

Journal de Bord

Jour 1 - 25/05/2021 :

> Recherches d'idées pour le thème :

- Nintendo
- Associations
- Cyber Harcèlement

> Nintendo :

- Evolution consoles : Années, nb de ventes, public,
- Jeux les plus vendus /années : Nb de ventes, public,
- Impact COVID/confinement sur Nintendo
- Générations (le fossé entre générations, Nintendo au fil des générations ...) (?)
-

> Associations :

- Pays les plus en "manque" / dans le besoin
- Nb de personnes engagées (dans l'association)
- Quels produits sont les plus "donnés"
- Qu'est-ce que le COVID a pu apporter aux associations (?)
-

> Cyberharcèlement :

- Pays les plus touchés
- Quelles personnes touchées (Âge)
- Les raisons / motifs
- Âge des "cyber harceleurs"
- Fréquence (?)
- Comparaison cyberharcèlement / harcèlement physique
-

> Recherche de sujets /thèmes :

- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZOkoDpFiJssgd_wGYFn69DSib2Z8NTDMDrmkdORveNw/edit#gid=672030453

Jour 2 - 26/05/2021 :

- > Recherches sur de nouveaux sujets
- > Twitch & E-Sport :
 - Présentation de l'idée à l'intervenant
 - Recherche de Data disponible
 - Recherche de plusieurs angles d'attaque : Exercice "Comment pourrait-on ..." + Brainstorming
- > Vote pour choisir notre angle d'attaque / sujet : Twitch/E-Sport
- > 16h30 : Démolition du moral par Brontis
- > Reprise à 0 des recherches pour un bon sujet

Jour 3 - 27/05/2021 :

- > Idée Benjamin & Brontis : Pornhub
 - Audience de Pornhub pendant le confinement (en hausse exponentiellement [sa mère](#) 🤔)
- > Séparation Groupe (Giselle, Benjamin, Florent & Sanjayan (lol)) : Recherches approfondies sur le sujet "Twitch/Streaming/E-Sport"
- > Séparation Groupe (Maxence & Johanna) : Recherches approfondies sur le sujet "Nintendo" (en tant que "sujet de secours")
- > Recherches autres idées :
 - Violences conjugales (avant / pendant covid)
 - Solutions biodégradables pour limiter le plastique

Jour 4 - 28/05/2021 :

- > Recherche sujet WTF (Reddit) sous conseils de Brontis
- > Sujet Science/Jeux Vidéos

- > Assemblage recherches individuelles :
 - Naissances durant le confinement
 - Evolution des livraisons (covid)
 - Ventes consoles de jeux
 - OMG dans la série Friends
 - Evolution des températures dans le monde /mois /années
- > Présentation de l'idée "OMG dans la série Friends" à Brontis :
 - "Ah bah voilà, enfin un truc avec de la donnée à présenter"
 - Besoin d'approfondir + chercher d'autres sujets
- > Recherche de Data autour des "Oh My God" dans la série Friends

Weekend - 29-30/05/2021 :

- > Essai de Spline :
 - Conception de la porte d'entrée de Monica (Friends)
<https://my.spline.design/untitled-4093dfb82de1114a2323922f1475619d/>

>

Jour 5 - 31/05/2021 :

- > Sujet "Oh My God" dans Friends :
 - Idées pour la V1
 - o Dire que ça revient tendance [accroche] (avec le nouvel épisode qui arrive)
 - o Des débuts à aujourd'hui
 - o Parler de la série (son importance dans le monde, en général)
 - o Fréquence de l'utilisation de "OMG" (par rapport aux émissions/séries)
 - o Avant : OMG en hausse dans livres / Après : encore + (hard sa mère)
 - Idées pour la V2
 - o Impact sur internet (Twitter, Reddit ~)
 - o Popularité de Friends dans les pays /langues
 - o 2010 : Pic d'utilisation de "OMG" (2020 : Trump)
 - o Pourcentage plus élevé d'utilisation des "OMG" par les femmes
 - Idées pour la V3

- Contexte dans lequel “OMG” est utilisé
- Map interactive (pour quantité de “OMG” /pays /langues)
- Page 404 “Quali de fou”

> Périmètre de la V1 :

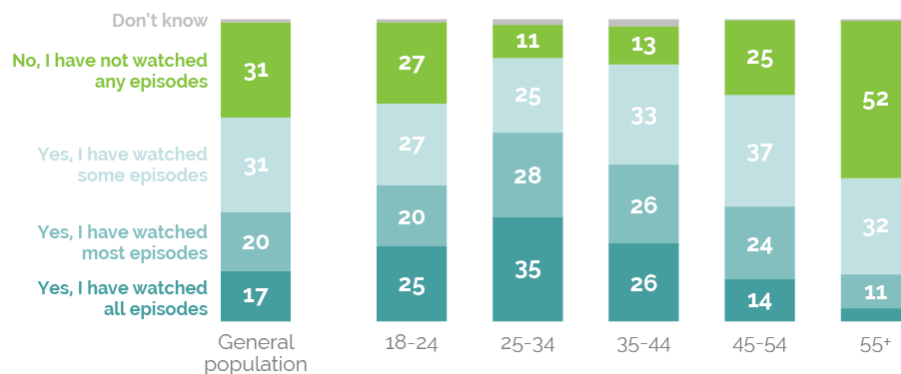
- Importance de l'expression “Oh My God” dans la série Friends
 - Nb de OMG /personnages /épisodes /saisons
 - Épisodes où il y en a le + / le - (pas du tout)
 -

