

Brief Article

The Author

April 12, 2015

Chapter 1

Résumés

Chapter 2

Introduction

Chapter 3

Cahier des charges

Chapter 4

Étude d'opportunité

4.1 Introduction au projet

Le but de ce projet est de réaliser une application permettant l'utilisation des différents services proposés par les sites de vidéos et de diffusion de flux vidéo en direct.

4.1.1 Médias vidéo web

Aujourd'hui, les sites comme Youtube, Dailymotion, Twitch qui proposent du contenu vidéos sont de plus en plus visités. Ses sites, ont tous un point commun, d'autres personnes mettent des vidéos en ligne pour divertir les spectateurs. Le phénomène a pris une telle ampleur que certains "créateurs de contenu audiovisuel" sont même payés par ces sites par rapport à leur popularité. De plus en plus de personnes, surtout les jeunes, passent leurs temps devant des vidéos sur le web que sur la télévision.

Direct

Les vidéos en direct sont de plus en plus présentes sur le web. En effet, grâce en grande partie aux jeux vidéos, le phénomène des personnes créant du contenu audiovisuel c'est également répandu sur du contenu en direct. Des sites comme Twitch ou Dailymotion proposent à ses utilisateurs de diffuser du flux vidéo en direct. La plus part du temps c'est pour les jeux vidéos, les diffuseurs jouent sur leurs ordinateurs / consoles puis retransmettent l'image sur le site. Ainsi, des personnes du monde entier ont la possibilité de regarder la partie de jeu d'une personne. Les spectateurs ont même la possibilité de discuter avec les autres spectateurs et même des fois avec le diffuseur de contenu. Les diffuseurs sont payés grâce aux dons de leur communauté, certains font ça à plein temps et donc sont contraints à entretenir une grande communauté.

Différé

Les vidéos "différées" sont depuis un petit moment déjà présentes sur le web. En effet, le phénomène des vidéos sur le web n'est pas tout nouveau mais, ce n'est que depuis peu que le phénomène a pris une grande ampleur. Si un créateur de contenu a atteint une certaine popularité, il peut enfin prétendre à faire de l'argent avec ses vidéos. En effet, le premier site de vidéos du monde Youtube rémunère les créateurs de contenu.

4.1.2 Pourquoi avoir choisi ce sujet ?

J'ai choisi ce sujet car je porte un réel intérêt au monde audiovisuel sur le web. En effet, je fais parti des jeunes qui ont délaissé la télévision pour les vidéos sur internet. Il y a plusieurs sites de vidéos et des fois il est difficile de s'y retrouver, l'application que j'ai pensée a pour but de faciliter la vie des personnes comme moi qui utilisent ces sites régulièrement. Le fait que le monde de l'audiovisuel est en plein boom sur le web me stimule encore plus à l'idée de créer une application dans ce domaine.

4.2 Analyse de l'existant

4.2.1 Existant

4.2.2 Critique de l'existant

Chapter 5

Analyse fonctionnelle

5.1 Interface homme-machine

Chapter 6

Analyse organique

Chapter 7

Tests

7.1 Tests fonctionnel

7.2 Tests unitaire

Chapter 8

Conclusions

Your text goes here.

8.0.1 A subsection

More text.