiser des données pour créer un projet. Ceci à la manière d’un logiciel de mind mapping.

Ce projet doit utiliser les capacités de la table tactile : les différents types d’interactions que chaque utilisateur peut avoir avec elle, l’utilisation simultanée du logiciel par plusieurs personnes et conserver une bonne ergonomie de l’application.

Sommaire

[Introduction 6](#_Toc380066961)

[I/ Contexte. 7](#_Toc380066962)

[1.1. Entreprise 7](#_Toc380066963)

[1.2. PixelSense 8](#_Toc380066964)

[II/ Partie générale. 9](#_Toc380066965)

[III/ Partie technique. 10](#_Toc380066966)

[Conclusion 11](#_Toc380066967)

# Introduction

Durant notre formation de DUT informatique, il nous a été demandé de choisir et mener à bien un projet tuteuré en liaison avec une entreprise extérieure. Nous avons porté notre choix sur le projet de réalisation de document collaboratif sur table tactile proposé par l’entreprise **Maskott** au Puy-en-Velay.

Ce projet avait pour objectif la création d’une application d’édition de **document collaboratif** sur **table tactile** dont le but était de permettre aux différents acteurs d’une réunion autour de la table de pouvoir proposer leurs **idées** et les **associer** entre-elles. Ces idées pouvant se présenter sous la forme de textes, images, vidéos ou sons.

Pour réaliser ce projet, plusieurs choix nous avaient été proposés : réaliser un traitement de texte dans le style de Microsoft Word, ou bien une présentation dans le type Power Point, ou *encore* un logiciel de documents collaboratifs de **mind mapping** comme Freemind. Nous avons opté pour cette dernière proposition car elle nous paraissait la plus évidente au vue du sujet proposé.

En effet, il s’agit d’organiser des idées et ce format propose de créer des idées sous forme de portions indépendantes qu’on/que l'on peut ensuite **relier** ou séparer les unes des autres afin de créer des **arbres d’idées**.

L’autre point à prendre en compte a été le fait que la table tactile permet un **travail collaboratif** : plusieurs personnes peuvent interagir en même temps avec la table chacun de son côté. Il a fallu éviter les débordements que pouvait provoquer cette liberté d’utilisation et permettre de l’utiliser au mieux pour l’application.

# I/ Contexte.

## Entreprise

Ce projet a été proposé en collaboration avec l’entreprise Maskott au Puy en Velay. Cette entreprise a été fondée en 2004 et conçoit, réalise et vend des solutions pédagogiques et multimédias à des établissements scolaires et structures de formation.

Cette entreprise offre des conseils pour la planification de projets d’équipements multimédia et pour la mise en œuvre de ces projets. Elle propose une solution globale incluant l’ensemble des équipements nécessaires au projet : des serveurs aux logiciels pédagogiques, en passant par les tableaux interactifs.

Maskott propose d’autres services comme la rédaction du cahier des charges, l’installation du matériel et la formation des utilisateurs (principalement des enseignants).

L’entreprise Maskott est également à la tête du consortium Tactileo. Ce projet consiste à mettre en place au sein d’une classe un « écosystème pédagogique » qui réuni et synchronise les interfaces tactiles de cette classe. Ils traitent donc aussi bien de la circulation des informations entre les différentes interfaces que de l’ergonomie des interfaces ou de l’organisation de la salle de classe.

## PixelSense

Microsoft PixelSense ou Microsoft Surface est une table tactile conçue par Microsoft. Elle se présente à l'utilisateur comme une table dont le dessus est constitué d'une surface doté d’un affichage tactile multitouch de 30 pouces.

La table tactile permet à plusieurs personnes d’interagir en même temps avec elle. Les interactions peuvent se faire soit au doigt, soit à l’aide de blocs ou de tags.

Il existe deux versions de cette table tactile :

* Microsoft Surface 1.0, basée sur le système d’exploitation de vista.
* Microsoft SUR40 qui possède une plus grande table et la technologie PixelSense de Microsoft.

La table tactile peut recevoir plus de 50 contacts simultanément et les traiter tous en même temps, ce qui permet à plusieurs personnes de travailler et réfléchir en même temps sur le même outil interactif.

La table peut être utilisée comme une table, un mur et peut communiquer avec d’autres périphériques comme un clavier ou une tablette.

La table tactile SUR40 possède de base plusieurs applications qui permettent aux utilisateurs de tester les différentes fonctionnalités et interactions disponibles.II/ Partie générale.

# III/ Partie technique.

# Conclusion

Ce projet nous a permis de travailler sur un nouvel outil et de programmer pour une application sur une interface différente de celle de l’ordinateur dont on a l’habitude. Nous avons du faire face de ce fait à différents problèmes comme les nombreuses utilisations simultanées du programme ou le passage de la machine virtuelle à l’interface réelle. Et les différences de réactions entre les deux plateformes.

Ce projet va permettre à différents membres d’une équipe d’organiser leurs idées en les présentant sous forme de textes, images, vidéos ou sons et de les lier les unes aux autres pour pouvoir créer leurs projets.

Pour poursuivre ce projet, on pourrait pouvoir transférer le résultat du projet sur une autre interface comme un tableau interactif ou une tablette pour avoir une vision générale du projet ou que chacun puisse avoir une version. Ceci pourrait aussi permettre de transférer une idée d’une interface extérieure à l’arbre d’idées réalisé par le groupe.