



**SpotiViz**



**SpotiViz**



# Visualisation des données

Récupérer via l'API de Spotify

[Get started](#)



Playlist

- Introduction
- Les données
- Les variables
- Démonstration

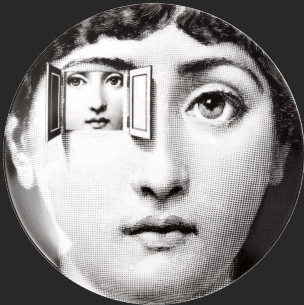
Mood

Emotion determinant la présentation



Introduction

Un mélange de nouveauté



Les données

Une mixtape des données et informations



Les variables

Top tubes des variables importantes



Démonstration

On va danser jusqu'au bout de la nightttttt

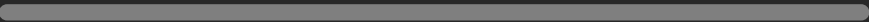


Pokémon Générique

By Pikachu



00:12:31



48:12:31

 home Search Library

## Playlist

Introduction

Les données

Les variables

Démonstration



**Pokémon  
Générique**

By Pikachu

# Introduction



 home

 Search

 Library

Playlist

Introduction

Les données

Les variables

Démonstration



**Pokémon  
Générique**

By Pikachu



**Les données ont  
été récupérées via  
l'API de Spotify**



**Une sélection  
d'artiste a été faite,  
principalement des  
artistes que  
j'écoute ont été  
sélectionnés**



**Un traitement sur  
les données a été  
effectué avant leur  
utilisation**



**Playlist**

Introduction

Les données

Les variables

Démonstration

**Pokémon  
Générique**

By Pikachu

# Les Variables

**Acousticness**

Une mesure entre 0 et 1  
si la chanson est  
acoustique ou non.  
1 représente de forte  
chance que la musique  
soit acoustique

**Danceability**

Décrit si la musique est  
propice à la danse ou  
non en se basant sur  
une combinaison  
d'éléments musicaux. La  
valeur varie entre 0 et 1,  
1 représente une  
musique très dansante

**Energy**

Mesure allant de 0 à 1,  
Représente la  
perception de l'intensité  
et de l'activité de la  
chanson. Par exemple  
un prélude de Bach a  
une énergie plus basse  
qu'une musique de  
Métal

**Instrumentalness**

Varie de 0 à 1.  
Prédit si la musique  
comprend des parties  
vocales. Plus la mesure  
est proche de 1 plus la

**Speechiness**

Détecte la présence de  
mot dans la chanson.  
Plus il y a de mots plus  
on est proche de 1  
(talk-show). Des valeurs

**Valence**

Varie entre 0 et 1,  
Décrit la positivité  
transmise par une  
musique. Une valence  
élevée renvoie un

## Playlist

Introduction

Les données

Les variables

Démonstration



**Pokémon  
Générique**

By Pikachu

# Les Variables

Métal

## Instrumentalness

Varie de 0 à 1.

Prédit si la musique comprend des parties vocales. Plus la mesure est proche de 1 plus la chanson a de chance de ne pas avoir de contenu « vocal ».

## Speechiness

Détecte la présence de mot dans la chanson. Plus il y a de mots plus on est proche de 1 (talk-show). Des valeurs entre 0.33 et 0.66 décrivent des chansons contenant musique et parole.

## Valence

Varie entre 0 et 1, Décrit la positivité transmise par une musique. Une valence élevée renvoie un sentiment plus positif que des musiques avec une valence basse proche de 0



# Démonstration



# Démonstration