> Périmètre de la V2 :

- Impact de la série Friends dans les pays
 - 50 pays ont achetés les droits pour diffuser la série
 - US : 1 épisode passé à la télé (inédit) > 52.9M de viewers en simultanés
 - Pour les 2 dernières saisons 1M200m /acteur /épisode
 - Pour la 1ere saison 22.500\$
 - Friends détient le record d'audience 52.5M en 2004
 - 2014 : passé de 1er à 4e
 - En France, en moyenne il y avait 5M de téléspectateurs
 - La série & acteurs > 56 récompenses et 153 nominations
 - 2004 > Friends la série la plus regardée [Constant jusqu'à ajd]
 - 2009 à 2014 > 3e série
 - 2014/2016 > 2e
 - 2016 > 2019 1ere
 - Audimate de Friends :

A quarter of 18-24 year olds have never watched Friends

Have you ever watched the American TV sitcom 'Friends'? %



YouGov | yougov.com

January 15-16, 2018

- Séries les plus vues sur Netflix : The Office n°1 (7.19%) et Friends n°2 (4.13%)

- Netflix a mis 100 millions de dollars pour continuer de proposer *Friends* dans son catalogue.
- Si la plateforme a mis autant d'argent, c'est que la série trouve toujours son public.
- *Friends* dépasse son époque et fédère autour de la légèreté.

- [Audience /épisodes /saisons \(+ les meilleurs et les -\)](#)

> Périmètre de la V3 :

- Les animations sur la porte :
 - Poignée.
 - Interphone.
 - Cadre.
 - Verrou.
 - Entrebailleur.
 - Judas (easter-egg).
 - La boule.
 - Les interrupteurs.
- Effets:
 - Lumières.
 - Sons Interphone.
 - Bruitages des interactions (clics, ...).

Jour 6 - 01/06/2021 :

> Recherches d'idées pour l'aspect général du site.

Idées retenues : Porte de Monica en 3D + Navigation libre sur cette dernière.

Explication brève :

“Conception 3D de la porte d'entrée de Monica Geller (l'un des personnage principal de la série *Friends*), sur cette porte se trouvera des post-it, photos, papiers, ... communiquant les différentes datas.”

> Recherches d'idées sur la représentation des différentes datas et vérification de la faisabilité de ces dernières.

> Initialisation du repo Git + mise en place de Laravel.

> Recherches techniques (Three.js, nouvelles lib, ...).

Jour 7 - 02/06/2021 :

- > Création de la page Readme du projet (Doc).
- > Recherches sur la représentation des différentes Data.
- > Mise au point des différentes versions.
- > Création d'un excel récapitulant toutes nos différentes données + mise en place de différents graphiques.
- > Recherches de nouvelles données.
- > [Premier post LinkedIn "Oh My Friends"](#).

Jour 8 - 03/06/2021 :

- > Réglage problèmes git des membres.
- > Initiation a Three.js
- > Google sheets, remise en forme.
- > Recherches représentation de données.
- > Montage vidéo.
- > Readme.md

Jour 9 - 04/06/2021 :

- > Résoudre Problèmes Git.
- > Réflexions et Design sur la présentation des données.
- > Design Homepage de la version "V1 et V2".
- > Sécurisation des données.
- > Import de fichiers au format fbx, gltf, mtl sous three.js

Weekend - 05-06/06/2021 :

- > Conception de la base de données (MCD)
- > Remise en forme des fichiers Laravel.
- > Resolution Problemes Git.
- > Design Homepage UI.
- > Init Html/CSS Homepage (V1).

Jour 10 - 07/06/2021 :

- > Restructuration des données.
- > Préparation à la mise en forme des données (têtes des personnages, courbes, etc...)
- > Design des données et de la page sur Figma
- > Footer sur figma
- > Début de création de la Homepage(V1) en HTML/CSS
- > Re-conception de la base de données et création des fichiers SQL
- > Veille Technologique (Laravel)

Jour 11 - 08/06/2021 :

- > Développement éléments HTML/CSS/JS (poignée, horloge, pause(vidéo)).
- > Graphique canvas des "omg" par personnages.
- > Création de la base de données avec Laravel (Migrations)
- > Mise en place des données dans la base de données (seeders, + début des relations des models)

Jour 12 - 09/06/2021 :

- > Développement éléments HTML/CSS/JS (post-it, verrou)
- > Graphique canvas des “omg” par personnages.
- > Mise au point des requêtes nécessaires en fonction des demandes des fronts
- > debug back

Jour 13 - 10/06/2021 :

- > Point avec pyc.
- > Développement éléments HTML/CSS/JS (menu, interphone).
- > OMG => Livres/Série.
- > Envoie des données json de blade a un fichiers Js externe (=> Veille Techno)

Jour 14 - 11/06/2021 :

- > Finalisation des deux dernières visualisation data.
- > Préparation à la mise en ligne (avec Heroku)
- > Mise à jour du Readme.
- > Commencement du responsive.

Weekend - 12-13/06/2021 :

- > Continuation du responsive.

Jour 15 - 14/06/2021 :

> Avancement responsive.

> Hébergement du site.

> Design de la page 404.

Jour 16 - 15/06/2021 :

> Avancement responsive.

> Création bruitages MP3.

> Représentation data n°3 => responsive.

Jour 17 - 16/06/2021 :

> Finalisation responsive.

> Ajout des bruitages.

> Ajout de différents éléments. (indications, légende, etc)

> Livrables.

> Page 404.